

SYLLABUS OFFICIEL

Examen ACU Maya

Animation 3D
avec Autodesk Maya

Certification : Autodesk Certified User: Maya

Niveau : Foundation / Entry-level | Public : Étudiants animation 3D / Futurs CGI artists

1. Présentation de la certification

L'examen **Autodesk Certified User: Maya (ACU Maya)** valide les compétences fondamentales d'utilisation d'**Autodesk Maya**, application Autodesk dédiée à l'animation 3D, le rendu, la modélisation et le rigging pour film, jeu vidéo, VFX. Cette certification atteste de votre capacité à utiliser l'application selon les bonnes pratiques de l'industrie pour des carrières de 3D animator, character rigger, VFX artist, modelleur 3D.

La réussite de cet examen unique conduit à l'obtention de la certification **Autodesk Certified User en Maya**, délivrée par **Autodesk** via Certiport (Pearson VUE). Elle utilise la technologie **Live-in-the-Application (LITA)**: une portion de l'examen se déroule directement dans l'application Maya installée localement, permettant aux candidats de démontrer leurs compétences réelles. L'examen requiert la **version Autodesk installée** (2024, 2025 ou 2026).

Informations clés

Code de l'examen	ACU Maya (ACU-Maya)
Intitulé officiel	Autodesk Certified User: Maya
Certification obtenue	Autodesk Certified User en Maya
Application Autodesk	Autodesk Maya
Niveau d'évolution	Après 400 heures de pratique, viser l'Autodesk Certified Professional (ACP) Maya (pas d'ACP officielle, parcours pro)
Éditeur officiel	Autodesk Inc.
Centre de test	Certiport (Pearson VUE) — OpenCertif est centre Certiport autorisé
Niveau	Foundation / Entry-level
Format de l'examen	Live-in-the-Application (LITA) via Compass : tasks dans l'application Autodesk + questions QCM et fill-in-the-blank
Version de l'app ciblée	Autodesk 2024, 2025 ou 2026 (Next Generation UI à partir de 2023)
Durée de l'examen	50 minutes

Nombre de questions	Environ 30 à 37 questions
Score requis	700 sur 1000
Prérequis recommandé	Environ 150 heures de pratique de l'application (recommandation Autodesk)
Langue de l'examen	Anglais (autres langues disponibles selon le produit et la version)
Âge minimum recommandé	14 ans et plus
Validité de la certification	3 ans à partir de la date de réussite (liée à la version Autodesk passée)
Politique de reprise	Délai d'attente de 24 heures avant la 1re reprise (voucher retake à utiliser sous 60 jours)
Modalité	En centre Certiport agréé (CATC) avec Compass + Autodesk app installée
Badge numérique	Badge officiel délivré via Credly après réussite
Voucher	Voucher Certiport (transmis par email après achat, valide 1 an)

2. Profil du candidat

En tant que candidat à l'examen ACU Maya, vous développez et validez des compétences fondamentales d'utilisation de Maya. Vous êtes capable de :

- Naviguer l'interface Maya : Hotbox, Outliner, Channel Box, Attribute Editor.
- Comprendre le concept de DAG et de Maya scene graph.
- Modéliser des objets 3D : Polygonal Modeling, NURBS, Subdivision Surfaces.
- Manipuler les transforms : Translate, Rotate, Scale, Pivot.
- Créer des **UV maps** pour le texturing.
- Créer des shaders et appliquer des textures (Lambert, Blinn, aiStandardSurface).
- Paramétrer l'**éclairage** : Ambient, Directional, Point, Spot, Area, Volume lights.
- Animer avec keyframes et Graph Editor (curves).
- Comprendre les bases du **rigging** : joints, skinning, IK / FK.
- Créer des animations basiques de personnages et de caméra.
- Paramétrer les **cameras** et la sequence shot.
- Effectuer un rendu avec **Arnold** ou Maya Hardware.

