

Maya, 그 놀라운 가치

Autodesk® Maya® 2010은 Autodesk® Maya® Complete 2009와 Autodesk® Maya® Unlimited 2009 기능 모음, 고급 매치무브 기능, HDR(High Dynamic Range) 컴포지팅을 통합한 최초의 버전으로, 최고의 가치를 보장합니다.

컴퓨터로 만든 이미지에 점점 더 정통해지고 있는 프로듀서들은 더 많은 작업을 보다 짧은 시간 내에 처리할 수 있게 되기를 바라고 있습니다. Maya 2010은 추적, 모델링, 애니메이트, 렌더링, 컴포지팅 등 어떤 경우에서든지 아무리 까다로운 문제도 효율적으로 해결할 수 있는 토탈 패키지입니다.

— Paal Anand
디지털 포스트 책임자
Bling Imaging



Resistance 2는 Sony Computer Entertainment America Inc.의 상표입니다. Insomniac Games 개발. ©2008 Sony Computer

Autodesk® Maya® 2010은, 아카데미상을 수상한 영화와 베스트 셀링 게임에서 볼 수 있는 멋진 디지털 이미지를 만드는 데 필요한 폭넓은 3D 모델링, 애니메이션, 렌더링 도구 세트, 혁신적인 시뮬레이션 및 컴포지팅 기술, 유연한 SDK 및 스크립팅 기능 등을 제공합니다. 그 결과, 인상적인 디자인, 사실적인 캐릭터, 실제 같은 시각 효과를 보다 쉽게, 더 적은 비용으로 제작할 수 있습니다.

탁월한 가치

Autodesk Maya 2010은 수상 경력에 빛나는 Maya Unlimited 2009 도구 세트를 기반으로 하는 완벽한 CG 워크플로우를 구현하며 옷, 머리, 털, 유체, 파티클 등을 시뮬레이션할 수 있는 고급 도구를 지원합니다. 제작 워크플로우를 보완하기 위해 Maya Composite HDR 컴포지팅 시스템, 매치무브 카메라 추적 시스템, 다섯 가지 추가 mental ray® for Maya 배차* 렌더링 노드, Autodesk® Backburner™** 네트워크 렌더 대기열 관리자 등을 추가했습니다.

성능이 입증된 솔루션

Maya는 지난 10년간 전 세계적으로 최고의 영화, 게임, TV 콘텐츠를 제작하는 업체들이 가장 즐겨 찾고 있는 제품입니다. 2001년 이후 아카데미상을 수상한 모든 영화와 상위 20대 게임 제작업체에서도 폭넓게 사용하고 있습니다. 또한, The Mill과 Psyop 등 수상 경력이 있는 광고 업체와 더불어 NBC, Seven Network, Turner 등 주요 방송사들이 많은 도구 세트 중에서 Maya를 최고로 꼽고 있습니다.

특징

Maya는 지난 10년간 최첨단 기능을 자랑해왔으며, Maya 2010도 예외가 아닙니다. 이 소프트웨어는 시행 착오와 테스트를 통해 고안된 많은 기능을 바탕으로 초기 컨셉부터 최종 렌더링에 이르기까지 프로젝트 속도를 높여주며, 폴리곤과 NURBS 모델링, UV 매핑 및 텍스처링, 애니메이션과 리깅, 동적 시뮬레이션 도구, 플랜트와 기타 자연스러운 세부사항을 만들 수 있는 도구를 비롯해 고급 컴포지팅 기능과 mental ray 등 다양한 내장형 렌더러를 지원합니다.

생산성

갈수록 수주 경쟁이 치열해지고 마감시한도 촉박해지고 있는 요즘, 보다 효율적인 방식으로 작업해야 할 필요성이 날로 커지고 있습니다. Maya 2010은 일상적인 작업에 최적화된 워크플로우, 협력적 다중 워크플로우 기획과 자산 재사용, 스크립팅을 통한 반복 작업 자동화 등으로 생산성을 극대화합니다.

성능

멀티스레딩, 알고리즘 조정, 정교한 메모리 관리, 장면 분리 도구가 통합되어 있는 Maya 2010은 제작 프로세스의 제한 없이 점점 복잡해지고 있는 데이터 세트를 멋지게 처리할 수 있습니다.

