

Multiverse Studio

款用于3D场景的装配与渲染的强大工具，速度快、占用内存小、即学即用，与常见DCC工具充分兼容。充分发挥Maya® Viewport 2.0的强大功能，快速读取、显示、播放无限复杂的缓存场景、支持所有常用操作、例如复制、实例化、移动，可以自如的给任意物体赋予任意材质。支持所有的流行渲染器3Delight、Arnold以及PIXAR RenderMan®等、程序化生成所有的渲染场景，自动支持所有的运动模糊类型。充分利用常见的所有开源标准、支持在Maya®和其他流行的DCC软件如SideFX® Houdini、Foundry Katana®之间自由的进行数据交换。

• 源自日本J CUBE、Foundry战略合作伙伴。

V5更新记录

2018年1月15日 • build v5.2.0

新功能

- **Multiverse Look Outliner (MLO)** • 可以展开场景树，搜索物体，以及从场景树中选中物体。可以层次化的修改物体的可见性，赋上材质，覆盖属性，以及所有类型的移动，与Maya VP2同步更新显示。
- **层次化选择物体** • 无需展开物体，支持直接从Maya VP2与MLO双向选择物体。
- **层次化材质装配** • 无需展开物体，支持层次化的为场景的一组物体附上任意材质。
- **程序化解析** • 所有的材质装配操作将在渲染的期间自动解析，赋予给相应的物体。
- **Alembic与USD序列** • 添加了文件序列的读取模式，可以直接读取。
- **Alembic层** • 支持导出多种包含不同类型物体的Alembic文件，支持导入不同类型的Alembic文件，打开为层进行数据的组合。
- **回放缓存** • 充分的利用了Maya并行处理机构，极大的提高了回放的性能。
- **新的物体绘制模式** • 新增加了物体包围盒渲染模式与点云渲染模式。
- **增强实时渲染** • 支持VP2种的硬件着色器以及纹理的现实，支持所有的几何体，包括多边形、线条与粒子。

提高

- 隐藏Maya节点不再拖慢回放性能。当隐藏节点后，效果等同于Bypass模式。
- 提高了读取缓存的速度。
- 减小了内存占用。
- 复制物体极大的减小了内存的使用。

- 极大的提高了读取场景树的性能，在MLO中所有的场景树数据立等可取。
- 极大的提高了Arnold IPR渲染的稳定性。
- 极大的提高了Arnold IPR渲染的更新性能。
- 完全支持所有Arnold的渲染物体属性。
- 支持VP2中绘制不规则凸多边形。
- 改进了Katana的读取。
- 提高了VP2中点云和线段的绘制性能。
- 展开物体的时候，Pivot放置于物体的包围盒中心。
- Arnold、3Delight、PRMAN的Procedural现在能够正确处理文件路径中的空白字符。

其他

- 新的网站 <http://multi-verse.io>
- 新的用户文档 [documentation](#).
- 提供了Windows可执行安装包
- 新的Slack频道 • [invite/login](#)
- 升级Alembic到1.7.4
- 升级USD到0.8.2
- 不再支持Maya 2015，如今支持的最小Maya版本为2016。2015可以继续提供，不过只针对大客户。
- 改进了MLO的操作，如今只能从Maya工具栏打开或关闭。

Subscriptions & Rentals

- 以年为单位的“Indie”版本 • [如何购买](#)
- 以年为单位的大客户“Floating”版本以及价格 • [如何购买](#)
- 以年为单位的无限制的大客户版本 • [联系我们](#)
- 以季度为单位的租用 • [如何购买](#)