



Automatiser des tâches dans le cadre de la production sous Maya

Cours LD

G. Gesquière

Introduction

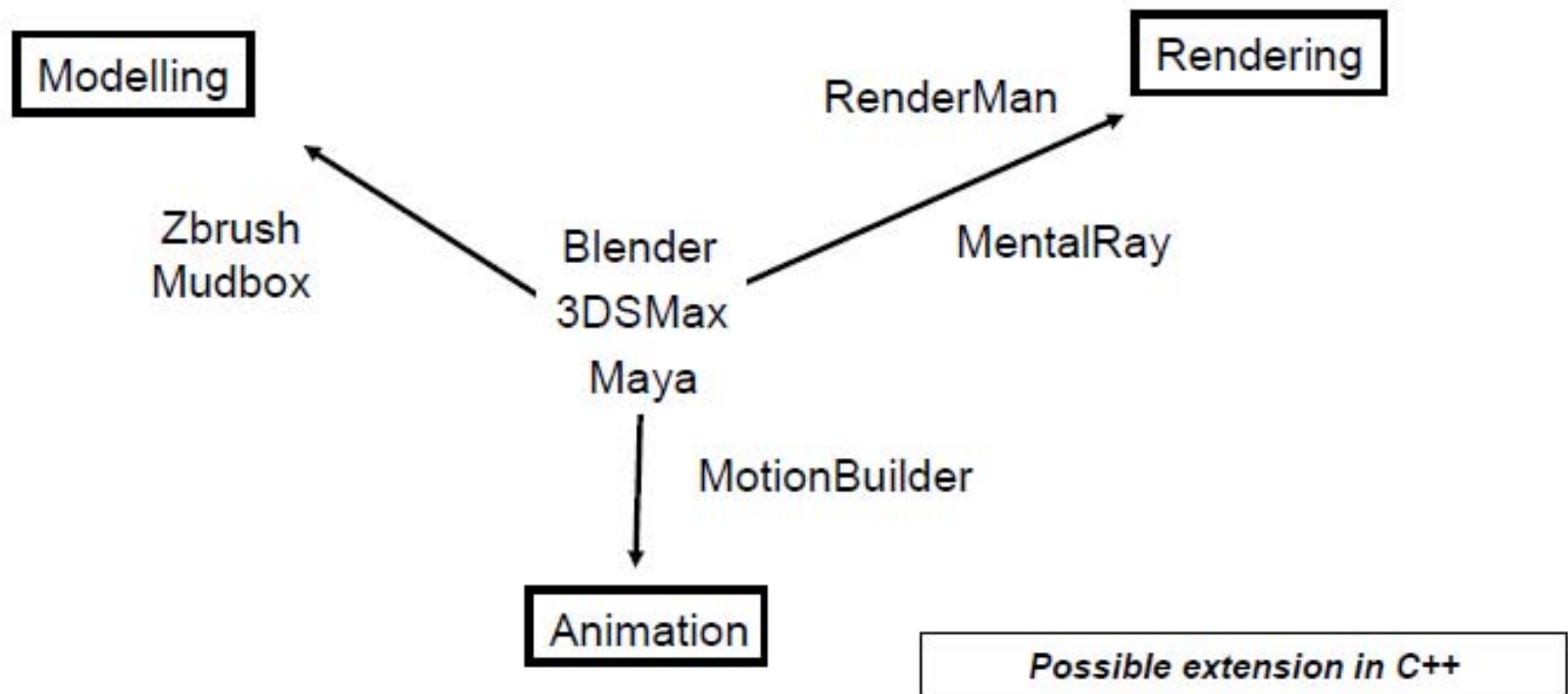
- Ce cours s'appuie sur des connaissances a priori que vous pouvez avoir de Maya
- Comprendre le rôle du programmeur dans le workflow 3D
 - Afin de coopérer avec des artistes
 - script (MEL / Python)
 - plug-ins C++ (chargement dynamique de bibliothèques)

