

よくある質問と回答(FAQ)

アイデアをコンセプトからカタチにする過程において、オートデスクのデジタル エンターテインメント クリエーション ソフトウェアは創造性のレベルを高め、制作の効率を向上させます。

目次

すべてのリリース	4
1. 製品に関する一般情報	4
1.1 Autodesk Media & Entertainment 2013 3D ソフトウェアの発売日はいつですか?	4
1.2 Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 のソフトウェア パッケージには何が含まれますか?	4
1.3 Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 商用版のダウンロード販売はありますか? ある場合、発売日はいつですか?	4
1.4 Entertainment Creation Suite 2012、Maya 2012、3ds Max 2012、Softimage 2012、MotionBuilder 2012、Mudbox 2012 へのアップグレードは、いつまで購入できますか?	4
1.5 各 Media & Entertainment 2013 3D ソフトウェア製品(スタンドアロン ライセンス)の価格は? .5	
1.6 Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 の各パッケージに印刷マニュアルは付属していますか?	5
1.7 Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、または MotionBuilder 2013 のお客様は、Entertainment Creation Suite Standard 2013、Entertainment Creation Suite Premium 2013、または Entertainment Creation Suite Ultimate 2013 にアップグレードできますか?	5
2. テクノロジー	5
2.1 Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013 パー ジョンでは、レンダリングに関する変更点はありますか?	5
2.2 mental ray Standalone のどのバージョンが Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013 と互換しますか?	5
3. インストール、構成、ライセンシング	6
3.1 Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、 MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 では、ハードウェア ドングルはサポートされますか?	6
3.2 オンライン ライセンス転送システムとは何ですか? どのように使用するのですか?	6
3.3 Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、 MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 のライセンシング方法を教えてください。	6
3.4 Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013 の追加 ソフトウェア コンポーネントをインストールしないでおくことはできますか?	6
3.5 mental ray Batch for Maya または Softimage Batch をソフトウェアとは別のワークステーショ ンにインストールすることはできますか?	6
3.6 Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、 MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 のネットワーク ライセンス版は販売されますか?	7

3.7 Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 のネットワーク ライセンスは、各ソフトウェアがサポートしているすべてのプラットフォームで利用できますか？.....	7
4. 互換性と相互運用性	7
4.1 Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 は他のオートデスク製品とどのように連携しますか？.....	7
4.2 Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 は、旧バージョンの Maya、3ds Max、Softimage、MotionBuilder、Mudbox のファイル データをサポートしていますか？.....	7
5. コンサルティング、トレーニング、サポート	8
5.1 どのようなトレーニングがありますか？.....	8
5.2 Entertainment Creation Suite、Maya、3ds Max、Softimage、MotionBuilder、Mudbox のテクニカル サポートはどのように提供されますか？.....	8
5.3 オートデスク認定トレーニングとは何ですか？ どのように受講できますか？.....	8
6. サブスクリプション	8
6.1 Media & Entertainment 3D 製品用のサブスクリプション サービスについてもっと詳しく知りたいのですが？.....	8
Entertainment Creation Suite 2013	9
1. 製品に関する一般情報.....	9
1.1 Entertainment Creation Suite 2013 とは？ 含まれるオートデスク ソリューションは？.....	9
1.2 Entertainment Creation Suite 2013 の特長を教えてください。.....	9
1.3 現在、Entertainment Creation Suite 2012 のライセンスを所有しています。Entertainment Creation Suite 2013 の新機能は？.....	9
1.4 SketchBook Designer 2013 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？..	9
1.5 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？.....	10
1.6 Entertainment Creation Suite Premium 2013 および Entertainment Creation Suite Ultimate 2013 へのアップグレードは販売されますか？.....	10
1.7 Entertainment Creation Suite 2013 (Standard、Premium、Ultimate)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？.....	10
2. テクノロジー.....	10
2.1 Entertainment Creation Suite 2013 がサポートするオペレーティング システムは？.....	10
3. 互換性と相互運用性.....	11
3.1 スイートに含まれる製品を統合して運用するにはどうすればよいですか？.....	11
Maya 2013	12
1. 製品に関する一般情報.....	12
1.1 Maya 2013 とは？.....	12
1.2 Maya 2013 には、英語以外の言語のバージョンはありますか？.....	12
2. テクノロジー.....	12
2.1 Maya 2013 がサポートするオペレーティング システムは？.....	12
2.2 Maya 2013 に付属している 4 個の mental ray Satellite ネットワーク レンダリング ライセンスは、Maya 2013 がサポートしているすべてのオペレーティング システムにインストールできますか？.....	12
2.3 Maya 2013 に付属している 5 個の mental ray Batch ネットワーク レンダリング ライセンスは、Maya 2013 がサポートしているすべてのオペレーティング システムにインストールできますか？.....	12

