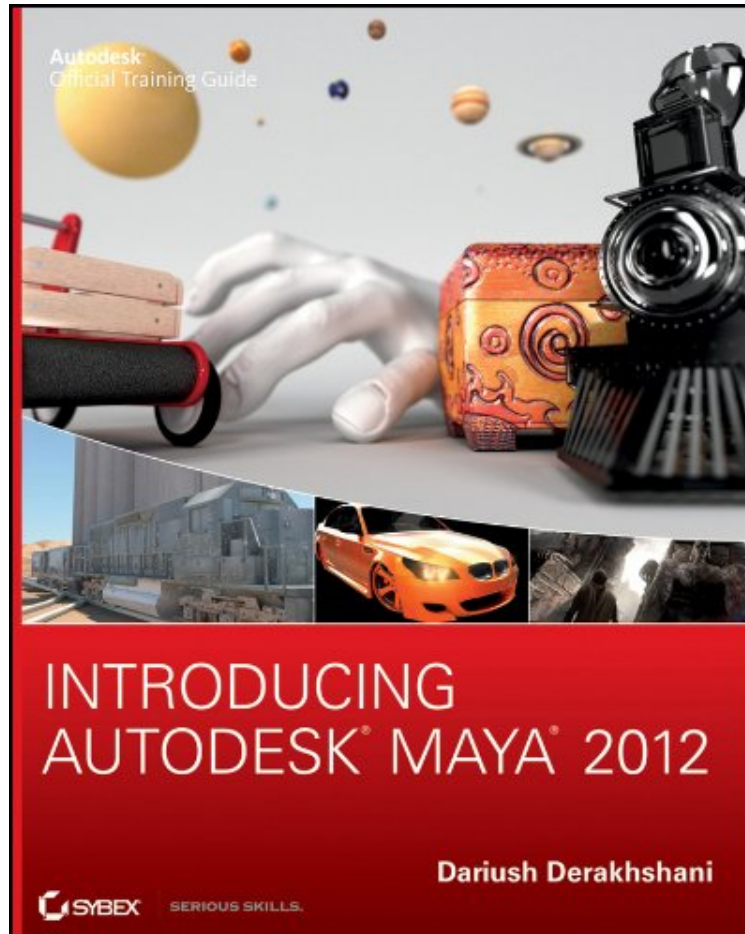


Introducing Autodesk Maya 2012

Von Dariush Derakhshani

*DOC | *audiobook | ebooks | Download PDF | ePub*



Produktinformation - Verkaufsrang: #1467904 in eBooks Veröffentlicht am: 2011-03-29 Erscheinungsdatum: 2011-03-29 File Name: B004VCAV0C | File size: 30.Mb

Von Dariush Derakhshani : Introducing Autodesk Maya 2012 before purchasing it in order to gauge whether or not it would be worth my time, and all praised Introducing Autodesk Maya 2012:

Kundenrezensionen
Hilfreichste Kundenrezensionen
4 von 4 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich.
Achtung! Inhaltlich bezogen auf Maya 2011
Von Barney
Achtung! Das Buch scheint inhaltlich eine Kopie von "Introducing Autodesk Maya 2011" zu sein. Zum einen habe ich es selbst im Chapter 2 "Creating a Project" bemerkt, da hier der Proze von der Version 2011 beschrieben wird. In der Version 2012 gibt es beim erstellen eines neuen Projekts neue Features, bzw. ist der Weg dahin ein wenig anders. Zum andersn befinden sich auf der englischen Produkt-Seite von Sybex schon einige Korrekturen (Errata), die ebenfalls auf den inhaltlichen Bezug auf die Version 2011 hindeuten ("Interactive Split Tool incorrectly identified as Split Polygon Tool"), eine Unterscheidung von 2011 zu 2012. Auf neue Features der Version 2012 wird gar nicht eingegangen - auch wenn es fr Einsteiger mglicherweise nicht von Interesse ist. Wenn jedoch ein Men und deren Funktionen beschrieben werden, dann erwarte ich auch, da die Mens der Version 2012 beschrieben werden und nicht die der Version 2011. Die neuen Mens werden hier erst gar

