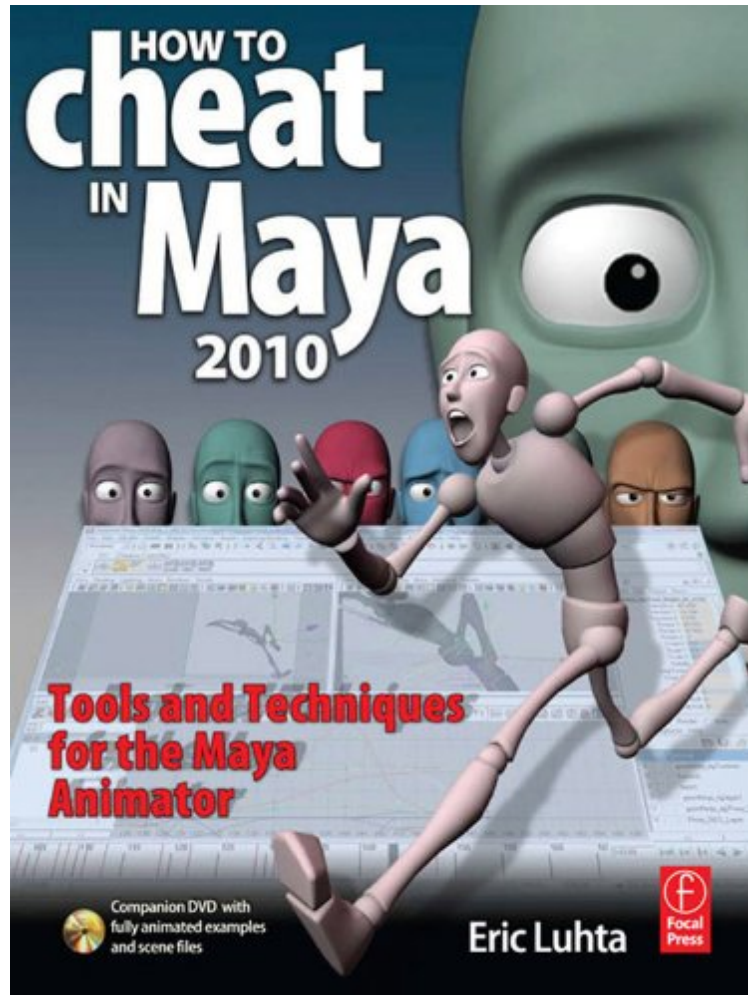


[Mobile pdf] How to Cheat in Maya: Tools and Techniques for the Maya Animator

How to Cheat in Maya: Tools and Techniques for the Maya Animator

Von Eric Luhta

ebooks / Download PDF / *ePub / DOC / audiobook



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrang: #1685040 in eBooksVerffentlicht am: 2013-03-20Erscheinungsdatum: 2013-03-20File Name: B00BY79JPA | File size: 61.Mb

Von Eric Luhta : **How to Cheat in Maya: Tools and Techniques for the Maya Animator** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised How to Cheat in Maya: Tools and Techniques for the Maya Animator:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. How to Cheat in Maya...Von Heiko KriskcherSchnes Buch mit einfachen Kniffen zum Thema Animation.Es wird auf praktische Sachen eingegangen die man in der Praxisgebrauchen kann,wenn man sich als 3D Animator herumschlagen will.Ich will mehr solche Bcher!0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. How to Cheat in MayaVon Reiter KlausTitel: How to Cheat in Maya 2010Untertitel: Tools and Techniques for the Maya AnimatorAutor: Eric

