

# 購買 Autodesk Maya 的首要理由

## Autodesk Maya 的威力

購買 Autodesk® Maya® 2013 軟體授權，就能存取深入且靈活的創意功能組。Maya 是整合式 3D 模型、動畫、視覺效果、彩現與合成軟體，已用於製作許多熱門影片、遊戲和電視節目。

## 現在正是時候

如需 Maya 的更多資訊，請造訪 [www.autodesk.com.tw/maya](http://www.autodesk.com.tw/maya)。

若要尋找附近的經銷商，請造訪 [www.autodesk.com.tw/reseller](http://www.autodesk.com.tw/reseller)。

### ► 現代 CG 製作流程的核心

Autodesk® Maya® 2013 軟體提供深入且靈活的功能組，構成了穩固的 CG 製作流程核心。運用強大的整合式模型、模擬、動畫、彩現、鏡頭追蹤及合成功能；與 Autodesk® Entertainment Creation Suites 2013 中其他 3D 應用程式的單一步驟資料交換；以及更多自訂契機，各種規模的工作室都能透過 Maya 於其核心，建置現代化的製作流程。頂尖藝術家採用 Maya 建立富創意的娛樂作品，而且 Maya 與其開發人員在技術創新方面皆深獲許多獎項的肯定，包括三座奧斯卡金像獎 (Academy Awards®)。

### ► 出色的模擬

Maya 提供多種模擬工具，可建立高品質、逼真的液體、粒子、服裝、毛髮、剛體及軟體動態。由頂尖的研究科學家打造的 Maya 液體效果和 Maya Nucleus 統一模擬架構與其 Maya nCloth、Maya nParticles 和目前的 Maya nHair 模組，其設計都是在於讓模擬更加逼真。此外，您可以使用多執行緒 NVIDIA® PhysX® 引擎\*、高效能的開放原始碼 AMD Bullet Physics 引擎，以及 Pixelux Entertainment™ 的數位分子物質 (Digital Molecular Matter) 外掛程式來建立一系列先進的剛體、軟體和崩裂模擬。

### ► 真假難辨的角色

Maya 提供領先業界的工具來建立生動的 CG 角色。Maya 曾用來協助建立反派角色和英雄，像是《丁丁歷險記》裡的丁丁、《哈利波特》系列電影裡的催狂魔，以及《阿凡達》裡的納美人，其中結合了可高度自訂的骨架工具、先進的肌肉變形、嶄新的熱圖蒙皮，以及 Autodesk® HumanIK® 全身反向運動 (FBIK)。

### ► 3D 編輯

Maya 提供 3D 編輯功能與相機場景連拍器 (Camera Sequencer)，結合了場景連拍器播放清單、支援多軌音訊，以及與特定非線性編輯 (NLE) 應用程式的交互操作性。相機場景連拍器適合用於編輯 3D 動畫，以重製視覺效果或虛擬電影製作，可讓您更準確地管理 CG 鏡頭的框架和時機，並且播放鏡頭供回顧。

### ► 效能

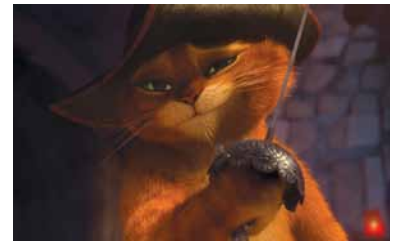
Maya 的設計在於協助處理現今越來越複雜的資料集，而不會拖慢創意的流程。它是透過多執行緒、演算法調校、複雜的記憶體管理、GPU 最佳化、場景分段工具，以及 64 位元 Microsoft® Windows®、Linux® 和 Apple® Mac OS® X 作業系統的支援達成這個目的。此外，高效能的 Viewport 2.0 可讓您在更高保真度的環境中與場景互動，幫助您依據整個環境做出更富創意的決策。



影像由 Atomic Fiction 提供。



影像由 Cutting Edge 提供。



影像由 DreamWorks Animation LLC 提供。



影像由 Gravity 提供。



影像由 MPC 提供。

## ► 開放式資料方案

開放式資料方案是一組目標功能和 workflows 集，其設計在於協助簡化資料導向的非線性 workflow。例如，讀取和寫入 Alembic 快取格式的能力，可讓您將動畫與模擬資料擷取到與應用程式無關的烘焙幾何圖形，如此便更容易在不同領域之間移動。同時，有了關鍵畫面、約束、動畫圖層以及 Set Driven Key 的原生支援，ATOM (Animation Transfer Object Model) 離線檔案格式可讓您在角色之間傳輸動畫。另外，Maya 資產和增強的檔案參考可幫助您更順利地管理大型複雜的場景，並且與其他人更有效地協作。

## ► 可高度自訂

Maya 為希望將 3D 工具緊密整合加入製作流程，或是輕鬆加入專門製作工具的公司，提供多種自訂途徑。它是利用 Maya Embedded Language (MEL) 從頭開始建置，並且提供 Python® 指令碼以及記錄良好的擴充 C++ API。此外，開發人員使用 Qt Designer 可更輕鬆地建立介面元件。

## ► 容易學習

無論是 Maya 內附的 Autodesk 訓練課程和文件、陣容堅強的合作夥伴，或是其他廠商提供的書籍、DVD、自學課程和訓練設備，使用者都可以根據自己的學習方式找到許多資源。歡迎利用廣大的 3D 專家同好網路社群，分享您的情報與知識。

## ► 充分發揮 Mac 的能力

有了針對 Apple 64 位元 OS 最佳化的 Maya、Autodesk® Mudbox® 2013 和 Autodesk® Smoke® 2013 for Mac OS® X 軟體，您就可以充分發揮 Mac® 電腦的能力。Autodesk 針對數位雕塑、3D 動畫、高品質編輯與創作完稿，為創作專業人員提供了高階數位製作工具組。

## ► 全球社群

遍布各地的 Maya 網路社群包括 AREA，提供了無價的寶貴資源讓學生學習應用程式，並讓動畫師在遇到具挑戰性的專案時尋求建議。AREA 的網址：[area.autodesk.com](http://area.autodesk.com)。



影像由 Reel FX 提供。



影像由 The Mill 提供。



影像由 UVPFACTORY 提供。

\* 僅適用於 Windows 32 位元和 Windows 64 位元作業系統。

**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、FBX、HumanIK、Maya、MotionBuilder、Mudbox、Softimage 與 Smoke 為 Autodesk, Inc. 及其子公司及/或附屬機構在美國及(或)其他國家或地區的註冊商標或商標。Academy Award 為 Academy of Motion Picture Arts and Sciences 的註冊商標與版權所有。Mac OS 為 Apple Inc. 在美國及(或)其他國家或地區註冊的商標。Python 是 Python Software Foundation 的註冊商標。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®**