

# よくある質問と回答(FAQ)

Autodesk® Entertainment Creation Suite は、強力かつクリエイティブなツールセットをお得な価格でお求めいただける製品です。

## 目次

<b>1. 製品に関する一般情報</b> .....	2
1.1 Entertainment Creation Suite に含まれる製品は何ですか? .....	2
1.2 Entertainment Creation Suite の特長を教えてください。.....	2
1.3 Mudbox 2012 によるワークフローの効率化はどのように実現されますか?.....	2
1.4 MotionBuilder 2012 によって生産性はどのように向上しますか? .....	2
1.5 Softimage 2012 により、既存のパイプラインの価値はどのように高まりますか? 3	
1.6 Turtle により、既存のパイプラインの価値はどのように高まりますか?.....	3
1.7 現在、Entertainment Creation Suite 2011 のライセンスを所有しています。 Entertainment Creation Suite 2012 の新機能は?.....	3
1.8 Entertainment Creation Suite 2012 の発売日はいつですか?.....	3
1.9 スタンドアロン製品から Entertainment Creation Suite Standard への アップグレードは購入できますか? .....	3
1.10 Entertainment Creation Suite Premium へのアップグレードは販売され ますか? .....	3
<b>2. インストール、構成、ライセンシング</b> .....	4
2.1 Entertainment Creation Suite (Standard および Premium)は、 スタンドアロン版とネットワーク ライセンス版の両方で発売されるのですか? .....	4
2.2 Entertainment Creation Suite (Standard および Premium) に含まれるすべての 製品を同じワークステーションで使用する必要があるのですか?.....	4
<b>3. 互換性と相互運用性</b> .....	4
3.1 スイート製品を統合して運用するにはどうすればよいですか?.....	4
<b>4. サポート</b> .....	5
4.1 テクニカル サポートはどのように提供されますか?.....	5
<b>5. サブスクリプション</b> .....	5
5.1 Entertainment Creation Suite (Standard および Premium)は、Subscription 付きで購入できますか? .....	5
5.2 Subscription にはどのような特典がありますか? .....	5
5.3 Subscription Gold にはどのような特典がありますか?.....	5
5.4 Subscription のサービスにはどのようにしてアクセスするのですか? .....	5

# 1. 製品に関する一般情報

## 1.1 Entertainment Creation Suite に含まれる製品は何ですか？

Autodesk® Entertainment Creation Suite 2012 は、アーティストや制作会社に強力かつ多彩なクリエイティブなツールセットをお手頃な価格で提供する製品です。Autodesk® Maya® 2012、Autodesk® 3ds Max® 2012 または Autodesk® Softimage® 2012 から選択いただくこのスイートには、リアルタイム キャラクタ アニメーション ソフトウェア Autodesk® MotionBuilder® 2012、デジタル スカルプトおよび テクスチャ ペイント ソフトウェア Autodesk® Mudbox™ 2012 が含まれています。さらに Premium 版を購入いただくと、洗練されたエフェクトと高品質のフェイシャル アニメーションを作成できる Softimage 2012 ソフトウェアもツールセットに追加されます。スイートのパワーを活用して、今日のプロジェクトをサポートし、将来の可能性を広げる、最先端の柔軟なパイプラインを構築しましょう。

### スイート製品:

	Autodesk® 3ds Max® Entertainment Creation Suite Standard 2012	Autodesk® 3ds Max® Entertainment Creation Suite Premium 2012	Autodesk® Maya® Entertainment Creation Suite Standard 2012	Autodesk® Maya® Entertainment Creation Suite Premium 2012	Autodesk® Softimage® Entertainment Creation Suite Standard 2012
Autodesk® 3ds Max®	✓	✓			
Autodesk® Maya®			✓	✓	
Autodesk® Softimage®		✓		✓	✓
Autodesk® MotionBuilder®	✓	✓	✓	✓	✓
Autodesk® Mudbox™	✓	✓	✓	✓	✓

## 1.2 Entertainment Creation Suite の特長を教えてください。

- スイートに含まれる製品を単体で購入する場合に比べて約 40% 以上もお得
- Entertainment Creation Suite Premium は、スイートに含まれる製品を個々に購入する場合に比べて 40% 以上もお得
- キャラクタ アニメーション、テクスチャ ペイント、スカルプト、エフェクトを目的として構築された専用ツールを使用することで生産性を向上
- 最先端のコンテンツの開発を支援する、幅広いクリエイティブ ツールへのアクセス

## 1.3 Mudbox 2012 によるワークフローの効率化はどのように実現されますか？

プロのアーティストが設計した Mudbox を利用することで、3D モデラーやテクスチャアーティストは技術的な制約を気にすることなく、自分のアイデアを思いのままに形にすることができます。高性能のデジタル スカルプトおよびテクスチャ ペイント ソリューション Mudbox では、非常に直感的なユーザ インタフェースと強力なクリエイティブ ツールセットを使用して、超リアルな 3D モデルを作成することができます。Mudbox は従来の 3D モデリング アプリケーションの型を破り、有機的なブラシベースの 3D モデリング エクスペリエンスを実現しています。2D および 3D のレイヤを複数使用し、複数のメッシュやマップに対するスカルプトとペイントの反復的な処理を簡単に管理することができます。また、目的とする環境で自身の作品を評価したり表示したりできるため、正確でリアルな結果を確実に得ることができます。

