

Maya History

Python это один из самых быстроразвивающихся и популярных языков программирования в мире. Официальная версия питона реализована на языке **C (Си)** - это значит что все структуры и команды, которые вы прописываете в вашем скрипте, являются оберткой для более сложных команд, реализованных на языке Си, который в свою очередь основан на языке **B** (разработанным в компании AT&T), который основан на языке **BCPL**, который основан на **CPL**, который в свою очередь был создан под влиянием языка **Algol 58** (Созданный в 1958 году в Германии учеными для научной конференции в Цюрихе), который скорее всего был создан под влиянием Машины Тьюринга для расшифровки немецких сообщений в течении 2-й Мировой Войны.

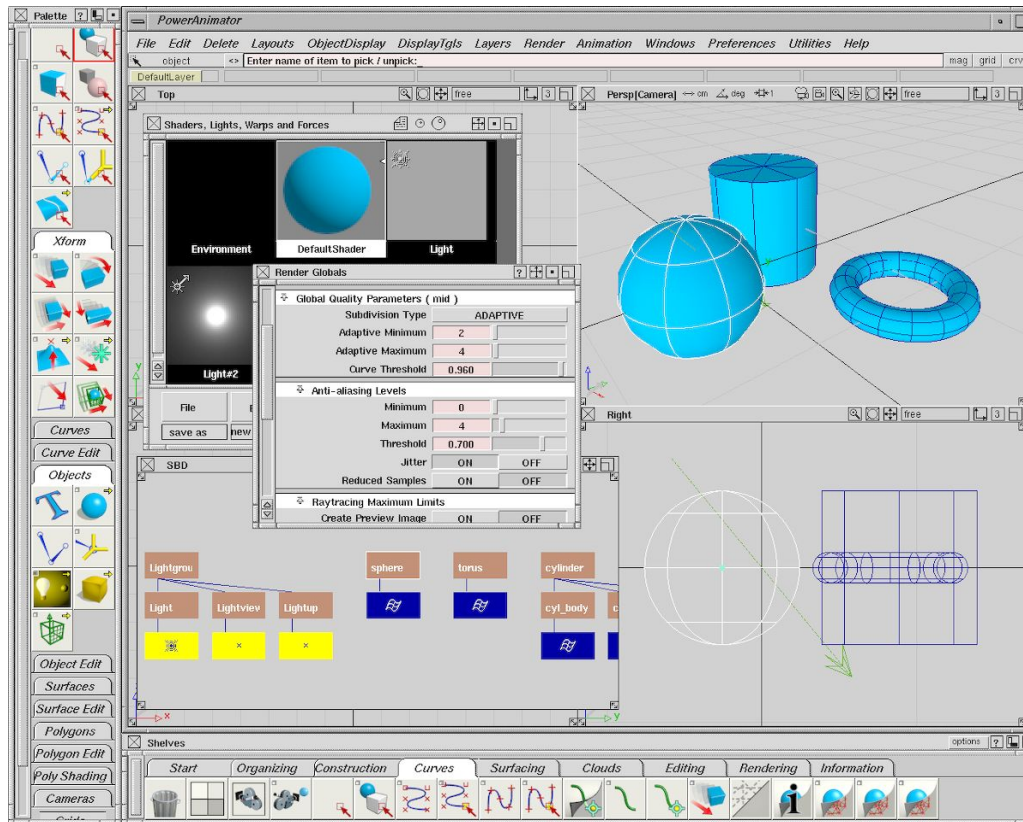
MEL (Maya Embedded Language) - язык для написания скриптов в Autodesk Maya, который был основным инструментом автоматизации задач до версии Maya 8.5, где впервые был внедрен Python. MEL был специально разработан для запуска команд Maya, а также для построения логически более сложных цепочек команд Maya - т.е. проверка условий, обработка массивов данных с помощью циклов и т.д. Основным заказчиком создания пакета Maya была компания **Walt Disney Feature Animation**, которая впервые использовала эту программу для фильма "Динозавр", до этого Maya была всего лишь набором программ для создания анимации (**The Advanced Visualizer** от компании Wavefront Technologies, **Power Animator** компании **Alias Research** и программы Explore компании TDI).

