



Powody, dla których warto zaktualizować

Rewolucyjnie zwiększona wydajność animacji.
Nowe narzędzia do rzeźbienia. Rozszerzona funkcjonalność modułu Bitfrost.

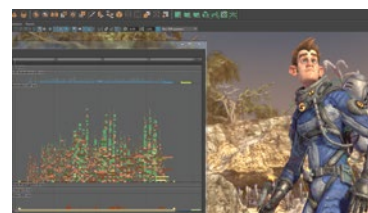
Autodesk® Maya® 2016 jest jedną z najpotężniejszych wersji, jaką kiedykolwiek wydano. Aktualizacja do wersji 2016 daje dostęp do najnowszych funkcji, poprawia komfort codziennej pracy i oszczędza czas.

“Autodesk od zawsze wzbogacał program Maya o wspaniałe, nowe funkcje, a Maya 2016 wyraźnie podąży tą ścieżką”

– Lester Banks

> Wydajność animacji

Doświadcz wyraźnie zwiększonej wydajności podczas podglądania animacji oraz manipulowania rigiem postaci dzięki nowej funkcji równoległych obliczeń – Parallel Rig Evaluation. Ten nowy, wielowątkowy system pracy ze sceną został zaprojektowany tak, aby mógł dzielić obliczenia pomiędzy wszystkie rdzenie procesorów oraz kartę graficzną. Wydajność sceny możesz jeszcze bardziej zwiększyć dzięki profilerowi wydajności (Performance Profiler), wprowadzonemu w rozszerzeniu Maya 2015 ext 1, który pozwala wizualizować i poprawiać „wąskie gardła” przy obliczaniu sceny oraz użytych pluginów.



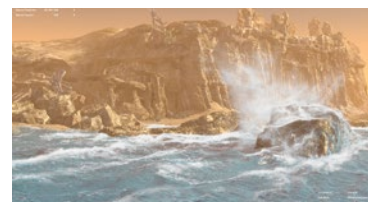
> Nowe narzędzia do rzeźbienia

Nowy wbudowany zestaw narzędzi do rzeźbienia pozwala na dowolne i bardziej intuicyjne kształtowanie geometrii. Nowe narzędzia są ogromnym usprawnieniem w porównaniu do poprzednich możliwości rzeźbienia w programie Maya, zapewniając lepsze detale i rozdzielczość. Nowe pędzle są wyposażone w przestrzenne oraz powierzchniowe ograniczenia wpływu, wzorniki, możliwość rzeźbienia wierzchołków UV oraz obsługę wektorowych map displacement.



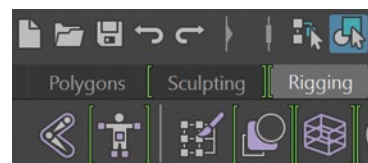
> Piana i bąbelki w Bitfrost

Nareszcie można dodawać pianę i bąbelki do symulacji cieczy w systemie Bitfrost, co pozwala na osiągnięcie jeszcze większego realizmu w scenach z oceanem, plażą, jeziorami oraz sztormowymi falami. To nowe narzędzie korzysta także systemu adaptacyjnego, który pilnuje, aby symulacje w wysokiej rozdzielczości powstawały tylko w najbliższym otoczeniu kamery, tam gdzie są najbardziej widoczne. Dzięki temu zmniejsza się ilość niepotrzebnych obliczeń w pozostałych obszarach sceny, a ogólny czas symulacji wyraźnie spada.



> Nowy wygląd i działanie

Program Maya 2016 zyskał zupełnie nowy wygląd i sposób działania. Wprowadzone zostały nowe ikony które poprawnie skalują się na ekranach o wysokich rozdzielczościach. Przeorganizowano menu oraz uporządkowano od nowa metody pracy z narzędziami pogrupowanymi kolorystycznie, dzięki czemu praca w programie Maya stała się łatwiejsza i bardziej intuicyjna.



