

Maya

VFX/TECHNIK

Autodesks Industrie-Standard 3D-Animations- und Modellierungssoftware für Film-VFX.

Überblick Maya (vollständig Autodesk Maya) ist eine professionelle 3D-Software für Modeling, Animation, Simulation und Rendering. Sie zählt zu den verbreitetsten Werkzeugen (DCC, Digital Content Creation) in den Bereichen Visual Effects (VFX), Feature-Animation und Videospiel-Produktion. Maya wurde ursprünglich von Alias entwickelt und erschien erstmals 1998; heute wird sie von Autodesk vertrieben. Im Gegensatz zu Set-Equipment wie Leuchten oder Grip-Hardware ist Maya reine Software und Teil der digitalen Postproduktions- und VFX-Pipeline. Sie kommt typischerweise nach dem Dreh zum Einsatz, etwa für computergenerierte Bilder (CGI), Set-Erweiterungen, Animation und Simulationen. Funktionsumfang Modeling: polygonale Modellierung, NURBS und Subdivision Surfaces zum Aufbau von 3D-Geometrie. Animation & Rigging: Keyframe-Animation, Skelett- und Rig-Systeme zur Figurenanimation. Simulation: dynamische Effekte über Systeme wie nCloth (Stoff), nParticles (Partikel) und Bifrost (prozedurale Effekte/Fluide). Haar & Fell: Erzeugung und Steuerung über das XGen-System. Shading & Rendering: Materialbearbeitung im Hypershade; gebündelt mit dem Renderer Arnold . Maya ist über die Skriptsprachen MEL und Python erweiterbar, was die Anpassung an Studio-Pipelines ermöglicht. Einordnung & Plattformen Aspekt Angabe Hersteller Autodesk (ursprünglich Alias) Erstveröffentlichung 1998 Kategorie 3D-DCC-Software / VFX-Pipeline Integrierter Renderer Arnold Betriebssysteme Windows, macOS, Linux Skripting MEL, Python Maya wird häufig zusammen mit anderen Werkzeugen wie Houdini, Nuke oder ZBrush in einer Pipeline eingesetzt. Es konkurriert im Animationsbereich u. a. mit Autodesks eigenem 3ds Max sowie mit Blender.

FilmFarm - filmfarm.de/c/maya