상호 운용성

Adobe® Photoshop®에서 텍스처에 색칠을 할 때, Maya Composite나 Autodesk® Flame®에서 장면을 컴포지팅할 때, 캐릭터 애니메이션 소프트웨어 Autodesk® MotionBuilder®로부터 정리한 모션 캡처 데이터를 가져올 때 등 다양한 경우에, Maya 2010은 오류를 최소화하고 반복 횟수를 줄여줍니다. 또한, 데이터 교환 기술 Autodesk® FBX®를 지원하기 때문에 Maya 외부에서 제작한 자산을 Maya 장면에서 재사용할 수 있습니다. Maya는 또한 파이프라인 통합을 위해 SDK를 제공합니다.

확장성

Maya는 구입 즉시 사용할 수 있는 솔루션이지만, 이를 자사 파이프라인에 통합하거나 새 기능을 추가하려는 기업들은 Maya를 사용자화할 수도 있습니다. 처음부터 내장되어 있는 스크립팅 언어 MEL(Maya Embedded Language)로 구축한 Maya 2010은 Python® 스크립팅과 잘 정리되어 있는 폭넓은 C++ API(Application Programming Interface)도 지원합니다.

다양한 플랫폼 지원

Windows®, Mac®, Linux® 중 원하는 운영 체제에서 Maya 2010을 실행할 수 있습니다. 뿐만 아니라, Windows와 Linux 모두에서 사용할 수 있는 64비트 실행파일이 있어 오늘날의 대규모 장면에서 필요로 하는 대용량 메모리를 언제나 처리할 수 있습니다.



이미지 제공: The Jim Henson Company.



이미지 제공: MassMarket.

고급 시뮬레이션 도구

Maya 2010 라이선스에는 혁신적인 통합 시뮬레이션 프레임워크 Maya Nucleus와 완벽히 통합되어 있는 두 가지 Nucleus 모듈(Maya nCloth와 Maya nParticles), Maya Fluid Effects, Maya Hair, Maya Fur가 포함되어 있습니다. 옷, 유체, 머리, 털을 시뮬레이션하는 도구 세트를 폭넓게 활용할 수 있어 생산성을 더욱 강화하는 동시에 추가 소프트웨어 투자 없이도 사용자가 원하는 정교한 이펙트를 보다 효율적으로 연출해낼 수 있습니다.

고성능 컴포지팅

Maya Composite는 Maya 2010에 고성능 HDR 컴포지팅 기능을 더해줍니다. 이처럼 Maya Composite 도구 세트는 입력, 추적, 색 보정, 로토스코핑, 색칠, 워핑 도구를 비롯해 고급 필터(모션 블러와 심도 포함), 완벽한 3D 컴포지팅 환경, 입체 제작 지원 등을 제공합니다. Maya와 같이 다양한 플랫폼을 지원하는 이 노드 기반 컴포지터는 효율성이 높은 협업 컴포지팅 환경을 구현합니다.

전문 카메라 추적

최고의 시각 효과 제작을 위해 꼭 필요한 Autodesk® MatchMover™는 Maya에서도 고품질 3D 카메라 추적을 지원합니다. 이 도구 세트를 사용해 동영상과 영화 시퀀스에서 정확한 3D 카메라 및 모션 데이터를 추출하고 Maya 설계 요소를 영화 등에 완벽하게 삽입할 수 있습니다. MatchMover는 자동 추적 기능과 전문가들이 요구하는 정밀 수동 컨트롤을 결합한 것입니다.

강력해진 렌더링 효과

다섯 가지 mental ray for Maya 배치 렌더링 노드가 추가되어 컴퓨터 네트워크를 사용해 시퀀스를 보다 신속하게 렌더링할 수 있습니다. Maya 2010에는 Backburner 네트워크 렌더 대기열 관리자도 포함되어 있어 프로세스를 보다 쉽게 관리하고 기존 렌더 관리 소프트웨어로 추가적인 mental ray for Maya 노드를 간단히 통합할 수 있습니다.

* 네트워크 라이선스가 있어야만 이용할 수 있는 기능.

** Windows 32비트/64비트와 Linux 64비트에서만 이용할 수 있는 기능.