# インストールの概要

# 法務からのお知らせ

## Autodesk® Media and Entertainment 製品 2013

**© 2012 Autodesk, Inc. All Rights Reserved.** Except as otherwise permitted by Autodesk, Inc., this publication, or parts thereof, may not be reproduced in any form, by any method, for any purpose.

Certain materials included in this publication are reprinted with the permission of the copyright holder.

**Trademarks**

The following are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and other countries: 123D, 3ds Max, Algor, Alias, Alias (swirl design/logo), AliasStudio, ATC, AUGI, AutoCAD, AutoCAD Learning Assistance, AutoCAD LT, AutoCAD Simulator, AutoCAD SQL Extension, AutoCAD SQL Interface, Autodesk, Autodesk Homestyler, Autodesk Intent, Autodesk Inventor, Autodesk MapGuide, Autodesk Streamline, AutoLISP, AutoSketch, AutoSnap, AutoTrack, Backburner, Backdraft, Beast, Beast (design/logo) Built with ObjectARX (design/logo), Burn, Buzzsaw, CAiCE, CFdesign, Civil 3D, Cleaner, Cleaner Central, ClearScale, Colour Warper, Combustion, Communication Specification, Constructware, Content Explorer, Creative Bridge, Dancing Baby (image), DesignCenter, Design Doctor, Designer's Toolkit, DesignKids, DesignProf, DesignServer, DesignStudio, Design Web Format, Discreet, DWF, DWG, DWG (design/logo), DWG Extreme, DWG TrueConvert, DWG TrueView, DWFX, DXF, Ecotect, Evolver, Exposure, Extending the Design Team, Face Robot, FBX, Fempro, Fire, Flame, Flare, Flint, FMDesktop, Freewheel, GDX Driver, Green Building Studio, Heads-up Design, Heidi, Homestyler, HumanIK, IDEA Server, i-drop, Illuminate Labs AB (design/logo), ImageModeler, iMOUT, Incinerator, Inferno, Instructables, Instructables (stylized robot design/logo),Inventor, Inventor LT, Kynapse, Kynogon, LandXplorer, LiquidLight, LiquidLight (design/logo), Lustre, MatchMover, Maya, Mechanical Desktop, Moldflow, Moldflow Plastics Advisers, Moldflow Plastics Insight, Moldflow Plastics Xpert, Moondust, MotionBuilder, Movimento, MPA, MPA (design/logo), MPI, MPI (design/logo), MPX, MPX (design/logo), Mudbox, Multi-Master Editing, Navisworks, ObjectARX, ObjectDBX, Opticore, Pipeplus, Pixlr, Pixlr-o-matic, PolarSnap, PortfolioWall, Powered with Autodesk Technology, Productstream, ProMaterials, RasterDWG, RealDWG, Real-time Roto, Recognize, Render Queue, Retimer, Reveal, Revit, RiverCAD, Robot, Scaleform, Scaleform GFx, Showcase, Show Me, ShowMotion, SketchBook, Smoke, Softimage, Softimage|XSI (design/logo), Sparks, SteeringWheels, Stitcher, Stone, StormNET, Tinkerbox, ToolClip, Topobase, Toxik, TrustedDWG, U-Vis, ViewCube, Visual, Visual LISP, Voice Reality, Volo, Vtour, WaterNetworks, Wire, Wiretap, WiretapCentral, XSI.

ACE™, TAO™, CIAO™ and CoSMIC™ are copyrighted by Douglas C. Schmidt and his research group at Washington University, University of California, Irvine, and Vanderbilt University, Copyright © 1993-2009, all rights reserved.

Python is a registered trademark of Python Software Foundation.

Fonix and the circled (f) logo are registered trademarks of Fonix Speech, Inc.

mental ray is a registered trademark of mental images GmbH licensed for use by Autodesk, Inc.

All other brand names, product names or trademarks belong to their respective holders.

**Disclaimer**

THIS PUBLICATION AND THE INFORMATION CONTAINED HEREIN IS MADE AVAILABLE BY AUTODESK, INC. "AS IS." AUTODESK, INC. DISCLAIMS ALL WARRANTIES, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE REGARDING THESE MATERIALS.

