

Sebagai software modeling dan animasi 3D, dapat dikatakan **Maya** adalah software 3D yang terpopuler -kalau bukan yang terbaik- pada masa kini, baik untuk modeling maupun animasi, khususnya *character modeling* dan *character animation*. Oleh karena itu, Maya memang lebih banyak digunakan untuk membuat character modeling dan animasinya, serta untuk mendesain efek spesial. Sedemikian komersilnya software Maya hingga industri perfilman Holywood banyak menggunakannya dalam membuat karya mereka, baik untuk pembuatan video clip, film animasi, seperti Finding Nemo, film pendek hingga karya besar berupa film kolosal semacam Lord of The Ring. Bahkan Alias Wavefront, pengembang software Maya, menerima penghargaan berupa piala Oscar untuk film Lord of The Ring. Selain itu, Maya juga digunakan untuk membuat model-model 3D untuk keperluan produksi Game. Salah satu yang paling terkenal adalah Grand Turismo.

Buku ini menguraikan dengan gamblang bagaimana menggunakan Maya 5.0 untuk keperluan modeling 3D, animasi 3D, material, dan pencahayaan. Kekuatan utama buku ini terletak pada tutorial kasus yang menuntun Anda untuk menguasai Maya dengan cara belajar sambil bekerja (*learning by doing*). Setiap langkah-langkah penting dalam tutorial tersebut dilengkapi dengan penjelasan yang menguraikan fungsi dari langkah tersebut.

Jika Anda seorang pemula atau bahkan belum pernah menggunakan Maya dan ingin menguasai bagaimana membangun desain 3D dan membuat animasi 3D menggunakan Maya, mungkin buku ini dapat menjadi "guru" yang menuntun Anda untuk menguasai Maya. Meskipun demikian, buku ini mengasumsikan bahwa Anda sudah terbiasa menggunakan sistem operasi Windows

Pembahasan dalam buku ini mencakup:

- Alur Kerja dan Interface Maya 5.0
- Modeling
- Material, Tekstur, dan Pencahayaan
- Animasi

Tentang Penulis

Ir. Rinaldy Awaluddin, MM, pemain baru dalam dunia Modeling dan Animasi 3D khususnya menggunakan software Maya. Buku ini merupakan hasil karyanya yang pertama kali diterbitkan oleh PT Elex Media Komputindo.

Ir. Bayu Adjie, pemerhati dan praktisi Komputer Grafis, Animasi 2D/3D, Digital Audio/Video, Special Effect, dan Aplikasi Web yang secara aktif terus mencari terobosan-terobosan bagaimana menggunakan software secara tepat guna dan mudah.

KELOMPOK

Grafik-Animasi

KETRAMPILAN

- Tingkat Pemula
- Tingkat Menengah
- Tingkat Mahir

JENIS BUKU

- Referensi
- Tutorial
- Latihan

ISBN 979-20-5417-0



9 789792 054170



121040292

Penerbit PT Elex Media Komputindo
Jl. Palmerah Selatan 22, Jakarta 10270
Telp. (021) 5483008, 5490606, 5460888
Ext. 3323
Web Page: <http://www.elexmedia.co.id>