3ds Max 2013	13
1. 製品に関する一般情報	13
1.1 3ds Max 2013 とは?	13
1.2 なぜオートデスクは、2 種類の 3ds Max を作るのですか?	13
1.3 3ds Max 2013 には、英語以外の言語のバージョンはありますか?	13
2. テクノロジー	13
2.1 3ds Max 2013 がサポートするオペレーティング システムは?	13
2.2 3ds Max スキャンライン レンダラーは、3ds Max 2013 がサポートしているすべてのオペレーティング システムにインストールできますか?	14
2.3 3ds Max 2013 に付属している制限なしの mental ray ネットワークレンダリング ライセンスは、3ds Max 2013 がサポートしているすべてのオペレーティング システムにインストールできますか?	14
3. 互換性と相互運用性	14
3.1 3ds Max Composite 機能をインストールしないでおくことはできますか?	14
3.2 1 つの制作環境で 3ds Max と 3ds Max Design の両方を使用することはできますか?	14
3.3 自分で作成した MAXScript は、両方の製品で動作しますか?	14
3.4 旧バージョンの 3ds Max のプラグインを 3ds Max 2013 で使うことはできますか?	14
3.5 3ds Max 2013 のプラグインを 3ds Max Design 2013 で使うことはできますか?	14
3.6 3ds Max 2013 のファイルを 3ds Max 2012 で読み込める形式で保存できますか?	14
Softimage 2013	15
1. 製品に関する一般情報	15
1.1 Softimage 2013 とは?	15
1.2 Softimage 2013 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?	15
1.3 Softimage 2013 には、英語以外の言語のバージョンはありますか?	15
2. テクノロジー	15
2.1 Softimage 2013 がサポートするオペレーティング システムは?	15
2.2 Softimage 2013 ネットワーク ライセンスに付属している 5 個の Batch トークンは、Softimage 2013 がサポートしているすべてのオペレーティング システムにインストールできますか?	15
MotionBuilder 2013	16
1. 製品に関する一般情報	16
1.1 MotionBuilder 2013 とは?	16
1.2 MotionBuilder 2013 によって生産性はどのように向上しますか?	16
2. テクノロジー	16
2.1 MotionBuilder 2013 がサポートするオペレーティング システムは?	16
Mudbox 2013	17
1. 製品に関する一般情報	17
1.1 Mudbox 2013 とは?	17
1.2 Mudbox 2013 によってワークフローの効率はどのように向上しますか?	17
2. テクノロジー	17
2.1 Mudbox 2013 がサポートするオペレーティング システムは?	17
3. 互換性と相互運用性	17
3.1 Mudbox 2013 は、Adobe Photoshop とどのように連携しますか?	17

すべてのリリース

1. 製品に関する一般情報

1.1 Autodesk Media & Entertainment 2013 3D ソフトウェアの発売日はいつですか？

Media & Entertainment 2013 3D ソフトウェアは、すべてのプラットフォームについて、2012 年 4 月 12 日に同時に出荷開始の予定です。Autodesk® Subscription メンバーのお客様用 Media & Entertainment 2013 3D ソフトウェアのダウンロードは、2012 年 4 月 12 日に開始予定です。

1.2 Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 のソフトウェア パッケージには何が含まれますか？

Autodesk® Maya® 2013 のソフトウェア パッケージには、以下のコンポーネントが収録された DVD 1 枚が含まれています。

- 各種プラットフォーム(Windows® 32 ビット版、Windows/Linux®/Mac OS® X 64 ビット版)用の Maya ソフトウェア
- Maya® Composite、Autodesk® MatchMover™、Autodesk® Backburner™

Autodesk® 3ds Max® 2013 のソフトウェア パッケージには、以下のコンポーネントが収録された DVD 1 枚が含まれています。

- 各種プラットフォーム(Windows 32 ビット版、64 ビット版)用の 3ds Max ソフトウェア
- 英語以外の言語サポート: フランス語、ドイツ語、日本語、韓国語、中国語(簡体字)
- 3ds Max® Composite、Autodesk Backburner

Autodesk® Softimage® 2013 のソフトウェア パッケージには、以下のコンポーネントが収録された DVD 1 枚が含まれています。

- 各種プラットフォーム(Windows 32 ビット版、Windows/Linux 64 ビット版)用の Softimage ソフトウェア
- Softimage® Composite、Autodesk MatchMover

Autodesk® MotionBuilder® 2013 のソフトウェア パッケージには、以下のコンポーネントが収録された DVD 1 枚が含まれています。

- 各種プラットフォーム(Windows 32 ビット版、64 ビット版)用の MotionBuilder ソフトウェア

Autodesk® Mudbox® 2013 のソフトウェア パッケージには、以下のコンポーネントが収録された DVD 1 枚が含まれています。

- 各種プラットフォーム(Windows 32 ビット版、Windows/Linux/Mac OS X 64 ビット版)用の Mudbox ソフトウェア

1.3 Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 商用版のダウンロード販売はありますか？ ある場合、発売日はいつですか？

Autodesk® Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、Mudbox 2013 のダウンロード販売は行っておりません。認定販売パートナーよりご購入ください。

1.4 Entertainment Creation Suite 2012、Maya 2012、3ds Max 2012、Softimage 2012、MotionBuilder 2012、Mudbox 2012 へのアップグレードは、いつまで購入できますか？

Entertainment Creation Suite 2012、Maya 2012、3ds Max 2012、Softimage 2012、MotionBuilder 2012、Mudbox 2012 へのバージョン アップグレードは、2012 年 4 月 30 日までの対応となります。それ以降は、Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 へのアップグレードをご購入ください。

1.5 各 Media & Entertainment 2013 3D ソフトウェア製品(スタンドアロン ライセンス)の価格は?

