

创建激动人心的三维图像。

借助面向CG制作的端到端解决方案 Autodesk Maya 2012, 制作超值的创新数字娱乐作品。

我非常喜欢Maya 2012中的所有改进。由于高保真视口, Nucleus增强, 以及整体性能改善, Maya变得更为灵活、强大和先进。

—Peter Shipkov
技术总监
Digital Domain公司



《黑天鹅》(Black Swan)。图片经由Look FX公司授权使用。© Fox Searchlight Pictures版权所有。

借助Autodesk® Maya® 2012建模、动画、视觉效果、渲染和合成软件, 改善您的工作流程和竞争力。无论是从事电影、游戏、电视还是广告、出版、平面设计制作, Maya 2012都可为您提供先进的工具集——在单个经济型产品套件中。

面向视觉预览和游戏样机制作的新工具集

今天具有挑战性的制作工作要求您拥有先进的工具集以支持您在关联背景中做出交互式决策。Maya 2012提供了新的增强功能, 可帮助您创建更引人注目的视觉预览和游戏样机, 或更轻松地制作和重新制作动画。从带全屏效果和建模工作流支持的更高保真度的Viewport 2.0到创建基于节点的渲染通道演示图的新功能, 到扩展的相机序列工具集, 再到新的动态可编辑、可制作动画的过程纹理素材库, Maya 2012为您提供了在最终制作前探索、改进和呈现创意的丰富工具。而且, 可编辑的运动轨迹和新相机装置 (camera rig) 提供了帮助制作和微调您角色和相机动画的新方法, 可制作更高质量、更可信的内容。

扩展的仿真特性组合

借助Maya 2012中的新仿真选项, 在更短时间内制作引人注目的动态效果。这些新仿真选项集成了业界领先的第三方技术, 并以现有的产品内创新为基础。利用多线程NVIDIA® PhysX® 引擎*直接在Maya

视口中进行刚体仿真。如果您在游戏引擎中使用PhysX, 其表现堪比运行时解决方案。来自Pixelux Entertainment™的新的“数字分子物质插件”支持您对多种相互作用材料进行高度逼真的粉碎仿真。同时, Nucleus统一仿真框架及其相关模块的增强意味着您能够更轻松地实现逼真的倾倒、飞溅和沸腾的液体效果。

更佳工作流程集成

Maya 2012、Autodesk® MotionBuilder® 2012软件与Autodesk® Softimage® 2012软件的交互式创作环境 (ICE) 之间的新型一步式互操作性, 以及与Autodesk® Mudbox™ 2012软件之间的增强型互操作性, 包括Maya中的矢量置换贴图支持, 支持您更轻松地利用欧特克® Maya® 娱乐创作套件2012中的特定工具集。更一致的用户界面简化了在这些应用程序间的切换。如果您是熟悉Python®脚本编写语言的程序员, 由于改进的Python API (应用程序编程界面) 提供更好的命令编写能力和三倍的速度提升, 现在您可以更轻松和有力地扩展和定制Maya。

*仅面向Autodesk Maya 2012 Windows® 平台。

要了解关于Autodesk Maya的更多信息, 请访问: www.autodesk.com/maya。



图片经由Nathan Love公司授权使用。

Autodesk Maya 2012的主要新特性

Viewport 2.0增强

借助Viewport 2.0中的新增全屏动作模糊、景深和环境阴影遮罩效果，您无需渲染或导出到游戏引擎即可在更高保真度的环境中评估您的工作。其它新增功能包括组件和操作器显示、批处理渲染功能和高性能API。

基于节点的渲染通道

直接在Maya 2012中创建和编辑基于节点的渲染通道演示图，并在mental ray® 渲染器中渲染合成输出。另外，通过在将渲染通道传递给合成器之前验证和改善渲染通道，您可以不离开Maya执行某些简单的合成工作。

可编辑的运动轨迹

在查看三维空间中一段时间的运动路径的同时，直接在视口中直观地编辑关键帧的位置和时间。可编辑运动轨迹提供了一种微调动画的更快、更简易方法，不必将背景切换到图形编辑器。

序列增强

通过新的序列播放清单 (Sequencer Playlist) 重新排序剪辑、编辑起点和编辑终止点以及修改相机指派。此外，多声轨音频支持以及将多个镜头作为单一序列输出的新功能进一步扩展了相机序列工具集。

物质过程纹理

借助包含80种物质过程纹理的新素材库实现多种外观变化。这些与分辨率无关的动态纹理可以通过Substance Air中间件 (Allegorithmic SAS提供，需单独购买) 导出到特定的游戏引擎中，或转换为位图进行渲染。

工艺动画工具

现在，您可以更轻松地创建令人信服、复杂的镜头

运动，利用Craft Director Studio™动画工具中四个新的像机装置模仿真实世界的设置。这些工具还包括四个预装置的模式，可用来仿真复杂的汽车和飞机运动。

增强、一致的图形编辑器

享受欧特克®Maya®娱乐创作套件2012每种产品中曲线编辑器的部分最优特性，它们合并入一个工具集中以提供更一致功能和术语，支持您更轻松地在各产品间进行切换。

新仿真选项

利用多线程NVIDIA PhysX引擎直接在Maya视口中创建静态、动态和运动学刚体仿真。使用来自Pixelux Entertainment的新的“数字分子物质”插件，更容易实现逼真的破碎仿真。

Nucleus增强

现在Nucleus统一仿真框架提供了更好的液体仿真，

具有新的倾倒、飞溅和沸腾效果；多线程nParticle碰撞和nCloth自我碰撞；一系列易于使用的可定制效果（火，烟雾，爆炸，尘埃轨迹，烟花，激光，熔化物，雪，火花和眼泪）可被分配给对象，就像分配着色器一样容易。

欧特克Maya娱乐创作套件2012

欧特克Maya娱乐创作套件2012提供了强大的三维建模和动画技术，有两种软件套件可供选择，可帮助您显著节省成本*。其中标准版套件中包含Maya、MotionBuilder实时角色动画软件以及Mudbox数字雕刻和三维绘画软件；借助“高级” (Premium) 选项，用户可以访问Softimage软件的创新ICE和Autodesk® Face Robot®面部动画工具集。2012版本中一步式互操作性工作流和更一致的用户界面使您可以更轻松地在各应用程序间切换。如欲了解更多信息，请访问：www.autodesk.com/entertainment-creation-suites。



《魔法门之英雄无敌6》图片经由Mikros Image公司授权使用。

*基于SRP (美元) 计算。国际价格可能略有差异。

Autodesk, Face Robot, Maya, MotionBuilder, Mudbox和Softimage是欧特克 (Autodesk)公司和/或其子公司和/或其分支机构在美国和/或其它国家的注册商标或欧特克(Autodesk) 商标。mental ray是mental images GmbH的注册商标，欧特克 (Autodesk)公司已获得许可。奥斯卡(Oscar)是电影艺术与科学学院的注册商标。其它所有品牌名称、产品名称或商标均属于各自所有者。欧特克 (Autodesk)保留随时更改产品供应和产品规格的权利，恕不另行通知；同时对于此文档中可能出现的印刷或图形错误保留最终解释权。© 2011 Autodesk, Inc. 保留所有权利。BR0C1-000000-MZ65