191040, г.Санкт-Петербург,
Лиговский пр., 56 литер Г
(812) 622-10-14, 764-38-68
cad@pss.spb.ru www.pss.spb.ru

ПСС Новосибирск (383) 221-58-80 nsk@pss.spb.ru
ПСС Юг (Краснодар) (861) 259-51-68 ug@pss.spb.ru
ПСС Тула (4872) 25-21-19 tula@pss.spb.ru

Общество с ограниченной ответственностью «Петростройсистема»

Сравнение возможностей продуктов Maya и Maya LT

	Maya	Maya LT
ПОДПИСКА НА ВРЕМЕННЫЕ ЛИЦЕНЗИИ DESKTOP SUBSCRIPTION		
Оплата по мере использования	✓	✓
Новейшее программное обеспечение	✓	✓
Поддержка через Интернет	✓	✓
Гибкие условия лицензирования	✓	✓
3D-МОДЕЛИРОВАНИЕ		
Моделирование и разбиение полигональных сетей	✓	✓
Создание примитивов	✓	✓
Инструменты создания сетей	✓	✓
Инструменты утончения полигона/сети	✓	✓
Инструмент для упрощения полигонов	✓	✓
Контуры на основе ребер и колец	✓	✓
Рабочий процесс ускоренного моделирования NEX	✓	✓
Поддержка OpenSubdiv	✓	✓
Инструменты симметрии на базе топологии	✓	✓
Инструмент Quad Draw	✓	✓
Инструмент Multi-cut	✓	✓

Инструмент для создания геометрических форм с помощью кистей	✓	✓
Выбор краски	✓	✓
ОБРАБОТКА UV-ТЕКСТУР И ТЕКСТУРИРОВАНИЕ		
UV-текстуры, нормали и цвет для каждой вершины (CPV)	✓	✓
Поддержка множества наборов UV-текстур	✓	✓
Назначение отдельных UV-координат каждому вхождению	✓	✓
Интеграция функции Unfold3D (3D-развертка)	✓	✓
Несколько наборов/цветов для каждой вершины	✓	✓
Инструмент 3D-рисования (текстура)	✓	✓
Библиотека для работы с процедурными текстурами	✓	✓
2D- и 3D-процедурные текстуры	✓	✓
Поддержка файлов PSD	✓	
Карты передачи	✓	
Запекание текстур Turtle	✓	✓
3D-АНИМАЦИЯ		
Анимация по ключевым кадрам	✓	✓
Редакторы анимационных кривых и диаграммы ключей	✓	✓
Слои анимации	✓	

Нелинейный редактор анимации Trax	✓	
Инструмент Set Driven Key	✓	✓
Редактируемое отслеживание движений	✓	✓
Сохранение и загрузка файла анимации ATOM	✓	
Точечные зависимости	✓	✓
Зависимости цели	✓	✓
Зависимости ориентации	✓	✓
Зависимости масштабирования	✓	
Родительские зависимости	✓	✓
Геометрические зависимости	✓	
Обычные зависимости	✓	
Зависимости касательности	✓	
Зависимости вектора полюса	✓	✓
Полнофункциональная система анимации HumanIK	✓	✓
Встроенные средства Spline IK, Spring IK	✓	
Перенос движения в анимации в интерактивном режиме	✓	✓
РАЗРАБОТКА ОСНАСТКИ И АНИМАЦИЯ ДЕФОРМАЦИЙ		
Нелинейный деформатор	✓	✓
Деформатор Lattice (решетка)	✓	✓
Деформатор Blend Shape (смешанная форма)	✓	✓

191040, г.Санкт-Петербург,
Лиговский пр., 56 литер Г
(812) 622-10-14, 764-38-68
cad@pss.spb.ru www.pss.spb.ru

ПСС Новосибирск (383) 221-58-80 nsk@pss.spb.ru
ПСС Юг (Краснодар) (861) 259-51-68 ug@pss.spb.ru
ПСС Тула (4872) 25-21-19 tula@pss.spb.ru

Общество с ограниченной ответственностью «Петростройсистема»

Деформатор Wrap (обертывание)	✓	
Деформатор Sculpt (скульптор)	✓	
Деформатор Soft Modification (мягкое изменение)	✓	
Деформатор Cluster (кластер)	✓	
Деформатор Jiggle (покачивание)	✓	
Деформатор Wire (каркас)	✓	
Деформатор точки на кривой	✓	✓
Деформатор Wrinkle (создание морщин)	✓	
Деформатор текстур	✓	✓
Деформатор внешнего контура	✓	✓
Скиннинг методом геодезического сращивания вокселов	✓	✓
Скиннинг методом использования градиентной карты (Heat Map)	✓	✓
Инструмент раскрашивания весов оболочки (Paint Skin Weights)	✓	✓
Инструмент Substitute Geometry (замена геометрии)	✓	
Система деформации Maya Muscle	✓	
СРЕДСТВО ЗАДАНИЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ КАДРОВ		
Инструменты компоновки и управления несколькими камерами	✓	
Инструмент Sequencer Playlist (редактирование подрезки)	✓	