- Maya Entertainment Creation Suite Standard 2013: 日本での希望小売価格(MSRP)は 845,250 円(税込)です。
- Maya Entertainment Creation Suite Premium 2013: 日本での希望小売価格(MSRP)は 997,500 円(税込)です。
- 3ds Max Entertainment Creation Suite Standard 2013: 日本での希望小売価格(MSRP)は 845,250 円(税込)です。
- 3ds Max Entertainment Creation Suite Premium 2013: 日本での希望小売価格(MSRP)は 997,500 円(税込)です。
- Entertainment Creation Suite Ultimate 2013: 日本での希望小売価格(MSRP)は 1,228,500 円(税込)です。
- Maya 2013: 日本での希望小売価格(MSRP)は 535,500 円(税込)です。
- 3ds Max 2013: 日本での希望小売価格(MSRP)は 535,500 円(税込)です。
- Softimage 2013: 日本での希望小売価格(MSRP)は 577,500 円(税込)です。
- MotionBuilder 2013: 日本での希望小売価格(MSRP)は 614,250 円(税込)です。
- Mudbox 2013: 日本での希望小売価格(MSRP)は 115,500 円(税込)です。

1.6 Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 の各パッケージに印刷マニュアルは付属していますか?

いいえ。Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 では標準で、Web ベースのマニュアルが提供されます。

1.7 Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、または MotionBuilder 2013 のお客様は、Entertainment Creation Suite Standard 2013、Entertainment Creation Suite Premium 2013、または Entertainment Creation Suite Ultimate 2013 にアップグレードできますか?

はい。Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、または MotionBuilder 2013 のお客様、あるいは各ソフトウェアの 2010、2011、2012 バージョンのライセンスをお持ちのお客様であれば、どの Entertainment Creation Suite 2013 にも有償でアップグレードできます。Mudbox 2013 のライセンスをお持ちのお客様は、Entertainment Creation Suite 2013 へのアップグレードはできません。詳細については、オートデスク認定販売パートナーへお問い合わせください。

2. テクノロジー

2.1 Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013 バージョンでは、レンダリングに関する変更点はありますか?

はい。Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013 は、mental ray 3.10 レンダラー コア ライブラリを使用します。

2.2 mental ray Standalone のどのバージョンが Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013 と互換しますか?

Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013 と互換性があるのは、mental ray Standalone 2013 だけです。詳細は、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。

3. インストール、構成、ライセンシング

3.1 Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 では、ハードウェア ドングルはサポートされますか？

いいえ。ドングルではなく、オートデスク オンライン ライセンス転送システムを使用します。

3.2 オンライン ライセンス転送システムとは何ですか？ どのように使用するのですか？

オンライン ライセンス転送は、柔軟で便利な Web ベースのメカニズムです。ドングルを使わずに別のマシンにスタンドアロン ライセンスを転送できます。この基本機能は、追加料金なしで使用でき、転送回数に制限はありません。Web インタフェースを使用してオンライン ライセンス転送システムのログオンにアクセスし、現在のマシンのソフトウェアのライセンスを非アクティブにした後、別のマシンで再度ライセンスをアクティブにします。

注: ライセンス転送ユーティリティ (LTU) は、スタンドアロン ライセンスおよびマルチシート スタンドアロン ライセンスでのみ使用できます。また、インターネット接続、オートデスク ユーザ ID およびパスワード (<https://registeronce.autodesk.com> から入手可能) が必要です。

3.3 Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 のライセンシング方法を教えてください。

Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 のライセンスは AdLM (Autodesk License Manager) を使用します。

注: 必要なライセンスは 1 ライセンスだけです。以下の各コンポーネントに同一のライセンスを使用します。

- Entertainment Creation Suite 2013 のコンポーネント: Maya 2013 または 3ds Max 2013 3D アニメーション ソフトウェアおよびそのコンポーネント (Entertainment Creation Suite Ultimate 2013 では Maya 2013 と 3ds Max 2013 の両方)、Softimage 2013 3D アニメーション ソフトウェアおよびそのコンポーネント (Maya Entertainment Creation Suite Premium 2013 および 3ds Max Entertainment Creation Suite Premium 2013 のみ)、Mudbox 2013、MotionBuilder 2013、SketchBook Designer 2013。
- Maya 2013 のコンポーネント: Maya 2013 3D アニメーション ソフトウェア、Maya Composite、Autodesk® MatchMover™ 機能、mental ray Batch for Maya。なお、Backburner にはライセンスは必要ありません。
- 3ds Max 2013 のコンポーネント: 3ds Max 2013 3D アニメーション ソフトウェア、3ds Max Composite 機能。なお、Backburner にはライセンスは必要ありません。
- Softimage 2013 のコンポーネント: Softimage 2013 3D アニメーション ソフトウェア、Softimage Composite、Autodesk® MatchMover™ 機能、Softimage Batch。

3.4 Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013 の追加ソフトウェア コンポーネントをインストールしないでおくことはできますか？

はい。Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、または Softimage 2013 のインストール時に、インストールするコンポーネントを選択できます。

