



## PROGRAMME

### Objectifs

- Animer des objets 3D.

### Public concerné

Artiste graphique, vidéaste, monteur.

### Pré-requis

Maya Modélisation.

Durée : **5 jr(s)**  
Coût : **2500 € HT**

### Animation par images-clés

Régler les préférences de l'animation, les unités de travail, la vitesse de lecture.

Propriétés de base d'un objet, paramètres animables, position, rotation, échelle.

Définir la position d'un objet à un moment par une image-clé, relation avec le temps.

Modifier les courbes d'interpolation, l'éditeur graphique, character sets.

### Animation réactive

Créer des relations entre plusieurs états de deux paramètres différents. Paramètres personnalisés, types de données : vectors, floats, integers, strings.

Set driven key, contrôler une animation par un paramètre sur mesure.

### Skeletons

Parentage des objets, principe des joints et leur hiérarchie.

Construire un système de joints à l'intérieur d'un mesh, duplication symétrique.

Attacher un mesh à un skeleton, peindre les influences des joints.

Mettre en place une animation réactive pour un skeleton.

### Muscles

Systèmes avancés de contrôle de mesh, capsules attributs et affichage.

Chaînes de capsules, convertir un système de joints en capsules.

Créer et paramétrer des muscles, points d'accroche, longueur, déformation.

Déformation d'un mesh par les muscles, peindre les influences.

### Animation dynamique

Simulations physiques, corps souples et rigides, objets actifs et passifs.

Forces, influences sur le node de transformation, moteur dynamique.

Interaction dynamique entre les corps rigides.