

## **Autodesk Certified Professional**

### **Темы экзамена по Autodesk Maya**

Экзамен длится 120 минут

35 вопросов

#### **1. Анимация**

Редактирование анимационных кривых

Возможные типы зависимостей

Поиск пользовательского атрибута, добавленного в контроллер

Определение значения анимационного атрибута

#### **2. Камеры**

Объяснение различий между разными типами камер

Определение угла поля зрения камеры

Объяснение выбора пропорций кадра для используемой камеры

Определение названий и значений атрибутов камеры

Управление данными / взаимодействие

Импорт данных модели с помощью функции импорта

#### **3. Динамика / моделирование**

Определение и описание поведения мягких тел

Объяснение различий между активными и пассивными твердыми телами

Описание мягкого или твердого тела

Определение параметров и свойств твердых тел

#### **4. Эффекты**

Определение и использование физических полей

#### **5. Освещение**

Объяснение различий между источниками света

Определение компонента зеркального отражения у источника света

Объяснение различий между типами освещения

Определение значений атрибутов теней при рендеринге методом трассировки лучей  
Описание методов размещения источников света в сцене

## **6. Материалы / затенение**

Определение типа материала, назначенного геометрии  
Определение компонента затенения в изображении

## **7. Моделирование**

Создание поверхностей для модели  
Определение типа логической операции, примененной к объектам  
Инструменты полигонального моделирования  
Описание стандартного процесса сглаживания сеток

## **8. Рендеринг**

Описание настроек качества при рендеринге методом трассировки лучей/быстрого сканирования строк  
Различные модули рендеринга и характерные особенности каждого из них  
Оснастка / подготовка персонажей  
Определение костей скелета  
Определение костей скелета или элементов управления с манипуляторами обратной кинематики (IK Handle)

## **9. Сборка сцены / интеграция рабочих процессов**

Возможности улучшения организации сцены с помощью операций поиска и переименования  
Описание транслятора / формата файлов FBX

## **10. Интерфейс / управление объектами**

Фиксация преобразований у объектов  
Описание параметров кадрового окна камеры  
Определение сведений об объектах и диалоговое окно управления сценой «Outliner»