

主要功能與優勢

Autodesk® Maya® 2013 軟體提供實用的工具集，協助產業輕鬆建置出因應現代益趨嚴苛製作環境所需的工作流程。強大的全新工具集適用於動態模擬、動畫及彩現，可協助藝術工作者實現全新等級的創意，同時提供強化的生產力，讓專案得以在按照預定的時間及預算進行。此外，在 Maya 2013 中推出的開放式資料方案更有助於讓資料導向的非線性工作流程更為順暢。透過這個方案，多位內容製作人可以同時工作，讓他們所面臨的大量複雜需求可以更快地完成，且更容易處理。

重要功能與優勢

Maya nHair

適用於 Maya® Nucleus 整合模擬架構的全新 Maya® nHair 模組，可以實現更逼真的頭髮和其他以曲線為基礎的動態表現。nHair 現在完全與其他 Nucleus 模組整合，可以透過雙向的方式，同時與 Maya® nCloth 和 Maya® nParticles 互動，讓藝術工作者得以使用多個全部一起運作的動態實體，建立複雜的模擬。藝術工作者可以針對所有 Nucleus 模組，使用一個結合功能變數、力量以及約束的常見系統，在推出新模組時，協助降低學習曲線。

Viewport 2.0 加強功能

在增加了高品質的深度排序以及對影像平面和動畫殘影的支援之後，Viewport 2.0 現在提供功能上更完整的高效能、高品質視埠。藝術工作者可以在擬真度更高的互動式環境中使用 Viewport 2.0 評估其作品，以便做出更明智的創作決策。此外，您可以使用相同的硬體彩現技術，批次彩現大於螢幕尺寸的圖像，以更少的時間產生高品質的電腦動畫與視覺預覽。

全新的節點編輯器

全新的節點編輯器包含三種不同的詳細等級，可協助藝術工作者與技術總監更容易建立、編輯節點網路，並為其除錯。雖然不同資料類型的顏色編碼提供實用資訊的概覽，但拖放連接編輯可以降低對連接編輯器的依存性，以便在更直覺式的環境中重新連接節點。

Bullet Physics

藝術工作者現在可以使用高效能的開放源碼 AMD Bullet Physics 引擎，同時模擬單一系統中的軟體和剛體。Bullet 具備非連續和連續的 3D 衝突偵測功能，可讓藝術工作者同時處理遊戲開發與視覺效果，以便針對織物、繩索、可變形的物體以及布娃娃骨架，建立高度擬真的模擬。Bullet 可在 Microsoft® Windows® (僅限 64 位元)、Linux® 和 Mac OS® X 作業系統上使用；Windows 和 Linux 上的 OpenCL 加速，在這些平台上提供額外的效能優勢。

熱圖蒙皮

幾何圖形與骨架一開始的結合，現在可以更為精確，而且不太需要藝術工作者以手動調整，這都要歸功於全新的熱圖蒙皮方法，相對於相鄰但不相關的骨骼，這個方法更能夠將蒙皮指定給所需的骨骼。

Trax 截面比對

藝術工作者現在可以更輕易地視覺化如何比對兩個或多個 Trax 截面中的移動，以調整它們混成在一起的方式。Clip Ghosts 可讓動畫師將截面的開始與結束框架視為 3D 檢視的骨架線架構、截面，可以藉助這些視覺提示進行手動比對，或透過選擇轉換和旋轉的選項進行自動比對。

Alembic 快取

Maya 支援全新的開放式資料方案，因此藝術工作者現在可以讀取和寫入 Alembic 開放式電腦圖形交換架構格式。Alembic 由 Sony Pictures Imageworks Inc. 和 Lucasfilm Ltd. 共同開發，將複雜的動畫與模擬資料擷取到與應用程式無關的烘焙幾何圖形。因此，大量資料集可以更輕易地通過兩個領域（例如動畫和照明）之間，以減少與傳輸完全可編輯之場景資料相關的費用以及喪失互動能力的可能性。

ATOM 動畫轉移

藝術工作者現在可以透過新的 ATOM (動畫轉移物件模型，這是全新的開放式資料方案之另一個元素) 離線檔案格式，在人物之間轉移動畫。ATOM 直接支援關鍵畫面、約束、動畫圖層，以及 Set Driven Key，讓藝術工作者可以在建立新人物時，更輕易地重新運用現有的動畫資料。

檔案參考工作流程加強功能

藝術工作者現在可以更輕易地區隔其場景來同時工作，而且可以更妥善地管理複雜度，這全都要歸功於檔案參考的使用者介面與基礎架構的改良，因為這項改良促成了全新的開放式資料方案。因此，檔案參考現在是 Maya 工作流程更自然、也更直覺式的一部分。

圖形編輯器加強功能

動畫師很重視因為加強圖形編輯器而提升的效率：這個編輯器是一個全新的互動式新計時工具，也是一個適用於姿勢對姿勢動畫的梯狀預覽模式。

HumanIK 加強功能

HumanIK® 功能集中有一些加強功能可以協助動畫師更輕易地使用其強大的雙足角色骨架設定與動畫工具：這個工具可以將 HumanIK 動畫對應並定標至自訂骨架設定角色，以及從自訂骨架設定角色對應並定標 HumanIK 動畫；統一的角色環境以提升可用性；可以加以自訂以符合特定需求的角色視圖；操控與播放期間的連續骨架對齊；以及更能控制 Roll Bone 的影響力。

如需完整檢閱 Autodesk Maya 2013 的新功能與加強功能，請參閱 Maya 產品中心的「新功能」文件，網址是 www.autodesk.com/maya-documentation。

Autodesk Maya、Softimage 及 3ds Max 為 Autodesk, Inc. 及其子公司及/或聯屬公司在美國及/或其它國家或地區的註冊商標或商標。所有其他商標名稱、產品名稱，或商標皆屬其各自所有人持有。Autodesk 保留權利，有權隨時修改產品與服務提供及規格與定價，恕不另行通知，對於本文件可能出現的排版印刷訛誤，不負任何法律責任。

© 2012 Autodesk, Inc. 保留所有權利。

Autodesk®