注: 最初にインストールしなかったコンポーネントまたはアンインストールしたコンポーネントを後日インストールすることもできます。

3.5 mental ray Batch for Maya または Softimage Batch をソフトウェアとは別のワークステーションにインストールすることはできますか？

はい。mental ray Batch ノードは、for Maya は Maya がサポートしている任意の構成およびオペレーティング システム上、for Softimage は Softimage がサポートしている任意の構成およびオペレーティング システム上にインストールできます。

注: mental ray Batch はネットワーク ライセンスのみに付属しています。

3.6 Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 のネットワーク ライセンス版は販売されますか？

はい。ネットワーク ライセンスは、ネットワーク上のサポートされている各種ワークステーション構成で利用できます。ただし、同じライセンスを共有する Entertainment Creations Suite 2013 コンポーネントは、別々のワークステーションで同時に使用することはできません。

3.7 Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 のネットワーク ライセンスは、各ソフトウェアがサポートしているすべてのプラットフォームで利用できますか？

はい。Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 のネットワーク ライセンスは、それぞれのソフトウェアがサポートしている各プラットフォームで利用できます。

4. 互換性と相互運用性

4.1 Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 は他のオートデスク製品とどのように連携しますか？

Autodesk® FBX® 2013 データ交換フォーマットにより、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 に加え、FBX に対応するコンテンツ制作製品との間で簡単にアセットをやり取りすることができます。

4.2 Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 は、旧バージョンの Maya、3ds Max、Softimage、MotionBuilder、Mudbox のファイル データをサポートしていますか？

はい。

- Maya 2013 では、Maya 3 から Maya 2013 で作成された .ma データおよび .mb データを使用できます。
- 3ds Max 2013 への移行を促進するため、3ds Max 2012 で保存されたファイル/シーンは、3ds Max 2013 へ上位互換する予定です。ただし、古いバージョンの 3ds Max でプラグインを使って保存されたシーンは、3ds Max 2013 にプラグインがインストールされていないと適正にロードされない可能性があります。
- Softimage 2013 では、Softimage 5.11 から Softimage 2013 で作成された .scn データおよび .emdl データが使用可能になる予定です。
- MotionBuilder 2013 では、MotionBuilder 2009 から MotionBuilder 2013 で作成された .fbx データが使用可能になる予定です。
- Mudbox 2013 では、Mudbox 2009 から Mudbox 2013 で作成された .mud データが使用可能になる予定です。

5. コンサルティング、トレーニング、サポート

5.1 どのようなトレーニングがありますか？

次の Web ページに、各製品の学習に役立つダウンロード可能な各種トレーニング リソースが掲載されています。

- Maya: <http://www.autodesk.co.jp/maya-learningpath>
- 3ds Max: <http://www.autodesk.co.jp/3dsmax-learningpath>
- Softimage: <http://www.autodesk.co.jp/softimage-learningpath>
- MotionBuilder (英語): <http://www.autodesk.com/motionbuilder-learningpath>
- Mudbox (英語): <http://www.autodesk.com/mudbox-learningpath>

また、オートデスク認定販売パートナーよりトレーニング (有償) が提供されている場合があります。認定販売パートナーにお問い合わせください。

5.2 Entertainment Creation Suite、Maya、3ds Max、Softimage、MotionBuilder、Mudbox のテクニカル サポートはどのように提供されますか？

Entertainment Creation Suite 2013、Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、MotionBuilder 2013、または Mudbox 2013 を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」(Up & Ready) サポートを利用いただけます。サポート内容は、インストールおよびライセンスの問題に限られます。

Media & Entertainment 3D ソフトウェア製品用のサブスクリプション サービスに関する情報は、www.autodesk.co.jp/subscription をご覧ください。

5.3 オートデスク認定トレーニングとは何ですか？ どのように受講できますか？

オートデスク認定トレーニングは、オートデスク ソフトウェアに関する知識を高めていただくために設置されたコースです。オートデスク認定トレーニング センター (ATC[®]) で、インストラクタの指導のもと、実践的な演習を行い、生産性の向上や投資収益率の向上にお役立てください。製品トレーニングの素材として、オートデスク公式トレーニング教材 (AOTC) をお使いいただければ、オートデスク製品の各分野のエキスパートが開発した最上のコンテンツから製品の使用方法を学ぶことができます。経験を証明するオートデスクの認定を取得し、スキルと知識を客観的に検証し、専門分野での信用性と皆さんの価値を最大限に高めましょう。

注: ATC トレーニングを実施していない製品もあります。

トレーニング ソリューションについての詳細は、オートデスクの Web サイトをご覧ください。

- <http://www.autodesk.co.jp/aotc>

6. サブスクリプション

6.1 Media & Entertainment 3D ソフトウェア用のサブスクリプション サービスについてもっと詳しく知りたいのですが？

Media & Entertainment 3D ソフトウェア用のサブスクリプション サービスに関する情報は、www.autodesk.co.jp/subscription をご覧ください。