# 目次


**第 1 章　オフライン インストレーション ヘルプ . . . . . 1**

**第 2 章　概 要 . . . . . 3**

インストールの概要 . . . . . 3

インストールの準備 . . . . . 3

インストールの種類を選択する . . . . . 4

ライセンスを指定する . . . . . 5

環境設定とインストール . . . . . 6

製品のアクティベーションを行う . . . . . 7

配置を作成する . . . . . 7

製品の言語を変更する . . . . . 8

**第 3 章　よくある質問と回答 . . . . . 11**

よくある質問と回答 . . . . . 11

シリアル番号やプロダクト キーを紛失するとどうなります か? . . . . . 11

なぜ、製品のインストール後にアクティベーションが必要なので すか? . . . . . 11

Web サイトからオートデスク製品をインストールできます か? . . . . . 12

試用ライセンスは、製品スイートまたはバンドルでどのように動作するのですか? . . . . . 12
ライセンスをスタンドアロンからネットワークに、またはネットワークからスタンドアロンに切り替えるにはどうすればよろしいですか? . . . . . 12
インストールのあと、製品のライセンス情報はどこで確認できますか? . . . . . 13
インストールのあと、どうすれば製品の環境設定を変更したり、製品を修復またはアンインストールできますか? . . . . . 13

第 4 章 **Entertainment Creation Suite に含まれるオートデスク製品の設定 . . . . . 15**

Autodesk 3ds Max に固有のインストレーション情報 . . . . . 15
Windows XP 環境における言語サポートの制限 . . . . . 15
オンライン ヘルプ(既定値)からローカル ヘルプへの切り替え . . . . 16
3ds Max でインストールされるサブコンポーネント . . . . . 16
3ds Max Composite 2013 . . . . . 16
Autodesk マテリアル ライブラリ . . . . . 17
Autodesk Backburner 2013 . . . . . 18
ツールとユーティリティ . . . . . 19
64 ビット オペレーティング システムへの 32 ビット製品のインストール . . . . . 22
ライセンス モードのスタンドアロンからネットワークへの切り替え . . . . . 22
Autodesk Maya 固有のインストール情報 . . . . . 24
Autodesk Maya 2013 固有のインストール情報 . . . . . 24
64 ビット オペレーティング システムへの 32 ビット製品のインストール . . . . . 24
Mac OS X での Maya のインストール . . . . . 24
Linux での Maya のインストール . . . . . 27
インストール ウィザードを使用した Linux での Maya のインストール . . . . . 27
rpm ユーティリティを使用した Linux での Maya のインストール . . . . . 29
Linux に関するその他の注意事項 . . . . . 33
Linux で Maya のホットボックスとマーキング メニューを最適化する . . . . . 39
Mac OS X または Linux での Maya のアンインストール . . . . . 43
Maya ヘルプのインストール . . . . . 44
MatchMover、Composite、Backburner、DirectConnect をインストールする . . . . . 48

mental ray for Maya（satellite）のインストール . . . . . 49
mental ray（satellite）の概要 . . . . . 49
スレーブ マシンのインストール . . . . . 50
スレーブ マシンの追加セットアップ . . . . . 52
スレーブ マシンのポートのセットアップ . . . . . 53
satellite レンダリングのライセンスを発行する . . . . . 54
Autodesk MotionBuilder 2013 固有のインストール情報 . . . . . 55
Autodesk Mudbox 固有のインストール情報 . . . . . 58
Mudbox ヘルプをローカルにインストールする . . . . . 59
64 ビット オペレーティング システムへの 32 ビット製品のインストール . . . . . 63
Autodesk Softimage 固有のインストール情報 . . . . . 63

**索引 . . . . . 65**

# オフライン インストレーション ヘルプ

# 1

インターネットに接続していない場合(オフライン)、USB またはダウンロードしたインストール ファイルから Entertainment Creation Suites をインストールできます。