L'examen évalue spécifiquement les familles de compétences essentielles à tout utilisateur Maya :

- Interface et navigation Maya
- Modeling (Polygonal, NURBS)
- Materials, Textures et UV
- Lighting et Cameras
- Animation et Rigging
- Rendering et Effects

3. Prérequis et public cible OpenCertif

Aucun prérequis académique formel n'est exigé. Autodesk et Certiport recommandent toutefois :

- **Environ 150 heures de pratique Autodesk Maya** (recommandation officielle).
- Accès à Autodesk Maya (version 2024, 2025 ou 2026) installé localement.
- Windows-based computer (Macintosh non supporté pour les ACU LITA exams).
- Familiarité avec la navigation de base dans une application Autodesk.
- Notions d'animation et de cinématique sont un plus.
- Anglais niveau scolaire suffisant pour comprendre les questions de l'examen.
- Aucun diplôme ou prérequis académique requis.

Public cible OpenCertif

- Étudiants en animation 3D, jeu vidéo, cinéma, VFX.
- Écoles d'animation : Gobelins, Supinfocom, MoPA, ESMA.
- Junior 3D animators et character riggers.

- VFX artists et compositeurs 3D.
- Game developers utilisant Maya pour les assets.
- Designers 3D et illustrateurs 3D.
- Profils en reconversion vers les métiers de l'animation 3D.

4. Domaines de compétences mesurées

L'examen est structuré autour de 6 grands domaines de compétences. Le tableau ci-dessous indique le poids relatif de chaque domaine dans l'évaluation finale (version 2026 — aligné sur Autodesk 2024-2026, Next Generation UI). Les pondérations sont des estimations issues du guide officiel Unity / Certiport.

Domaine	Intitulé	Pondération
1	Interface et navigation Maya	10 — 15 %
2	Modeling (Polygonal, NURBS)	20 — 25 %
3	Materials, Textures et UV	15 — 20 %
4	Lighting et Cameras	15 — 20 %
5	Animation et Rigging	20 — 25 %
6	Rendering et Effects	10 — 15 %

*Remarque : l'examen UCU Programmer dure environ 50 minutes pour 40 questions, soit environ 1 minute 15 par question. La gestion du temps est essentielle. Le score requis pour valider est de **500 sur 700** (sur une échelle officielle Unity de 200 à 700 points).*

5. Détail des compétences mesurées

Cette section détaille de manière exhaustive l'ensemble des compétences couvertes par l'examen ACU Maya, en s'appuyant sur les Objective Domains publiés par Certiport et Unity Technologies (version 2026 — aligné sur Autodesk 2024-2026, Next Generation UI).

1 Interface et navigation Maya

10 — 15 %

1.1 Interface Maya

- ▶ Identifier : Hotbox (space), Outliner, Channel Box, Attribute Editor, Tool Settings.
- ▶ Marking Menus et hotkeys.
- ▶ Workspaces : Modeling, Animation, Rigging, Rendering.
- ▶ Selection Modes : Object, Component (Vertex, Edge, Face).

1.2 Navigation 3D

- ▶ Alt + LMB / MMB / RMB pour orbit, pan, zoom.
- ▶ ViewCube et views Top, Front, Side, Perspective.
- ▶ Camera focus (f), framing all (a).

2 Modeling (Polygonal, NURBS)

20 — 25
%

2.1 Polygonal Modeling

- ▶ Créer primitives : Cube, Sphere, Cylinder, Plane, Torus.
- ▶ Éditer component-level : Vertex, Edge, Face.
- ▶ Extrude, Bevel, Bridge, Multi-Cut, Insert Edge Loop.
- ▶ Combine, Separate, Merge, Smooth.

2.2 NURBS Modeling

- ▶ Créer NURBS primitives et curves.
- ▶ Loft, Revolve, Birail, Boundary.
- ▶ Trim et Booleans NURBS.

2.3 Sculpting et Subdivision Surfaces

- ▶ Smooth (mesh subdivision).
- ▶ Sculpt tools : Grab, Smooth, Relax, Wax.
- ▶ Notions de Subdivision Surfaces.

3 Materials, Textures et UV

15 — 20
%

3.1 UV Mapping

- ▶ Créer des **UV maps** via UV Editor.
- ▶ Projections : Planar, Cylindrical, Spherical, Automatic.
- ▶ Unfold, Optimize, Layout.

3.2 Shaders

- ▶ Créer Lambert, Blinn, Phong, aiStandardSurface (Arnold).
- ▶ Paramétrer Color, Diffuse, Specular, Roughness.
- ▶ Bump et Normal maps.

