



Autodesk 3ds Max 2019 Certified Professional [Level 2]

SYLLABUS:

CURSO	:	Autodesk 3ds Max 2019 Certified Professional [Level 2]
AUTODESK CERTIFIED INSTRUCTOR	:	César Alfredo Villalobos Manrique
DURACIÓN	:	30 Horas

OBJETIVOS GENERALES:

El Examen de Certificación Professional de Autodesk 3ds Max 2019 está disponible solo en inglés, los candidatos deben entender e interpretar las preguntas en inglés, vienen entre 35 y 45 de un Banco de aproximadamente 150 preguntas típicas, estas pueden variar en el orden y algunas son capciosas.

El objetivo de este curso es plantear ejercicios que le permitan revisar de manera práctica, el contenido en Nivel Essentials e Intermediate de todo el curso de Autodesk 3ds Max 2019, los ejercicios planteados serán muy similares a los del examen Autodesk Certified Professional administrado por Certiport y tomado bajo nuestra supervisión en CUBICOMP.

También practicaremos la dinámica y lógica usada en los exámenes, ya que demostraremos que varias preguntas son capciosas y quizás por estar en inglés puedan confundir al candidato.

Desarrollaremos un promedio de 35 ejercicios donde tocaremos todos los temas propuestos, también se revisarán algunos conceptos básicos de inglés técnico.

Los alumnos que se encuentren preparados para rendir el examen recibirán la supervisión de CUBICOMP cuando encuentren alguna dificultad en la interpretación de las preguntas, por tratarse de un idioma extranjero.

Autodesk considera que esta interpretación y traducción de la pregunta, para hispano hablantes implica un tiempo adicional, por ello Autodesk contempla de los 90 minutos propuestos, extender el examen entre 30 y 60 minutos más, esto es decir un total de 120 a 150 minutos.

SYLABUS:

1. MÓDULO 1

UI / OBJECT MANAGEMENT

- Describe and use object transformations
- Identify Selection Regions and methods
- Use Viewports
- Set up and use Scene

2. MODELING

- Differentiate reference coordinate systems
- Differentiate workflow
- Identify Clone types
- Differentiate standard versus extended primitives

- Identify and use line tool creation methods
 - Identify Vertex types
 - Use object creation and modification workflows
 - Use polygon modeling tools
 - Use ProBoolean
3. **LIGHTING**
- Compare Attenuation and Decay
 - Identify parameters for modifying shadows
 - Add a volumetric effect
4. **MATERIALS / SHADING**
- Identify standard materials
 - Use the Slate Material Editor
5. **ANIMATION**
- Create a path animation and evaluate an object along the path
 - Identify Controller types
 - Identify playback settings
 - Locate the value of keys in the Time Slider
 - Use a Dope Sheet
6. **CAMERAS**
- Differentiate camera types
 - Edit FOV (Field of View)
 - Data Management / Interoperability
 - Differentiate common file types and usages
 - Use the import feature to import model data
7. **RIGGING**
- Use Character Studio for Rigging
 - Create simple Biped
 - Use the Skin modifier
8. **EFFECTS**
- Identify Space Warp types
 - Use atmosphere effects
 - Use particle systems
9. **RENDERING**
- Differentiate Renderers

METODOLOGIA:

Las clases serán prácticas, cada tema será acompañado de un ejercicio práctico que refuerce los conceptos previamente impartidos, estos serán evaluados permanentemente hasta que el alumno repita el ejercicio por sí solo. La estructura curricular, contenidos y la metodología de enseñanza está definida por las nuevas currículas de Autodesk definidas en el Autodesk Trainer Program y los Workshops para instructores certificados y que vienen en los AOTC y AOLM, Autodesk Official Training Courseware y Autodesk Official Learning Material respectivamente.

EVALUACION:

Cada modulo tendrá una nota, el promedio de estas notas generará un puntaje máximo que será de 100 puntos. Para aprobar el curso se necesita un mínimo de 80 puntos para lograr la certificación internacional, si el alumno obtuviera un promedio inferior a 80 pero no menor que 50, tendrá derecho a rendir el examen sin costo adicional en fecha programada por el ATC, en su defecto si desea ser evaluado en fecha no programada por el ATC, deberá abonar la suma de US\$20 lo cual le da derecho a una asesoría de 3 horas. Los alumnos que obtengan un promedio inferior a 50 puntos deberán a volver a tomar el curso para poder lograr su certificación internacional.

