

Atemberaubendes 3D.

Mit Autodesk Maya 2012, der innovativen CG-Komplettlösung, kreieren Sie unvergessliches Digital Entertainment.



Ich bin von all den positiven Neuerungen in Maya 2012 begeistert. Das Ansichtsfenster mit hoher Wiedergabetreue, das optimierte Nucleus-System und die verbesserte Gesamtperformance machen Maya noch flexibler, leistungsstärker und moderner.

— Peter Shipkov
Technical Director
Digital Domain



Black Swan. Abbildung mit freundlicher Genehmigung von Look FX. © Fox Searchlight Pictures.

Mit Autodesk® Maya® 2012 für Modellierung, Animation, visuelle Effekte, Rendering und Compositing modernisieren Sie Ihre Pipeline und sichern sich wertvolle Wettbewerbsvorteile. Ob in Film, Games, TV, Werbung oder Grafikdesign, Maya 2012 stellt ein unschlagbares Komplettpaket mit hochmodernen Tools zu einem bezahlbaren Preis.

Neue Toolsets für die Vorabvisualisierung und Erstellung von Game-Prototypen

Die Herausforderungen aktueller Produktionsumgebungen erfordern Tools, die interaktive Entscheidungen mit Kontextbezug ermöglichen. Maya 2012 unterstützt Anwender mit neuen und optimierten Funktionen bei der Erstellung überzeugender Vorabvisualisierungen und Game-Prototypen. So können Sie leichter mit Animationen oder verschiedenen Entwurfsvarianten experimentieren. Das Ansichtsfenster mit höherer Wiedergabetreue sowie der Vollbildanzeige von Effekten und Modellierungs-Workflows, eine neue Funktion zur Erstellung knotenbasierter Darstellungen von Render-Passes, das erweiterte Camera Sequencer-Toolset und die Bibliothek mit neuen, dynamisch editier- und animierbaren prozeduralen Texturen: Mit den Werkzeugen aus Maya 2012 lassen sich Ideen einfacher entwickeln, verfeinern und vor der endgültigen Produktion wirkungsvoll präsentieren. Darüber hinaus bieten editierbare Bewegungspfade und neue Kamera-Rigs neue Möglichkeiten zur Erstellung und Feinabstimmung von Charakter- und Kameraanimationen.

Erweiterte Simulations-Toolsets

Die neuen Simulationsoptionen aus Maya 2012, die branchenführende Dritttechnologie integrieren und auf vorhandener Produktinnovation aufbauen,

beschleunigen die Erstellung beeindruckender dynamischer Effekte. Mit der NVIDIA® PhysX®-Engine* mit Multithreading lassen sich Festkörpersimulationen direkt im Maya-Ansichtsfenster erstellen. Beim Einsatz von PhysX in der Game-Engine können die Simulationen anschließend in der Laufzeitumgebung überprüft werden. Das neue Plugin Digital Molecular Matter von Pixelux Entertainment™ erlaubt hochgradig realistische Bruch-/Zertrümmerungssimulationen mit mehreren interagierenden Materialien. Durch die Weiterentwicklung des vereinheitlichten Nucleus-Simulationssystems und seiner zugehörigen Module sind überzeugende Gieß-, Spritz- und Kocheffekte von Flüssigkeiten jetzt noch einfacher zu realisieren.

Bessere Pipeline-Integration

Dank der engen Interoperabilität zwischen Maya 2012, Autodesk® MotionBuilder® 2012 und der ICE (Interactive Creative Environment) aus Autodesk® Softimage® 2012 sowie der verbesserten Kompatibilität mit Autodesk® Mudbox™ 2012 (inkl. Unterstützung für Vector Displacement Maps in Maya) lassen sich die Spezialwerkzeuge innerhalb der Autodesk® Maya® Entertainment Creation-Suiten 2012 nun noch flexibler nutzen. Vereinheitlichte Benutzeroberflächen erleichtern das Umschalten zwischen den Anwendungen. Programmierer, die mit der Skriptsprache Python® vertraut sind, können Maya jetzt dank der verbesserten Python-API mit Python-typischen Befehlsstrukturen noch einfacher und umfassender erweitern und anpassen. Durch die verbesserte Befehlsstellung lassen sich gängige Aufgaben bis um das Dreifache beschleunigen.



Abbildung mit freundlicher Genehmigung von Nathan Love.

Die wichtigsten neuen Funktionen in Autodesk Maya 2012

Erweitertes Ansichtsfenster

Mit den neuen Ansichtsfensterfunktionen zur Vollbildanzeige von Bewegungsunschärfe (Motion Blur), Tiefenschärfe und Ambient Occlusion-Effekten können Sie Ihre Arbeit in hoher Darstellungsqualität überprüfen und das Rendering bzw. Exportieren an eine Game-Engine umgehen. Zu den weiteren Neuerungen zählen die Anzeige von Komponenten und Manipulatoren, Funktionen für das Batch-Rendering und eine leistungsstarke API.

Knotenbasierte Render-Passes

Erstellen und bearbeiten Sie knotenbasierte Darstellungen von Render-Passes direkt in Maya 2012, und geben Sie die fertige Komposition im mental ray®-Renderer aus. Sie können Ihre Passes nicht nur vor der Übergabe an den Compositor überprüfen und verfeinern, sondern auch direkt in Maya bestimmte einfache Compositing-Aufgaben durchführen.