## 1.4 MotionBuilder 2012 によって生産性はどのように向上しますか？

リアルタイム 3D エンジン、Maya、3ds Max、Softimage との強固な相互運用性、生産性を重視したワークフローにより、MotionBuilder はアニメーションのパイプラインをより効率化します。業界最速のアニメーション ツールの 1 つである MotionBuilder は、大規模なアニメーション、バーチャル空間での映画制作、プリビズ制作、パフォーマンス アニメーション、リアルタイム シミュレーションに最適であると同時に、専用のツールセットによってより効率的にモーション キャプチャ データを処理および操作することができます。つまり、MotionBuilder を使うと、より少ない時間でより高品質のアニメーションを制作できるようになります。

### 1.5 Softimage 2012 により、既存のパイプラインの価値はどのように高まりますか？

Autodesk Softimage の機能により、Maya または 3ds Max をベースにしたパイプラインを拡張できます。マルチスレッド対応のギガコア アーキテクチャ、ICE (Interactive Creative Environment) や Autodesk® Face Robot® ツールセットなどの革新的なツールを使用すれば、洗練されたエフェクト、高度なキャラクターリグ、高品質のフェイシャルアニメーションを迅速かつ簡単に作成できます。Softimage には、複数のエフェクト(プラスチック、液体、軟体、布、泡)に対応する新しい ICE フレームワークである、強力な Lagoa Multiphysics テクノロジーが搭載されています。

### 1.6 Turtle により、既存のパイプラインの価値はどのように高まりますか？

現在、Autodesk Maya Entertainment Suite の一部として提供されている Turtle は、より高品質な次世代ゲーム開発用に設計された、Maya 用の高度なグローバル イルミネーションレンダリングおよびベイク プラグインです。Turtle を使用すれば、アーティストは自分の担当するゲーム レベルに魅力的なグローバル イルミネーションを作成し、このイルミネーションをテクスチャ マップ、頂点、ポイント クラウドにベイクできます。加えて、オクルージョンマップと法線マップを高解像度モデルから低ポリゴン モデルにベイクできます。ベイクした結果は、Maya ビューポート上で視覚化できます。

### 1.7 現在、Entertainment Creation Suite 2011 のライセンスを所有しています。

#### Entertainment Creation Suite 2012 の新機能は？

3ds Max、Maya および Softimage の Entertainment Creation Suite 2012 には、新機能と機能強化を搭載した最新バージョンの Maya、3ds Max、Softimage、MotionBuilder、Mudbox が含まれます。特定の製品に関するアップデートについては、以下の Web ページでご確認ください。

Maya 2012: [www.autodesk.co.jp/maya](http://www.autodesk.co.jp/maya)

3ds Max 2012: [www.autodesk.co.jp/3dsmax](http://www.autodesk.co.jp/3dsmax)

Softimage 2012: [www.autodesk.co.jp/softimage](http://www.autodesk.co.jp/softimage)

MotionBuilder 2012: [www.autodesk.co.jp/motionbuilder](http://www.autodesk.co.jp/motionbuilder)

Mudbox 2012: [www.autodesk.co.jp/mudbox](http://www.autodesk.co.jp/mudbox)

相互運用性に対する機能強化の詳細については、「互換性と相互運用性」のセクションを参照してください。

### 1.8 Entertainment Creation Suite 2012 の発売日はいつですか？

Entertainment Creation Suite 2012 の出荷開始日は 2011 年 4 月 8 日を予定していません。

### 1.9 スタンドアロン製品から Entertainment Creation Suite Standard へのアップグレードは購入できますか？

はい。Maya、3ds Max、Softimage、MotionBuilder の該当するライセンスを所有するお客様は、Autodesk Entertainment Creation Suite 2012 へのアップグレードライセンスを購入できます。詳細については、オートデスク認定販売パートナーにお問い合わせください。

[www.autodesk.co.jp/reseller\\_search](http://www.autodesk.co.jp/reseller_search)

### 1.10 Entertainment Creation Suite Premium へのアップグレードは販売されますか？

Autodesk Entertainment Creation Suite 2012 のライセンスを所有するお客様は、Autodesk Entertainment Creation Suite Premium 2012 へアップグレードできます。詳細については、オートデスク認定販売パートナーにお問い合わせください。

[www.autodesk.co.jp/reseller\\_search](http://www.autodesk.co.jp/reseller_search)

