



# CERTIFIED Associate

## Certified Associate: Artist

Unity'nin temel beceri ve kavramlarındaki ustalığınızı göstererek Unity 2D ve 3D sanatçısı olarak ilk profesyonel rolünüzü elde edin.

### İşverenlere Gösterin

Aşağıdaki pozisyonlara uygun olduğunuzu vurgulayın:

- Junior Developer
- Junior Artist
- Lighting and Technical Artist
- Content Designer
- Quality Assurance Tester

---

### Ön Koşullar

- 2-3 dönemlik Unity dersi veya eşdeğer bağımsız çalışma
- Çeşitli Unity projelerinden oluşan bir portföy
- Unity yazılımını yükleme ve yapılandırma yeteneği
- Dijital sanat ve güzel sanatlar teorisi bilgisi
- 3D modelleme ve ilgili dosya türlerini anlama

---

### Sınav Detayları

- Sınav Unity 6 sürümüne dayanmaktadır.
  - Mevcut Diller: İngilizce, Japonca, Korece, Basitleştirilmiş ve Geleneksel Çince
-

## **Sınavda Neler Var?**

### **Varlık Yönetimi (Asset Management)**

- Rigged mesh, animasyon, doku ve ses gibi çeşitli varlık türlerini Unity editörüne aktarma ve ayarlarını düzenleme
- Inspector penceresini kullanarak GameObject'lere özel scriptler, materyaller ve collider'lar ekleme ve yapılandırma
- Unity Asset Store, Package Manager veya özel paketlerden varlıkları içe aktarma ve yapılandırma
- Sprite Editor, Tilemaps, Unity UI ve UI Toolkit kullanarak etkileşimli 2D arayüzler oluşturma
- Animator işlevlerini (durumlar, parametreler, geçişler, blend trees) kullanma
- Level of Detail (LOD) özelliğini kullanma
- Varlık optimizasyon seçeneklerini analiz etme (LOD oluşturma, baked lighting, paylaşılan materyaller kullanma)

### **Aydınlatma, Kameralar, Materyaller ve Efektler**

- Dahili Unity shader'larını kullanarak materyaller oluşturma, düzenleme ve uygulama
- Shader Graph kullanarak özel materyaller oluşturma
- Gelişmiş aydınlatma özelliklerini tanımlama (soft shadow width, bias, flares, halos, occlusion layers, light shapes)
- Senaryoya uygun aydınlatma tekniklerini belirleme (global illumination, light mapping, baking, reflection probes, light probes)
- Parçacık efektleri ve post-processing efektleri gibi görsel efektler oluşturma ve optimize etme
- Kameralar oluşturma ve yapılandırma (sahne çerçevesi, split-screen oyun, harita kaplamaları gibi özel işlevler)
- Evrensel Render Pipeline (URP) ve Yüksek Çözünürlüklü Render Pipeline (HDRP) arasında uygun olanı belirleme

### **Sahne İçeriği Tasarımı (Scene Content Design)**

- Dahili 2D ve 3D GameObject'ler ve Pro Builder kullanarak varlıklar oluşturma ve uygulama

- Terrain özelliđi, bitmiř modeller ve collider'lar kullanarak bitmiř seviye sanatını oluřturma