オンライン インストールでは、次のメリットがあります。

- サービス パックが自動的に含まれます。
- 完全な最新のインストレーション ヘルプにアクセスできます。オフライン インストレーション ヘルプはオンライン ヘルプのサブセットです。
- オンライン コンテンツ パックにアクセスできます。

インターネットに接続していない場合、初回インストールの後にサービス パックをダウンロードしてインストールすることをお勧めします。

インターネットに接続した(オンライン)環境で配置を作成する場合は、最新のサービス パックが含まれます。

Entertainment Creation Suite インストレーション ヘルプにアクセスするには、接続したデバイスから *www.autodesk.com/me-install-2013-jpn* を参照してください。

# 概要

# 2

## インストールの概要

次の図は、インストール処理の主要部分を示しています。

詳細は、以降のセクションに示します。

## インストールの準備

インストールを開始する前に、次の事項を確認してください。

- ご使用のコンピュータが最低限の動作環境を満たしていることを確認してください。不安がある場合は、インストーラ ウィンドウの一番下に表示されている[動作環境]をクリックしてください。
- インストールの種類(スタンドアロンまたはネットワーク)やインストールする製品などの詳細を把握するには、製品のドキュメントを参照してください。ドキュメントには、インストーラの左下コーナーのリンクからアクセスできます。

- インストールするユーザのユーザ名が、アプリケーションをコンピュータまたはネットワークにインストールするために必要な管理者の権利を持っていることを確認してください。
- インストールするすべての製品のシリアル番号とプロダクト キーを入手します。これらは製品のパッケージに記載されているか、ソフトウェアをダウンロードしたときに提供されます。
- 実行しているすべてのアプリケーションを閉じます。

# インストールの種類を選択する

ここには、正しい方針の選択に役立つ基本的な情報が記載されています。

- **[インストール]**は、個人ユーザまたは小規模なグループに適しています。重要な点は、それぞれのコンピュータに対して、インストール作業を繰り返すことなる点です。これは、スタンドアロン ライセンスにとっては唯一の有効なインストールの種類です。しかし、マルチシート スタンドアロンやネットワーク ライセンスで使用することもできます。
- **[配置を作成]**は、マルチシート スタンドアロンまたはネットワーク ライセンスを使用するネットワーク管理者に適しています。配置の作成処理では、インストールは 1 度だけ環境設定され、ネットワーク上に保存されます。その後、ユーザのコンピュータに効率的に配布されます。

  配置の詳細は、「配置を作成する」 (7 ページ)または『ネットワーク管理者用ガイド』を参照してください。
- **[ツールとユーティリティ]**は、スイートまたは製品に関連するツールやユーティリティをインストールするために使用します。オートデスク製品のネットワーク ライセンスを所有している場合、ユーザが製品を実行できるようにするには、このオプションを使用して Network License Manager をインストールする必要があります。使用できる有益なツールやユーティリティを見分けるには、ご使用のスイートまたは製品のドキュメントを参照してください。

### インストーラの言語を選択する

インストーラの最初の画面で、右上のこのコントロールを使用して、インストーラの画面に表示される言語を選択することができます。

いくつかのオートデスク製品では、インストール作業の後半に、インストールする製品の言語を選択することができます。詳細は、「製品の言語を変更する」（8 ページ)を参照してください。

## ライセンスを指定する

以下の説明は、一般的な概要です。詳細は、ご使用の製品の『ライセンス ガイド』を参照してください。

### ライセンスの種類

ほとんどのオートデスク製品は、インストールして、製品を評価するために 30 日間試用することができます。ライセンスを購入すると、ライセンスはユーザ固有の番号を使用して、スタンドアロンまたはネットワークとして環境設定されます。これらのライセンスの種類を、以下に簡単に説明します。

- **スタンドアロン ライセンス**は、1 人のユーザの使用を目的としています。ライセンスを受けた製品は、同時に実行しない限り、複数台のコンピュータにインストールすることができます。
- **マルチシート スタンドアロン ライセンス**は、決められた最大数のユーザをサポートすることを目的としていますが、容易にアクセスできるように、より多くのコンピュータにインストールすることができます。
- **ネットワーク ライセンス**は、ネットワークに接続されたユーザの決められた最大数をサポートします。ユーザへのライセンスの配布を管理するには、ネットワーク上の 1 台または複数台のサーバに Network License Manager をインストールします。

