

# 購入する主な理由

## 1. ワンセットになった CG パイプライン

Autodesk® Maya® 2012 は、強力なモデリング、シミュレーション、アニメーション、レンダリング、マッチムーブ、合成機能をワンセットにした包括的な CG パイプラインを提供します。革新的なエンターテインメントを作成する一流のアーティストによって使用されており、Maya とその開発者たちは技術革新を評価されて 3 つの Academy Awards® (アカデミー賞)を含む数々の賞を受賞しています。

## 2. 高度なシミュレーション機能

Maya には、高品質でリアルな流体、パーティクル、クロス、ファー、ヘア、リジッドボディ、ソフトボディダイナミクスを作成するためのさまざまなシミュレーション ツールが搭載されています。アカデミー賞を受賞した Maya 流体エフェクトや Maya の Nucleus 統合シミュレーション フレームワークは、よりリアルなシミュレーションを作成するために、第一線で活躍する研究科学者によって設計されています。さらに、マルチスレッドの NVIDIA® PhysX® エンジン\*を利用して、静的、動的、運動学的なリジッドボディ シミュレーションを、Maya ビューポート内で直接作成することができます。

\*Maya 2012 の Windows プラットフォームでのみ利用可能

## 3. 自然なキャラクタ

Maya には、魅力的な CG キャラクタを作成するための業界最先端のツールが用意されています。カスタマイズ性に優れたリギング ツール、高度なマッスル デフォメーション ツールとスキニング ツール、フルボディ インバース キネマティクス(FBIK)、フォワード キネマティクスとインバース キネマティクスをいっそうスムーズに混用する機能が搭載されており、『Lord of the Rings』(邦題『ロード・オブ・ザ・リング』)のゴラムや『Pirates of the Caribbean』(邦題『パイレーツ・オブ・カリビアン』)のデイヴィ・ジョーンズ、『AVATAR』(邦題『アバター』)のナヴィ族などの、悪役や主人公の作成にも使用されています。

## 4. 3D エディトリアル

Maya には、シーケンサショットのプレイリストが搭載されたカメラ シーケンサによる 3D エディトリアル機能、マルチトラック オーディオのサポート、Apple® Final Cut Pro® などの広く使用されているノンリニア編集(NLE)アプリケーションとの相互運用性などが備わっています。カメラ シーケンサは、テレビ制作やバーチャル ムービーメイキングのための 3D アニメーション編集に最適で、CG ショットのフレーミングやタイミングをより正確に行ったり、再生してレビューすることができます。

## 5. パフォーマンス

Maya は、今日のますます複雑化するデータ セットを、制作プロセスのペースを落とすことなく処理できるように設計されています。そうした処理の高速化は、マルチスレッド処理、アルゴリズムによるチューニング、高度なメモリ管理、GPU の最適化、シーンのセグメント化ツール、および 64 ビット版の Microsoft® Windows®、Linux®、Apple® Mac OS® X への対応によって実現されています。さらに、高性能のビューポート レンダリングにより、忠実度の高い環境で作業を行えるため、状況に則した、より良いクリエイティブな判断を下すことができます。

## 6. パイプラインの効率性の向上

Maya アセットを使用すると、大規模で複雑なシーンをより効率的に管理し、他のユーザとの共同作業をさらに効率よく行えるようになります。また、Autodesk® FBX® 2012 データ交換テクノロジーを使用して、3D アセットをより効率よくパイプライン内で移動できます。さらに、Autodesk® Mudbox™ 2012、Autodesk® MotionBuilder® 2012、Autodesk® Softimage® 2012 の ICE (Interactive Creative Environment)とのワンステップ ワークフローを利用できます。

## 7. 優れたカスタマイズ性

3D ツールを自社のパイプラインと緊密に統合したり、特定の用途のための制作ツールをもっと簡単に追加したいと考える企業のために、Maya はカスタマイズ可能な設計となっています。MEL (Maya Embedded Language)に加え、Python® スクリプト言語や、広範囲で詳細なドキュメントの付属した C++ API も使用できます。さらに、開発者は Qt Designer を使用して簡単にインタフェース コンポーネントを作成できるようになりました。

## 8. 習得が容易

Maya に付属の分かりやすいオートデスクのトレーニングやドキュメントから、パートナーやサードパーティ製の書籍、DVD、チュートリアル、トレーニング施設まで、すべての方の学習スタイルに対応した数え切れないほどの教材を利用できます。3D プロフェッショナルやアマチュアのユーザが参加する大規模なオンライン コミュニティに参加して、情報と知識を共有することもできます。

## 9. お使いの Mac を最大限に活用

Maya、Mudbox に加え、Autodesk® Smoke® 2012 For Mac OS X も Apple の 64 ビット OS 用に最適化されており、お使いの Mac を最大限に活用できます。オートデスクでは、デジタル スカルプティングから 3D アニメーション、高品質な編集、すべてを最終段階へと導く、クリエイティブ プロフェッショナルのためのハイエンドなデジタル制作ツールのセットを提供しています。

## 10. グローバル コミュニティ

AREA などの大規模な Maya オンライン コミュニティは、アプリケーションについて学んでいる学生から、困難なプロジェクトについてアドバイスを求めたいアーティストまで、すべての人の貴重な情報源になります。詳細は、[AREA \(area.autodesk.com\)](http://area.autodesk.com)および [AREA JAPAN \(area.autodesk.jp\)](http://area.autodesk.jp)を参照してください。

Autodesk、FBX、Maya、MotionBuilder、Mudbox、Softimage、Smoke 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。Academy Award (アカデミー賞)は Academy of Motion Picture Arts and Sciences の登録商標です。Mac OS は、米国および他の国々で登録された Apple Inc. の商標です。Python は Python Software Foundation の登録商標です。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.