

一个 Maya, 更多价值。

Autodesk®
Maya®

2010



Autodesk Maya 2010 是将 Maya Complete 2009 和 Maya Unlimited 2009 功能集、高级运动匹配功能以及强大的合成统一到一个具有非凡价值的软件包中的第一个版本。

制片人变得更加精通计算机生成的图像，他们希望在比以前更短的时间内完成复杂性更高的更多工作。Maya 2010 为我们提供了一个整体软件包，能够有效地处理他们提出的任何挑战，而不管是涉及大量的跟踪、建模、动画、渲染或是合成。

— Paal Anand
数字后期监督
Bling Imaging



Resistance 2 是 Sony Computer Entertainment America 公司的商标，由 Insomniac Games 开发。
©2008 Sony Computer Entertainment America Inc.

对于那些寻求制作堪比奥斯卡获奖影片和最畅销游戏中的精彩数字图像的公司来说，Autodesk® Maya® 2010 提供的三维建模、动画和渲染工具集；创新的模拟和合成技术；以及灵活的软件开发工具包 (SDK) 和脚本功能 — 使创造风格化设计、可信的动画角色和逼真的视觉特效变得更容易、更经济。

无敌的价值

Maya 2010 提供了一个基于获奖的 Maya Unlimited 工具集的端到端计算机图形 (CG) 工作流程，具有先进的衣料、毛发、毛皮、流体和粒子模拟工具。为了补充您的创作工作流程，我们还增加了 Maya Composite 高动态范围合成系统、运动匹配摄像机跟踪系统、5 个额外的 mental ray® for Maya 批处理*渲染节点和 Autodesk® Backburner™** 网络渲染队列管理器。

经过检验的解决方案

Maya 过去十年来一直是全球顶级电影、游戏和电视内容制作公司十分喜爱的一个工具。获奖的广告片制作公司（比如 The Mill 和 Psyop）以及顶级广播电视公司（比如 NBC、Seven Network 和 Turner）也把 Maya 列入他们的工具集之中。

功能

10 多年，Maya 一直处于功能开发的前沿，Maya 2010 也不例外。该软件配备了久经考验的功能，可从初始概念到最终渲染加快您的项目进度：多边形与 NURBS 建模、UV 贴图与纹理制作、动画与搭建、动态模拟工具、生成植物和其它自然细节的工具以及高级合成功能和四个内置渲染器选项（包括 mental ray）。

生产力

项目竞争的加剧和更加紧张的最后时限意味着许多工作都要求在更短的时间内制作出更高质量的作品。Maya 2010 通过优化的日常任务工作流程、协作并行工作流程、资产重用以及通过编写脚本自动完成重复性任务，可以帮助最大限度地提高生产力。

性能

通过结合多线程、算法调优、先进的内存管理和场景分割工具，Maya 2010 能够完美地处理今天日趋复杂的数据集，而不会限制创作过程。

协同工作能力

不管艺术家是在 Adobe® Photoshop® 中绘制纹理、在 Maya Composite 或 Autodesk® Flame® 中合成镜头，还是从 Autodesk® MotionBuilder® 引入清理后的运动捕捉数据，Maya 2010 都能帮助最小化错误和减少迭代。而且，它还支持 Autodesk® FBX® 数据交换技术，使您能够在自己的 Maya 场景中重用在 Maya 外制作的内容。另外，Maya 还提供了一个 SDK 以帮助实现制作流程集成。

可扩展性

Maya 是一个开箱即用的解决方案，但是对于希望把它与其制作流程集成在一起或增加新功能的公司来说，Maya 提供了自定义方法。由于完全是利用自己的嵌入式脚本语言 — Maya 嵌入式语言 (MEL) 构建的，Maya 2010 还提供 Python™ 脚本工具以及一个广泛的记录完备的 C++ 应用程序编程接口 (API)。



图像由 MassMarket 公司提供。

平台选择

不断您使用 Windows®、Mac® 还是 Linux® 操作系统，Maya 2010 都能在您选择的平台上运行。而且，由于具有同时适合 Windows 和 Linux 操作系统的 64 位可执行文件，它能轻松处理今天的大型场景所需的大量内存。

高级模拟工具

每套 Maya 2010 现在均包括创新的 Maya Nucleus 统一模拟框架、第一批两个完全集成的 Nucleus 模块—Maya nCloth 和 Maya nParticles—以及 Maya Fluid Effects、Maya Hair 和 Maya Fur。这些广泛使用、经过制作实践检验的工具集—用于模拟衣料、流体、毛发和毛皮—使您能够更高效地创造观众梦寐以求的各种类型的复杂特效，而无需额外的软件投资。

高性能合成

Maya Composite 为 Maya 2010 带来了高性能的高动态范围 (HDR) 合成。Maya Composite 综合工具集为您提供提供了抠像、跟踪、校色、对位、绘画和

