

Autodesk® Maya® 2012

Vytvářejte úžasné 3D

Vytvářejte originální zábavní produkty s programem Autodesk Maya 2012, uceleným řešením pro počítačovou grafiku za výjimečnou cenu.



Všechna vylepšení v aplikaci Maya 2012 se mi opravdu líbí. Díky přesnějšímu náhledu ve viewportu, zdokonalením rozhraní Nucleus a rychlostním optimalizacím, je Maya více flexibilní, modernější a také výkonnější.

— Peter Shipkov
technický ředitel
Digital Domain



Černá labuť. Obr. poskytl studio Look FX. © Fox Searchlight Pictures.

Modernizujte své pracoviště a zvyšte svou konkurenceschopnost s modelovacím, animačním, efektovým, renderovacím a kompozičním software Autodesk® Maya® 2012. Ať už pracujete ve filmové, herní, televizní, reklamní nebo tiskové branži, Maya 2012 vám nabídne ucelenou sadu špičkových nástrojů sdružených v jediné, cenově dostupné aplikaci.

Nové nástroje pro previzualizaci a prototypování her

Dnešní produkce vyžadují moderní nástroje, schopné pracovat interaktivně a v kontextu finálního výstupu. Maya 2012 přináší nové a zdokonalené funkce usnadňující tvorbu poutavých previzualizací i herních prototypů, či širší možnosti pro experimentování s vašimi animacemi. Maya 2012 vám nabídne nástroje pro testování, zdokonalování a prezentování vašich nápadů – od kvalitnějšího zobrazení Viewport 2.0 s celoobrazkovými efekty, přes novou schopnost vytvářet nodální reprezentace renderovacích vrstev, až po rozšířený kamerový sekvencer a knihovnu dynamických animovatelných procedurálních textur. Editovatelné pohybové trajektorie a nové kamerové rigy vám dále zjednoduší tvorbu a editaci animací kamer i postav, což povede ke zvýšení kvality vašeho výstupu.

Rozšířené simulační funkce

S novými simulačními funkcemi programu Maya 2012 založenými na špičkových moderních

technologiích budete moci vytvářet dokonalejší dynamické efekty. Díky výkonnému systému NVIDIA® PhysX® lze realizovat simulace dynamiky pevných těles přímo ve viewportu programu – a pokud používáte engine PhysX i ve vaší hře, bude výstup simulací totožný. Nový plug-in Digital Molecular Matter firmy Pixelux Entertainment™ vám umožní tvorbu vysoce realistických destrukčních simulací s několika interagujícími materiály. A navíc budete díky vylepšenému unifikovanému simulačnímu prostředí Nucleus a jeho modulům schopni snáze vytvářet animace např. vroucích či tekoucích kapalin.

Lepší integrace do pracovních řetězců

S novou jednorokovou interoperabilitou mezi programy Maya 2012, Autodesk® MotionBuilder® 2012 a modulem Interactive Creative Environment (ICE) aplikace Autodesk® Softimage® 2012, a také díky rozšířené interoperabilitě se software Autodesk® Mudbox™ 2012 – včetně podpory pro vektorové Displacement mapy v aplikaci Maya – budete moci snáze využít všech nástrojů obsažených v sadách Autodesk® Maya® Entertainment Creation Suite 2012. Více konzistentní uživatelská rozhraní dále usnadní přechod mezi jednotlivými aplikacemi. A pokud programujete ve skriptovacím jazyce Python®, můžete nyní software Maya rozšiřovat a modifikovat snadněji než kdykoliv předtím – zdokonalené aplikační rozhraní Python API je nyní totiž až trojnásobně rychlejší.

* Pouze ve verzi Autodesk Maya 2012 pro Windows.

Pro více informací o produktu Autodesk Maya navštivte www.autodesk.cz/maya.

Autodesk®



Obr. poskytl Nathan Love.

Klíčové nové funkce Autodesk Maya 2012 Vylepšený Viewport 2.0

Díky vylepšené zobrazovací technologii Viewport 2.0 s podporou celoobrazovkového pohybového rozostření, náhledem hloubky ostrosti a efektem Ambient Occlusion, uvidíte své projekty přesněji, bez nutnosti renderovat či exportovat data do herního engine. Mezi další zlepšení patří zobrazení manipulátorů, dávkový rendering a výkonnější aplikační rozhraní.

