

Autodesk[®] Maya[®] 2010



One Maya...

- 統合された Maya は、Maya Unlimited の機能をすべてを含む

- ✓ Fluid
- ✓ nCloth
- ✓ nParticle
- ✓ Hair
- ✓ Fur

主要機能

- Maya Composite (Toxik)
- MatchMover
- 5 mental ray for Maya batch render licenses
- Backburner



(c) 2007 DreamWorks LLC and Paramount Pictures. All Rights Reserved. Hasbro, TRANSFORMERS and all related characters are trademarks of Hasbro. (c)2007 Hasbro. All Rights Reserved. Image courtesy of Industrial Light & Magic.



Maya Composite (Toxik)

ハイパフォーマンスな合成ツール

アカデミー賞を受賞しているビジュアルエフェクトシステム Autodesk® Flame® の機能を包括した Maya Composite は、HDR 合成や高性能なソリューションを提供します。

包括的な Maya Composite のツールセット:

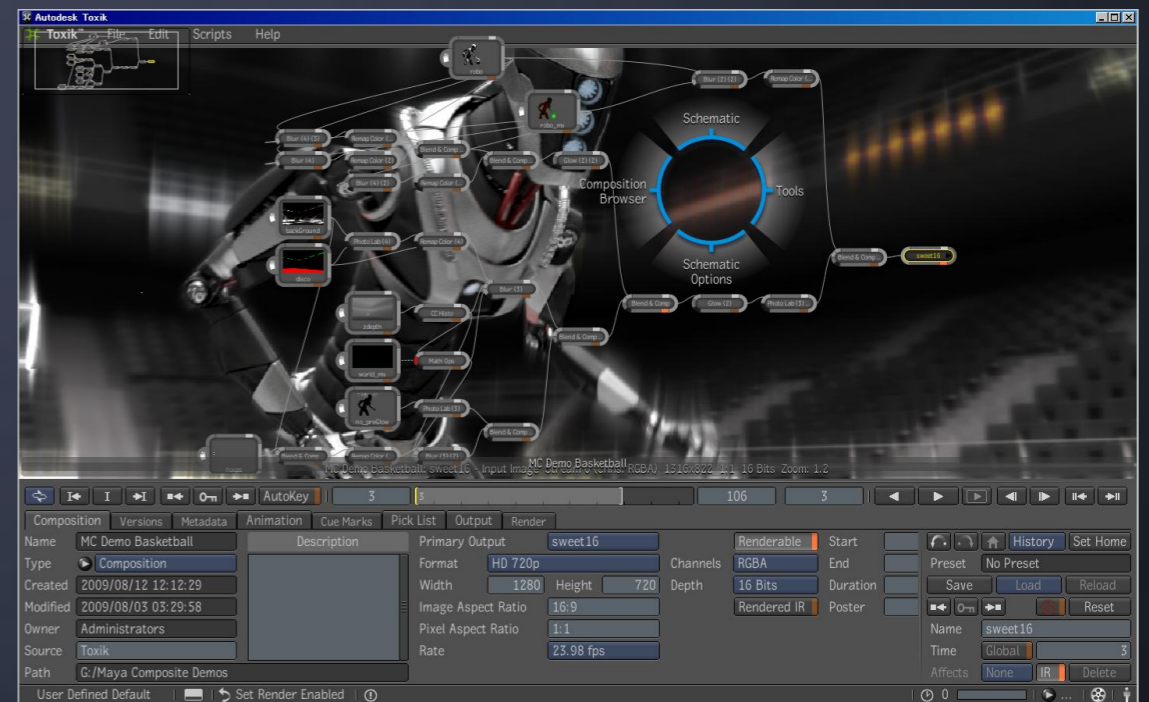
- キーイング
- トラッキング
- カラーコレクション
- ペイント
- ロトスコーピング
- ワーピング
- 拡張フィルタリング:
 - モーションブラーや被写界深度
- 次世代向け 3D 合成環境
- プロダクションパイプライン向け**立体視**機能のサポート



