

# Un Maya amélioré

Créez du divertissement numérique novateur grâce à Autodesk® Maya® 2011, une solution globale conçue pour la production d'images de synthèse qui offre un excellent rapport qualité/prix.

Les producteurs sont de plus en plus calés en images de synthèse ; ils veulent des images toujours plus complexes, en un temps record. Maya nous met tous les atouts en main pour relever les défis les plus exigeants en matière de tracking, de modélisation, d'animation, de rendu et de compositing.

— Paal Anand  
Digital Post Supervisor  
Bling Imaging



*Ratchet and Clank Future: A Crack in Time*, Sony Computer Entertainment/ Insomniac Games.

Modernisez votre pipeline et gagnez en efficacité grâce au logiciel de modélisation, d'animation, de création d'effets visuels, de rendu et de compositing Autodesk® Maya® 2011. Que vous travailliez dans l'industrie du cinéma, de la télévision des jeux, du web et du multimédia, profitez des outils sophistiqués de Maya 2011, la solution complète conçue pour répondre aux besoins toujours plus exigeants de la production.

#### Créez de plus belles animations plus rapidement

Maya 2011 vous permet de créer plus de contenu, plus vite, notamment des animations réalistes de personnages. La large gamme des nouveaux outils d'habillage et de workflows facilite l'animation par rigging des personnages et l'application de déformations plus naturelles quand il s'agit d'animer des articulations. Par ailleurs, les nouveaux outils de retargeting permettent de réassigner les données d'animation existantes plus facilement et plus efficacement. Quant aux améliorations apportées au Graph Editor, elles simplifient la visualisation, la sélection et l'édition des courbes d'animation et les keyframes, accélérant d'autant plus les tâches d'animation courantes. De plus, la nouvelle fonction de scrubbing de la timeline avec lecture simultanée de plusieurs pistes audio vous aide à synchroniser vos animations sur une bande son.

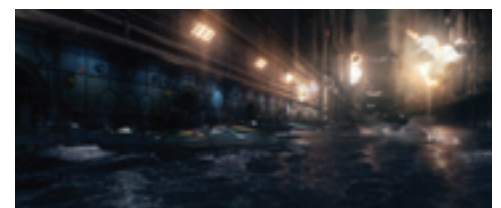
#### Améliorez votre capacité de production et votre efficacité

Les budgets toujours plus serrés et les échéances toujours plus courtes obligent à optimiser l'efficacité de son pipeline de production. Maya 2011 a justement été conçu pour vous y aider. Les nouvelles fonctions 3D éditoriales sont puissantes et facilitent la synchronisation de la prévisualisation, du blocage et de la disposition de l'animation avec le procédé éditorial. Vous pouvez importer les fameuses timelines d'applications non linéaires — comprenant les fichiers vidéo, audio et les timecodes associés — et les utiliser pour guider la synchronisation et le flux de l'animation. Les autres atouts de production proposés par Maya 2011 sont la

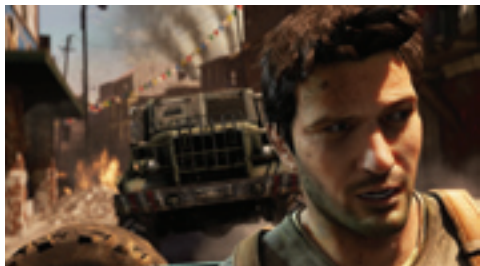
segmentation des scènes qui permet d'obtenir des workflows parallèles plus rapides ; l'amélioration du référencement des fichiers et de la gestion des actifs ; le traitement des couleurs intégré pour une visualisation plus précise et une meilleure fidélité des couleurs ; les nouvelles fonctions de rotoscopie qui facilitent le compositing ; l'exportation de modèles 3D et d'animations vers des moteurs de jeu connus (Epic Unreal® Engine, Unity et Microsoft® XNA® tools) grâce à la technologie d'échange de données Autodesk® FBX® 2011.

#### Travaillez rapidement et confortablement

La nouvelle interface utilisateur de Maya 2011, en plus d'être attrayante, fatigue moins les yeux et améliore le workflow et la productivité. Entièrement mis à jour à l'aide de la structure de l'interface utilisateur Nokia™ Qt, Maya 2011 offre aux utilisateurs une expérience améliorée et homogène sur toutes les plateformes prises en charge, pour le plus grand plaisir des artistes mais aussi des développeurs. Profitez d'éditeurs plus souples, d'un nouveau sélecteur de couleurs et navigateur de fichiers, d'un éditeur de scripts mis à jour et de la possibilité de personnaliser l'interface utilisateur. Grâce à l'arrivée de l'exécutable 64 bits très attendu pour le système d'exploitation Mac OS® X (Snow Leopard), à vous de choisir si vous préférez faire tourner Maya sur Windows®, Linux®, ou Mac OS X.



*G.I. Joe, The Rise of the Cobra*. Paramount Pictures. Avec l'aimable autorisation de MPC.



**Uncharted 2: Among Thieves™.** Avec l'aimable autorisation de Naughty Dog Inc.

### Principales fonctionnalités de Maya 2011

#### Amélioration de l'interface utilisateur

Profitez d'une expérience de travail homogène et améliorée sur toutes les plateformes prises en charge grâce à une interface utilisateur mise à jour qui offre un nouveau look, des éléments d'interface utilisateur ancrables, des éditeurs plus souples ainsi qu'un nouveau sélecteur de couleurs et navigateur de fichiers.

