**Programmation**

Automatiser des tâches dans le cadre de la production sous 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 librairies)
* Licence pour les étudiants :
* <http://students.autodesk.com/>

L’ensemble des commandes connues sont référencées dans : -Help > Mel Command Reference

polyCube –edit –heigt 3;

duplicate;  
Move –r0 0 $diameter\_barrel;

Créer variable :

* Int $a ;
* Float $b ;

Remplir variable

* $a=3;
* $b = 4.57;

Random= rand(10)

**MEL**

If ($a == $b)

OU : ||  
AND : &&

for(initialization; condition; update)  
 {  
 }

for($i = 1; $i < 5; $i +1)  
 {  
 sphere –radius 0.2 ;  
 }