### ネットワーク ライセンス サーバ モデル

ネットワーク ライセンスを使用している場合、ライセンスの購入時に指定した Network License Manager のサーバ環境設定を選択することができます。

- **シングル ライセンス サーバ**

1 台のサーバがネットワーク上のすべてのライセンスを管理します。

- **分散ライセンス サーバ**

  ライセンスは、ネットワーク内の複数台のサーバのプールに分散されます。プール内のそれぞれのサーバの名前を入力します。

- **冗長ライセンス サーバ**

  3 台のサーバがそれぞれのライセンスを認証できます。3 台のサーバの名前を入力します。

# 環境設定とインストール

## インストール パス

このパスは、製品がインストールされる場所を示します。 場所を変更する場合は、インストール パスで有効な ASCII 文字のみを使用します。

### 環境設定

ほとんどの製品には、いくつかの環境設定があります。[インストール > インストールの環境設定]ページで、インストール対象として選択した製品に、環境設定パネルにアクセスするための三角形のコントロールが表示されます。

環境設定パネルを表示するには、製品ボックスの任意の場所をクリックします。多くの製品では、インストールの種類として、既定の環境設定を受け入れる**標準**と、設定を確認して修正するかどうかを決定できる**カスタム**のいずれかを選択できます。 ご使用の製品の環境設定の詳細は、このガイドの付録に記載されている可能性があります。必要に応じて環境設定を行ったら、三角形をクリックして環境設定パネルを閉じます。

# 製品のアクティベーションを行う

オートデスク製品を最初に実行したとき、製品のアクティベーションを行うよう求められます。インターネットに接続されている場合、ご使用のコンピュータとオートデスクが直接通信を行い、アクティベーション処理が完了します。

ご使用のコンピュータがインターネットに接続されていない場合、後で接続したときにアクティベーションを行うことができます。いくつかの製品では、シリアル番号、リクエスト コード、登録データを Web で送信するか、電子メールを使用してオフラインでアクティベーションを行うこともできます。アクティベーションの詳細は、プロダクト アクティベーションにアクセスし、FAQ リンクをクリックしてください。

# 配置を作成する

### 管理イメージ

管理イメージは、配置の作成処理で作成されるカスタマイズされたインストールファイルのセットです。それぞれのコンピュータに、プログラムの一貫した環境設定をインストールするために使用されます。その他の設定:

- **管理イメージのパス:** ネットワーク上の共有の場所で、フル コントロールの権利がある場所を指定します。プログラムをインストールするために、ユーザはこの場所にアクセスします。
- **プラットフォームの種類:** 配置を使用するコンピュータのオペレーティング システムに応じて、32 ビットまたは 64 ビットのいずれかを選択します。
- **この配置環境設定に必要な製品のみを含める:** オンにすると、将来、追加の製品を含めるために配置を修正することができなくなります。オフにすると、管理イメージには可能なすべての製品が含まれ、将来、任意の方法で管理イメージを修正することができます。

### インストール設定

- **サイレント モード**は、ユーザ入力なしに、インストールがバックグラウンドで実行されます。

  **重要:** サイレント モードでは、インストール完了時に警告は表示されず、ユーザのコンピュータは自動的に再起動されます。

- **ログ ファイル**には、それぞれのコンピュータのインストール データが記録されます。
- **ネットワーク ログ ファイル**は、配置を実行したすべてのコンピュータのインストールデータの主要な記録を保持します。これは、作成する配置と同じ名前で、ユーザが変更の権利を持っている共有フォルダに置く必要があります。これにより、ユーザのコンピュータはログ ファイルに書き込めるようになります。