Maya Composite

ワークスペース ~Workspace~ & タッチ UI

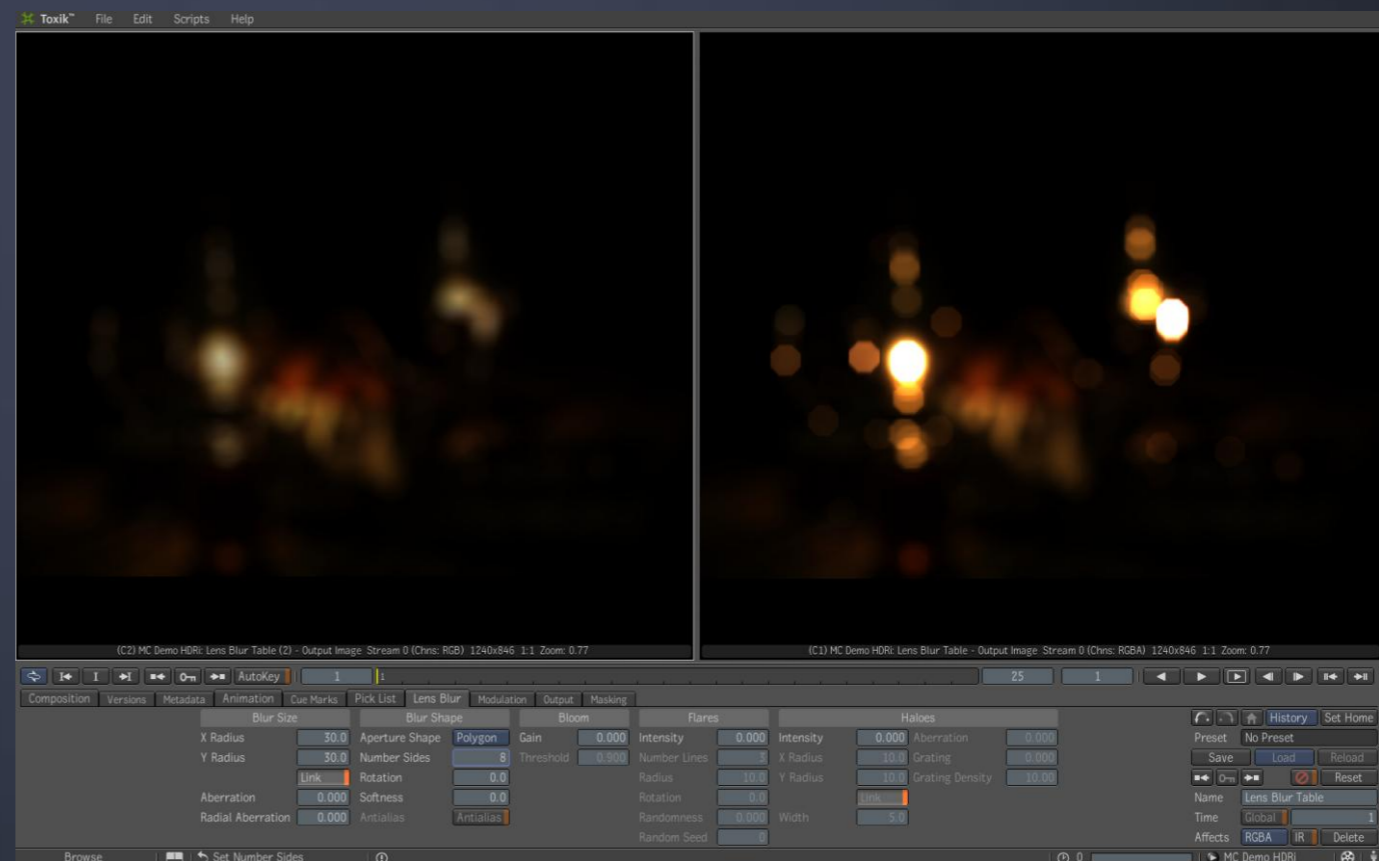
- プロジェクトや作業効率に準じたカスタマイズ可能な UI レイアウト
- カスタマイズ可能なホットキーおよび Gate UI による効率的な操作性
 - カスタムパネルの画面表示 (Dependency Graph のフルレイアウトも可)
 - アプリケーション機能の基本部分へジェスチャー式アクセス
 - Pick List への素早いアクセス
- デフォルトで用意している各種タスク UI レイアウト
 - (Animate / Browse / Edit Tool / Preview ..)



