



## 3ds Max 2017 - Atelier animation

---

68 leçons

Durée estimée : 07h00

Référence : BFEP-003

- 3ds Max 2017
- Présentation de l'objectif de la formation
- Organisation de la scène de base
- Création des pistons
- Liaison des bras du robot
- Utilisation des helpers d'animations
- Placement des helpers et spline de contrôle d'animation
- La LookAt contraint
- Utilisation du Hoose pour le tuyau de l'aspirateur
- Fin des liaisons du robot
- Explication du fonctionnement du wire parameter
- Utilisation du wire parameter pour l'expression du robot
- Utilisation du Reaction Manager pour animer les pinces
- Les réglages d'animations et le concept de Clé avec Autokey
- Utilisation du mode Set Key
- Animation du robot avec Autokey
- Utilisation du Curve Editor
- L'Invert Kinematic (IK)
- Animation du bras du robot
- Utilisation de la link contraint
- Animation de la tête du robot
- Animation des brosses nettoyeuses avec le OutOfRange
- Les différents types de particules
- Les concepts de bases de particule flow
- Utilisation des forces de gravité et de vent
- Utilisation des déflecteurs
- Mise en pratique sur l'arroseur automatique
- Création de particules fixes de détritrus
- Animation de rotation du robot pour l'aspiration
- Aspiration des particules à l'aide du vent



## 3ds Max 2017 - Atelier animation

---

68 leçons

Durée : 07h00

Référence : BFEP-003

- Animation de rotation du robot
- Création de la structure de bones et des IK du papillon
- Création des IK Solver
- Attachement du papillon aux bones à l'aide de skin
- Le contrôleur wave pour animer les ailes du papillon
- Utilisation du path contraint pour animer le papillon
- Réglage du paramètre pourcentage du path contraint
- Animation d'interaction entre le robot et le papillon
- Découverte de Mass FX
- Les fondamentaux de Mass FX
- Le Mcloth
- Les contraintes charnières
- Fin de l'animation du robot
- Animation de la porte avec MassFx et la Hinge contraint
- Animation du sceau et du rateau avec Mass FX
- Le Mcloth et son utilisation pour le linge qui pend
- Interaction du Mcloth avec le robot et calcul des clés
- Ajout de l'arroseur automatique et d'un noise contrôleur
- Correction de l'animation du seau
- Correction de l'animation du rateau
- Création de vagues avec le modificateur Noise
- Création d'onde de choc avec le modificateur Ripple
- Mise en place de notre personnage Mesh
- Tour d'horizon des technologies d'animation de personnages
- Positionnement du biped dans le personnage
- Application du modificateur skin
- Réglage d'affichage du biped et animation test
- Réglage des enveloppes d'attraction du skin
- Les autres options du modificateur skin
- Création de morphing d'expressions



## 3ds Max 2017 - Atelier animation

---

68 leçons

Durée : 07h00

Référence : BFEP-003

- Mise en place du personnage dans la scène
- Contrôle du regard à l'aide du LookAt Constraint
- Animation du personnage
- Peaufinage de trajectoire et visualisation
- Motion blur et amélioration du matériau des particules
- Création d'une preview
- Rendu du film d'animation et optimisation
- Utilisation du Camera Sequencer, visualisation du film et message de fin