# 製品の言語を変更する

**重要:** 以下の記述は、個別のメディアで提供されるそれぞれの言語バージョンのオートデスク製品には適用されません。これらの製品では、言語を変更することはできず、購入時に製品の言語を指定する必要があります。

いくつかのオートデスク製品では、インストーラのドロップダウン メニューを使用して、インストール時に製品の言語を選択することができます。

**言語選択メニュー**

このメニューに希望の言語がない場合、使用可能なオプションはオートデスク製品によって異なります。多くの製品( 3ds Max、Inventor、すべての AutoCAD ベースの製品など)が、言語パックを使用して追加の言語に対応しています。

**言語の選択には次の条件が適用されます。**

- 各スイートのインストールは、1 つの言語を使用します。1 つまたは複数の製品を異なる言語でインストールする必要がある場合は、別々にインストールする必要があります。
- すべての配置は、1 つの言語でなければなりません。1 つの管理イメージが異なる言語の配置に対応することはできますが、それぞれの配置は 1 つの言語のみに対応します。
- 複数の製品をインストールし、いくつかの製品で対応していない言語を選択した場合、それらの製品では既定の言語が使用されます。

- インストーラの[製品情報]ページから出ると、言語を選択するまたは言語パックを追加するメニューが無効となります。後から言語を変更するまたは言語パックを追加することにしても、[製品情報]ページに戻り、これらのメニューを使用することはできません。このため、インストールをキャンセルし、再度インストーラを起動して、[製品情報]ページで適切な言語を選択する必要があります。

### 概要 - 言語パック

言語パックは、ユーザ インタフェースとドキュメントで使用される言語を変更するために、オートデスク製品に追加できるソフトウェア モジュールです。言語パックを追加することにより、製品ソフトウェアの 1 つのインスタンスが複数の言語に対応できるようになります。各言語パックは特定のオートデスク製品に対応し、インストーラを含んでいます。言語パックをインストールする前に、オートデスク製品をインストールする必要があります。各言語パックをインストールすると、Windows の[スタート]メニューに [Inventor - French (Francais)] というような別のアイコンが作成され、このアイコンを使用して、その言語で製品を起動することができます。製品によっては、製品メディアまたは Web サイトから言語パックを使用できます。

言語パックのインストーラには、特定の製品の言語パックの配置を作成するオプションがあります。言語パックの配置は、関連製品をインストールした後に、複数のコンピュータにインストールして、別の言語バージョンを追加できます。

# よくある質問と回答 3

## よくある質問と回答

ここで扱われていない事項についてアドバイスや支援が必要な場合は、製品サポート情報 にアクセスし、ご使用の製品名をクリックして、ご使用の製品のナレッジベースで検索してください。

### シリアル番号やプロダクト キーを紛失するとどうなりますか?

可能な場合は、製品のパッケージまたは購入記録を調べてください。または、オートデスク カスタマー サービスに連絡してください。

### なぜ、製品のインストール後にアクティベーションが必要なのですか?

アクティベーションは、オートデスクのため、およびライセンス所有者であるユーザのために、オートデスク製品が有資格のコンピュータにインストールされたことを確認します。アクティベーション処理は、ライセンスの安全確保と管理を改善します。たとえば、マルチシート ライセンスが許可されたユーザ数を超えて使用されることを確実に防止します。

## Web サイトからオートデスク製品をインストールできますか?

サブスクリプション、教育機関向け、オンライン ストア、マイ アカウント、体験版サイトなど、複数のオートデスク Web サイトから製品をダウンロードできます。ダウンロードが可能な各サイトでは、各自の動作環境に合ったダウンロード方法を選択できます。ご使用のコンピュータに直接製品をインストールする場合は、Web インストーラを使用できます。後で製品をインストールしたり配置を作成するためにファイルをダウンロードする場合は、ダウンロード マネージャまたはブラウザ ダウンロードを使用できます。詳細は、ダウンロード Web サイトを参照してください。