Luhta Taschenbuch: Softcover incl. DVD mit Animationsbeispielen und Dateiszenen **Sprache:** Englisch **Verlag:** Focal Press **ISBN:** 978-0-240-81188-8 **Preis:** 36,99 **Autor:** Eric Luhta arbeitet als 3D Animator in Vancouver für die Pixar Studios Kanada, und unterrichtet über die Online Plattform AnimationMentor.com im Bereich Animation für das 3D Programm Maya von Autodesk. Bereits sein Studentenprojekt, Prospective Student, wurde auf dem Siggraph Computer Animation Festival 2008 gezeigt. Bevor Eric im August 2010 zu den Pixar Studios wechselte, wirkte er in den Kinofilmen Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen und Horton hört ein Hu mit. Ebenso war er als Animator für das im Februar 2010 erschienene Spiel Bioshock 2 tätig. **Inhalt:** Das 315 Seiten umfassende Buch ist in 12 Kapitel unterteilt, die sich im Schwierigkeitsgrad aufeinander aufbauen. In den ersten drei Kapiteln geht Luhta auf elementare Grundkenntnisse wie das Einrichten und Abspeichern eines geeigneten Arbeitsplatzes ein, erklärt die Bedeutung, die verschiedenen Arten und Bearbeitungsmöglichkeiten von Splines im Graph Editor. Dabei verzichtet er ganz bewusst darauf, jede einzelne Einstellungsmöglichkeit des sehr umfangreichen Programms zu erklären, sondern behandelt nur jene Optionen, die zu einem schnelleren und einfacheren Umgang mit dem Programm beitragen. In den folgenden Kapiteln 4 bis 7 bleibt Eric Luhta diesem Stil treu und erklärt anhand von einfachen, aber sehr verständlichen Beispielen, wichtige Animationstechniken wie Forward und Inverse Kinematic, Constrains, Key und Breakdown Poses. Auch der, oft schwer verständliche, Gimbal Lock, eine mathematisch notwendige Hierarchie bei der Rotation, von in Abhängigkeit stehenden Objekten, wird ausführlich erklärt. Mit einfachen Lösungsansätzen werden die oft auftretenden Probleme des Gimbal Lock umgangen. Die folgenden Themenbereiche Walkcycle und Facial Animation sind die am ausführlichsten beschriebenen Kapitel des gesamten Buches. Die Animation jedes Körperteils wird Schritt für Schritt anhand vieler Screenshots genauestens erklärt. Die unterschiedlichen, zu animierenden Gesichtspartien, werden in Kapitel 10 anhand eines sprechenden Characters näher gebracht. Phoneme und Mimik werden erklärt und können in Eigenarbeit nachanimiert werden. In den letzten beiden Kapiteln werden die Vorteile und das Anlegen von Animationslayern erklärt, sowie ein kurzer Einblick in das Thema Rendering gegeben. **DVD:** Die beiliegende DVD enthält mit knapp 100 Maya-Dateien genügend praktische Beispiele, um die in den einzelnen Kapiteln beschriebenen Techniken selbst zu erarbeiten. Zwei geriggte lowpoly Modelle laden dazu ein, die erlernten Techniken anhand von eigenen Animationen auszuprobieren. Es befinden sich auch sechs Moviefiler auf der DVD in denen verschiedene Constrain-Arten erklärt werden. **Fazit:** Das Buch ist unkompliziert geschrieben und enthält auf jeder Doppelseite mindestens sechs Screenshots mit einer genauen Arbeitsanweisung zu jedem Bild. So müssen keine langen Texte gelesen werden, mit Hilfe der Bilder und der DVD kann man sofort das jeweilige gewünschte Kapitel durcharbeiten. Für einen Neueinsteiger im 3D Bereich ist das Buch zu sehr fortgeschritten. Grundkenntnisse in allen Bereichen des Programms sind vonnöten. Wenn man sich selbst schon mal an einer Charakteranimation versucht hat, merkt man schnell, dass der Autor alle wichtigen und auftretenden Probleme, sowie zur Arbeitserleichterung führenden Techniken, abhandelt. Ein sehr gelungener Ratgeber mit vielen Tricks, um häufig auftretende Schwierigkeiten zu umgehen, verdient den Titel How to Cheat in Maya zu Recht.

Kurzbeschreibung "How to Cheat in Maya" focuses on the art of animation and how it is done in Maya. The book presents productivity tips and tools so that animators can get things done in the most efficient way possible - and obtain quality results with a minimum effort. The other anchor for the book will be that it discusses universal techniques within the art of animation - but for Maya. Readers will learn which circumstances call for which techniques, and how to get quality results fast. Topics like: What do things like anticipation and settle look like in the graph editor? How are moving holds done effectively from a technical standpoint? Which tangent types are useful for which situations? These nuggets of information make "How to Cheat in Maya" an invaluable resource for artists and animators. The DVD includes all Maya files, as well as video files of the animations demonstrated in the book. An accompanying web site will also be part of the package. **Kurzbeschreibung "How to Cheat in Maya"** focuses on the art of animation and how it is done in Maya. The book presents productivity tips and tools so that animators can get things done in the most efficient way possible - and obtain quality results with a minimum effort. The other anchor for the book will be that it discusses universal techniques within the art of animation - but for Maya. Readers will learn which circumstances call for which techniques, and how to get quality results fast. Topics like: What do things like anticipation and settle look like in the graph editor? How are moving holds done effectively from a technical standpoint? Which tangent types are useful for which situations? These nuggets of information make "How to Cheat in Maya" an invaluable resource for artists and animators. The DVD includes all Maya files, as well as video files of the animations demonstrated in the book. An accompanying web site will also be part of the package. **Über den Autor und weitere Mitwirkende** Eric Luhta is a professional animator whose recent credits include "Bioshock 2", "Cloudy With A Chance of Meatballs", "Horton Hears A Who!", and numerous television commercials. Eric has extensive experience with Autodesk's Maya, including teaching it, as an instructor for the Maya Training Program at AnimationMentor.com. He currently lives in Los Angeles, CA with his wife and 3 computers.