На ранних этапах разработки Maya, основным языком программирования был **Tcl** - который позволял писать скрипты аналогично shell скриптам в системе Unix. Однако как только была выпущена первая официальная версия пакета, языком программирования скриптов стал язык из программы **Dynamation** (часть программы The Advanced Visualizer) компании Wavefront, который был переименован в MEL.

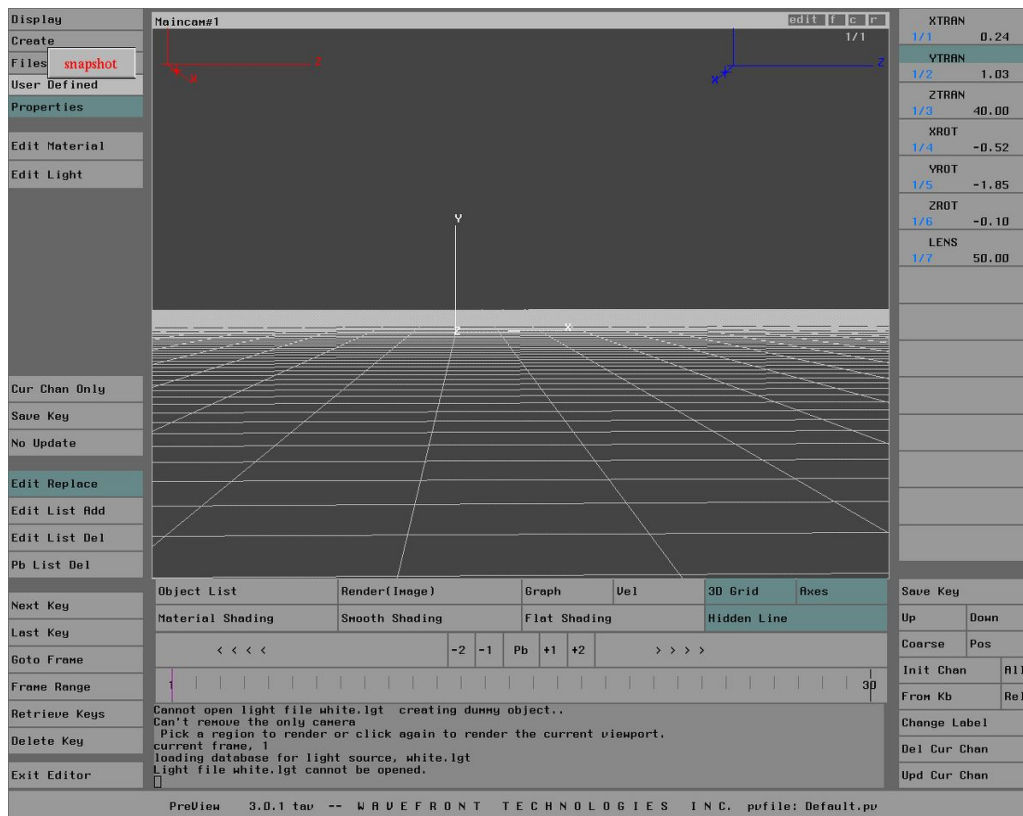
Вот так выглядел язык Tcl (и так мог бы выглядеть MEL)

```
proc for {initCmd testExpr advanceCmd bodyScript} {
    uplevel 1 $initCmd
    set testCmd [list expr $testExpr]
    while {[uplevel 1 $testCmd]} {
        uplevel 1 $bodyScript
        uplevel 1 $advanceCmd
    }
}
```

Программа Power Animator (Вы тоже видите общие черты с Maya ?)



Advanced Visualizer



Explorer