3.3 Textures et files

- ▶ Importer des textures (file2D).
- ▶ Procedural textures (Ramp, Checker, Noise).
- ▶ Color Management dans Maya.

4 Lighting et Cameras

15 — 20
%

4.1 Lights

- ▶ Types : Ambient, Directional, Point, Spot, Area, Volume.
- ▶ Arnold lights : Sky Dome, Mesh Light, Photometric.
- ▶ Light Linking et Shadow settings.

4.2 Cameras

- ▶ Créer Cameras et régler Focal Length, Aperture.
- ▶ Camera animation et Image Plane.
- ▶ Depth of Field et Motion Blur.

5 Animation et Rigging

20 — 25
%

5.1 Keyframe animation

- ▶ Set Key (S) et Auto Key.
- ▶ Graph Editor : Curves, Tangents (Linear, Spline, Stepped).
- ▶ Dope Sheet et Time Slider.
- ▶ Time editor et Trax editor.

5.2 Rigging basics

- ▶ Créer des Joints et des Joint chains.
- ▶ Skin Bind (mesh to joints) avec Smooth Bind.
- ▶ Paint Skin Weights.
- ▶ IK Handle et FK control.

5.3 Animation curves

- ▶ Éditer curves dans Graph Editor.
- ▶ Easing : ease in / ease out.
- ▶ Loops et cycles d'animation.

6 Rendering et Effects

10 — 15
%

6.1 Render setup

- ▶ Render Settings : resolution, frame range, output format.
- ▶ Render Layers et AOVs (notions).
- ▶ Maya Hardware vs Arnold renderer.

6.2 Particles et Dynamics (notions)

- ▶ nParticles : Emitter, attributes.
- ▶ nCloth et nHair (notions).
- ▶ Bifrost (notions).

6.3 Batch render

- ▶ Batch render via Maya ou ligne de commande.
- ▶ Render image sequences (PNG, EXR).

6. Modalités pédagogiques OpenCertif

OpenCertif accompagne les candidats au ACU Maya à travers un parcours blended-learning complet, combinant ressources e-learning interactives, projets pratiques en Maya modeling, rigging, animation, UV mapping, shaders, lighting, rendering et particles et accompagnement tutoré.

Format de la formation

Durée recommandée	150 heures de pratique Autodesk Maya recommandées (OpenCertif structure ce parcours sur 60 à 80 heures de formation tutorée complétées par 70 à 90 heures de projet personnel)
Modalité	100 % distanciel asynchrone, ou blended (distanciel + classes virtuelles)
Support pédagogique	Unity Certified User Courseware officiel (GMetrix) + ressources OpenCertif (modules Rise 360, scénarios immersifs)
Plateforme LMS	lmsopencertif.fr (Moodle) — accès 24/7 pendant 12 mois
Encadrement	Tutorat asynchrone par expert Unity certifié + classes virtuelles bimensuelles
Pratique requise	Au moins 150 heures de pratique Unity (recommandation officielle Unity Technologies)
Évaluations	Quiz formatifs par module, 3 projets pratiques Unity, examens blancs CertPREP
Certification finale	Passage de l'examen ACU Maya en centre OpenCertif (CATC Certiport)

Parcours d'apprentissage proposé

- **Module 1** : Découverte de Maya — interface, navigation.
- **Module 2** : Polygonal modeling — primitives et components.
- **Module 3** : Extrude, Bevel, Insert Edge Loop.
- **Module 4** : Combine, Separate, Smooth.
- **Module 5** : NURBS et curves.
- **Module 6** : UV Mapping — projections et unfold.
- **Module 7** : Materials et shaders Lambert, Blinn.
- **Module 8** : aiStandardSurface (Arnold) et textures.

- **Module 9** : Lights et Arnold lighting.
- **Module 10** : Cameras et Image Planes.
- **Module 11** : Animation keyframes et Time Slider.
- **Module 12** : Graph Editor et curves.
- **Module 13** : Joints et joint chains.
- **Module 14** : Skin Bind et Skin Weights.
- **Module 15** : IK Handle et FK.
- **Module 16** : Render Settings et Arnold.
- **Module 17** : Particles et Dynamics (notions).
- **Module 18** : Batch render et output sequences.
- **Module 19** : Mini-projet — personnage animé simple.
- **Module 20** : Examen blanc CertPREP.

