

	<b>Maya</b>	<b>Maya LT</b>
<b>Ideal für</b>	<b>Designer im Bereich Entertainment</b>	<b>Unabhängige Game-Entwickler</b>
<b>Desktop Subscription</b>		
Softwarenutzung nach Bedarf (Pay As You Go)	✓	✓
Aktuelle Software	✓	✓
Online-Support	✓	✓
Skalierbare Lizenzierung	✓	✓
<b>3D-Modellierung</b>		
Polygon- und Subdivision-Netzmodellierung	✓	✓
Grundkörper-Erstellung	✓	✓
Werkzeuge für die Netzerstellung	✓	✓
Werkzeuge für die Polygon-/Netz-Nachbearbeitung	✓	✓
Werkzeug zur Polygonreduzierung	✓	✓
Edge Loop und Ring Loop	✓	✓
Durch NEX beschleunigter Modellierungsarbeitsablauf	✓	✓
OpenSubdiv-Unterstützung	✓	✓
Topologie-basierte Symmetrie-Werkzeuge	✓	✓
Quad-Zeichenwerkzeug	✓	✓
Multi-Cut-Werkzeug	✓	✓
Intuitives Pinselwerkzeug für das Formen von Geometrie	✓	✓
Pinselauswahl	✓	✓
<b>UV- und Texturierungsarbeitsabläufe</b>		
UVs, Normale und Farbe nach Scheitelpunkt (CPV)	✓	✓
Unterstützung mehrerer UV-Sets	✓	✓
UV-Sets für einzelne Instanzen	✓	✓
Unfold3D-Integration	✓	✓
Mehrere Sets/Farbe nach Scheitelpunkt	✓	✓
3D-Malwerkzeug (Textur)	✓	✓
Substance-Bibliothek für prozedurale Texturen	✓	✓
Prozedurale Texturen für 2D und 3D	✓	✓
Unterstützung von PSD-Dateien	✓	
Übertragung von Maps	✓	
Turtle Texture Baking	✓	✓
<b>3D-Animation</b>		
Keyframe-Animation	✓	✓
Graph-Editor und Dope-Sheet-Editor	✓	✓
Animations-Layer	✓	
Editor für nonlineare Animationen Trax	✓	
Werkzeug Set Driven Key	✓	✓
Editierbare Bewegungspfade	✓	✓
Speichern und Laden von ATOM-Animationsdateien	✓	
Punktabhängigkeiten	✓	✓
Einstellung von Abhängigkeiten	✓	✓
Ausrichtung von Abhängigkeiten	✓	✓
Skalierung von Abhängigkeiten	✓	
Übergeordnete Abhängigkeiten	✓	✓
Geometrische Abhängigkeiten	✓	

	Maya	Maya LT
Normalenabhängigkeiten	✓	
Tangentenabhängigkeiten	✓	
Pol-Vektor-Abhängigkeiten	✓	✓
Ganzkörperanimationssystem HumanIK	✓	✓
Integrierte Funktionen Spline IK, Spring IK	✓	
Retargeting von Live-Animationen	✓	✓
<b>Animations-Rigging und Verformung</b>		
Nichtlinearer Deformer	✓	✓
Gitter-Deformer	✓	✓
Verschmelzungskontur-Deformer	✓	✓
Wrap-Deformer	✓	
Sculpting-Deformer	✓	
Deformer für weiche Änderungen	✓	
Cluster-Deformer	✓	
Jiggle-Deformer	✓	
Wire-Deformer	✓	
Deformer Punkt auf Bogen	✓	✓
Wrinkle-Deformer	✓	
Textur-Deformer	✓	✓
Schrumpfwicklung-Deformer	✓	✓
Skinning geodätischer Voxel	✓	✓
Heat-Mat Skinning	✓	✓
Paint Weighting-Werkzeug für die Übertragung von Gewichtungen	✓	✓
Werkzeug für das Ersetzen von Geometrien	✓	
Maya-Muskelverformungssystem	✓	
<b>Camera Sequencer</b>		
Werkzeuge für Layout und Verwaltung von mehreren Kameras	✓	
Bearbeitung von Sequencer Playlist-Clips	✓	
Zeichnen im Ansichtsfenster	✓	
Speichern von Stiftstrichen	✓	
Leistungsmarkierung	✓	
<b>Ansichtsfenster und Shading der nächsten Generation</b>		
Überschreiben von Ansichtsfenster-Renderern anderer Anbieter	✓	
Unterstützung von Microsoft DirectX 11	✓	✓
Echtzeit-Schattierungseffekte mit DX11	✓	✓
Unterstützung von HLSL und CgFX	✓	✓
Gehen-Hilfsmittel	✓	✓
<b>Rendering und Bildbearbeitung</b>		
mental ray-Renderer	✓	
Vektor-Renderer	✓	
Hardware-Renderfenster	✓	
Turtle-Renderer	✓	
Interactive Photorealistic Renderer (IPR)	✓	
Werkzeuge Hypershade und Visor	✓	✓
ShaderFX	✓	✓

