



MARI

释放创造力，处理复杂性

Mari 为流程集成和提高生产力的工作流程提供了新的途径，可帮助3D绘画艺术家更快地迭代，更好地管理复杂性并产生更高质量的结果。通过全集成的Modo渲染和烘焙以及开发人员整合渲染器时选择的API，再加上高级用户专属的节点图，还有对符合行业标准的几何格式和着色器的支持，Mari 非常适合于最具挑战性的视觉特效，动画或游戏制作。

主要的新功能

MODO渲染和烘焙

通过直接在Mari里访问Modo的高级真实感渲染器，可以在绘制工作中检查最终渲染质量，帮助您更快地迭代以构画出您想要达到的外观。此外，您现在可以利用Modo强大的烘焙引擎在Mari里烘焙纹理；可以在Modo中创建新的烘焙预设，外观选择更加广泛。

对OpenSubdiv的支持

新的对Mari中OpenSubdiv几何的支持使您可以使用细分曲面（SDS）网格，而无需对其进行转化或预分割。使用细分曲面，您可以通过一个更具真实感的最终渲染的光滑表面和针对每个细分级别的准确版UV布局来查看与工作。

色彩空间管理

基于之前对OpenColorIO的引入，Mari提供了新的、灵活的和人性化的色彩管理工作流程。在两个图像之间和多通道图像的单个通道上，您可以使用色彩空间属性，将图像预处理或后处理到正确颜色空间中的需求已经不存在了，从而可以节省时间并减少错误。

节点图

高级用户现在可以以更强大，更有效和可视化的方式创建和编辑通道和图层，并展现Mari节点图的第一阶段。作为使用传统图层系统添加通道和图层的选项，您现在可以直接在节点图上进行工作，选择和连接节点来构建最终的纹理表面。

“将Mari引入我们的《教团：1886》游戏制作流程中，Mari帮助我们消除了传统2D纹理流程的问题，让我们的团队可以集中精力为我们的游戏世界制作丰富的角色，生物，武器和道具。除了Mari强大的3D和投影绘画功能集，它也帮助我们完成了不可思议的战线，使得技术复杂的纹理创作简单，无缝，直观。”

Nathan Phail-Liff,
艺术总监, Ready At Dawn Studios

自定义组节点

通过对节点图的新访问，高级用户可以将经常使用的功能组合成自定义组节点，显示为单个实体，类似于Nuke的Gizmo功能；您可以选择要公开的参数，减少不必要的复杂性。小插件可以输出用于其他项目，或与他人共享。

Arnold, V-Ray, Unreal 和 Redshift着色器

新的着色器旨在模拟行业标准渲染和游戏引擎（Arnold, V-Ray, Unreal和Redshift）中使用的着色器，让您可以在预期的最终环境中绘制纹理，从而提供更逼真的预览，让您的纹理按预期工作。

FBX几何支持

与广泛的第三方和专有3D解决方案和源材料提供商合作工作，现在支持从广泛采用的FBX格式文件读取几何。使用Mari，您可以查看FBX文件内容的窗口小部件，并选择导入整个层次结构或选定的子节点。

渲染集成API

Mari提供四个新的API，帮助工作室将Mari与其渲染流程集成在一起，减少了在应用程序之间传输文件的需要，从而更快地进行迭代和更准确地了解最终环境。潜在应用包括实时视口显示，网络渲染和纹理烘焙。

会话脚本

Mari中的新会话脚本允许您创建一个轻量级存档的项目，它可以与其他归档组合，保持所有数据的完整性。可以查看资产并明确当前资产与其他资产的关联性，共享有用的数据以供再次使用，或者设置项目模板。

增强的纹理传输

Mari的纹理传输系统使用了生成的点云数据，无需匹配拓扑或UV，就可以在两个不同模型之间传输纹理。在Mari中，您可以使用此数据来生成高和低多边形模型之间的高度和法线贴图，可以跨越补丁边界无缝模糊，并正确传输重叠的UV。

实体定位器

使用新的实体定位器更轻松地将几何体进行转化，旋转和缩放几何体。实体定位器提供一个3D操纵器，可以在Mari视口中转换几何图形时使用“移动”工具从而提高视觉准确度。

“已经使用Mari近五年的时间了，我真的无法想象没有它的情景。它一直是我个人的和专业的所有纹理工作的基石。我一直在探索Mari，非常期待它的正式发布，来使用它所提供的精彩新工具。能见证Mari在短短五年内的发展令我十分兴奋，我也相信，未来五年内，Mari将成为全球范围内所有严谨的纹理艺术家使用的工具，我强烈建议所有想要在纹理领域中取得成功的艺术家，现在就选择这个工具，因为它将很快成为你的必需工具之一。”

贾斯汀·霍尔特，
纹理绘图专家，索尼影像

系统要求

官方支持的操作系统

Mac OS X 10.9.5 (Mavericks) 或Windows 7 64位
或及其更高版本
Linux 64位 (CentOS / RHEL 5.4)

最低硬件要求

四核处理器
可用于缓存和临时文件至少4GB RAM的250GB磁盘空间
显示1680 x 1050像素分辨率
NVIDIA或拥有最新的驱动程序1 GB的图形内存的AMD *显卡
OpenGL 3.2 *或更高版本
*置换贴图预览目前仅适用于支持OpenGL4.0或更高版本的卡和驱动程序

更多详情，请访问我们的网站。