Editierbare Bewegungspfade

Positions- und Zeiteinstellungen von Keyframes lassen sich direkt im Ansichtsfenster intuitiv bearbeiten, während die Bewegung im Zeitverlauf im dreidimensionalen Raum verfolgt wird. Die editierbaren Bewegungspfade bieten eine schnelle und einfache Methode zur Feinabstimmung von Bewegungsanimationen, ohne dass hierfür zum Graph-Editor gewechselt werden muss.

Sequencer-Erweiterungen

Mit der neuen Sequencer Playlist lassen sich Clips neu anordnen, In- und Out-Points bearbeiten und Kamerazuordnungen ändern. Ebenfalls neu ist die Unterstützung für die Mehrspur-Audiobearbeitung und eine neue Funktion zur Ausgabe mehrerer Aufnahmen als Einzelsequenz.

Substance für prozedurale Texturen

Dank einer neuen Bibliothek mit 80 prozeduralen Texturen lassen sich mit Substance Looks in unterschiedlichsten Variationen generieren. Die dynamischen, auflösungsunabhängigen Texturen können über die Middleware Substance Air (separat bei Allegorithmic SAS erhältlich) in bestimmte Game-Engines exportiert oder für Render-Zwecke in Bitmaps umgewandelt werden.

Craft-Animationswerkzeuge

Das Animationswerkzeug Craft Director Studio™ bietet vier neue Kamera-Rigs für die einfache Erstellung komplexer, glaubwürdiger Kamerabewegungen.

Vier bereits vorkonfigurierte Modelle können zur Simulation komplexer Fahrzeug- und Flugzeugbewegungen verwendet werden.

Erweiterter, konsistenter Graph-Editor

Der erweiterte Graph-Editor vereint das Beste aus den verschiedenen Funktionskurven-Editoren der Autodesk® Maya® Entertainment Creation-Suiten 2012. Mit diesem funktional und terminologisch einheitlicheren Toolset gestaltet sich der Wechsel zwischen den Produkten einfacher und intuitiver.

Neue Simulationsmöglichkeiten

Über die NVIDIA PhysX-Engine mit Multithreading lassen sich statische, dynamische und kinematische Festkörpersimulationen direkt im Maya-Ansichtsfenster erstellen. Das neue Plugin Digital Molecular Matter von Pixelux Entertainment ermöglicht hochgradig realistische Bruch-/Zertrümmerungssimulationen.

Nucleus-Erweiterungen

Zur besseren Simulation von Flüssigkeiten bietet das vereinheitlichte Nucleus-Simulationssystem neue Effekte für das Gießen, Spritzen und Kochen. Daneben sind mehrfache Kollisionen von nPartikeln und nCloth-

Eigenkollisionen sowie verschiedene benutzerfreundliche, anpassbare Effekte (Feuer, Rauch, Bombenexplosion, Staubfahne, Feuerwerk, Laser, Schmelze, Schnee, Funken und Tränen) verfügbar, die sich dem gewünschten Objekt genauso einfach zuweisen lassen wie ein Shader.

Autodesk Maya Entertainment Creation-Suiten 2012

Die Autodesk Maya Entertainment Creation-Suiten 2012 bieten leistungsstarke Technologien für 3D-Modellierung und Animation in unterschiedlichen Softwarepaketen zu deutlich ermäßigten Preisen.* Die Standard Suite enthält neben Maya die Anwendungen MotionBuilder für Echtzeit-Charakteranimation und Mudbox für Sculpting und 3D-Painting. Die Premium-Option bietet zusätzlich die innovative ICE aus Softimage sowie das Autodesk® Face Robot®-Toolset für die Gesichtsanimation. Dank der engen Integration zwischen den Komponenten der Suites und der einheitlichen Gestaltung der Benutzeroberflächen lassen sich Inhalte in der Version 2012 mühelos anwendungsübergreifend bearbeiten. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.autodesk.com/entertainment-creation-suites.



Might and Magic Heroes VI. Abbildung mit freundlicher Genehmigung von Mikros Image.

Weiteres Informationsmaterial zu den Autodesk-Produkten und die Adresse eines Fachhändlers in Ihrer Nähe bekommen Sie über die Autodesk-Infoline unter: 0049 / (0)180 - 5 22 59 59*
* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, 42 Cent/Min. aus dt. Mobilfunknetzen. Bei internationalen Gesprächen fallen die üblichen Auslandsgebühren an.
Oder besuchen Sie uns im Internet unter www.autodesk.de

www.bsa.org



*Die Einsparungen beziehen sich auf die unverbindliche Preisempfehlung in Euro. Preise können je nach Land variieren.

Autodesk, Face Robot, Maya, MotionBuilder, Mudbox und Softimage sind entweder eingetragene Marken oder Marken von Autodesk, Inc. und/oder ihren Tochtergesellschaften bzw. verbundenen Unternehmen in den USA und/oder anderen Ländern. mental ray ist eine eingetragene Marke der mental images GmbH und an Autodesk, Inc. lizenziert. Python ist eine eingetragene Marke der Python Software Foundation. Alle anderen Marken, Produktnamen und Kennzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Autodesk behält sich vor, Produkt- und Serviceangebote sowie Spezifikationen und Preise jederzeit ohne vorherige Benachrichtigung zu ändern. Autodesk übernimmt keine Gewährleistung für die Richtigkeit der Angaben.
© 2011 Autodesk, Inc. Alle Rechte vorbehalten. BR0C1-00000-MZ66

Zeigen Sie Software-Piraterie unter 0049 / (0)180 - 5 22 59 59* an.
Autodesk GmbH Aidenbachstraße 56 D-81379 München

Autodesk Ges.m.b.H Dr.-Schauer-Straße 26 A-4600 Wels

Autodesk S.A. Puits-Godet 6 CH-2002 Neuchâtel