Entertainment Creation Suite 2013

1. 製品に関する一般情報

1.1 Entertainment Creation Suite 2013 とは? 含まれるオートデスク ソリューションは?

Autodesk® Entertainment Creation Suite 2013 は、エンドツーエンドのコンテンツ クリエーションおよびパイプライン ソリューションと、ビジュアル エフェクト、[ゲーム制作](#)、その他の [3D アニメーション](#) 制作の第一線で活躍するアーティストが使用するツールを手頃な価格でご提供します。[アニメーションソフトウェア](#) Autodesk Maya 2013、Autodesk [3ds Max](#) 2013 または Autodesk [Softimage](#) 2013 から選択いただく Standard Suite には、3D スカルプトおよびペイント ソフトウェア Autodesk Mudbox 2013、リアルタイム ビジュアル制作およびモーション キャプチャ編集ソフトウェア Autodesk MotionBuilder 2013、コンセプト アート ソフトウェア Autodesk SketchBook Designer 2013 が含まれています。さらに Premium Suite では、[3D アニメーション](#) およびビジュアル エフェクト ソフトウェア Autodesk Softimage 2013 が含まれています。Ultimate Suite には、Premium Suite 内のソフトウェアに加えて Maya 2013 と 3ds Max 2013 の両方が含まれています。強化されたワンステップの相互運用性ワークフローと一貫したユーザ インタフェースによる高い統合性を実現したスイート製品を使用すれば、生産性が向上し、創造性をよりいっそう発揮できます。

1.2 Entertainment Creation Suite 2013 の特長を教えてください。

- Entertainment Creation Suite 2013 を使用すれば、3D モデリングやスカルプト、テクスチャペイント、高度なキャラクタ アニメーション、ビジュアル エフェクト、コンセプト アート作成を迅速に行える専用ツールを活用して、生産性を向上させることができます。
- 幅広いクリエイティブ ツールを利用して、スケジュールや予算をオーバーすることなくクライアントの期待に応えることができます。

1.3 現在、Entertainment Creation Suite 2012 のライセンスを所有しています。Entertainment Creation Suite 2013 の新機能は?

Entertainment Creation Suite 2013 には、新機能と機能強化を搭載した Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013、MotionBuilder 2013、Mudbox 2013 が含まれます。また、すべての Entertainment Creation Suite 2013 に、新たにコンセプト アート ソフトウェア SketchBook Designer 2013 が追加されました。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。

Entertainment Creation Suites 2013: www.autodesk.co.jp/entertainmentcreationsuites

Maya 2013: www.autodesk.co.jp/maya

3ds Max 2013: www.autodesk.co.jp/3dsmax

Softimage 2013: www.autodesk.co.jp/softimage

SketchBook Designer 2013: www.autodesk.co.jp/sketchbookdesigner

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。

1.4 SketchBook Designer 2013 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?

SketchBook Designer 2013 では、直感的なペイントおよびベクターのハイブリッド ツールセットを使用して、キャラクタ、プロップ、環境についての新しいアイデアを探求したり表現したりすることができます。SketchBook Designer 2013 には、簡単なカラー操作、ミクスト メディアのワークフロー、業界固有の変換ツールなど、スケッチ、ペイント、画像合成ワークフロー機能が搭載されています。ダイナミックかつスケラブルなユーザ インタフェースは、ペンおよびマウス操作に最適化され、創造の自由を最大限に発揮できるように設計されています。

1.5 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 Creation Suite 2013 および Entertainment Creation Suite Ultimate 2013 の一部として提供されている Turtle は、より高品質な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、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、頂点マップ、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。

1.6 Entertainment Creation Suite Premium 2013 および Entertainment Creation Suite Ultimate 2013 へのアップグレードは販売されますか？

Autodesk Entertainment Creation Suite Standard 2013 のお客様は、Autodesk Entertainment Creation Suite Premium 2013 または Autodesk Entertainment Creation Suite Ultimate 2013 にアップグレードできます。Entertainment Creation Suite Premium 2013 のお客様は、Entertainment Creation Suite Ultimate 2013 に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

1.7 Entertainment Creation Suite 2013 (Standard、Premium、Ultimate)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 Entertainment Creation Suite 2013 (Standard、Premium、Ultimate)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 ライセンス版に関しては、ネットワーク上のユーザが製品の 1 つを使用開始すると製品すべてが同時にチェックアウトされ、ユーザがそのワークステーション上でのソフトウェアの使用を終えるまでその状態が続きます。スイート製品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製品を実行することはできません。

2. テクノロジー

2.1 Entertainment Creation Suite 2013 がサポートするオペレーティング システムは？

32 ビット版の Autodesk Entertainment Creation Suite 2013 は、以下のオペレーティング システムに対応しています。

- Microsoft® Windows® 7 Professional (SP1)
- Microsoft® Windows® XP Professional (SP3)

64 ビット版の Autodesk Entertainment Creation Suite 2013 は、以下のオペレーティング システムに対応しています。

- Microsoft Windows 7 Professional (SP1)
- Microsoft Windows XP Professional x64 Edition (SP2)

注: Microsoft Windows XP Professional は、英語版 3ds Max のみの対応となります。その他の言語の 3ds Max は Windows 7 のみに対応します。

Microsoft では Microsoft Windows XP Professional (SP3) と Microsoft Windows XP Professional x64 Edition (SP2) では英語言語ソフトウェアのみサポートを行っています。英語を含む他の言語に関しては、Microsoft Windows 7 オペレーションシステムでサポートを行っています。