Maya Composite

ハイダイナミックレンジ合成 ~High Dynamic Range Imagery~

- 32-bit Float および 16-bit Half-Float によるプロセッシングをサポート
- ハイダイナミックレンジ カラーコレクション等の HDRI フレンドリーなツールを搭載
- プレーヤー内で直接露出コントロールPhoto Labインタラクティブ HDR カラーコレクター



Maya Composite

スーパーツール ~Macro tool~

Maya Composite は複数のツールを1つのノードに集約し、先進の機能とスピーディーなインタラクションを提供する、モジュラー式クリエイティブツールを搭載しています。

▪ Keying and Rotoscoping

- 高度なマット処理を可能とする Master Keyer
- クリエイティブ思考のブレンドツールとアルファツール
- スピル/エッジブレンド制御機能による調整
- スプライン/GMaskによるエッジソフトネスを提供

▪ Reaction

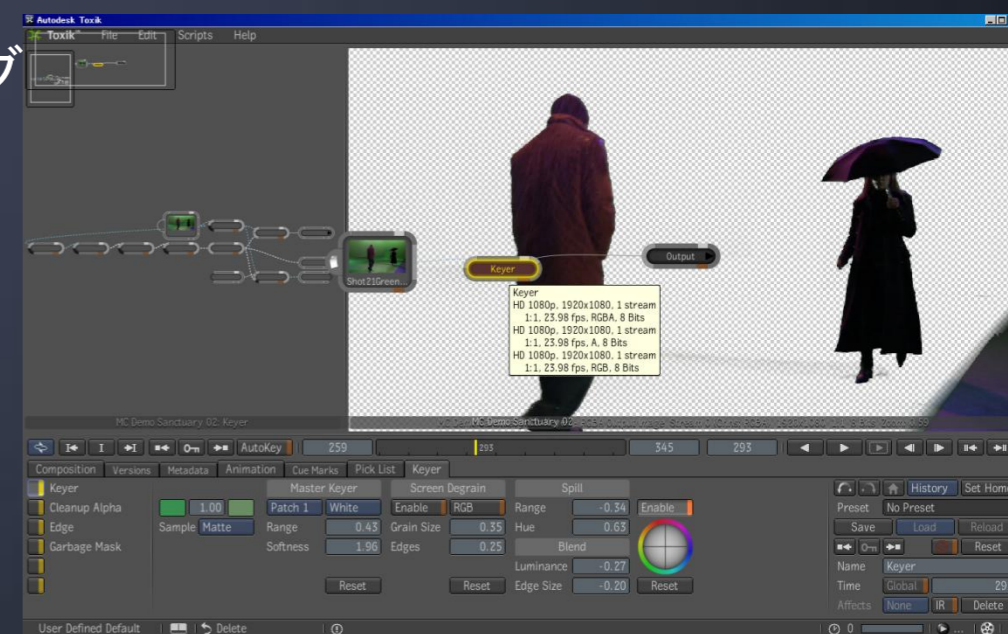
- フル 3D シーングラフによるコンポジティング環境を提供
- Camera のサポート、HW Shading に対応したライティング

▪ Tracking and Stabilization

- ハイパフォーマンスなモーションアナリシス
- Camera のスタビライザー機能

▪ Paint

- ラスターベースの感圧ペイント
- クローン/リビール/ブレンドの各モード



Maya Composite

Reaction ~リアクション ツール~

オートデスクの次世代 3D 環境 Reaction Tool は、フル 3D シーングラフをベースに、ハイクオリティかつインタラクティブな 3D コンポジティングのために、最適化されています。

