

一種 Maya，更豐富的價值

Autodesk Maya 2010 軟體首度將 Autodesk Maya Complete 2009 及 Autodesk Maya Unlimited 2009 差異特色、進階鏡頭追蹤和高動態範圍合成，整合為單一產品，而且價格實惠。

製作人對於電腦製作影像要求越來越高，希望能在更短的時內，獲得更複雜的作品。Maya 2010 一應俱全，可以有效率的方式處理任何棘手的問題，無論是大量的追蹤、建模、動畫、彩現還是合成，都沒問題。

— Paal Anand
數位後期監製人
Bling Imaging



Resistance 2 is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Insomniac Games.
©2008 Sony Computer Entertainment America Inc. 版權所有。圖片由 Insomniac Games 提供

對於期望創作出 Academy Award® (奧斯卡金像獎)獲獎等級影片，以及暢銷遊戲中出色數位影像的使用者，Autodesk® Maya® 2010 提供豐富的 3D 建模、動畫及彩現工具集，還有創新的模擬及合成技術，以及彈性的軟體開發套件 (SDK) 與指令碼功能，因此，輕鬆便可創作別具風格的設計、逼真的動畫角色，以及栩栩如生的視覺效果，而且價格更實惠。

一流的價值

Autodesk Maya 2010 採用獲獎的 Maya Unlimited 2009 工具集，其進階的衣服、頭髮、毛皮、液體及粒子模擬工具，提供以端對端電腦繪圖 (CG) 工作流程。為補強您的創作工作流程，我們也已經加入 Maya Composite 高動態範圍合成系統、鏡頭追蹤相機追蹤系統、五個額外的 mental ray® for Maya 批次* 彩現節點，以及 Autodesk® Backburner™** 網路彩現佇列管理員。

備受肯定的解決方案

Maya 一直以來廣受各企業愛用，包括這十多年來，全球製作頂尖電影、遊戲及電視內容的公司；這套工具一直廣受各界愛用。同時，Mill and Psyop 這類獲獎的廣告短片機構，其工具集中也包含 Maya，而 NBC、Seven Network 及 Turner 這類頂尖電視台也不例外。

功能

十多年來，Maya 一直在功能開發方面遙遙領先，而 Maya 2010 也是如此。這套軟體的功能經過重重測試，有助於加快專案從初始概念到最終彩現的速度：多邊形和 NURBS 建模、UV 貼圖和溶圖、動畫和變形、動態模擬工具，以及用於產生植物等自然細節的工具，還有進階合成功能，以及四種內建彩現程式，其中包括 mental ray®。

生產力

專案的競爭日趨激烈，交期也越來越趕，這意味著，許多工作需要在更短的時間內，完成更多高品質的作品。Maya 2010 為日常工作提供最佳化的工作流程、協同合作的機會、平行的工作流程，還可重複使用資產，並利用指令碼自動化重複性工作，有助於儘量提高生產力。

效能

Maya 2010 結合多執行緒、演算法微調、出色的記憶體管理，以及將場景分段的工具，可從容處理現今日益複雜的資料集，而且不會限制創作的過程。

互通性

無論您是在 Adobe® Photoshop® 軟體繪製材質、利用 Maya Composite 或 Autodesk® Flame® 軟體進行合成，還是從 Autodesk® MotionBuilder® 角色動畫軟體導入已清理的動作捕捉資料，Maya 2010 皆有助於儘量減少錯誤及迭代。另外，有了對 Autodesk® FBX® 資料交換技術的支援，您可將在 Maya 外建立的資源重複用於 Maya 場景中。Maya 還提供協助製作流程整合的 SDK。

延伸性

Maya 為現成的解決方案，但也針對需要整合加入自己的製作流程，或者加入新功能的公司，提供客製化的方法。Maya 2010 採用本身的嵌入式指令碼語言 Maya 嵌入式語言 (MEL)，另外還提供 Python® 指令碼，以及豐富且經充分證實的 C++ 應用程式開發介面 (API)。



圖片由 The Jim Henson Company 提供

Autodesk®

台灣歐特克股份有限公司 <http://www.autodesk.com.tw> 台北市敦化北路 205 號金融大樓 10 樓之 2 TEL:(02)2546-2223 FAX:(02)2546-1223

Autodesk、Backburner、FBX、Flame、MatchMover™、Maya 及 MotionBuilder 為 Autodesk, Inc. 及/或其子公司及/或聯屬公司在美國及/或其他國家的註冊商標或商標。Academy Award 為 Academy of Motion Picture Arts and Sciences 的註冊商標。mental ray 為 mental images GmbH 的註冊商標；已授權 Autodesk, Inc. 使用。Python 為 Python Software Foundation 的註冊商標。其他品牌名稱、產品名稱或商標一律為其各自持有人的財產。Autodesk 保留權利，有權隨時修改產品提供及規格，恕不另行通知，對於本文件可能出現的排版印刷誤謬概不負責。© 2009 Autodesk, Inc. 保留一切權利。



圖片由 MassMarket 提供

平台的選擇

無論您使用的是 Windows®、Mac® 或 Linux® 作業系統，Maya 2010 都可在您所選擇的平台執行，而且具備 Windows 及 Linux 作業系統的 64 位元可執行檔，可處理現今大型場景所需的大量記憶體。

進階的模擬工具

現在，每套 Maya 2010 包含創新的 Maya Nucleus 整合模擬架構，以及兩個完全整合的 Nucleus 模組 (Maya nCloth 與 Maya nParticles)，還有 Maya Fluid Effects、Maya Hair 及 Maya Fur。這些工具集廣受各界愛用，而且經生產驗證，可模擬衣服、液體、頭髮和毛皮，能讓您以更有效率的方式，無需投資額外的軟體，便可建立觀眾所渴求的精緻效果。

高效能合成

Maya Composite 將高效能的高動態範圍 (HDR) 合成加入 Maya 2010。這套全方位的 Maya Composite 工具集，具備編碼、追

蹤、顏色修正、繪畫式轉描技術、彩繪及扭曲的工具；另外，包含進階的篩選（包括動作模糊和景深）、完整的 3D 合成環境，以及對立體攝製製作流程的支援。這套節點型合成器所能執行的平台和 Maya 相同，提供高效率的協同合作合成環境。

專業的相機追蹤功能

Autodesk® MatchMover™ 軟體是任何一流視覺效果製作作品的重要工具，可在 Maya 內存取使用高品質 3D 相機追蹤功能。若使用這套工具集，您便可從影像與電影場景連拍萃取精確的 3D 相機和動作資料，順利將 Maya 元素插入畫面中。MatchMover 結合自動追蹤功能，以及專業人員所需的精確度手動控制。

增強的彩現功能

有了五個額外的 mental ray for Maya 批次彩現節點，現在，您可以使用電腦網路，加快彩現場景連拍的速度。Backburner 網路彩現併列管理員也包含於 Maya 2010，可協助您管理程序，或是簡化額外 mental ray for Maya 節點與既有彩現管理軟體的整合作業。

* 網路授權才可使用的功能。

** Windows 32 位元/64 位元及 Linux 64 位元作業系統才可使用的功能。