3. 互換性と相互運用性

3.1 スイートに含まれる製品を統合して運用するにはどうすればよいですか？

アーティストは、Autodesk® FBX® データ交換テクノロジーを使用して、アセットを迅速にやり取りし、コラボレーションを効率的に進め、高い生産性で制作できます。FBX は、アプリケーション間でのリッチな 3D データ交換のためのオープン プラットフォームです。

Suite 2013 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。

- MotionBuilder と Maya 間でのライブ キャラクタ ストリーミング
- すべてのスイート アプリケーションで一貫した Maya ホットキー
- Softimage に新しく 3ds Max インタラクション モードが追加
- 3ds Max、Maya、Softimage、MotionBuilder の F カーブ エディタの強化と統一化
- Autodesk HumanIK と 3ds Max CAT との相互運用性
- Maya と 3ds Max でのワンステップの相互運用性

スイート製品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。

- 3ds Max と Mudbox、MotionBuilder、Softimage ICE (Interactive Creative Environment) との間のワンステップ相互運用性
- Maya と Mudbox、MotionBuilder、Softimage ICE との間のワンステップ相互運用性
- 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
- 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
- Maya と MotionBuilder 間で共通のアニメーション レイヤ
- 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 リグの MotionBuilder との交換
- 3ds Max の Biped キャラクタ 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 への交換(Maya の Premium Suite、Ultimate 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 の Standard Suite、Premium Suite、Ultimate Suite)

Maya 2013

1. 製品に関する一般情報

1.1 Maya 2013 とは？

[Maya](#) 2013 は、今日の困難な制作の要求に対処するために必要な、最先端かつオープンなパイプラインを作成、維持する実用的なツールセットを提供します。ダイナミック シミュレーション、アニメーション、レンダリング用の新しい強力なツールセットにより、アーティストはこれまでにない創造性を発揮しながら、スケジュールと予算に沿って生産性を向上させることができます。加えて、Maya 2013 に導入された Open Data イニシアティブにより、大規模なデータを使うノンリニア ワークフローの導入が簡単になります。コンテンツ制作者は作業をすばやく完了させながら、膨大かつ複雑な要求に、より簡単に対処することができます。

1.2 Maya 2013 には、英語以外の言語のバージョンがありますか？

はい。Maya 2013 は英語版、日本語版、中国語(簡体字)版が提供される予定です。

2. テクノロジー

2.1 Maya 2013 がサポートするオペレーティング システムは？

32 ビット版の Maya 2013 は、以下のオペレーティング システムに対応しています。

- Microsoft® Windows® 7 Professional (SP1)
- Microsoft® Windows® XP Professional (SP3)

64 ビット版の Maya 2013 は、以下のオペレーティング システムに対応しています。

- Microsoft® Windows® 7 Professional (SP1)
- Microsoft® Windows® XP Professional x64 Edition (SP2)
- Apple® Mac OS® X 10.7.x
- Red Hat® Enterprise Linux® 6.0 WS
- Fedora™ 14

2.2 Maya 2013 に付属している 4 個の mental ray Satellite ネットワーク レンダリング ライセンスは、Maya 2013 がサポートしているすべてのオペレーティング システムにインストールできますか？

はい。4 個の mental ray Satellite ネットワーク レンダリング ライセンスは、Windows 32 ビット/64 ビット、Mac OS X 64 ビット、Linux 64 ビットのプラットフォームにインストールできます。

2.3 Maya 2013 に付属している 5 個の mental ray Batch ネットワーク レンダリング ライセンスは、Maya 2013 がサポートしているすべてのオペレーティング システムにインストールできますか？

はい。5 個の mental ray Batch ネットワーク レンダリング ライセンスは、Windows 32 ビット/64 ビット、Mac OS X 64 ビット、Linux 64 ビットのプラットフォームにインストールできます。

注: mental ray Batch はネットワーク ライセンスのみに付属しています。

3ds Max 2013

1. 製品に関する一般情報

1.1 3ds Max 2013 とは？

[3ds Max](#) 2013 は、NVIDIA® iray® レンダラーの ActiveShade サポートによる強力かつインタラクティブな[レンダリング](#) エクスペリエンスを提供します。統合されたノードベースのコンポジティングによる新しいレンダー パス システムや、Adobe® After Effects® および Adobe® Photoshop® との業界トップの相互運用性を利用できます。加えて、新しい [3D アニメーション](#) およびシミュレーション ツールにより、アーティストは、技術的な課題に追われることなく、クリエイティブな作業により集中することができます。また、柔軟なカスタマイズ オプションが新しく追加されたことで、作業方法に合わせて最適化された複数のインタフェースを簡単に設定し、切り替えることができます。そしてさらに強化された[アニメーション ソフトウェア](#) Maya 2013 および MotionBuilder 2013 との相互運用性によって、最先端のパイプラインに 3ds Max 2013 を効率的に統合できます。

1.2 なぜオートデスクは、2 種類の 3ds Max を作るのですか？

3ds Max と 3ds Max Design はコア テクノロジーは同じですが、3ds Max はゲーム開発者、ビジュアル エフェクト アーティスト、モーショングラフィックス アーティスト、その他のメディア デザイン業界のクリエイティブ プロフェッショナル、3ds Max Design は建築家、デザイナー、エンジニア、ビジュアライゼーションのスペシャリストに対して、それぞれに独自の専用ツールセットを提供します。