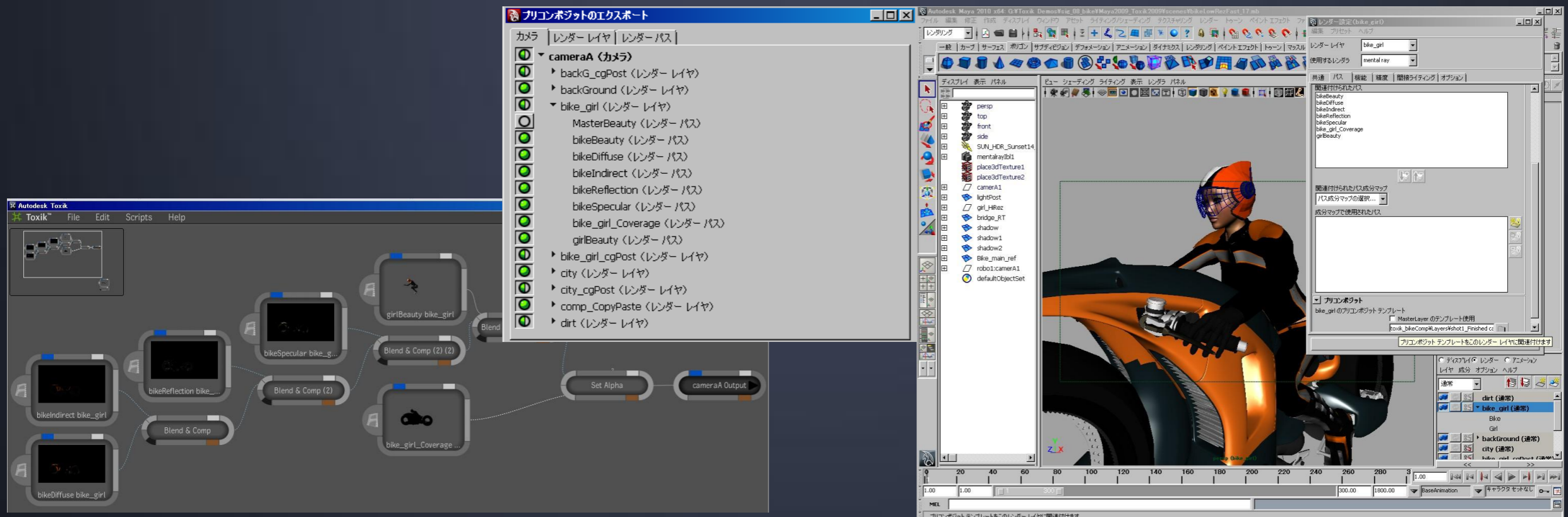
- **バイキュービック (Bicubic)**
 - ・ 2D イメージの 3D 処理をハイクオリティで実現するバイキュービックイメージタイプ
- **高精度 SW レンダリング、インタラクティブなハードウェアモード**
 - ・ スポット、オムニ、ポイントライトを作成するライトソース
 - ・ 法線 (Normal) マップを利用したリライティング処理
- **バンプマッピング、環境マッピング等のマテリアルパラメーター**
- **Geometry レイヤ (surfaces)**
 - ・ Maya に対応する FBX を完全サポート
 - ・ カラー / 反射 / 屈折 / radiosity / バンプイメージソースに対応
 - ・ テイクされたアニメーションの再生が可能



Maya Composite (Toxik)