#### Accélération du workflow d'habillage

Créez de meilleurs habillages de personnages et des déformations plus réalistes en moins de temps grâce à de nouveaux workflows et outils d'habillage : l'option « dual quaternion » pour un habillage lisse, l'association interactive des volumes, un outil Paint Skin Weights amélioré, la symétrie des déformations de poids, ainsi qu'un mode « atténuation des surfaces » pour le déformeur Wrap.

#### Retargeting live non destructif

Réutilisez, corrigez et améliorez la capture de mouvements et d'autres données d'animation plus rapidement et plus facilement grâce à un nouveau workflow de retargeting non destructif qui puise dans les bibliothèques du middleware Autodesk® HumanIK® (HIK). Assignez l'animation d'un personnage à un autre et ajustez les paramètres de retargeting en direct.

#### 3D Editorial

Accélérez la prévisualisation et la production de films virtuels grâce aux nouvelles fonctions éditoriales 3D de Maya. Disposez des prises de vue filmées par plusieurs caméras directement dans Maya, ou importez une EDL aux formats XML ou AAF d'Apple® Final Cut Pro®. Ensuite, changez la synchronisation des prises de vue, créez des versions alternatives et utilisez Playblast pour les fonctions de lecture et de révision.

#### Amélioration des actifs et du référencement des fichiers

Segmentez, réutilisez et échangez les données avec ou sans les références de fichiers plus facilement. Une nouvelle option pour créer des actifs dotés de transformations (actifs DAG) rationalise les workflows d'actifs les plus courants. De plus, les données peuvent être exportées et importées en tant que fichiers hors lignes pour segmenter les scènes avec souplesse, tandis que les éditions de référence peuvent être importées, exportées ou supprimées sans avoir besoin de les décharger.



**District 9.** © 2009 TriStar Pictures, Inc. Tous droits réservés. Avec l'aimable autorisation d'Image Engine.

#### Gestion des couleurs

Prenez de bonnes décisions et préservez vos intentions de création tout au long du pipeline de rendu en travaillant à l'intérieur de l'espace couleurs final dans lequel les images seront visualisées. La prise en charge initiale se fait via le moteur de rendu mental ray® pour Maya.

#### Boîte à outils de l'interface utilisateur Qt

Maya utilise désormais l'interface utilisateur Qt. Par conséquent, vous pouvez créer des composants d'interface pour les outils propriétaires avec Qt Designer et les charger directement dans Maya. Quant au Script Editor, il offre la mise en couleurs de la syntaxe, la mise en retrait automatique et le complètement automatique.

#### De grandes scènes performantes

Atteignez un nombre d'images par seconde bien plus élevé grâce à la nouvelle option d'affichage interactif du Viewport, particulièrement utile pour les éditeurs de niveaux et les autres applications qui manipulent des scènes volumineuses et de nombreuses textures. Le chargement des textures pour l'affichage interactif a également été accéléré pour les formats BMP, JPEG, PNG et Targa.

#### Peinture vectorielle avec Maya Composite

Exécutez des opérations de rotoscopie complexes comme la suppression ou le remplacement d'éléments de plaques live action à l'aide de la nouvelle option de peinture vectorielle disponible dans Maya Composite. Entièrement intégrés au tracking, les coups de peinture peuvent être animés et utilisés pour cloner des données à partir d'une autre source.

#### Prise en charge 64 bits pour Mac OS X

Accédez à une mémoire étendue pour traiter des scènes plus complexes et volumineuses grâce au nouvel exécutable 64 bits sur Mac OS X.

#### Autodesk® Maya® Entertainment Creation Suite 2011

Les productions actuelles requièrent des techniques d'intégration efficaces et effectives qui vont de la sculpture à la capture de mouvements. Achetez Autodesk® Maya® Entertainment Creation Suite 2011 et bénéficiez de la puissance des meilleures technologies de modélisation et d'animation 3D dans une suite logicielle unique. Cette suite comprend Maya ainsi que le logiciel d'animation de personnages en temps réel Autodesk® MotionBuilder® et le logiciel de peinture 3D et de sculpture numérique Autodesk® Mudbox™. Le tout à prix réduit\*. Pour en savoir plus, consultez le site

[www.autodesk.fr/entertainmentcreationsuites](http://www.autodesk.fr/entertainmentcreationsuites).



Avec l'aimable autorisation de Cutting Edge.

#### Autodesk

89 quai Panhard et Levasor  
75013 Paris  
France

#### www.bsa.org



Ligne Infos Clients  
**01 46 46 38 38**

\* Economies basées sur les prix de détail suggérés en USD. Le tarif pratiqué peut varier selon les pays.

Autodesk, FBX, HumanIK, Maya, MotionBuilder et Mudbox sont des marques déposées ou des marques commerciales d'Autodesk, Inc., et/ou de ses filiales et/ou de ses sociétés affiliées, aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Mac OS est une marque commerciale d'Apple Inc. déposée aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. mental ray est une marque déposée de mental images GmbH sous accord de licence pour une utilisation par Autodesk, Inc. Tous les autres noms de marques, de produits ou marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Autodesk se réserve le droit de modifier l'offre sur ses produits et ses services, les spécifications de produits ainsi que ses tarifs à tout moment sans préavis et ne saurait être tenu responsable des erreurs typographiques ou graphiques susceptibles d'apparaître dans ce document.

© 2010 Autodesk, Inc. Tous droits réservés. 657B1-000000-MZ06