3ds Max 2013 と 3ds Max Design 2013 のより詳細な比較については、オートデスクの Web サイトをご覧ください。

<http://www.autodesk.co.jp/adsk/servlet/pc/compare/index?siteID=1169823&id=14489691>

1.3 3ds Max 2013 には、英語以外の言語のバージョンはありますか？

はい。3ds Max 2013 は英語版、韓国語版、日本語版、ドイツ語版、フランス語版、中国語(簡体字)版が提供される予定です。

注: Microsoft Windows XP Professional は、英語版 3ds Max のみの対応となります。その他の言語の 3ds Max は Windows 7 のみに対応します。

Microsoft では Microsoft Windows XP Professional (SP3) と Microsoft Windows XP Professional x64 Edition (SP2) では英語言語ソフトウェアのみサポートを行っています。英語を含む他の言語に関しては、Microsoft Windows 7 オペレーションシステムでサポートを行っております。

2. テクノロジー

2.1 3ds Max 2013 がサポートするオペレーティング システムは？

32 ビット版の 3ds Max 2013 は、以下のオペレーティング システムに対応しています。

- Microsoft Windows 7 Professional
- Microsoft Windows XP Professional (SP3 以降)

注: 3ds Max® Composite の機能を使用するには、以下の 32 ビットまたは 64 ビット オペレーティング システム上で動作させる必要があります。

- Microsoft Windows XP Professional (SP3 以降)
- Microsoft Windows XP Professional x64 (SP3 以降)
- Microsoft Windows 7 Professional x64

64 ビット版の 3ds Max 2013 は、以下のオペレーティング システムに対応しています。

- Microsoft Windows 7 Professional x64
- Microsoft Windows XP Professional x64 Edition (SP3 以降)

注: Microsoft Windows XP Professional は、英語版 3ds Max のみの対応となります。その他の言語の 3ds Max は Windows 7 のみに対応します。

Microsoft では Microsoft Windows XP Professional (SP3) と Microsoft Windows XP Professional x64 Edition (SP2) では英語言語ソフトウェアのみサポートを行っています。英語を含む他の言語に関しては、Microsoft Windows 7 オペレーションシステムでサポートを行っております。

2.2 3ds Max スキャンライン レンダラーは、3ds Max 2013 がサポートしているすべてのオペレーティング システムにインストールできますか？

はい。3ds Max 2013 に付属している 3ds Max 2013 スキャンライン レンダラーは、サポートしている Windows 32 ビット/64 ビットのプラットフォームにインストールできます。

2.3 3ds Max 2013 に付属している制限なしの mental ray ネットワーク レンダリング ライセンスは、3ds Max 2013 がサポートしているすべてのオペレーティング システムにインストールできますか？

はい。3ds Max 2013 に付属している制限なしの mental ray ネットワーク レンダラーは、サポートしている Windows 32 ビット/64 ビットのプラットフォームにインストールできます。

3. 互換性と相互運用性

3.1 3ds Max Composite 機能をインストールしないでおくことはできますか？

はい。3ds Max 2013 のインストール時に、3ds Max Composite をインストールするかどうかを選択できます。後日、3ds Max Composite をインストールすることもできます。

3.2 1 つの制作環境で 3ds Max と 3ds Max Design の両方を使用することはできますか？

はい。3ds Max は同じバイナリをベースにしているため、データは製品間でシームレスに移動できます。また、両者を Autodesk Backburner レンダリング ネットワークで一緒に使用することもできます。

3.3 自分で作成した MAXScript は、両方の製品で動作しますか？

Exposure™ 照明分析機能を必要とするスクリプトでない限り、3ds Max で作成したスクリプトを 3ds Max Design で実行した際の問題は報告されていません。

3.4 旧バージョンの 3ds Max のプラグインを 3ds Max 2013 で使うことはできますか？

いいえ。Autodesk 3ds Max 2012 以前のバージョンのプラグインを 3ds Max 2013 で使用するには、再コンパイルする必要があります。

3.5 3ds Max 2013 のプラグインを 3ds Max Design 2013 で使うことはできますか？

はい。3ds Max 2013 と 3ds Max Design 2013 とでは、プラグインは互換します。再コンパイルの必要はありません。

3.6 3ds Max 2013 のファイルを 3ds Max 2012 で読み込める形式で保存できますか？

はい。3ds Max 2013 のファイルは 3ds Max 2012、2011、2010 で読み込める形式で保存できます。ただし、3ds Max 2013 で多数の新機能が導入されていることから、すべての機能に下位互換性があるわけではありません。

Softimage 2013

1. 製品に関する一般情報

1.1 Softimage 2013 とは？

アニメーション ソフトウェア Softimage 2013 が新たに提供する強力なクリエイティブ ツールセット、最終結果に近いインタラクティブなプレビュー環境、カスタマイズ機能の拡張で、アーティストやテクニカルディレクタは製品をさらに活用できます。画期的な CrowdFX シミュレーション機能セットから、ハイクオリティビューポート、強化されたモデリング、3D アニメーション、物理、選択ツールまで、アーティストは一般的な創造の自由を発揮できます。さらに、Maya 2013 および 3ds Max 2013 との相互運用性の向上と、SDK (ソフトウェア開発キット)の強化により、既存のパイプラインをより簡単に拡張できます。