Nodální reprezentace renderovacích vrstev

Vytvářejte a editujte grafové reprezentace renderovacích vrstev přímo v Maya 2012 a renderujte jejich sloučený výstup v modulu mental ray®. Data ve vrstvách můžete nejen prohlížet, lze s nimi provádět i jednoduché kompoziční operace, bez nutnosti opouštět Mayu.

Editovatelné pohybové trajektorie

Editujte pozici a časování klíčových snímků přímo ve viewportu a sledujte trajektorii pohybu ve 3D prostoru a čase. Editovatelné pohybové trajektorie poskytují rychlejší a jednodušší možnosti úpravy animací, aniž byste museli použít Graph Editor.

Vylepšený sekvencer

S novým nástrojem Sequencer Playlist můžete měnit pořadí klipů, upravovat In a Out body, či měnit nastavení kamer. Sada nástrojů Camera Sequencer byla dále vylepšena o podporu vícestopého zvuku a schopnost vyexportovat více záběrů jako jedinou sekvenci.

Procedurální textury Substance

Prostřednictvím nové knihovny Substance obsahující 80 procedurálních textur dosáhnete vysoké variability obrazového výstupu. Tyto dynamické a na rozlišení nezávislé textury mohou být také vyexportovány do některých herních engineů (pomocí middleware Substance Air od Allegorithmic SAS), případně zkonvertovány do bitmap.

Nástroje od Craft Animations

Se čtyřmi novými kamerovými rigy z animační sady Craft Director Studio™ lze nyní snáze vytvářet

realistické a komplexní pohyby kamer. Novinkou jsou rovněž čtyři předpřipravené modely použitelné k simulaci složitých pohybů vozidel a letadel.

Vylepšený Graph Editor

Editory animačních křivek všech produktů obsažených v sadách Autodesk® Maya® Entertainment Creation Suite 2012 byly sladěny pro konzistentnější funkčnost i terminologii – přechod z jednoho programu do druhého je tak podstatně snazší.

Nové simulační funkce

Využijte výkonný engine NVIDIA PhysX k torbě statických, dynamických a kinematických simulací pevných těles přímo ve viewportu software Maya. S novým plug-inem Digital Molecular Matter od Pixelux Entertainment dosáhnete realistických simulací rozbití modelů jednodušší cestou.

Vylepšení rozhraní Nucleus

Unifikované simulační rozhraní Nucleus nově nabízí dokonalejší simulace kapalin s efekty rozlívání,

rozstříkávání a vření, dále kolizní funkce u modulů nParticle a nCloth optimalizované pro vícejádrové CPU a rovněž paletu jednoduše použitelných efektů (oheň, kouř, puma, prach, ohňostroj, laser, tání, sníh, jiskry apod.), které lze objektům přiřazovat stejně snadno, jako materiálové shadery.

Sady Autodesk Maya Entertainment Creation Suite 2012

Sady Autodesk Maya Entertainment Creation Suite 2012 obsahují výkonné 3D modelovací a animační technologie za podstatně výhodnější cenu.* Sada Standard obsahuje software Maya spolu s programem pro animaci v reálném čase MotionBuilder a aplikací Mudbox pro socháření a 3D malbu. Edice Premium vám navíc zpřístupní software Softimage a jeho pokročilé funkce ICE a Autodesk® Face Robot® pro animaci obličejů. Jednokroková interoperabilita a více konzistentní uživatelská rozhraní nových verzí 2012 navíc zaručí jednodušší přechod z jednoho programu do druhého. Více informací na: www.autodesk.cz/entertainmentcreationsuites.



Might and Magic Heroes VI. Obr. poskytlo studio Mikros Image.

* Výpočet slevy je založen na prodejní ceně pro americký trh. Mezinárodní slevy se mohou lišit.

Autodesk, Face Robot, Maya, MotionBuilder, Mudbox a Softimage jsou registrované obchodní známky nebo obchodní známky korporace Autodesk, Inc. a/nebo jejich dceřiných společností v USA a/nebo jiných zemích. Mental ray je registrovaná obchodní známka firmy mental images GmbH a společností Autodesk, Inc. je použita na základě licence. Python je registrovaná obchodní známka Python Software Foundation. Všechna ostatní jména značek, produktů a ochranných známek jsou majetkem příslušných držitelů. Autodesk si vyhrazuje právo kdykoliv a bez oznámení změnit svou produktovou nabídku, specifikace či ceny a není zodpovědný za případné typografické nebo grafické chyby, které se mohou vyskytnout v tomto dokumentu. © 2011 Autodesk, Inc. Všechna práva vyhrazena. BR0C1-00000-MZ66