## 試用ライセンスは、製品スイートまたはバンドルでどのように動作するのですか?

1 つの試用期間、通常は 30 日間、がスイートまたはバンドルに含まれるすべてのオートデスク製品に適用されます。最初の製品を起動したときに、すべての製品の試用期間が 開始します。試用期間が終了する前に製品の 1 つでもアクティベーションしなかった場合、どの製品にもアクセスできなくなります。試用期間の終了後にアクティベーション コードを入力すると、再び製品にアクセスできるようになります。

## ライセンスをスタンドアロンからネットワークに、またはネットワークからスタンドアロンに切り替えるにはどうすればよろしいですか?

単に間違って正しくないライセンスの種類を選択し、まだインストーラを実行している場合は、[戻る]ボタンを使用して[製品情報]ページに戻り、ライセンスの種類を変更します。

インストールした製品のライセンスの種類を変更したい場合は、オートデスク販売パートナーまたはライセンス サプライヤーに問い合わせて新しいライセンス

と新しいシリアル番号を入手します。次に、製品をアンインストールして新しくインストールを実行し、ライセンスの種類を変更して新しいシリアル番号を入力します。

## インストールのあと、製品のライセンス情報はどこで確認できますか?

[ヘルプ]メニュー➤[バージョン情報]または[<製品名>バージョン情報]を選択します。 ご使用の製品が[情報センター]を使用している場合は、[ヘルプ]メニューと同じ場所にあります。

## インストールのあと、どうすれば製品の環境設定を変更したり、製品を修復またはアンインストールできますか?

1. Windows の[コントロール パネル]に進みます。
   - Windows XP: [スタート]メニューから、[設定]➤[コントロール パネル]➤[プログラムの追加と削除]を選択します。
   - Windows 7: [スタート]メニュー➤[コントロール パネル]➤[プログラム]/[プログラムのアンインストール]を選択します。
2. Windows の[コントロール パネル]で、製品名をクリックし、次に[変更と削除](Windows XP)または[アンインストールと変更](Windows 7)をクリックします。

   インストーラがメンテナンス モードで開かれ、処理の過程で操作方法が示されます。

# Entertainment Creation Suite に含まれるオートデスク製品の設定

4

## Autodesk 3ds Max に固有のインストレーション情報

Autodesk 3ds Max /Autodesk 3ds Max Design には、他の Autodesk 製品とは対照的に、そのインストール処理に固有のアイテムがあります。この章では、3ds Max(特に断りのない限り、3ds Max Design も含む)に付属しているローカル バージョンのヘルプ、サブコンポーネント、ツール、およびユーティリティに切り替える処理について学習します。また、64 ビットのマシンに 32 ビット バージョンの 3ds Max をインストールする方法についても学習します。

### Windows XP 環境における言語サポートの制限

OS が Windows XP である場合、3ds Max/3ds Max Design は英語版としてのみ動作します。3ds Max/3ds Max Design を別の言語版として使用するには、Windows 7 を使用する必要があります。

# オンライン ヘルプ(既定値)からローカル ヘルプへの切り替え

既定では、3ds Max のヘルプはインターネット ベースになっています。ただし、専用のインターネット接続環境がない場合のために、ローカル バージョンのヘルプをダウンロードすることができます。既定の動作を無効にするためには、該当する基本設定を変更する必要があります。

1. *www.autodesk.com/3dsmax-helpdownload-jpn* からヘルプ インストーラをダウンロードして実行します。
2. インストールが完了したら、3ds Max/3ds Max Design で、[カスタマイズ]➤[基本設定]➤[ヘルプ]タブに移動して、[ローカル コンピュータ/ネットワーク]を選択します。

**注:** 既定のパスを使用している場合、これ以外に行うことはありません。既定の場所を使用していない場合は、パスを変更します。既定の場所(ヘルプ インストーラの既定の場所と同じ)に戻すには、[リセット]をクリックします。いつでもオンライン バージョンのヘルプに戻すことができます。オンライン バージョンでは、最新のヘルプを利用できます。

# 3ds Max でインストールされるサブコンポーネント

Autodesk 3ds Max 2013 でインストールされるサブコンポーネントには、3ds Max Composite 2013、各種の Autodesk マテリアル ライブラリ、Autodesk Backburner 2013 などがあります。オプションのサブコンポーネントは 3ds Max Composite だけです。