	<b>Maya</b>	<b>Maya LT</b>
Farbverwaltung	✓	✓
<b>Toon Shader</b>		
Nicht-fotorealistische Zeichenstile	✓	
<b>Maya Paint Effects</b>		
500 bearbeitbare, voreingestellte Maya Paint Effects-Pinsel	✓	
Interaktive Vorschauansichten	✓	
Rendern von Ergebnissen mit mental ray	✓	
Animationssimulation	✓	
Komplexe, natürliche Effekte	✓	
Werkzeug Surface Snap	✓	
Werkzeug Surface Attract	✓	
Werkzeug Surface Collide	✓	
Space Colonization-Algorithmus	✓	
<b>Dynamik und Effekte</b>		
Bifrost-Plattform für prozedurale Effekte	✓	
XGen Arbitrary Primitive Generator	✓	
Maya Fluid Effects	✓	
Maya Fur	✓	
Maya nHair	✓	
Maya nParticles	✓	
Maya nCloth	✓	
Rigid- und Soft-Body Dynamics	✓	
Bullet Physics	✓	
Integration mit NVIDIA PhysX*	✓	
Digital Molecular Matter-Plugin	✓	
<b>Pipeline-Integration und Werkzeuge</b>		
MEL-Skriptsprache	✓	✓
Python-Skriptsprache	✓	
SDK für benutzerdefinierte Plugins	✓	
Erstellung benutzerdefinierter Maya-Objekte	✓	
Anpassungen der Benutzeroberfläche für proprietäre Werkzeuge	✓	
Microsoft .NET-API-Unterstützung	✓	
Laden von Plug-ins und Werkzeugen von Drittanbietern	✓	
Maya C++-API für benutzerdefinierte Objekte und Plug-ins	✓	
Qt Development Framework für die Erstellung benutzerdefinierter Werkzeuge für die Benutzeroberfläche	✓	
Viewport 2.0-API	✓	
An Unity-Export senden	✓	✓
An Unreal-Export senden	✓	✓
An Mudbox-Export senden	✓	✓
Spielexport-Werkzeug	✓	✓
Cloud-Integration		✓
<b>2D- und 3D-Integration</b>		
Render-Layer	✓	
Compositing-Struktur für Render-Layer	✓	

	Maya	Maya LT
Interaktion mit Apple Final Cut Pro bei der Dateibearbeitung	✓	
Interaktion mit Adobe Illustrator bei der Dateibearbeitung	✓	✓
<b>Werkzeuge für das Daten- und Szenenmanagement</b>		
Anzeigen und Bearbeiten der Beziehungen von Knoten	✓	
Segmentieren von Szenen	✓	
Gruppieren von Knoten für benutzerspezifische Ansichten	✓	
Änderungen an modellierten Daten ohne Neuerstellungen	✓	
Framework-Format Alembic mit Lese- und Schreibunterstützung	✓	
<b>Scene Assembly-Werkzeuge</b>		
Bestandsverwaltung in der Produktion	✓	
Wechseln zwischen verschiedenen Darstellungen	✓	
Anwenden, Animieren oder Prüfen von Bearbeitungen	✓	
Verfolgen von Überschreibungen an Szenengruppen	✓	
Zuverlässige API zum Anpassen von Hilfsmittelsätzen	✓	
<b>Erweiterte Verwaltung von Dateipfaden</b>		
Benutzeroberfläche des File Path Editor	✓	✓
Beheben fehlerhafter Dateipfade	✓	✓
Festlegen von Pfaden für nicht vorhandene Dateien	✓	✓
Zugriff auf Dateien unter nicht vorgabemäßigen Pfaden	✓	✓
<b>Maya Composite</b>		
Erweiterte Werkzeuge für Compositing und Bildverarbeitung	✓	
3D-Compositing-Umgebung	✓	
Rotoscoping-Werkzeuge	✓	
Festplattenbasierte Wiedergabe	✓	
Unterstützung für Render-Layer	✓	
Skriptbasiertes Python-Compositing	✓	
<b>Professionelles Kamera-Tracking</b>		
Microsoft Windows	✓	✓
Automatisches 3D-Kamera-Tracking	✓	
<b>Unterstützte Betriebssysteme</b>		
Mac OS X	✓	✓
Linux	✓	
<b>Grease Pencil</b>		
Zeichnen im Ansichtsfenster	✓	
Speichern von Stiftstrichen	✓	
Leistungsmarkierung	✓	