7. Ressources d'étude officielles

En complément du parcours OpenCertif, les ressources officielles Unity Technologies et Certiport suivantes sont fortement recommandées :

- Documentation officielle Autodesk Maya (help.autodesk.com).
- Page Certiport officielle : certiport.pearsonvue.com/Certifications/Autodesk.
- Page Autodesk Certification : autodesk.com/certification.
- Tutoriels officiels Autodesk Learning Center.
- CertPREP Practice Tests (GMetrix) — examens blancs Certiport pour ACU Maya.
- LearnKey courses pour Autodesk Certified User.
- Documentation Next Generation UI Certiport (ACU Exam Readiness Guide).
- Autodesk Education Community (free software pour étudiants et éducateurs).
- Chaîne YouTube officielle Autodesk — tutoriels Maya.
- Forums Autodesk Community et Discord.
- Badge officiel délivré via Credly (credly.com).
- Pages OpenCertif dédiées : opencertif.fr/autodesk.

8. Modalités de passage de l'examen

Inscription	Via OpenCertif ou directement auprès d'un centre Certiport
Centre d'examen	OpenCertif — Centre Certiport Authorized Testing Center (CATC) / Pearson VUE
Mode de passage	En centre uniquement (Unity n'autorise pas l'examen OnVUE à distance pour les certifications UCU — présence sur site requise)
Pièce d'identité	1 pièce d'identité avec photo obligatoire le jour de l'examen (pour les mineurs : autorisation parentale et CNI / passeport)
Aménagements	Demande possible auprès de Certiport (temps additionnel, assistance technique)
Résultat	Score communiqué immédiatement à la fin de l'examen (échelle 200-700, seuil de réussite 500)
Validité de la certification	3 ans à partir de la date de réussite — attribuée une seule fois (stackable, pas de renouvellement payant requis)

Politique de reprise	Délai d'attente de 24 heures avant la 1re reprise. Voucher retake à utiliser sous 60 jours après l'échec.
Badge numérique	Badge officiel délivré via Credly et intégrable à LinkedIn, CV, portfolio, sites de recrutement

9. Contact et inscription

Pour toute information complémentaire, demande de devis ou inscription à la formation préparatoire au ACU Maya, l'équipe OpenCertif reste à votre disposition. OpenCertif est un Centre Certiport Authorized Testing Center (CATC) habilité à délivrer les certifications Unity Certified User.



10. Mentions légales et version

Ce syllabus est établi par OpenCertif sur la base des Objective Domains officiels publiés par Certiport pour la certification ACU Maya, dans sa version applicable (version 2026 — aligné sur Autodesk 2024-2026, Next Generation UI). Les compétences mesurées, les pondérations et les objectifs présentés reflètent fidèlement la structure de l'examen telle que publiée par Unity Technologies via Certiport.

Autodesk, le logo Autodesk, Maya, AutoCAD, Inventor, Fusion 360, Revit, Maya, 3ds Max, Tinkercad et Autodesk Certified User (ACU) sont des marques déposées d'Autodesk Inc., enregistrées aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Compass et Live-in-the-Application (LITA) sont des marques déposées de Pearson Education Inc. Certiport et CertPREP sont des marques déposées de Pearson Education Inc. Pearson VUE est une marque déposée de Pearson Education Inc. GMetrix est une marque déposée de GMetrix LLC. LearnKey est une marque déposée de LearnKey Inc. Credly est une marque déposée de Pearson Education Inc.

OpenCertif n'est pas affilié à Unity Technologies. Ce document est fourni à titre informatif. Pour la version officielle et à jour des Objective Domains, consulter certiport.pearsonvue.com/Certifications/Unity et unity.com/products/unity-certifications.

Version du syllabus : 2026.05 — Édition mai 2026

Source officielle Certiport : certiport.pearsonvue.com/Certifications/Unity/Certified-User/Certify

Source officielle Unity : unity.com/products/unity-certifications/user-programmer

Page OpenCertif : opencertif.fr/unity-user-programmer