## 3ds Max Composite 2013

3ds Max をインストールすると、既定で 3ds Max Composite がインストールされます。3ds Max Composite 2013 には、以下の機能が含まれています。

- ラスタ ペイントおよびベクトル ペイント
- イメージ処理

- カラー補正
- キーイングとロートスコーピング
- 立体映像制作サポート
- モーション ブラー
- 高度な 2D トラッキング
- カメラ マッピング
- 被写界深度(DOF)
- ノードベースおよびレイヤベースの合成オプション
- スプラインベースのワープ
- 強化されたレンダリング パス
- データ管理と共同作業

## Autodesk マテリアル ライブラリ

Autodesk マテリアル ライブラリは、Inventor、AutoCAD、Revit、および 3ds Max などの Autodesk 製品とともにインストールされる共有ライブラリです。これらの 3 つのアイテムは、3ds Max のインストール時に既定でインストール対象として選択されます。他のアプリケーションの 1 つがすでにインストールされている場合、マテリアル ライブラリがすでにインストールされている可能性があります。

---

**警告:** ライブラリをアンインストールまたは削除した場合、すべての製品でそのライブラリを使用できなくなります。また、アンインストールすると、現在 Autodesk マテリアルが使用されているシーンも表示できなくなります。

---

Autodesk マテリアル ライブラリには、以下の 3 つのサブライブラリがあります。

- Autodesk Material Library 2013: カラー スタイルで、現実的外観に使用されるマテリアルの外観が含まれています。このコンポーネントは既定でインストールされます。3ds Max でビジュアル スタイルおよびカラー スタイルの機能を完全に使用できるようにするには必須のコンポーネントです。このライブラリを必要とするすべての Autodesk 製品をアンインストールする場合を除き、このコンポーネントはアンインストールしないことをお勧めします。

- Autodesk Material Library Base Resolution Image Library 2013: Autodesk マテリアルで使用される低解像度(約 512 x 512)イメージが含まれています。これも、既定値でインストールされます。
- Autodesk Material Library Medium Resolution Image Library 2013: 中程度の詳細でマテリアルをレンダリングするのに使用される中解像度(約 1024 x 1024)イメージが含まれています。このライブラリは、クローズアップや大きいスケールでのオブジェクトのレンダリングに使用します。このライブラリは、インストレーション ウィザードの[インストールの環境設定]ページの[サブコンポーネント]領域で選択できるインストレーション オプションです。

**注:** マテリアル ライブラリを再インストールするには、次の該当する MSI を実行します。

- Autodesk Material Library 2013: ***¥Content¥ADSKMaterials¥2013¥CM¥MaterialLibrary2013.msi***
- Autodesk Material Library Base Resolution Image Library 2013: ***¥Content¥ADSKMaterials¥2013¥ILB¥BaseImageLibrary.msi***
- Autodesk Material Library Medium Resolution Image Library 2013: ***¥Content¥ADSKMaterials¥2013¥ILM¥MediumImageLibrary.msi***

## Autodesk Backburner 2013

Autodesk Backburner™ は、3ds Max のネットワーク レンダリング管理ソフトウェアで、Autodesk Flame や Autodesk Smoke などの製品でも使用されています。Backburner は、Autodesk 3ds Max 2013 や Autodesk 3ds Max Design 2013 をインストールする場合には必須であり、既定でインストールされます。Backburner 2013 をインストールする場合は、旧バージョンの Backburner を事前にアンインストールする必要があります。Backburner 2013 には後方互換性がありますが、設定は以前のバージョンから移行されません。3ds Max 内から Backburner を使用する方法については、***3ds Max* ヘルプ**の「レンダリング」の章の「ネットワーク レンダリング」を参照してください。Backburner のインストール方法および使用方法については、Backburner Manager のヘルプ メニューを参照してください。

