

Jedna Maya. Více možností.

Software Autodesk Maya 2010 je první verzí unifikující sadu nástrojů produktů Maya Complete 2009 a Maya Unlimited 2009 s funkcemi pro sledování pohybu a videokompoziční práce do jediného, cenově mimořádně výhodného řešení.

Producenti si nyní více uvědomují možnosti počítačové grafiky. Očekávají, že odvedeme práci o větším objemu a složitosti v podstatně kratších termínech. Maya 2010 nám poskytuje nástroje, které nám umožní čelit jakýmkoliv pracovním výzvám, ať už půjde o sledování pohybu, modelování, animaci, renderování nebo kompoziční úkony.

— Paal Anand
Supervizor postprodukce
Studio Bling Imaging



Resistance 2 je ochrannou známkou společnosti Sony Computer Entertainment America Inc. Hra byla vyvinuta studiem Insomniac Games. ©2008 Sony Computer Entertainment America Inc.

Všem, kdo chtějí vytvářet stejně poutavou grafiku, jaká zdobí filmy oceněné Americkou filmovou akademií či ty nejuspěšnější hry, poskytne software Autodesk® Maya® 2010 širokou paletu 3D modelovacích, animačních a renderovacích nástrojů, inovativní simulační a kompoziční technologie i flexibilní vývojářské prostředí (SDK) a skriptovací funkce. Tvorba stylových návrhů, věrohodných animovaných postav a realistických vizuálních efektů bude tak nejen snazší, ale i méně nákladná.

Neuvěřitelná cena

Autodesk Maya 2010 nabízí kompletní sadu grafických nástrojů založenou na oceňovaných funkcích Maya Unlimited 2009, na pokročilých technologiích pro simulaci tkanin, vlasů, ochlupení, tekutin a částic. Vaše pracovní metody dále obohatí kompoziční program Maya Composite pro práci s obrazem o vysokém dynamickém rozsahu, software pro sledování pohybu kamer v natočených záběrech, pět dodatečných licencí síťové verze rendereru mental ray® for Maya* a software pro správu vzdáleného renderingu Autodesk® Backburner™**.

Prověřené řešení

Více než deset let je Maya preferovaným 3D nástrojem všech profesionálů produkujících tu nejlepší filmovou, herní a televizní grafiku. Proslulé firmy věnující se reklamní tvorbě – např. The Mill a Psyop – rovněž spoléhají na program Maya, stejně tak jako ta největší televizní studia: NBC, Seven Network a Turner.

Funkce

Maya již přes deset let udává tón v oboru a její nejnovější verze 2010 není výjimkou. Je vybavena v praxi ověřenými, spolehlivými funkcemi zvyšujícími efektivitu práce, od prvotních návrhů až po výsledný rendering: funkcemi pro polygonální a NURBS modelování, UV mapování a aplikaci textur, animování a tvorbu rigů, dynamickými simulátory, generátory rostlin či jiných biologických objektů, kompozičními nástroji a čtyřmi integrovanými renderery, včetně produktu mental ray.

Produktivita

Díky rostoucí konkurenci a šibeničním termínům musejí umělci odvádět podstatně více práce než kdykoliv předtím. Maya 2010 napomáhá zvyšovat produktivitu díky optimalizaci běžných pracovních postupů, možnostmi recyklace dat a větší spolupráce mezi uživateli i automatizací repetitivních úkonů skriptováním.

Výkon

Díky kombinaci víceprocesorových optimalizací, vyladěných algoritmů, sofistikovaného systému správy paměti a nástrojů pro segmentaci scény je Maya 2010 předurčena k bezproblémovému zvládnutí dnešních stále složitějších projektů, přičemž nebrání kreativité uživatelů.

Interoperabilita

Maya 2010 pomůže minimalizovat výskyt chyb a sníží počet nutných pracovních úkonů – ať už budete kreslit textury v programu Adobe® Photoshop®, provádět videokompoziční úkony v aplikacích Maya Composite nebo Autodesk® Flame®, či importovat vyčištěná Motion Capture data z animačního softwaru Autodesk® MotionBuilder®. Díky podpoře technologie Autodesk® FBX® pro výměnu dat budete moci snáze používat modely i animace stvořené v jiných programech. Dodávané SDK zajistí užší integraci programu do produkčních celků studií.

Rozšiřitelnost

Maya nabízí nejen ucelenou paletu nástrojů, ale i možnosti jejich dalšího rozšiřování – pro přizpůsobení programu potřebám studií nebo vývoj zbrusu nových funkcí. Skriptovací jazyk Maya Embedded Language (MEL) je srdcem celého systému, nechybí ale ani podpora skriptování v jazyce Python® a bohatě zdokumentované aplikační rozhraní (API) založené na standardu C++.