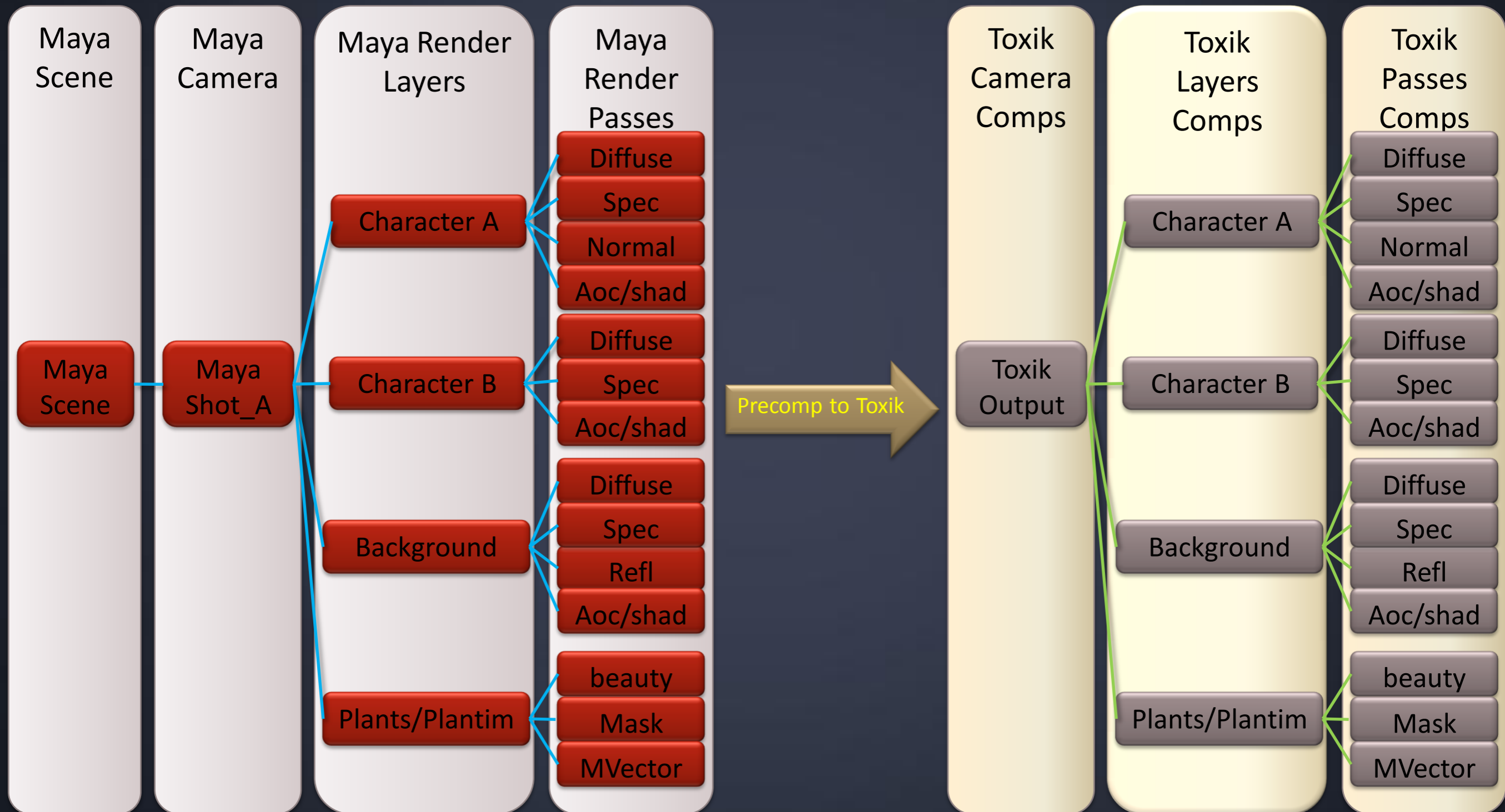
Maya / Toxik による3D から 2D の双方向互換

- Maya と Toxik による双方向の連携により、3D と 2D 間の作業効率を加速させる事が可能です。
 - Toxik でコンポジット済みのテンプレートを Maya 側で定義する事で、コンポジットファイルを再利用。
 - Maya 用のコンポジットディフォルトテンプレートの提供。(この場合 Maya 側でのテンプレートの読み込みは不必要)
 - Maya と Toxik 間でのカメラ | レンダーレイヤ | レンダーパスを同じ階層(概念)で共有。



Maya Composite

Maya / Toxik による3D から 2D の双方向互換



MatchMover

機能ハイライト

- 3D カメラトラッキング ツールを Maya に搭載。 以下の機能を含む
 - ・ 3D カメラとモーションデータを正確に抽出
 - ・ CG 要素をシーンへ違和感なく挿入
 - ・ プロのアーティストの要求にこたえる精密な自動コントロール
 - ・ 設定が容易な自動トラッキングシステム
 - ・ 3D ビデオカメラ、動画シーケンスデータからの動きを追跡
 - ・ トラッキングによって3Dカメラを作成し、Mayaへ出力