Рисование в видовом экране	✓	
Хранение карандашных штрихов	✓	
Пометки производительности	✓	
ИНСТРУМЕНТЫ ВИДОВОГО ЭКРАНА И ТОНИРОВАНИЯ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ		
Переопределение системы рендеринга видового экрана сторонних разработчиков	✓	
Поддержка Microsoft DirectX 11	✓	✓
Эффекты модуля тонирования в реальном времени DX11	✓	✓
Поддержка HLSL и CgFX	✓	✓
Инструмент обхода	✓	✓
РЕНДЕРИНГ И ОБРАБОТКА ИЗОБРАЖЕНИЙ		
Механизм mental ray	✓	
Система векторного рендеринга	✓	
Аппаратное окно тонирования	✓	
Система рендеринга Turtle	✓	
Система интерактивного фотореалистичного рендеринга (IPR)	✓	
Инструменты HyperShade и Visor	✓	✓
ShaderFX	✓	✓
Управление цветом	✓	✓
МОДУЛЬ ТОНИРОВАНИЯ ДЛЯ СОЗДАНИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ		

Нефотореалистичные стили чертежа	✓	
КИСТИ MAYA PAINT EFFECTS		
500 редактируемых стандартных кистей Maya Paint Effects	✓	
Интерактивный предварительный просмотр	✓	
Рендеринг результатов в mental ray	✓	
Моделирование анимации	✓	
Сложные естественные эффекты	✓	
Инструмент привязки поверхности	✓	
Инструмент привлечения поверхности	✓	
Инструмент столкновения поверхностей	✓	
Алгоритм колонизации пространства	✓	
ДИНАМИКА И ЭФФЕКТЫ		
Процедурная платформа для создания эффектов Bifrost	✓	
Технология XGen Arbitrary Primitive Generator	✓	
Технология Maya Fluid Effects	✓	
Технология Maya Fur	✓	
Технология Maya nHair	✓	
Технология Maya nParticles	✓	
Технология Maya nCloth	✓	

Динамика твердых и аморфных тел	✓	
Технология Bullet Physics	✓	
Интеграция с NVIDIA PhysX	✓	
Надстройка Digital Molecular Matter	✓	
ИНСТРУМЕНТЫ И ИНТЕГРАЦИЯ РАБОЧИХ ПРОЦЕССОВ		
Создание сценариев MEL	✓	✓
Сценарии на языке Python	✓	
Запись пользовательских надстроек с помощью SDK	✓	
Создание пользовательских объектов Maya	✓	
Адаптация пользовательского интерфейса для собственных инструментов	✓	
Поддержка API Microsoft .NET	✓	
Загрузка сторонних подключаемых модулей и инструментов	✓	
Запись пользовательских объектов и подключаемых модулей с помощью API-интерфейса Maya C++	✓	
Создание инструментов пользовательского интерфейса с помощью среды разработки Qt	✓	
API-интерфейс Viewport 2.0	✓	
Параметр экспорта Send to Unity (Отправить в Unity)	✓	✓
Параметр экспорта Send to Unreal (Отправить в Unreal)	✓	✓

Параметр экспорта Send to Mudbox (Отправить в Mudbox)	✓	✓
Инструмент для экспорта игры	✓	✓
Интеграция с облаком		✓
ИНТЕГРАЦИЯ 2D И 3D		
Функция Render Layer	✓	
Композитинг структуры слоев рендеринга	✓	
Взаимодействие с Apple Final Cut Pro в ходе финальной обработки	✓	
Взаимодействие с Adobe Illustrator в ходе финальной обработки	✓	✓
ИНСТРУМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ ДАННЫМИ И СЦЕНАМИ		
Просмотр и редактирование связей узла	✓	
Разделение сцен на более мелкие	✓	
Групповые узлы для пользовательских видов	✓	
Изменение моделируемых данных без перестроения	✓	
Формат платформы Alembic с доступом для чтения/записи	✓	
ИНСТРУМЕНТЫ СБОРКИ СЦЕНЫ		
Управление производственными данными	✓	
Переключение между представлениями сцены	✓	
Применение, анимация или внесение запросов	✓	

на редактирование		
Отслеживание переопределений в сборках	✓	
Мощный API-интерфейс для адаптации инструментариев	✓	
УСОВЕРШЕНСТВОВАННАЯ РАБОТА С ПУТЯМИ К ФАЙЛАМ		
Пользовательский интерфейс редактора путей к файлам	✓	✓
Исправление разорванных путей к файлам	✓	✓
Задание путей к несуществующим файлам	✓	✓
Доступ к файлам по нестандартным путям	✓	✓
ИНТЕРФЕЙС MAYA COMPOSITE		
Дополнительные инструменты для композитинга, обработки изображений	✓	
Среда 3D-композитинга	✓	
Инструменты ротоскопинга	✓	
Воспроизведение на базе диска	✓	
Поддержка слоев тонирования	✓	
Композитинг на основе сценариев Python	✓	
ОТСЛЕЖИВАНИЕ КАМЕРЫ НА ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ УРОВНЕ		
Microsoft Windows	✓	✓
Автоматическое отслеживание 3D-камеры	✓	
ПОДДЕРЖКА ОПЕРАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ		

Mac OS X	✓	✓
Linux	✓	
ВОСКОВОЙ КАРАНДАШ		
Рисование в видовом экране	✓	
Хранение карандашных штрихов	✓	
Пометки производительности	✓	

По всем вопросам обращайтесь к специалистам компании ПСС:
cad@pss.spb.ru

Санкт-Петербург (812) 622-10-14
Новосибирск (383) 221-58-80
Краснодар (861) 299-96-95
Тула (4872) 25-21-19

www.pss.spb.ru