MATERIAL DE CONSULTA:

- Autodesk 3ds Max 2019 Reference
- Autodesk 3ds Max 2019 Tutorials
- Autodesk 3ds Max Essentials**
- Mastering Autodesk 3ds Max

ACERCA DEL AUTODESK 3DS MAX 2019

La Corporación Autodesk desde 1991 en que lanzo la primera versión del 3D Studio 2 en DOS, ha desarrollado grandes avances para este producto. Fueron 4 versiones en DOS y en 1998 lanzo su primera versión para Windows NT, cabe mencionar que el 3D Studio Max 1 de la División KINETIX ya soportaba multiprocesadores. El recordado Gary Yost incluyo una serie de plugins como el Character Studio versión 1, nadie se imaginaría que hoy llegaríamos a ser más de 700,000 usuarios registrados. En el año 2001 Autodesk compro una de las empresas más importantes a nivel mundial para Post Producción Digital de Cine y TV: Discreet Logic cuyos clientes en los últimos 5 años cubrían en su totalidad las 5 nominaciones al Oscar a Mejor Efecto Especial. Esta empresa canadiense que desarrollaba Sistemas en Workstations Silicon Graphics bajo plataformas Unix también había ganado 4 Oscar de la Academia por innovaciones tecnológicas. El objetivo principal de la compra era fusionar tecnologías a fin de que la nueva División Discreet potenciara los softwares de plataforma Windows.

Es así que lanzan las versiones integradas de Discreet 3ds Max 4 y Discreet Combustion 1, es importante resaltar que desde su lanzamiento en versión DOS el precio del 3ds Max ha sido el mismo.

El 2006 la Corporación Autodesk que cotiza más de 2.5 billones de dólares en la Bolsa de Valores de New York, crea la nueva Autodesk Media and Entertainment Division que lanzó en noviembre de ese año la nueva versión: Autodesk 3ds Max 2019, que ahora además del MassFX, Arnold ART Render, CAT y Character Studio viene incluido Hair and Fur, Clothes, Probooleans, Unwrap Pelt y últimamente Fluidos, así como más de 50 nuevas características, sobre todo en la velocidad de modelado y render. A principios del 2006 se terminó de concretar la compra de la corporación Alias 7 Wavefront conocida por sus afamados productos que ahora son Autodesk Maya y Autodesk Motion Builder, Finalizando el 2007 se concretó la compra de MudBox de Skymatter.

El software Autodesk 3ds Max en conjunto con Autodesk Maya se utilizó para generar los efectos visuales 3D en películas como como Capitan Sky y el Mundo de Mañana, Superman el Retorno (The Orphanage), El Día Después de Mañana (Dreamscape Imagery/ Uncharted Territory), El Exorcista: El Comienzo, Celular, La Nueva Cenicienta, El Último Samurai, y Elf (Digital Dimension), Las Trillizas de Belleville (Walking the Dog), X2: X-Men Unidos, El Trabajo Italiano (Frantic Films), últimamente King Kong (Weta Digital), La Guerra de Los Mundos, Las Crónicas de Narnia y Piratas en el Caribe (Industrial Light & Magic and Sony Pictures Imageworks), Superman Regresa (Frantic Films); una gran cantidad de juegos para PC y consolas incluyendo Spider-Man Y Spider-Man 2 The Game (Treyarch); Las nuevas películas de Guerra de las Galaxias de la Antigua República y El Imperio de Jade (BioWare); nuevos títulos como Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory and Prince of Persia Warrior Within (Ubisoft); Warhammer 40,000: Dawn of War (Relic Entertainment), Fable (Lionhead Studios, Microsoft); la serie Grand Theft Auto (Rockstar); Halo y Halo 2 (Bungie); y Harry Potter y la Piedra Filosofal (Electronic Arts). El software Autodesk 3ds Max 2019 se utiliza para crear diseño y cinemáticas finales en renombradas firmas arquitectónicas como HOK, KDLAB, Bombardier, OVI, y Urban Simulations.

Requerimientos del Sistema:

- Se recomienda sistema 64 bits Intel® Core i7 o Dual Intel Xeon o sistema AMD® procesador multi-core con SSE4.2
- 4GB RAM y mínimo espacio para swap de 6 Giga Bits (se recomienda 16 GB RAM y espacio para swap de 32GB).
- Tarjeta gráfica NVIDIA® GeForce, AMD® Radeon, Intel® que soporte aceleración por hardware Nitrous Direct 3D con 2 Giga de RAM y una resolución de 1920x1200 (60Hz) (se recomienda NVIDIA® Quadro o AMD® Fire Pro)
- Mouse o similar con tres botones (optimización para Microsoft Intellimouse)
- Opcional: tarjeta de audio y parlantes, tarjetas de red, acelerador gráfico 3D, dispositivo de video input, WACOM Intuos o tableta sensible a la presión, instrumentos midi, mouse de 3 botones.
- Sistemas operativos Windows 7 64 bits, Windows 7 Ultimate 64 bits, Windows 8, Windows 8.1 y Windows 10 Professional.
- Microsoft® Internet Explorer®, Microsoft® Edge®, Google Chrome® o Mozilla® Firefox®.
- Direct X 11.