

Sommaire

- **Découverte de Maya** – interface, menus, paramétrage
- **Atelier 1** : interface de Maya
- **Atelier 2** : première animation (modélisation + rendu d'une fusée)
- **Atelier 3** : modèle une tête de diable avec Artisan et Paint-Effects
- **Atelier 4** : modélisation polygone du corps du diable
- **Atelier 5** : modélisation NURBS d'une montre
- **Atelier 6** : surfaces de subdivision
- **Atelier 7** : animation d'un robot via import de base de données
- **Atelier 8** : animation d'un personnage articulé
- **Atelier 9** : animation d'un personnage skinné
- **Atelier 10** : contraintes dynamiques (mobile exporté Shockwave 3D)
- **Atelier 11** : animation par particules
- **Atelier 12** : texturation (matières sur lèvres/antennes)
- **Atelier 13** : projection de textures (étiquette d'un objet)
- **Atelier 14** : modélisation & animation via **MEL scripting**
- **Atelier 15** : habillage (cheveux, vêtements) avec **Fur & Cloth**
- **Atelier 16** : utilisation de **Fluid Effects** dans une animation