



Objetivos del Examen

Usuario certificado de Unity Artista

El examen de certificación Unity Certified User Artist evaluará los conceptos básicos del arte digital 2D y 3D dentro del software Unity para crear interactividad en juegos, aplicaciones, AR/VR y otras experiencias. Los objetivos del examen están alineados con los estándares actuales de la industria establecidos por profesionales y educadores. Se espera que las personas tengan al menos 150 horas de uso y capacitación del software Unity para obtener esta certificación.

Las personas que han obtenido la certificación Unity Certified User Artist han demostrado dominio de las siguientes habilidades:

1. Gestión de Activos

2.

- 2.1. Importe activos que incluyen, entre otros, configuraciones para FBX, OBJ y asociados texturas.
- 2.2. Importe y configure activos desde Unity Asset Store.
- 2.3. Cortar hojas de sprites para usarlas en una escena 2D, incluido, entre otros, el uso de Editor de Sprites predeterminado y 9 cortes.
- 2.4. Identifique componentes de malla, incluidos vértices, caras de polígonos y aristas.
- 2.5. Cree fotogramas clave y cambie tangentes en el Editor de curvas usando la ventana Animación.
- 2.6. Cree, modifique y utilice prefabricados.

3. Diseño de contenido de escena

- 3.1. Utilice las herramientas de Transformación y el componente Transformar en el Inspector.
- 3.2. Cree escenas prototipo utilizando primitivas de Unity y/o mallas de baja poli utilizando técnicas de caja blanca/caja gris.
- 3.3. Cree y edite un paisaje con materiales utilizando la herramienta Terreno, incluidos, entre otros, mapas de máscaras, pintura de texturas y propiedades difusas.

4. Implementación de iluminación, cámaras y materiales.

- 4.1. Modifique materiales utilizando el sombreador estándar y las propiedades de edición, incluidas, entre otras, especular, transparencia, normal y albedo.
- 4.2. Identificar la iluminación básica, incluidas, entre otras, sombras, ajustes de luz y formas de luz como direccional, área, punto y punto.
- 4.3. Utilice una configuración de cámara única que incluya, entre otras, isométrica frente a estándar, componente de cámara, fondo, máscaras de selección, planos de recorte, campo de visión (FOV), etc.
- 4.4. Dado un escenario, determine la canalización de renderizado adecuada que debe ser usado.