



CERTIFIED Professional

Certified Professional: Artist

Bu sertifika, Unity ile video oyunları ve gerçek zamanlı 3D uygulamalar için 3D sanat ve ortam oluşturma konusunda deneyime sahip profesyoneller için tasarlanmıştır.

Ön Koşullar

- Unity ile oyunlar veya gerçek zamanlı 3D uygulamalar için 3D sanat ve ortam oluşturma konusunda 2+ yıl pratik deneyim
- 3D nesnelere ve ortamları Unity'ye içe aktarma, yapılandırma ve aydınlatma deneyimi (PC, mobil cihazlar ve XR dahil çeşitli platformlar için)
- Yazılım geliştirme yaşam döngüsünün tamamında konseptten tamamlamaya kadar deneyim
- 3D ortamlar ve uygulama kullanıcı arayüzleri (UI) için prototip oluşturma deneyimi
- Animasyon ve 2D render işlemleri konusunda temel bilgi
- Unity programlama iş akışlarını ve terminolojisini anlama
- Oyun geliştirme veya gerçek zamanlı 3D uygulama geliştirme konusunda deneyim (simülasyon ve tasarım görselleştirme gibi)

Sınav Konuları

3D Nesnelere Render Etme (Rendering 3D Objects)

- 3D modelleri Unity'ye içe aktarma ve doğru şekilde render etme
- Shader Graph ve özel materyal ayarları ile çalışmak

Nesnelere ve Ortamları Aydınlatma (Lighting Objects and Environments)

- Global Illumination ve Lightmapping

- Gerçek zamanlı ve statik ışık kaynakları ayarlama
- Aydınlatma performansını optimize etme

Parçacıklar ve Efektlerle Çalışma (Working with Particles and Effects)

- Unity'nin Parçacık Sistemi (Particle System) ile efektler oluşturma
- Post-processing efektlerini ayarlama ve optimize etme

Temel Uygulama Öğeleri için Prototip Oluşturma (Prototyping Basic Application Elements)

- Temel sahne tasarımı ve kullanıcı arayüzü prototipleri oluşturma
- UI Toolkit ve Canvas bileşenlerini kullanma

2D Varlıklarla Çalışma (Working with 2D Assets)

- 2D sprite'ları içe aktarma ve düzenleme
- Tilemap ve Sprite Editor ile 2D ortamlar oluşturma

Animasyonla Çalışma (Working with Animation)

- Temel animasyonlar oluşturma ve Animator penceresini kullanma
- Animasyon durumları, geçişler ve blend trees ayarlama

Yazılım Geliştirme Ekiplerinde Çalışma (Working in Software Development Teams)

- Sürüm kontrol araçlarını kullanma (Git, Unity Collaborate)
- Proje yönetimi ve ekip içi işbirliği süreçlerine katılma