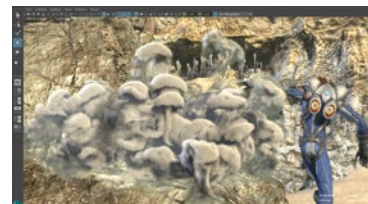
> Nowości w edytorze Hypershade

Wprowadzone zostały usprawnienia przy projektowaniu shaderów, dzięki czemu codzienna praca z materiałami w programie Maya 2016 jest dużo przyjemniejsza i bardziej intuicyjna. Nowe uproszczone metody pracy i unowocześniony interfejs użytkownika pozwalają na sprawniejszą pracę, a przebudowany edytor node'ów ułatwia łączenie, układanie i pracę z elementami składowymi shaderów. Dodatkowo zwiększona wydajność pozwala na niczym niezakłóconą pracę z edytorem Hypershade.



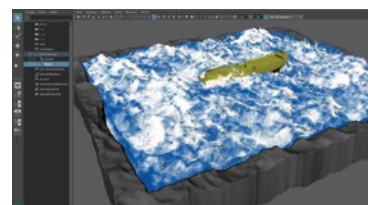
> Efekty atmosferyczne w module Bifrost

Nowy adaptacyjny solver Aero w Bifrost pozwala na tworzenie efektów atmosferycznych takich jak dym czy bryza. W porównaniu do starszego systemu Maya Fluids, Aero tworzy symulacje dokładniejsze i fizycznie poprawne. Tak jak nowe narzędzie symulacji sterowanej (Guided Simulation), symulacje Aero o wysokiej rozdzielczości można tworzyć na bazie symulacji z małą ilością detali. Adaptacyjność w module Aero działa podobnie jak adaptacyjność piany, można zdefiniować obszary, wewnątrz których zależy nam na wysokiej liczbie detali, dzięki czemu skraca się czas symulacji.



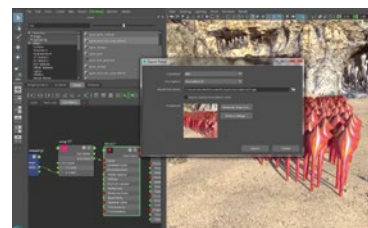
> Symulacje sterowane w Bitfost

Nowe narzędzie symulacji sterowanych (Guided Simulation) pozwala wpływać na zachowanie cieczy przy pomocy poprzedniej symulacji lub animowanych obiektów geometrycznych. Można na przykład użyć niskiej rozdzielczości symulacji w całej objętości płynu do wygenerowania wysokiej rozdzielczości symulacji tylko na jego powierzchni. Pozwala to na zwiększenie ilości detali na powierzchni, przy zachowaniu ogólnego ruchu i wyglądu oryginalnej symulacji.



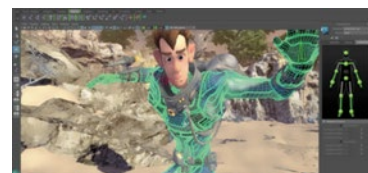
> Moduł XGen – szybszy i łatwiejszy w obsłudze

Nowy sposób pracy z presetami, który pozwala na szybkie przenoszenie konfiguracji z jednej geometrii na inną, co ułatwia rozpoczęcie pracy, to jeden z powodów, dla których XGen jest teraz szybszy i łatwiejszy w obsłudze. Dodatkowo, wśród presetów, dostępne są teraz te, które poprzednio wykorzystywał moduł włosów Maya Fur. Nowy pędzel do kształtowania krzywych sterujących (guides) pozwala na tworzenie ich w sposób szybszy i bardziej interaktywny. Nowa opcja kontroli szerokości krzywych pozwala na tworzenie nowych geometrii, takich jak liście, łuski czy pióra. Dodatkowo, wielowątkowość przyspiesza proces generowania podglądu oraz poprawia interaktywność.



> Modyfikator Delta Mush

Na prośbę wielu użytkowników, został stworzony nowy modyfikator Delta Mush, który łagodzi deformacje, zbliżając topologię finalnej bryły do oryginalnej geometrii. Przydaje się to w wielu przypadkach, takich jak skinowanie za pomocą pędzli, wygładzanie zgrubnych rezultatów symulacji oraz udoskonalanie już skończonej animacji. Jeśli masz pomysł na nową funkcjonalność lub chcesz zgłosić na już zgłoszone pomysły, odwiedź stronę Small Annoying Things lub forum Ideas for Maya.



Więcej informacji na stronie autodesk.com/maya