Výběr systému

Ať už používáte operační systém Windows®, Mac® nebo Linux®, Maya 2010 je spustitelná na libovolné z těchto platform. Navíc je připravena zvládnout dnešní rozsáhlé scény a jejich extrémní paměťové nároky, a to díky nativním 64bitovým verzím programu pro systémy Windows a Linux.



Obrázek poskytl studio The Jim Henson Company.



Obrázek poskytl studio MassMarket.

Pokročilé simulační nástroje

Každá licence aplikace Maya 2010 nyní obsahuje inovativní simulační rozhraní Maya Nucleus a jeho dva první, plně integrované simulační moduly – Maya nCloth a Maya nParticles – jakož i nástroje Maya Fluid Effects, Maya Hair a Maya Fur. Tyto oblíbené a praxí prověřené technologie pro simulaci tkanin, tekutin, vlasů a chlupů vám dovolí vytvářet sofistikované, moderním publikem vyžadované efekty, a to efektivněji a bez dodatečných investic do specializované softwarové výbavy.

Výkonný kompoziční systém

Maya Composite přináší do aplikace Maya 2010 výkonné kompoziční funkce pro práci s HDR obrazem. Ucelená sada nástrojů programu Maya Composite obsahuje technologie pro klíčování, sledování pohybu, barevné korekce, Rotoscoping, kreslení a deformace obrazu, dále pokročilé efekty (vč. simulace pohybového rozostření a hloubky ostroty), plně 3D kompoziční prostředí a podporu pro stereoskopii. Tato sofistikovaná kompoziční aplikace je spustitelná na stejných platformách jako Maya a nabízí efektivní prostředí zaměřené na spolupráci v rámci pracovních skupin.

Profesionální sledování kamery

Software Autodesk® MatchMover™ je na poli vizuálních efektů zcela nepostradatelným nástrojem – je určen ke zpětné detekci pohybu kamer v natočených záběrech a je nově obsažen v aplikaci Maya. Pomocí jeho nástrojů můžete přesněji extrahovat kamerová a pohybová data z videí či filmových sekvencí a následně do nich vložit digitální elementy stvořené v aplikaci Maya. MatchMover kombinuje automatické sledovací funkce s možností přesné manuální kontroly parametrů, kterou profesionálové vyžadují.

Více renderovacího výkonu

Díky pěti dodatečným síťovým licencím renderu mental ray for Maya můžete využívat v síti zapojených počítačů pro rychlejší výpočet animačních sekvencí. V Maya 2010 nově obsažený software Backburner pro správu vzdáleného renderingu vám síťové výpočty dále usnadní. Dodatečné síťové licence mental ray for Maya můžete také začlenit do svých stávajících systémů pro správu renderingu.

* Funkce dostupná pouze u síťové verze licence.

** Funkce dostupná pouze ve verzi pro 32/64bitové operační systémy Microsoft® Windows® a 64bitové systémy Linux®.

XANADU a.s.
computer technology



XANADU®

**Autodesk Authorized Value Added Reseller
Autodesk Training Center
Autodesk Developer Network Member**

Autodesk

Authorized Value Added Reseller
Authorized Developer
Authorized Training Center

Autodesk

Premier Solutions Provider

Infrastructure

**HP Preferred Partner 2009 GOLD
HP Service Delivery Partner**

2009
Preferred Partner
GOLD



Microsoft GOLD Certified Partner

Microsoft
GOLD CERTIFIED

Partner

Další autorizace a partnerství:

IBM Advanced Business Partner, Symantec Enterprise Solutions Partner, Citrix SILVER Solution Advisor, VMware Enterprise Partner, Xerox Autorizovaný partner, 3Com Silver Partner

České Budějovice 370 01
Tylova 17
tel. +420 386 352 966 (...969)
fax. +420 386 352 979
info@xanadu.cz

Praha 10 106 00
Žirovnická 2389
tel. +420 283 891 154
fax. +420 283 893 154
info@xanadu.cz

Brno 602 00
Sportovní 2a/558
tel. +420 541 212 077
fax. +420 541 212 621
info@xanadu.cz

Pardubice 530 02
Štrossova 291
tel. +420 466 611 773
fax. +420 466 611 613
info@xanadu.cz

Ostrava M.Hory 709 00
Fráni Šrámka 5
tel. +420 596 611 060
fax. +420 596 611 061
info@xanadu.cz

info@xanadu.cz

www.xanadu.cz

blog.xanadu.cz

www.xanadu.cz/shop

www.cadforum.cz
www.hpdesignjet.cz
www.iproject.cz