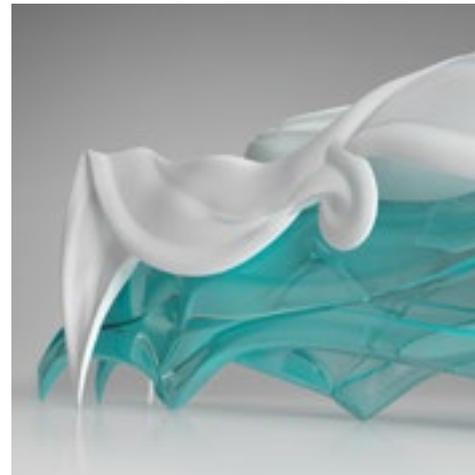


Autodesk® 3ds Max®: сертификация пользователей и профессионалов 2014 версии

План подготовки к экзамену



Сертификаты Autodesk признаются во всех отраслях проектирования. Сертифицированные пользователи быстрее растут в профессиональном плане, что выгодно не только им самим, но и их работодателям. Сертификаты Autodesk подтверждают знания и умения специалистов, помогая им повышать квалификацию, производительность труда и уровень доверия к профессиональной компетентности.

Компания Autodesk настоятельно рекомендует тщательно организовать процесс подготовки к сертификационному экзамену. Залогом успеха станут регулярное выделение времени на подготовку, изучение плана подготовки, прохождение курса в Авторизованном учебном центре, а также официальные подготовительные материалы. Важно также иметь практический опыт работы с программным продуктом.

Сертификационный экзамен для пользователей 3ds Max призван подтвердить наличие знаний и практических навыков, необходимых для профессионального роста. Его могут сдавать студенты, начинающие специалисты, а также опытные пользователи, желающие повысить свою квалификацию. Экзамен состоит из 30 вопросов; среди них — вопросы с несколькими вариантами ответа и практические задачи, помогающие убедиться в том, что пользователь понимает принципы работы в 3ds Max и способен эффективно применять продукт. Продолжительность экзамена — 50 минут. Подробную информацию можно получить на странице www.certipoint.com/autodesk.

Сертификационный экзамен для профессионалов 3ds Max 2014 — это оценка знания инструментов, возможностей и способов решения типовых задач в 3ds Max 2014. Экзамен состоит из 35 вопросов, в большинстве из которых требуется создать или изменить файл в 3ds Max, а затем ввести ответ в предназначенное для этого поле. Также имеются вопросы с несколькими вариантами ответов, задания на поиск соответствий и указание мышью. Время сдачи экзамена

ограничено 2 часами (в некоторых странах этот срок может быть продлен). Найдите ближайший региональный центр тестирования Autodesk на странице autodesk.starttest.com.

О Программе сертификации

Вы можете сдавать каждый сертификационный экзамен до трех раз в течение 12 месяцев.

Подробнее о Программе сертификации Autodesk можно узнать на странице www.autodesk.ru/certification.

Рекомендуемые уровни квалификации для сдачи сертификационных экзаменов по 3ds Max

Для подготовки к экзамену очень важно наличие опыта работы с программным продуктом. Вы должны провести определенное время, применяя свои знания на практике.

Сертификационный экзамен для пользователей:

Учебный курс (или его эквивалент) по 3ds Max 2011-2014 плюс 50 часов практической работы.

Сертификационный экзамен для профессионалов 2014 версии:

Учебный курс (или его эквивалент) по 3ds Max 2014 плюс 400 часов практической работы.

Очные курсы в АТС®

Авторизованные учебные центры Autodesk (АТС®) предоставляют профессиональные образовательные услуги и предлагают широкий спектр обучающих ресурсов. Компания Autodesk рекомендует всем, кто собирается сдавать сертификационный экзамен, пройти курс в одном из таких центров. Найдите ближайший к вам АТС на странице www.autodesk.ru/atc.

Официальные подготовительные материалы

Компания ASCENT выпускает официальные учебные материалы Autodesk, а компания Wiley публикует официальные руководства по программным продуктам. Эти материалы используются при обучении в АТС. Кроме того, их можно приобрести в различных форматах на сайтах www.ascented.com и www.wiley.com/go/autodeskoofficialpress.

Образовательное сообщество Autodesk

Образовательное сообщество Autodesk предлагает студентам и преподавателям бесплатное ПО и учебные материалы. Подробности — на странице students.autodesk.com.

Экзаменационные темы и цели обучения

В процессе подготовки к сдаче сертификационных экзаменов мы рекомендуем изучить перечисленные ниже темы и цели. Они подробно раскрываются в официальных учебных материалах и официальных руководствах по программным продуктам Autodesk, которые издаются компаниями ASCENT и Wiley Publishing. Следует иметь в виду, что на экзамене могут проверяться не все изложенные здесь вопросы.

Сертифицированный профессионал 3ds Max 2014

Темы	Цели
Анимация	Анализ процесса анимации объекта с помощью Редактора кривых
	Изменение методов интерполяции
	Создание анимации по траектории и анализ положения объекта вдоль траектории
	Объяснение различий между Редактором кривых и диаграммой ключей
	Редактирование касательных с помощью Редактора кривых
	Определение типов контроллеров
	Определение настроек воспроизведения
	Определение зависимости, используемой для анимации
	Поиск значений ключей на шкале времени
	Использование проходов и редакторов анимации
Камеры	Объяснение различий между разными типами камер
	Изменение поля обзора
	Понятия ближней и дальней секущей плоскости для используемой камеры
Композитинг	Демонстрация совмещения нескольких слоев
	Демонстрация переназначения цветов изображения
Управление данными / взаимодействие	Рендеринг слоев и импорт результатов в Composite
	Объяснение различий между стандартными типами файлов, особенности их применения
	Импорт данных модели с помощью функции импорта
Динамика / моделирование	Использование модификаторов для моделирования мягких тел
Эффекты	Определение атмосферного эффекта
	Определение события
	Определение систем частиц
	Определение типов объемной деформации
Освещение	Сравнение затухания (Attenuation) и спада (Decay)
	Объяснение различий между функциями источника света в сцене
	Определение параметров для изменения теней
	Использование системы естественного освещения
	Использование перечня источников света

(продолжение)

Темы	Цели
Материалы / затенение	Определение параметров шейдера
	Определение стандартных материалов
	Использование режимов смешивания
	Использование Редактора материалов
Моделирование	Объяснение различий между базовыми системами координат
	Объяснение различий между применяемыми рабочими процессами
	Определение типов клонирования
	Объяснение различий между стандартными и расширенными примитивами
	Определение и применение методов создания линий с помощью соответствующего инструмента
	Определение разных типов вершин
	Процедуры создания и редактирования объектов
	Применение инструментов полигонального моделирования
Использование ProBoolean (Max) / Boolean (Maya)	
Рендеринг	Объяснение различий между системами рендеринга
	Определение типов прохода
	Определение параметров рендеринга
	Использование рендера для визуализации прохода
Оснастка	Описание характерных черт двуногих персонажей
	Определение костей скелета
	Использование контроллеров
	Определение решающих модулей обратной кинематики
	Использование таблицы весов
Скрипты	Запуск скриптов
	Типовые примеры использования скриптов
Пользовательский интерфейс / управление объектами	Описание и использование методов трансформирования объектов
	Определение рамок выбора и методы их использования
	Описание конфигурации видов и навигации с помощью видового куба

Запишитесь на сертификационный экзамен для профессионалов в региональном центре тестирования Autodesk: autodesk.starttest.com

Подробнее о сертификации: www.autodesk.ru/certification