

Autodesk® Maya® 2012

3D – на высочайшем уровне

Комплексное решение для создания компьютерной графики и анимации высочайшего качества Autodesk® Maya® 2012 сделает вас творцами виртуальной реальности!



«Мне очень нравятся все новые возможности Maya 2012. Благодаря высокоточным видовым экранам, улучшенной среде Nucleus, а также общему повышению производительности Maya стала еще более гибкой, эффективной и современной».

Питер Шипков
Технический директор
Digital Domain

Более подробную информацию об Autodesk Maya можно найти на странице www.autodesk.ru/maya

Зарегистрироваться на бесплатное мероприятие по продуктам Autodesk можно на сайте www.autodesk.ru/events



Черный лебедь. Изображение предоставлено компанией Look FX. © Fox Searchlight Pictures.

Autodesk® Maya® 2012 позволяет модернизировать все стадии рабочего процесса, предоставляя эффективные инструменты моделирования, анимации, создания визуальных эффектов, рендеринга и композитинга. Область применения Maya – производство фильмов, компьютерных игр и телепрограмм, полиграфия и графический дизайн.

Новые инструменты для предварительной визуализации и создания прототипов игр

Современные условия производства требуют эффективных средств, позволяющих принимать решения в интерактивном режиме. Maya 2012 позволяет исследовать, совершенствовать и представлять идеи вплоть до их конечного воплощения. Среди возможностей продукта – видовой экран Viewport 2.0 с полноэкранными эффектами, поддержка процессов моделирования, создание структурированных представлений проходов рендера, расширенный инструментарий задания последовательности кадров, а также библиотека новых динамически редактируемых и анимируемых процедурных текстур. На базе редактируемого отслеживания движений и новых типов оснастки реализуются новые способы формирования и настройки анимации персонажей и камеры, которые обеспечивают высокую реалистичность.

Инструменты моделирования

Теперь непосредственно на видовом экране Maya, применяя многопоточный движок NVIDIA® PhysX®*, можно моделировать движения жесткого скелета, а если вы

используете PhysX в игровом движке, то получаете возможность работать в различных средах исполнения. Новая надстройка Digital Molecular Matter компании Pixelux Entertainment™ позволяет выполнять реалистичное моделирование разрушения объектов со множеством взаимодействующих материалов. Усовершенствованная среда моделирования Nucleus и модули на ее основе упрощают процесс моделирования эффектов льющихся, расплескивающихся и кипящих жидкостей.

Улучшенная интеграция

Благодаря одноступенчатому взаимодействию между Maya 2012, Autodesk® MotionBuilder® 2012 и средой ICE в Autodesk® Softimage® 2012, а также расширенным возможностям взаимодействия с Autodesk® Mudbox™ 2012, включая поддержку карт смещения векторов, вы с легкостью можете применять специализированные наборы инструментов из состава Autodesk® Maya® Entertainment Creation Suites 2012. Единый интерфейс упрощает переключение с одной программы на другую. Программистам, знакомым с языком Python®, стали доступны более простые и мощные средства расширения функциональности и адаптации Maya. Улучшенный API-интерфейс языка Python предлагает улучшенные возможности для написания команд, а скорость их выполнения стала в 3 раза выше.

* Доступен только в Autodesk Maya 2012 под Windows®.

Autodesk®



Изображение предоставлено компанией Nathan Love.

Что нового в Autodesk Maya 2012

Улучшенный видовой экран Viewport 2.0

Благодаря полноэкранному эффектам размытия объектов, настройке глубины резкости и объемному свету можно оценивать выполненную работу в реалистичных условиях без необходимости рендеринга или экспорта в игровой движок. Среди других нововведений можно отметить функцию отображения компонентов и инструментов управления, а также пакетный рендеринг и высокопроизводительный API.

Структурированные проходы рендера

Представления проходов рендера создаются и редактируются непосредственно в Maya 2012; результаты композитинга визуализируются с помощью системы mental ray®. Помимо проверки и очистки проходов, до передачи в компоновщик можно выполнять некоторые несложные задачи композитинга, не покидая Maya.