1.2 Softimage 2013 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。

1.3 Softimage 2013 には、英語以外の言語のバージョンがありますか？

はい。Softimage 2013 は、日本語メニューと英語メニューが切り替え可能なハイブリッド パッケージです。

2. テクノロジー

2.1 Softimage 2013 がサポートするオペレーティング システムは？

32 ビット版の Softimage 2013 は、以下のオペレーティング システムに対応しています。

- Microsoft® Windows 7 Professional (SP1)
- Microsoft® Windows XP Professional (SP3)

64 ビット版の Softimage 2013 は、以下のオペレーティング システムに対応しています。

- Microsoft Windows 7 Professional (SP1)
- Microsoft Windows XP Professional x64 Edition (SP2)
- Fedora 14

2.2 Softimage 2013 ネットワーク ライセンスに付属している 5 個の Batch トークンは、Softimage 2013 がサポートしているすべてのオペレーティング システムにインストールできますか？

はい。Linux 64 ビット、Windows 32 ビット/64 ビットのプラットフォームにインストールできます。

注: mental ray Batch はネットワークライセンスのみに付属しています。

MotionBuilder 2013

1. 製品に関する一般情報

1.1 MotionBuilder 2013 とは？

アニメーション ソフトウェア MotionBuilder 2013 には、制作チームがデータを取得、収集、微調整できる新しい堅牢なツールが搭載されました。これにより、バーチャル プロダクション用の新しいノンリニア編集手法が実現します。ライブ モーション キャプチャ データをディスクに直接記録するオプション、Broadcast WAVE ファイルのサポート、SDI (シリアル デジタル インタフェース) ビデオの出力機能により、MotionBuilder 2013 では最先端の制作パイプラインのサポートがいっそう強化されています。加えて、拡張されたノンリニア編集ツール、Z デプス選択ツール、的を絞ったパフォーマンスの改善により、日常的なワークフローが大幅に高速化します。また、新しい柔軟な HUD (ヘッズアップ表示) およびローディング ビューアにより、個別の要求に最適化したビューを使用できます。

1.2 MotionBuilder 2013 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。

2. テクノロジー

2.1 MotionBuilder 2013 がサポートするオペレーティング システムは？

32 ビット版の MotionBuilder 2013 は、以下のオペレーティング システムに対応しています。

- Microsoft® Windows XP Professional (SP3)

64 ビット版の MotionBuilder 2013 は、以下のオペレーティング システムに対応しています。

- Microsoft® Windows 7 Professional (SP1)
- Microsoft Windows XP Professional x64 Edition (SP2)

Mudbox 2013

1. 製品に関する一般情報

1.1 Mudbox 2013 とは？

Mudbox 2013 では、大量のディテールを作成するための新しい Gigatexel エンジンを使って、ビジュアル エフェクト、ゲーム設計、その他の特定の 3D アニメーション プロジェクトで複雑なシーンを容易に作成できます。一方、クリエイティブ ペイントおよびスカルプト ツールセットが拡張され、新しい多目的のカーブ、バンプ マップと法線マップ情報を組み合わせる機能、タイル化したディテールをより簡単に作成および抽出する方法が追加されています。加えて、Adobe® Photoshop® との相互運用性の強化およびエッジ シャープネス データのサポートにより、Mudbox 2013 はよりいっそうのパイプラインの統合を実現しています。

1.2 Mudbox 2013 によってワークフローの効率はどのように向上しますか？

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、創造的ビジョン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。

2. テクノロジー

2.1 Mudbox 2013 がサポートするオペレーティング システムは？

32 ビット版の Mudbox 2013 は、以下のオペレーティング システムに対応しています。

- Microsoft Windows 7 Professional (SP1)
- Microsoft Windows XP Professional (SP3)

64 ビット版の Mudbox 2013 は、以下のオペレーティング システムに対応しています。

- Microsoft Windows 7 Professional (SP1)
- Microsoft Windows XP Professional x64 Edition (SP2)
- Apple Mac OS X 10.7.x
- Red Hat Enterprise Linux 6.0 WS
- Fedora 14

3. 互換性と相互運用性

3.1 Mudbox 2013 は、Adobe Photoshop とどのように連携しますか？

Mudbox では、Photoshop にテクスチャ マップを送信して作業したり、それをまた Mudbox に戻したりすることができます。加えて、新しく 16 ビット PSD ファイルの読み込みおよび書き出しがサポートされたことで、Photoshop とのマルチレイヤ PSD ファイルの交換および完全に統合されたワークフローが実現できます。

Autodesk, Backburner, Face Robot, FBX, HumanIK, MatchMover, Maya, MotionBuilder, Mudbox, SketchBook, 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。iray は独 NVIDIA ARC GmbH の登録商標で、Autodesk, Inc. はその使用許可を得ています。mental ray は独 NVIDIA ARC 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。© 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved.