

Autodesk® Maya®

2011



One Maya. More Value.
1つのMayaでより大きな価値を

Autodesk Maya 2011は、ユーザインタフェースを一新、
エンドツーエンドの3DCG制作ソリューションとして、
革新的なデジタル エンターテインメントの創造をサポート

Autodesk Maya 2011 動作環境

■32bit版

OS*: Microsoft Windows 7 Professional
Microsoft Windows Vista Business (SP2以降)
Microsoft Windows XP Professional (SP3以降)
Apple Mac OS X 10.6.2

CPU (Win) : Intel Pentium 4以上、
AMD Athlon 64、AMD Opteron、
AMD Phenomプロセッサ

CPU (Mac) : IntelベースのMac

メモリ: 2GB

ディスク空き容量: 4GB

グラフィックスカード: ハードウェア
アクセラレータ付きOpenGL

ブラウザ: Microsoft Internet Explorer
7.0以降、Apple Safari、Mozilla Firefox

ハードウェア オプション: DVD-ROMドライブ

■64bit版

OS*: Microsoft Windows 7 Professional
Microsoft Windows Vista Business (SP2以降)
Microsoft Windows XP x64 Edition (SP2以降)
Apple Mac OS X 10.6.2
Red Hat Enterprise Linux 5.4 WS
Fedora 11

CPU (Win / Linux) : Intel EM64T、
AMD Athlon 64、AMD Opteron、
AMD Phenomプロセッサ

CPU (Mac) : Intelベースの64ビット版
プロセッサ搭載のMac

メモリ: 2GB

ディスク空き容量: 4GB

グラフィックスカード: ハードウェア
アクセラレータ付きOpenGL

ブラウザ: Microsoft Internet Explorer
7.0以降、Apple Safari、Mozilla Firefox

ハードウェア オプション: DVD-ROMドライブ

* Maya CompositeはWindows Vista (32 / 64ビット)および
Windows 7 (32ビット) に対応しておりません。

モデリング、アニメーション、ビジュアル エフェクト、レンダリング、コンポジット ソフトウェア Autodesk® Maya® 2011で、パイプラインを刷新し、より効率的に競争に打ち勝つことができます。映画、ゲーム、テレビ、Web、マルチメディア制作をはじめ、Maya 2011には、あらゆる業界に対応した最先端のツールセットが搭載されています。今日の厳しい制作要件を満たすために設計されたエンドツーエンドのソリューションです。

高品質なアニメーションを短時間で制作

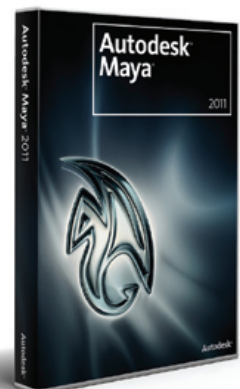
Maya 2011では、より多くのコンテンツを短時間で作成できるようになりました。特に自然なキャラクター アニメーションの制作には最適です。ペイントウェイトツールの拡張や新たなスキニング方法、キャラクターのリギングがさらに容易にできます。また、ジョイントをアニメートしたときにより自然な動作が得られるよう、変形を適用することもできます。新しいリターゲット ツールを使用すると、既存のアニメーション データをより簡単かつ実用的に再利用できます。

制作能力と効率性の向上

縮小する予算と厳しい納期に対応するには、制作パイプラインのすべてを細部にわたって効率化する必要があります。そうした要望に応えるべく開発されたのが、Maya 2011です。新しく搭載された強力な3Dエディトリアル機能を使用すれば、プリビジュアルライゼーションやアニメーションのプロッキングおよびレイアウトを編集プロセスと同期することができます。また、Autodesk® FBX® 2011データ交換テクノロジーにより、3Dモデルおよびアニメーションを主要なゲーム エンジン (Epic社のUnreal® Engine、Unity、Microsoft® XNA® ツール) にエクスポートすることもできます。

簡単かつスピーディーな制作

Maya 2011の新しいユーザ インタフェース (UI) は、見た目が美しいだけでなく、目の疲れを軽減し、ワークフローを強化し、生産性を向上させます。Nokia™ Qt UIフレームワークを使用して完全にアップデートされたMaya 2011は、サポートされているすべてのプラットフォーム間で、一貫したユーザ エクスペリエンスを実現します。待望のMac OS® X (Snow Leopard) オペレーティング システム用64ビット版がラインアップに加わり、Mayaを実行するオペレーティング システムをWindows®、Linux®、Mac OS Xから好みに応じて選択できます。



Autodesk Maya 2011の主な新機能

強化されたユーザ インタフェース

アップデートされたユーザ インタフェースにより、一新されたルック、ドック可能なUI要素、より柔軟なエディタ、新しいカラー チューズおよびファイルブラウザなど、サポートされているすべてのプラットフォームで一貫した強力なユーザ エクスペリエンスを実現しています。

スキニング ワークフローの迅速化

新しいスキニング ツールとワークフローによって、よりリアルな変形を可能とした、スキニングキャラクターを短時間で作成できます。関節部位に最適なデュアル クォータニオン オプション、カプセルを利用したインタラクティブ バインディング、スキン ウェイト ペイント ツール、デフォーマ ウェイトのミラーリング、ラップ (Wrap) デフォーマのサーフェス減衰モードといった複数の機能が強化されています。