Display of the 2D track points path over the sequence



Display of the 3D makers after automatic tracking

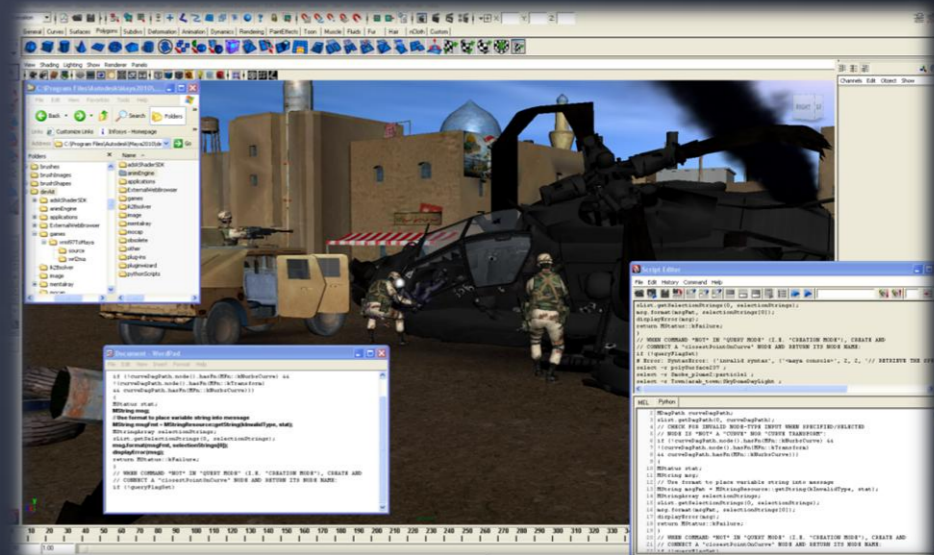
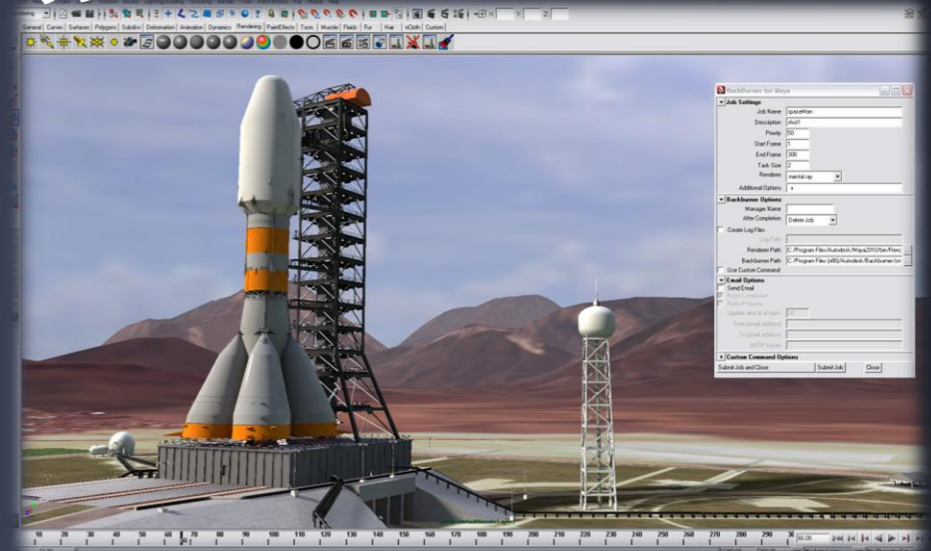


5 mental ray for Maya batch render licenses

- Maya , 製品単位で 5つのバッチレンダーライセンスを追加
- BackBurner とともに使用することでアニメーションレンダリングを複数PCで並列処理

Backburner

- レンダージョブならびにレンダーノードを管理
- ネットワーク上に多数ある PC を活用した共同作業
- すべてのプラットフォームをサポート (Mac 版/予定)



Autodesk®

