

Laurent Bertran de Balanda

Animation et  
effets spéciaux avec **MAYA**  
**A t e l i e r s** g r a p h i q u e s

*Avec la contribution de Olivier Salvatori*

© Groupe Eyrolles, 2005

ISBN 2-212-11554-7

**EYROLLES**



## Table des matières

Remerciements	I
Avant-propos	V
<b>Partie 1</b> À la découverte de Maya	
1. Osez l'impossible avec Maya	5
2. Peignez un décor urbain avec les textures procédurales	41
<b>Partie 2</b> Et maintenant animez !	
3. Pilotez une voiture de police grâce à l'animation linéaire et non linéaire	73
4. Préparez l'animation du voleur	103
5. Animez le voleur	135
6. Crash à moto avec Blend Shape	159
<b>Partie 3</b> Le monde est dynamique	
7. Braquez la banque avec les particules	175
8. Carambolages en série avec la dynamique	213
9. Récupérez les pièces d'or à l'aide d'effets spéciaux	245

**Partie 4** La mise en scène

- |  |            |
|--|------------|
| <b>10.</b> Aidez le voleur à s'évader avec les fluides               | <b>267</b> |
| <b>11.</b> Traquez le voleur avec Paint Effects et le Camera Mapping | <b>289</b> |
| <b>12.</b> Faites briller vos scènes avec le rendu Mental Ray        | <b>305</b> |

**Partie 5** Annexes

- |                                 |            |
|---------------------------------|------------|
| <b>A</b> Gestion des animations | <b>327</b> |
| <b>B</b> Le langage MelScript   | <b>331</b> |
| <b>C</b> Références             | <b>335</b> |