

Autodesk® Maya® 2012

Create Breathtaking 3D. 驚異的な3Dの創造

価値あるエンドツーエンドのCG制作ソリューション
Autodesk Maya 2012で革新的な
デジタル エンターテインメントを作成しましょう



Autodesk Maya 2012 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)
CPU (Win): Intel Pentium 4、
AMD Athlon プロセッサ以上
メモリ: 2GB
ディスク空き容量: 10GB
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
周辺機器: 3ボタン マウス

■64bit版

OS: Microsoft Windows 7 Professional x64
Microsoft Windows Vista Business x64
Edition (SP2以降)
Microsoft Windows XP x64 Edition (SP2以降)
Apple Mac OS X 10.6.5
Red Hat Enterprise Linux 5.5 WS
Fedora 14
CPU (Win / Linux): Intel Pentium 4、
AMD Athlon プロセッサ以上
CPU (Mac): Intelベースの64ビット版
プロセッサ搭載のMac
メモリ: 4GB
ディスク空き容量: 10GB
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
周辺機器: 3ボタン マウス

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



Black Swan. Image courtesy of Look FX. © Fox Searchlight Pictures.

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、合成ソフトウェアAutodesk® Maya®
2012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。Maya 2012には、映画、
ゲーム、テレビ、広告、出版、グラフィックス デザイン
制作をはじめとする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。

プリビズ制作、ゲームのプロトタイプ制作のための 新しいツールセット

Maya 2012には、よりリアルなプリビズ制作や
ゲームのプロトタイプを作成したり、アニメーション
を自由に試したり、反復的な作業を簡単に行うため
の新機能、機能強化が搭載されています。フルスク
リーン エフェクトやモデリング ワークフローがサ
ポートされた高品質のViewport 2.0から、レン
ダー パスのノードベースでの表示を作成できる新
機能、より強化されたカメラ シーケンサのツール
セット、動的に編集およびアニメート可能な新しい
プロシージャル テクスチャのライブラリまで、
Maya 2012があれば、最終プロダクションに入る
前に、アイデアを探求し、洗練させて形にすること
ができます。さらに、編集可能なモーション軌跡
や新しいカメラ リグが、キャラクタおよびカメラ
アニメーションを作成、微調整し、より高品質で
リアルなコンテンツを制作するための新たな方法
を提供します。

拡張されたシミュレーション機能セット

Maya 2012には、最先端のサードパーティ製テク
ノロジーが導入されています。新しいシミュレー
ション オプションを使用すれば、リアルでダイナ
ミックなエフェクトを短時間で作成することができ
ます。マルチスレッドの NVIDIA® PhysX®*を利用
すれば、リジッドボディ シミュレーションをMayaの
ビューポートで直接作成できるほか、ゲーム エンジ
ンにPhysXを使用する場合、ランタイム ソリュー
ションにも対応できます。また、統合シミュレーシ
ョン フレームワークNucleusとそのモジュールがさら
に進化したことで、リアルな流体エフェクトをこれ
まで以上に簡単に作成できるようになりました。

強化されたパイプラインの統合

Maya 2012、Autodesk® MotionBuilder®
2012、Autodesk® Softimage® 2012のICE
(Interactive Creative Environment) との新しい
ワンステップ相互運用性や、Mayaで新たにサポー
トされたベクター ディスプレイメント マップを
はじめとする Autodesk® Mudbox™ 2012との相
互運用性が強化されたことで、Autodesk Maya
Entertainment Creation Suite 2012の中から
目的に合ったツールセットをより簡単に利用できる
ようになりました。また、一貫したユーザ インタ
フェースにより、これらのアプリケーション間をより
スムーズに切り替えて使用することができます。