3D programming

- hardware / base software
 - CPU
 - API C/C++ dedicated to 3D
ex: OpenGL, DirectX
 - speed-up thanks to delegation to hardware though drivers
 - GPU (NVIDIA, ATI now AMD, PlayStation)
 - Specific language (between C and assembly), VertexProgram, PixelShader,
ex: GLSL, CG, CUDA, OpenCL
 - GPGPU
 - Nvidia PhysX, Havok Game Dynamics by Havok (now Intel)
 - Financial Mathematics, simulation, etc

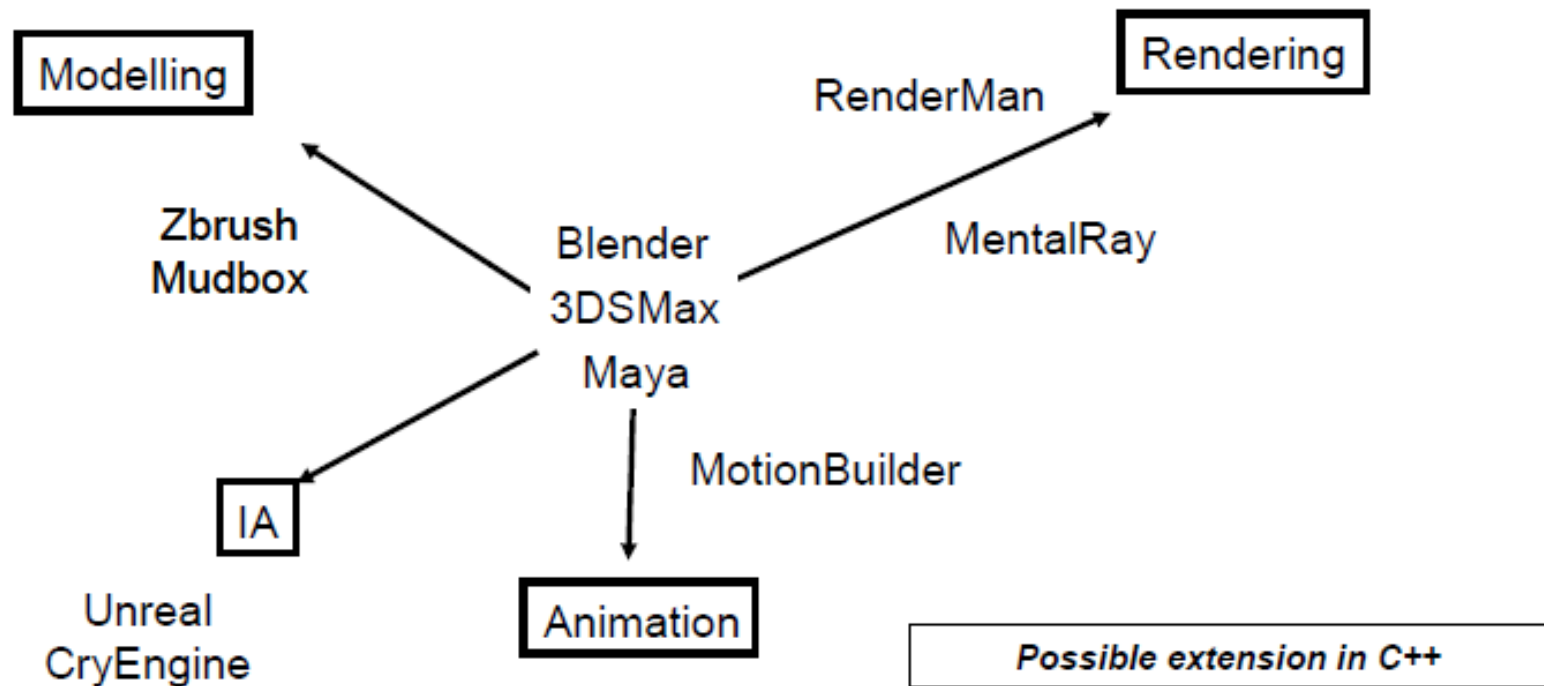
3D programming

- Advanced software



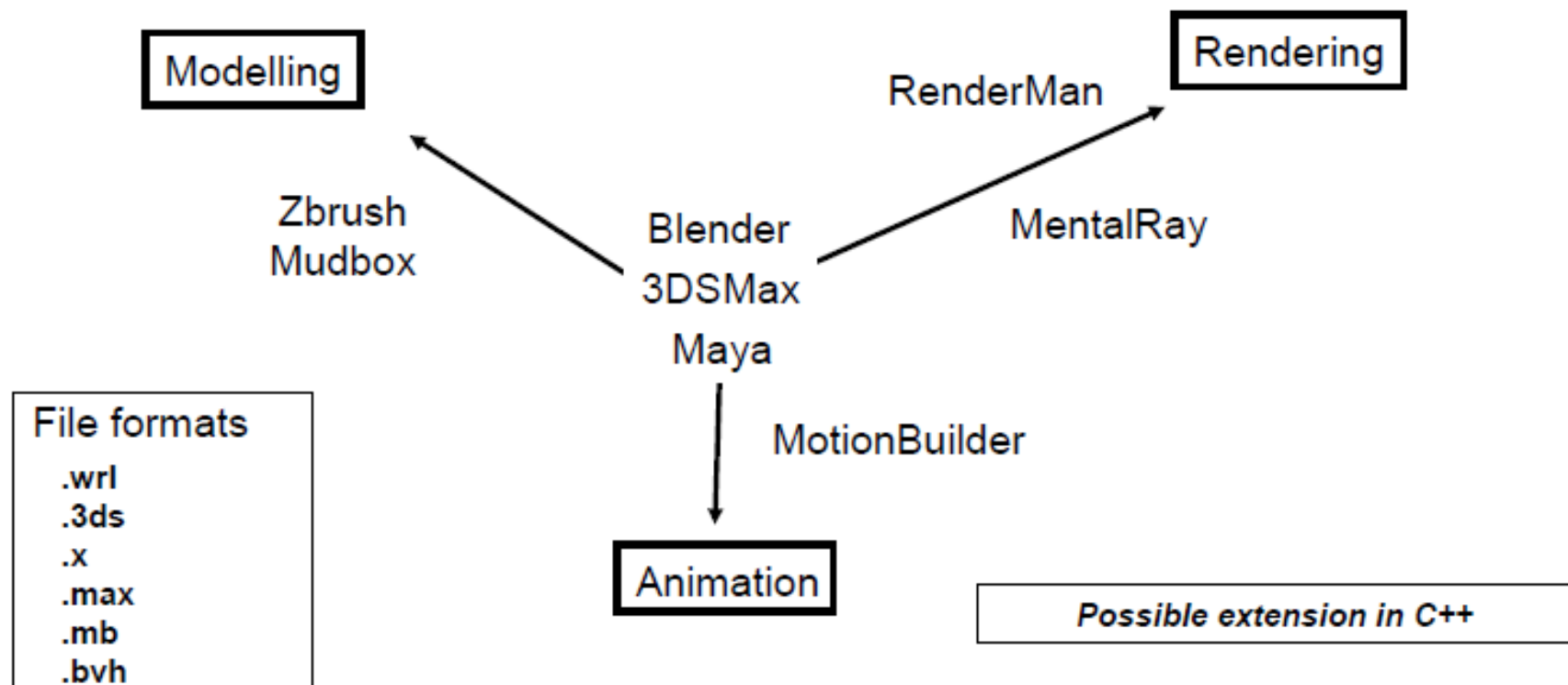
3D programming

- Advanced software

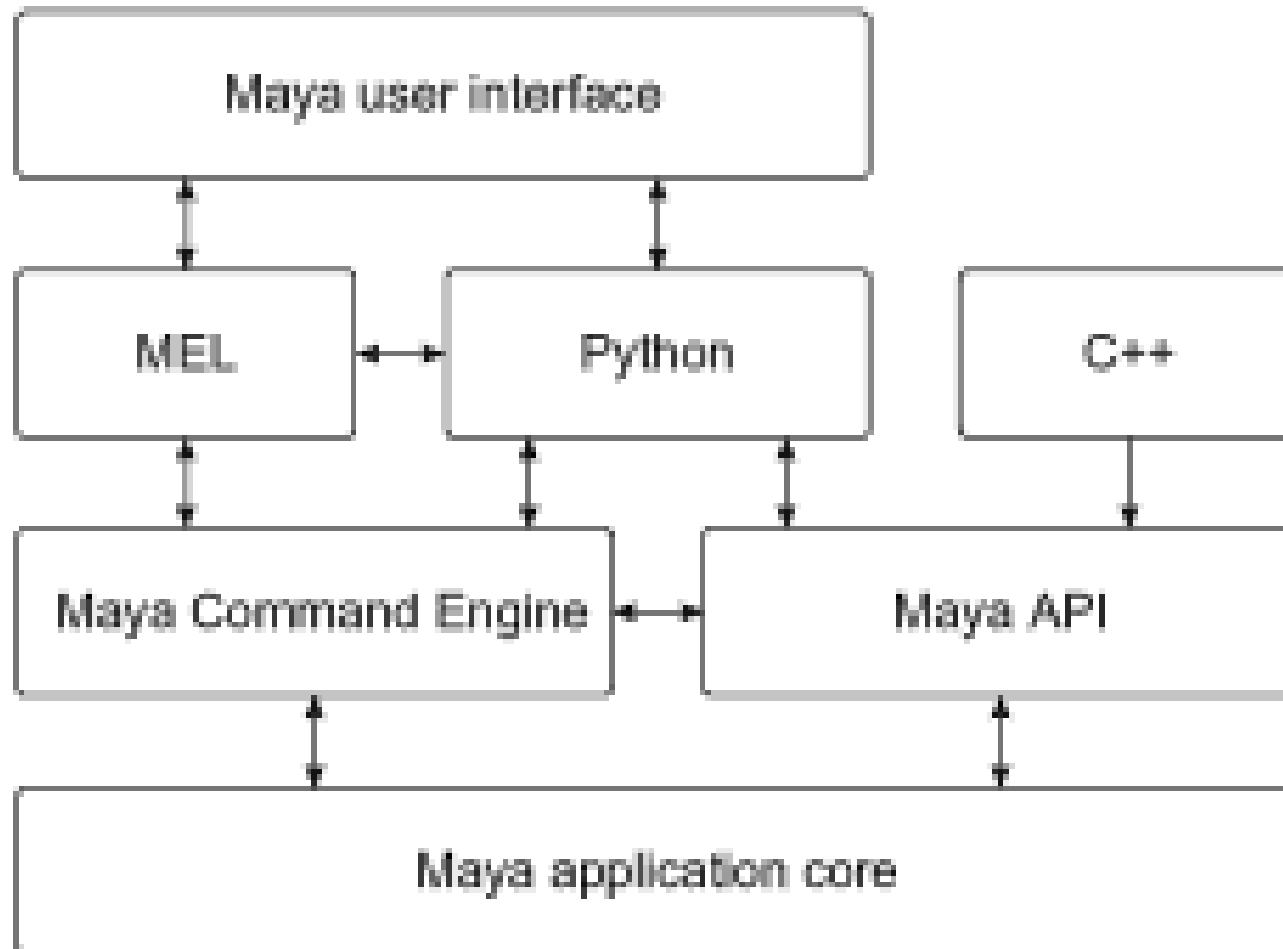


3D programming

- Advanced software



Architecture



Introduction

- Licence pour les étudiants
 - <http://students.autodesk.com/>
 - Possibilité d'avoir accès à des licences gratuites dans un cadre non professionnel
 - Pas la possibilité de les installer sur les postes de Gamagora
- Nous allons travailler sur :
 - Introduction à Python (cours + TP)
 - Mel sous Maya
 - Python et Maya

Supports de ce cours

Supports internet

Exemple <http://morpheo.inrialpes.fr/people/reveret/teaching/>