nicht erwähnt. Grundsätzlich ist dieses Buch für Einsteiger zu empfehlen, finde es jedoch aus Prinzip eine Frechheit, wenn hier einfach ein neues Cover auf ein inhaltlich altes Buch "geklebt" wird. Daher schicke ich das Buch zurück. 1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Super für Anfänger Von dkd Das Buch ist super geeignet für Leute, die sich zum ersten Mal mit einem 3D-Programm wie Autodesk Maya 2012 beschäftigen. Die Inhalte sind super beschrieben. Da das Buch schon in dem dem zweiten Kapitel mit einer ersten, simplen, Animation des Sonnensystems startet, wird es nicht langweilig, da auch ein hoher Praxisanteil vorhanden ist. Auch ist Buch leicht verständlich geschrieben, was dazu führt, dass man es, obwohl es für nicht Native-Speaker, in einer Fremdsprache geschrieben ist, zügig lesen kann und sich den Stoff aneignen kann. Kleinere Fehler wurden in dem Buch zwar gemacht, jedoch stehen auf der Website des Verlags Richtigstellungen, sodass dies auch kein Problem darstellt. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Gutes Buch für Neueinsteiger Von Lukas Lamprecht Das Buch "Introducing Autodesk Maya 2012", welches im Jahr 2011 bei Wiley Publishing, Inc. in Indianapolis erschienen ist, spiegelt inhaltlich genau das wider, was der Titel bereits ankündigt. Das englischsprachige Buch bietet auf 618 Seiten einen umfassenden Überblick über viele grundlegende Funktionen und Einsteiger-Techniken in Maya, verzichtet dafür aber auf fortgeschrittene Thematiken und kratzt bei den meisten Themengebieten lediglich an der Oberfläche der vielseitigen Möglichkeiten, die einem in Maya zur Verfügung gestellt werden. Die Projekte und Übungen, die innerhalb der einzelnen Kapitel zur Erklärung der Themen durchgeführt und zudem als Online-Download bereitgestellt werden, sind übersichtlich gestaltet und lassen sich in den meisten Fällen auch sehr gut nachvollziehen und vor allem nacharbeiten. Die teils komplizierten Sachverhalte werden im Buch zudem durch lockere Sprache und gute Beispiele erklärt, was dazu führt, dass man sich auch mit komplexen Prozessen gerne auseinandersetzt und über die Buchinhalte hinaus zum Ausprobieren angeregt wird. Trotzdem kommt es hin und wieder vor, dass es einem ohne weitere Hilfestellung nicht gelingt, die Übungsaufgaben mit den im Buch beschriebenen Workflows nachzustellen. Dem Buch fehlt es an dieser Stelle an alternativen Vorgehensweisen und Methoden. Wenn der fest vorgeschriebene Arbeitsablauf nicht funktioniert oder Probleme hervorruft, steht man als Neueinsteiger in der Thematik oftmals aufgeschmissen und hilflos da. Es hätte sich an dieser Stelle angeboten, dem Leser mehrere alternative Workflows aufzuzeigen, mit denen man das gleiche Ergebnis erzielen kann. Weiterhin offenbart sich stellenweise die schlechte Bearbeitung der Vorgängerversion des Buches. Im Vergleich zu Maya 2011 haben sich in Maya 2012 einige Funktionen verändert, weiterentwickelt oder wurden umbenannt. Dies hat der Autor Dariush Derakhshani jedoch nicht berücksichtigt, weswegen einige fehlerhafte Workflows oder Werkzeuge im Buch beschrieben werden. Auf gänzlich neue Funktionen in Maya 2012 wird zudem leider gar nicht eingegangen. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass "Introducing Autodesk Maya 2012" trotz einiger inhaltlicher Fehler ein sehr gutes Buch ist, um sich als Neueinsteiger einen ersten groben Überblick über die komplexe Welt der 3D-Visualisierungs-Software Maya zu verschaffen. Da der Titel des Buches genau dies verspricht, bewerte ich es mit 4 von 5 möglichen Sternen. Meiner Meinung nach sind knapp 40 auch ein angemessener Preis für ein solch umfangreiches Werk an Fachwissen. Fortgeschrittenen Usern mit Vorerfahrung würde ich das Buch jedoch keinesfalls empfehlen, da die einzelnen Thematiken nicht tiefgründig genug beschrieben werden und sich die verwendeten Arbeitsabläufe zu steif und linear präsentieren, um im professionellen Segment Anwendung zu finden.

Kurzbeschreibung A practical, step-by-step guide to Maya 2012 This book is the ideal primer to getting started with Maya, the premier 3D animation and effects software used in movies, visual effects, games, cartoons, short films, and commercials. You'll learn the Maya interface and the basics of modeling, texturing, animating, and visual effects. Professional visual effects artist and instructor Dariush Derakhshani explains the nuances of the complex software, while creative tutorials offer realistic, professional challenges for those new to 3D. You'll be up and running in no time with the world's most popular professional 3D software application. Provides a thorough, step-by-step introduction to Maya 2012 Explains the core concepts of CG and working in 3D Covers modeling, rigging, HDRI lighting, mental ray rendering, and more Concepts are reinforced with tutorials that offer realistic challenges and clear explanations Color insert provides real-world examples from talented beginning Maya users Build your Maya and animation skills from the ground up with this practical, thorough guide.
Kurzbeschreibung A practical, step-by-step guide to Maya 2012 This book is the ideal primer to getting started with Maya, the premier 3D animation and effects software used in movies, visual effects, games, cartoons, short films, and commercials. You'll learn the Maya interface and the basics of modeling, texturing, animating, and visual effects. Professional visual effects artist and instructor Dariush Derakhshani explains the nuances of the complex software, while creative tutorials offer realistic, professional challenges for those new to 3D. You'll be up and running in no time with the world's most popular professional 3D software application. Provides a thorough, step-by-step introduction to Maya 2012 Explains the core concepts of CG and working in 3D Covers modeling, rigging, HDRI lighting, mental ray rendering, and more Concepts are reinforced with tutorials that offer realistic challenges and clear explanations Color insert provides real-world examples from talented beginning Maya users Build your Maya and animation skills from the ground up with this practical, thorough

guide. Buchrckseite ENTER A NEW DIMENSION WITH MAYA 2012 Maya 3D animation, effects, and compositing software is a top choice for film and video creators, game artists, and 3D design professionals. Now you can learn to build and animate your own digital models and scenes, and begin developing professional-level Maya skills, with *Introducing Autodesk Maya 2012*. This new edition of the perennial favorite and bestseller is a perfect introduction to 3D and Maya. Starting with the basics, the book builds from the ground up, combining straightforward text with fun and practical examples to make it easy to learn Maya's core tools. Follow clear, step-by-step lessons while you learn by doing, using the hands-on project files available for download from the Web. The book includes a full-color insert with striking examples from talented new Maya users to inspire you. Learn CG and 3D core concepts and production workflows Get a fast, but thorough primer on Maya 2012's user interface Build a simple animation of the planets in the solar system, right away Explore the basics of NURBS, polygons, and subdivision surfaces modeling Create an alien hand, a steam locomotive, a toy wagon, and more Rig for animation and get the most out of Maya's powerful Graph Editor tool Master HDRI lighting, mental ray rendering, dynamics, visualization, and effects Use mental ray Sun Sky to light a wagon HDRI lighting increases fidelity