Редактируемое отслеживание движений

Редактирование пространственного и временного расположения ключевых кадров относительно анимационного объекта осуществляется непосредственно на видовом экране с отслеживанием маршрута движения по времени в 3D-пространстве, без переключения в редактор анимационных кривых.

Улучшенный инструмент Sequencer

С помощью нового инструмента Sequencer Playlist можно изменять порядок клипов, редактировать точки ввода-вывода и регулировать настройки камеры. Поддерживаются многоканальный звук и возможность получения множества кадров в одной последовательности.

Работа с процедурными текстурами

Благодаря новой библиотеке процедурных текстур, включающей 80 компонентов, можно добиться практически бесконечного разнообразия вариантов представления объектов. Такие текстуры динамичны и не зависят от разрешения экрана. Их можно экспортировать в игровые движки посредством, например, связующей технологии Substance Air (предлагается отдельно компанией Allegorithmic SAS) или преобразовывать в растровые изображения.

Инструменты создания анимации

Реалистичные перемещения камеры значительно упростились благодаря четырем новым типам оснастки в надстройке Craft Director Studio™. Существуют четыре предварительно оснащенные модели, с помощью которых можно моделировать сложные движения наземных и воздушных транспортных средств.

Редактор анимационных кривых

Наиболее эффективные функции редакторов f-кривых, входящих в продукты из состава программных комплексов Autodesk® Maya® Entertainment Creation Suite 2012, объединены в набор, поддерживающий единую терминологию. Это упрощает работу с разными продуктами для анимации.

Новые возможности моделирования

Появилась возможность создания моделей статики, динамики и кинематики жестких скелетов непосредственно на видовом экране Maya с помощью многопоточной системы NVIDIA PhysX. Новая надстройка Digital Molecular Matter компании Pixelux Entertainment упрощает моделирование разрушения объектов.

Улучшенная среда Nucleus

Среда Nucleus упрощает процесс моделирования эффектов льющихся, расплескивающихся и кипящих жидкостей, многопоточных столкновений частиц nParticle и самостолкновений элементов nCloth, а также ряда простых в использовании, настраиваемых эффектов (огонь, дым, взрыв, облако пыли, фейерверк, лазер, таяние, снег, искры и слезы), которые можно назначать объектам так же легко, как шейдеры.

Программные комплексы Autodesk Maya Entertainment Creation Suite 2012

Мощные технологии 3D-моделирования и анимации предоставляются в составе этих комплексов на более выгодных условиях. В стандартную поставку, помимо Maya, входит MotionBuilder для анимации персонажей в реальном времени и Mudbox для цифровой скульптуры и 3D-рисования. Комплект Premium включает в себя Autodesk Softimage с его инновационной средой ICE и инструменты лицевой анимации Autodesk® Face Robot®. Вы сможете эффективно переключаться между приложениями благодаря упрощенному процессу взаимодействия и согласованным интерфейсам. Подробности — на странице www.autodesk.ru/entertainmentcreationsuites



Герои меча и магии 6. Изображение предоставлено компанией Mikros Image.

Autodesk, Face Robot, Maya, MotionBuilder, Mudbox и Softimage являются либо зарегистрированными товарными знаками, либо товарными знаками компании Autodesk, Inc. и/или ее дочерних компаний и/или филиалов в США и/или других странах. mental ray является зарегистрированным товарным знаком компании mental images GmbH, лицензированным для использования компанией Autodesk, Inc. Python является зарегистрированным товарным знаком компании Python Software Foundation. Все остальные названия и товарные знаки принадлежат соответствующим владельцам. Компания Autodesk оставляет за собой право изменять характеристики, номенклатуру и цены продуктов и услуг в любое время без уведомления, а также не несет ответственности за возможные ошибки в данном документе. © 2011 Autodesk, Inc. Все права защищены.