*Windowsプラットフォームのみで利用可能

Autodesk®

Autodesk Maya 2012の主な新機能

Viewport 2.0の強化

Viewport 2.0がフルスクリーン エフェクトに対応し、モーション ブラー、被写界深度、アンビエント オクルージョンを表示できるようになりました。わざわざレンダリングしたりゲーム エンジンにエクスポートしなくても、より忠実度の高い環境で作業結果を確認できます。ほかにも、コンポーネントとマニピュレータ表示、バッチ レンダリング機能、高性能なAPIが搭載されています。

ノードベースのレンダー パス

Maya 2012ではレンダー パスの作成、表示をノードで直接行い、mental ray®レンダラーで合成結果をレンダリングできます。レンダー パスをコンポジタに渡す前に検証して微調整できるだけでなく、簡単な合成であればノードベースのレンダー パスを使用してMayaで直接処理することもできます。

編集可能なモーション軌跡

アニメータは時間の経過に伴うモーションのパスを3D空間で確認しながら、ビューポートで直接、キーフレームの位置とタイミングを直感的に編集できます。編集可能なモーション軌跡を使用すれば、グラフ エディタに切り替えることなく、モーション アニメーションをよりすばやく簡単に微調整できます。

シーケンサの強化

新しいシーケンサ ショットのプレイリストでは、クリップの並び替え、ショットフレームのイン/アウトの編集、カメラの割り当ての変更を行うことができます。マルチトラックのオーディオや、複数のショットを単一のシーケンスとして出力する新機能がサポートされ、さらに充実したカメラ シーケンサ ツールセットを利用できます。

Substanceプロシージャル テクスチャ

80種類ものSubstanceプロシージャル テクスチャが収録された新しいライブラリを利用して、多種多様なテクスチャ パターンを作成できます。これらの動的かつ解像度に依存しないテクスチャは、Substance Airミドルウェア (Allegorithmic SAS社から別製品として提供されています) を介して特定のゲーム エンジンにエクスポートしたり、ビットマップに変換してレンダリングすることも可能です。

Craft Animationツール

Craft Director Studio™アニメーション ツールが提供する4つの新しいカメラリグを使用して、実世界のカメラのセットアップを再現したりリアルで複雑なカメラの動きを簡単に作成できます。また、あらかじめリグが設定された4つのモデルも含まれており、車や飛行機の複雑な動きをシミュレートできます。

グラフ エディタの強化と統一化

Autodesk® Maya® Entertainment Creation Suite 2012の各製品のFカーブ エディタのすばらしい機能の数々が追加されました。ツールセットの機能や用語が統一されたことにより、製品をより簡単に切り替えて使用することができます。

新しいシミュレーション オプション

マルチスレッドのNVIDIA PhysX*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のビューポートで直接作成できます。また、新たに組み込まれたDigital Molecular Matterプラグイン** (Pixelux Entertainment™社) を使用して、きわめてリアルで強力なシミュレーションをより簡単に作成できます。

Nucleusの強化

さらに進化した統合シミュレーション フレームワークNucleusと関連モジュールが、流し込み、しぶき、沸騰といった新しいエフェクトを使用して液体をシミュレーション等をもたらすほか、マルチスレッドを実現するnParticle衝突とnClothセルフコリジョンを活用できます。また、使いやすく、カスタマイズ可能な多種多様なエフェクト(火、煙、爆発、ダスト トレイル、花火、レーザー、溶解、雪、火花、水滴) を、シェーダを割り当てるのと同じくらい簡単にオブジェクトに割り当てることができます。

*Windowsプラットフォームのみで利用可能

**Maya 2012に搭載されているプラグインは機能制限あり。



Viewport 2.0 の強化



新しいシミュレーション オプション

AREA JAPAN ユーザ情報 Webサイト
area.autodesk.jp

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 Maya 2012 製品Webサイト
www.autodesk.co.jp/maya

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, Maya, MotionBuilder, Mudbox, Softimage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は独逸のmental images GmbHの登録商標で、Autodesk, Inc.はその使用許可を得ています。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. M&E505-1103(Z)

オートデスク認定販売パートナー