非破壊のリアルタイム リターゲット機能

Autodesk® HumanIK® (HIK) ミドルウェア ライブラリを使用した新しい非破壊のリターゲットワークフローにより、モーション キャプチャやその他のアニメーション データをよりすばやく簡単に再利用、修正、拡張することができます。また、あるキャラクターから別のキャラクターへアニメーションを転送し、リターゲット パラメータをリアルタイムで調整できます。

3Dエディトリアル

Mayaの新しい3Dエディトリアル機能により、プリビジュアライゼーションおよびバーチャル ムービー

制作のプロセスを迅速化できます。複数のカメラ ショットをMayaで直接レイアウトするか、Apple® Final Cut Pro®のXMLまたはAAF形式のEDL (Edit Decision List) をインポートします。その後、ショットのタイミングを変更して別バージョンを作成し、プレイバーストで再生とレビューを行います。

アセットとファイル リファレンスの強化

ファイルリファレンス機能を使用するかどうかに関係なく、データをより簡単にセグメント化、再利用、交換できるようになりました。トランスフォームを含むアセット (DAGアセット) を作成する新しいオプションを利用すれば、最もよく使用するワークフローを、アセットを使って合理化できます。さらに、データをオフライン ファイルとしてエクスポートおよびインポートし、シーンを柔軟に分割できます。リファレンス編集は、アンロードすることなくインポート、エクスポート、削除できます。

カラー マネージメント

最終的にイメージを表示するカラー スペース内で作業を行うことにより、レンダリング パイプライン全体を通してより良い決断を下し、作品の意図を維持できます。この機能は、mental ray® for Maya レンダラでサポートされています。

Qtユーザ インタフェース ツールキット

Mayaに新しくQt UIが採用されました。これにより、Qt Designerを使用して独自のツールのインタフェース コンポーネントを作成し、Mayaに直接ロードすることができます。またスクリプト エディタでは、構文によるカラーリング、自動インデント、自動完了などの機能を使用できます。

大規模シーンのパフォーマンス

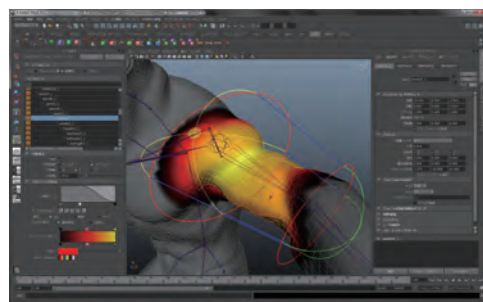
新しく追加されたインタラクティブなビューポート表示 (Viewport 2.0) オプションにより、非常に高速なフレーム レートを達成できます。このオプションは、レベル エディタ、または大規模なシーンや大量のテクスチャを処理するその他のアプリケーションで使用すると特に便利です。また、BMP、JPEG、PNG、およびTarga形式のテクスチャについて、インタラクティブ表示へのロード速度が大幅に向上しています。

Maya Compositeでのベクター ペイント

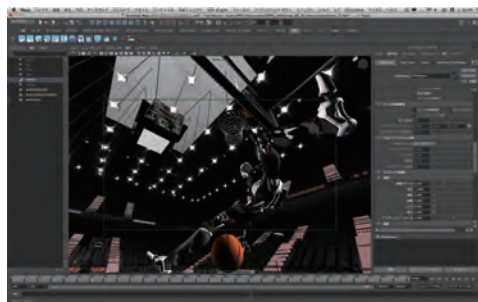
Maya Compositeの新機能であるベクター ペイント オプションで、実写プレートの要素を削除する、または置き換えるといった複雑なロスコーピング操作を実行できます。トラッキング機能と完全に統合されたペイント ストロークはアニメート可能で、別のソースからデータをクローンすることもできます。

Mac OS Xでの64ビットのサポート

Mac OS X用64ビット版が新しくサポートされたことで、さらに多くのメモリを必要とする、より大規模で複雑なシーンを処理できます。



スキニングツールに搭載されたインタラクティブスキンバインド



一新されたユーザインタフェース。Mac OS X 64ビットにも対応

Autodesk® Subscription (オートデスク サブスクリプション)

最新バージョンの入手ができる年間契約のソフトウェアメンテナンス プログラムです。

www.autodesk.co.jp/subs

購入先

Autodesk Maya、サブスクリプション、その他オートデスク製品は、下記にてご購入ください。

オートデスク認定販売パートナー

www.autodesk.co.jp/partner

オートデスク オンラインストア

www.autodesk.co.jp/estore

Autodesk®

オートデスク株式会社 www.autodesk.co.jp

〒104-6024 東京都中央区晴海1-8-10 晴海アイランド トリトンスクエア オフィスタワーX 24F

〒532-0003 大阪府大阪市淀川区宮原3-5-36 新大阪トラストタワー3F

TEL: 0570-064-787 (オートデスク インフォメーション センター)

※Autodesk、FBX、HumanIK、Mayaは、米国および/またはその他の国々における、Autodesk、Inc.、その子会社、関連会社の登録商標または商標です。mental rayはMental Images GmbHの登録商標で、Autodesk、Inc.はその使用許可を得ています。その他のすべてのブランド名、製品名、または商標は、それぞれの所有者に帰属します。オートデスクは、通知を行うことなくいつでも該当製品およびサービスの提供、機能および価格を変更する権利を留保し、本書中の誤植または図表の誤りについて責任を負いません。© 2010 Autodesk, Inc. All rights reserved. M&E402-1003(J)

Autodesk Maya 2011製品Webサイト

www.autodesk.co.jp/maya

オートデスク認定販売パートナー