变形工具；高级滤镜（包括运动模糊和景深）；完整的三维合成环境；并且支持立体视效制作。这个基于节点的合成器能在与 Maya 相同的平台上运行，为您提供了一个高效率的协作合成环境。

专业的摄像机跟踪

Autodesk® MatchMover™ 对于任何领先的视觉特效制作工作都是一个关键的工具，使得可以在 Maya 内使用高质量的三维摄像机跟踪。利用这个工具集，您可以从视频和电影序列中提取准确的三维摄像机和运动数据，因此可以把你的 Maya 元素无缝插入镜头中。MatchMover 结合了自动跟踪功能和专业人员所需的精确手动控制。

增强的渲染能力

借助 5 个新增的 mental ray for Maya 批处理渲染节点，您现在可以使用计算机网络更快地渲染序列。Maya 2010 还包括 Backburner 网络渲染队列管理器，可帮助您管理渲染过程，或简单地把新增的 mental ray for Maya 节点与你现有的渲染管理软件集成在一起。

* 仅通过浮动许可证提供的功能。

** 仅可用于 Windows 32 位/64 位和 Linux 64 位操作系统的功能。



图像由 The Jim Henson Company 提供。

Autodesk
<http://www.autodesk.com.cn>

欧特克软件(中国)有限公司
100004
北京市建国门外大街1号
国贸大厦2座2911-2918室
Tel: 86-10-6505 6848
Fax: 86-10-6505 6865

欧特克软件(中国)有限公司
上海分公司
200122
上海市浦东新区浦电路399号
Tel: 86-21-3865 3333
Fax: 86-21-6876 7363

欧特克软件(中国)有限公司
广州分公司
510613
广州市天河区河北路233号
中信广场办公楼7403室
Tel: 86-20-8393 6609
Fax: 86-20-3877 3200

欧特克软件(中国)有限公司
成都分公司
610021
成都市滨江东路9号
香格里拉中心办公楼1507-1508室
Tel: 86-28-8445 9800
Fax: 86-28-8620 3370

欧特克软件(中国)有限公司
武汉分公司
430071
湖北省武汉市武昌区中南路7号
中商广场写字楼A1811室
Tel: 86-27-8732 2577
Fax: 86-27-8732 2891

欧特克中国研究院
200233
上海市古美路1515号19号楼21层
Tel: 86-21-5445 2525
Fax: 86-21-5445 2130

Autodesk Subscription 维护暨服务合约

购买欧特克软件产品同时以年费形式附加Subscription 维护暨服务合约,您可以获得合约提供的各项专属增值服务与支持。包括免费升级最新版本软件,产品版本降级使用,下载各种产品增强扩展包, 欧特克技术专家直接技术支持,各种专项免费技术培训等。通过使用维护暨服务合约提供的系列服务与支持并不断续约,您可以最大限度地发挥设计工具的功能,充分利用您的技术投资。客户在维护暨服务合约期内,可以享受:

软件升级

维护暨服务合约客户在合约期内可以将产品免费升级到发布的最新版本,保护您的投资,通过产品更新帮助您保持竞争力。同时,合约用户仍然能与升级版一起并行使用旧版软件,从而利用最新版本中的新功能。这意味着您可以继续无缝处理所有的项目。

功能扩展包

维护暨服务合约客户,可以获得多种功能丰富的软件扩展包,这些扩展包为您提供新的专业化功能,令您从领先的功能和便利的实施的获益。

技术支持

获得欧特克技术支持团队的直接技术支持服务。您可以通过Autodesk Subscription Center网站,提交您遇到的软件技术问题,来自欧特克的技术支持专家承诺在工作时间4小时内对您提出的问题给予答复。

简化的软件资产管理

通过Subscription Center网站中的合约管理功能,做到贵公司购买软件资产记录的统一管理。

免费的培训

维护暨服务合约客户专享的各种各种免费技术培训资料,各种e-learning课程,以及各种技术专题培训,从而提高您产品应用的技术水平。

了解更多Autodesk Subscription 维护暨服务合约优势,请访问:
<http://www.autodesk.com.cn/subscription>

Autodesk, Backburner, FBX, Flame, MatchMover, Maya 和 MotionBuilder 是 Autodesk, Inc., 及(或)其子公司在美国及(或)其他国家的注册商标或商标。Academy Award 是美国电影艺术与科学学院的注册商标。mental ray 是 mental images GmbH 的注册商标。Autodesk 公司已获使用许可。Python 是 Python Software Foundation 的注册商标。所有其它的品牌名称、产品名称或商标皆属于各自所有者所有。Autodesk 保留随时修改产品和技术规格的权利,恕不另行通知,并且对本文中可能出现的排版或图形错误不承担责任。
©2009 Autodesk, Inc. 保留所有权利。657B1-000000-MZ01