## 2. インストール、構成、ライセンシング

### 2.1 Entertainment Creation Suite (Standard および Premium)は、スタンドアロン版とネットワークライセンス版の両方で発売されるのですか？

はい、スタンドアロン ライセンス版またはネットワーク ライセンス版をご購入いただけます。

### 2.2 Entertainment Creation Suite (Standard および Premium) に含まれるすべての製品を同じワークステーションで使用する必要があるのですか？

スタンドアロン版の製品については、すべての製品を同じワークステーションで使用する必要があります。ネットワーク ライセンス版の製品に関しては、ネットワーク上のユーザが製品の 1 つをチェックアウトすると製品すべてがそのワークステーションに同時にチェックアウトされ、ユーザがソフトウェアの使用を終えるまでその状態が続きます。スイートに含まれるすべての製品に対してライセンスは 1 つしかないため、別々のワークステーションで同時に実行することはできません。

## 3. 互換性と相互運用性

### 3.1 スイート製品を統合して運用するにはどうすればよいですか？

Entertainment Creation Suite に含まれるすべての製品は、アプリケーション間での 3D データ交換のためのオープンプラットフォームである Autodesk FBX 2012 データ交換テクノロジーをサポートしています。Entertainment Creation Suite のユーザは、Maya、3ds Max あるいは Softimage と Mudbox および MotionBuilder との間でデータをやり取りしたり、オートデスクおよびサードパーティ製アプリケーションとの間で 3D データを交換できます。Entertainment Creation Suite 2012 は、以前のバージョンに比べて相互運用性が強化されています。FBX は、以下のアプリケーション間での 3D データ交換が可能なオープンプラットフォームです。

Suite 2012 に含まれる特定の相互運用性の機能強化は以下のとおりです。

- 3ds Max と Mudbox、MotionBuilder、および Softimage ICE (Interactive Creative Environment)間のワンステップ相互運用性
- Maya と Mudbox、MotionBuilder、および Softimage ICE 間のワンステップ相互運用性
- 3ds Max、Maya、MotionBuilder、Softimage で統一された F カーブ エディタ
- ベクター ディスプレイメント マップのサポートにより、Mudbox で作成した高解像度のディテールを、低解像度ジオメトリをレンダリングするために Maya、3ds Max、または Softimage に転送可能
- Mudbox から Maya への Ptex マップ転送

Suite 2012 に含まれるその他の相互運用性の機能は以下のとおりです。

- Mudbox と MotionBuilder の両方で、Maya または 3ds Max のショートカットキーを使用可能
- mental ray® Standalone レンダラが単一の実行可能ファイルになり、スイート製品すべてに対応
- Maya と MotionBuilder 間で共通のアニメーション レイヤー
- Maya のフルボディ インバース キネマティクス(FBIK)キャラクター リグの MotionBuilder との交換
- 3ds Max の Biped キャラクター リグの MotionBuilder との交換
- Face Robot で制御した頭部モデルの Softimage から Maya へのデータ変換 (Maya Premium Suite)
- Turtle - 次世代ゲーム開発でのライティングおよびコンテンツ作成に使用される洗練された Maya 用ベイク プラグイン(Maya Entertainment Creation Suite Standard および Premium)

## 4. サポート

### 4.1 テクニカル サポートはどのように提供されますか？

Autodesk Entertainment Creation Suite Standard 2012 または Autodesk Entertainment Creation Suite Premium 2012のライセンスを新規にご購入のすべてのお客様は、認定販売パートナーによる登録日から 30 日間無償の「スタートアップ」サポートを利用できます。サポート内容は、インストール、ライセンス、ハードウェアの問題に限られません。

Autodesk® Subscription をご契約のお客様は、オンラインのテクニカル ナレッジベースにアクセスできます。

Entertainment Creation Suite(Standard およびPremium)の Autodesk® Subscription Gold にご契約いただいたお客様は、その有効契約期間中は、オートデスク認定販売パートナーによる製品技術サポートを受けることができます。

## 5. サブスクリプション

### 5.1 Entertainment Creation Suite (Standard および Premium)は、Subscription 付きで購入できますか？

はい。ただし、3ds Max の Entertainment Creation Suiteは、Autodesk Subscription のみのご提供です。他の製品については、Autodesk Subscription および Subscription Gold をご購入いただけます。

### 5.2 Subscription にはどのような特典がありますか？

- 契約期間中にリリースされるオートデスク ソフトウェアの最新のリリースおよび Autodesk Subscription Advantage Pack (旧 Extension)のすべてへのアクセス
- 限定された旧バージョンのオートデスク ソフトウェアを使用する権利
- ナレッジベースへのアクセス
- Web サポート(3ds Maxのみ)

### 5.3 Subscription Gold にはどのような特典がありますか？

Subscription Gold には、Subscription の特典(上記)に加え、以下のサービスをご利用いただけます。

- 認定販売パートナーによる製品技術サポート
- 問題のレポートと追跡
- API (アプリケーション プログラミング インタフェース)開発者を対象としたスクリプティングのサポート

### 5.4 Subscription のサービスにはどのようにしてアクセスするのですか？

Subscription サービスへのアクセスを開始するには、Subscription センター ([www.autodesk.com/subscriptionlogin](http://www.autodesk.com/subscriptionlogin))にログインするだけです。

Autodesk, FBX, HumanIK, Maya, MotionBuilder, Mudbox, Softimage, 3ds Max 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 は独 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。© 2011 Autodesk, Inc. All rights reserved.