



Autodesk 3ds Max Interactive 2018 Advanced [Level 3]

SYLLABUS:

CURSO	:	Autodesk 3ds Max Interactive 2018 Advanced [Level 3]
AUTODESK CERTIFIED INSTRUCTOR	:	César Alfredo Villalobos Manrique
DURACIÓN	:	30 Horas

OBJETIVOS GENERALES:

El curso 3ds Max Interactive lo ayudará a producir experiencias visualmente impactantes, inmersivas e interactivas de todo tipo.

Incluye un motor en tiempo real que usará para experimentar su contenido 3D en múltiples plataformas, incluyendo computadoras de escritorio, dispositivos móviles, consolas de juegos, en la Web y en dispositivos de realidad virtual y realidad aumentada (VR & AR). Con el conjunto de herramientas de edición que se adjunta, puede crear sus escenas y hacerlas cobrar vida con comportamientos interactivos y efectos visuales.

Al combinar las potentes herramientas de animación y modelado 3D de 3ds Max con estas nuevas herramientas para crear experiencias interactivas, el curso 3ds Max Interactive tiene como objetivo proporcionarle flujos de trabajo simples, eficientes y familiares para crear contenido atractivo.

A medida que conoceremos el motor interactivo y las herramientas de edición, conoceremos la herramienta Stingray. Esto se debe a que 3ds Max Interactive se basa en la tecnología Stingray de Autodesk, la misma tecnología que usan la mayoría de empresas para impulsar una variedad de juegos galardonados, experiencias de realidad virtual, visualizaciones arquitectónicas y más.

Con 3ds Max Interactive, obtendremos toda la potencia y flexibilidad de Stingray, además de una interoperación más fluida con 3ds Max y Revit Live, y funciones adicionales diseñadas específicamente para usuarios de 3ds Max.

SYLABUS:

1. MÓDULO 1
GETTING STARTED
 - Instal 3ds Max interactive
 - Setup a Project
 - Navigate the viewport
 - Place and Manipulate objects
 - Linking with 3ds Interactive
 - Import Assets

2. MÓDULO 2
BUILDING LEVELS
 - Create a level
 - Place objects in a level

- Manipulate objects in a level
- Snap Objects in a level
- Cameras
- Create level objects
- Organize level objects in layers
- Paint with Scatter Tool
- Terrain Tool
- Edit a level in VR

3. MÓDULO 3

LIGHTING AND RENDERING

- Lighting
- Shading
- The Shading environment and post effects
- Capture Frames Tool
- Shader node reference

4. MÓDULO 4

CREATING GAME PLAY

- Visual programming using Flow
- Scripting with Lua
- Communication between Flow and Lua
- AI and pathfinding
- Physics

ANIMATION

- Set up a character
- Set up an animation controller
- Animation controller
- Anim Controller Editor
- Clip Editor
- Animation constraints
- Ragdolls
- Animation sampling & compression
- Previewing
- Optimization
- Human IK
- Blend shapes
- Skeleton editor

5. MÓDULO 5

CREATING FX

- Create and edit particle effects
- Particle system properties
- Enable APEX Cloth

CINEMATICS

- Story Editor
- Animate sub-objects
- Animate shading environment
- Story Editor hotkeys

6. MÓDULO 6

CREATING USER INTERFACES

- Scaleform Studio Editor
- Import Scaleform Studio Project to 3ds Max Interactive
- Integrating Scaleform Studio
- Run a 3ds Max Interactive project from Scaleform Studio
- Flow for UI control
- Communication between 3ds Max interactive and Scaleform Studio

7. MODULO 7

WORKING WITH AUDIO

- Wwise audio basics
- Integrate Wwise
- Export Wwise Sound Banks
- Debugging Wwise content
- Wwise autoring tool
- Wwise Lua functions
- Optimize audio Memory usage

MANAGING CONTENT AND RESOURCES

- Loading and unloading content at runtime
- Localizing your project

8. MODULO 8

USING ENTITIES IN YOUR PROJECT

- Create a new entity asset
- Place an entity in a level
- Edit an entity
- Assign components to an entity
- Set up an entity's behavior using Flow or Lua
- Create a custom component
- Interact with entities during gameplay

9. MODULO 9

PLAY TESTING YOUR GAME

- Ways to run your project
- Ways to get runtime feedback
- Connect to a remote device
- Reloading resources
- Log console

10. MÓDULO 10

DEPLOYING AND BUILDING

- After You Release
- About Experimental Features
- Customize 3ds max Interactive using Plug ins
- The interactive Plug-in SDK
- Reference
- Flow node reference
- Lua API reference

METODOLOGIA:

Las clases serán teóricas prácticas, cada módulo teórico 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 70 puntos para lograr la certificación internacional, si el alumno obtuviera un promedio inferior a 70 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 Interactive 2018 Reference
- Autodesk 3ds Max Interactive 2018 Tutorials
- Autodesk Scaleform Studio Reference**
- Autodesk Scaleform Studio Tutorials**

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 Ultimatte 64 bits, Windows 8, Windows 8.1 y Windows 10 Professional.
- Microsoft® Internet Explorer®, Microsoft® Edge®, Google Chrome® o Mozilla® Firefox®.
- Direct X 11.