## 管理および監視専用の Backburner

Autodesk Backburner は、3ds Max や 3ds Max Design がインストールされいていないマシンにもインストールできます。ただし、そのようなインストール方法による Autodesk Backburner は、レンダリングに使用することはできません。このマシンはジョブの管理や監視にのみ使用可能です。Autodesk Backburner サーバをスタンドアロンのマシンにインストールすることはできますが、これでは機能しません。Backburner サーバは、Autodesk 3ds Max、Autodesk 3ds Max Design、Autodesk Flame、Autodesk Smoke などのサポート対象のプログラムを検出した場合にのみ機能します。つまり、お使いの環境でレンダリングを行なえるようにするには、少なくとも 1 つの Autodesk 製品と共に Autodesk Backburner をインストールしたマシンが必要です。

# ツールとユーティリティ

次の表で、3ds Max/3ds Max Design のインストーラの[ツール]セクションおよび[ユーティリティ]セクションで使用できる、オプションのインストールについて簡単に説明します。

| ツールまたはユーティリティ: | 説明: | Web サイト: |
|---|---|---|
| Autodesk 3ds Max 2013 SDK | SDK を使用すると、独自のプラグインを作成して、Autodesk 3ds Max の新しい機能やツールを作成できます。<br>**注:** SDK は、Autodesk 3ds Max Design には付属していません。 | *www.autodesk.com/develop3dsmax* (英語) |
| Network License Manager | ネットワーク ライセンスを使用している場合は、Network License Manager をインストールする必要があります。 | *www.autodesk.com/me-licensing-2013-jpn* |

| ツールまたはユーティリティ: | 説明: | Web サイト: |
| --- | --- | --- |
| Allegorithmic 社の Substance ボーナス パック (Designer および Player) | Allegorithmic 社の Substance ボーナス パック (追加的なコンテンツ)をインストールして、Substance を追加することができます。これらの Substance は、Substance Designer トライアル(これもボーナスパックに含まれている)で動作します。 | *www.allegorithmic.com/*(英語) |
| ArchVision™ Dashboard | RPC™ Plug-in を ArchVision Dashboard とともに使用すると、取得したコンテンツを管理できます。 | *www.archvision.com/*(英語) |
| ArchVision™ RPC™ Plug-in | RPC Plug-in を使用すると、フォトリアリスティックなオブジェクト(車、人など)を追加できます。 | |
| Autodesk Civil View | 3D の土木工学データを 3D 画像に変換します。Autodesk Civil View は、Autodesk 3ds Max Design に組み込まれており、Civil View メニューからアクセスできます。<br>**注:** Autodesk Civil View は、Autodesk 3ds Max Design にのみ付属しています。 | ヘルプおよびチュートリアルの情報については、3ds Max Design の Civil View メニューを参照してください。<br>**注:** Civil View にはじめてアクセスするときには、初期化を行って、基本設定をいくつか設定する必要があります。これらを行わないと、ヘルプおよびチュートリアルが含まれている完全な Civil View メニューにアクセスできません。 |

| ツールまたはユーティリティ: | 説明: | Web サイト: |
| --- | --- | --- |
| EASYnat® 2.5 for 3ds Max 2013(デモ) | 付属しているサンプルの仮想の種を植え、モデル内でそれらを「育てる」ことにより、生きているような植物を追加することができます。この製品には、枝や葉まで精細な 2D、3D、およびハイブリッドのモデルが含まれています。 | *www.bionatics.com/EASYnat/*(英語) |
| Craft Director Studio™ プラグイン バンドル | Craft Director Studio プラグイン バンドルを使用すると、高度なリギングや物理シミュレーションをボックス内で実行できます。これらの機能を使用すると、カメラや乗り物の動きをよりすばやく、よりリアルにアニメートすることができます。 | *www.craftanimations.com*(英語) |
| Okino 社のプラグイン(デモ)<br>Okino 社の PolyTrans™ と NuGraf™ のデモ | Okino Computer Graphics 社の PolyTrans と NuGraf のデモ版を使用すると、多数の CAD、DCC、VisSim データ コンバータを 3ds Max または 3ds Max Design で直接評価することができます。 | *www.okino.com/*(英語) |

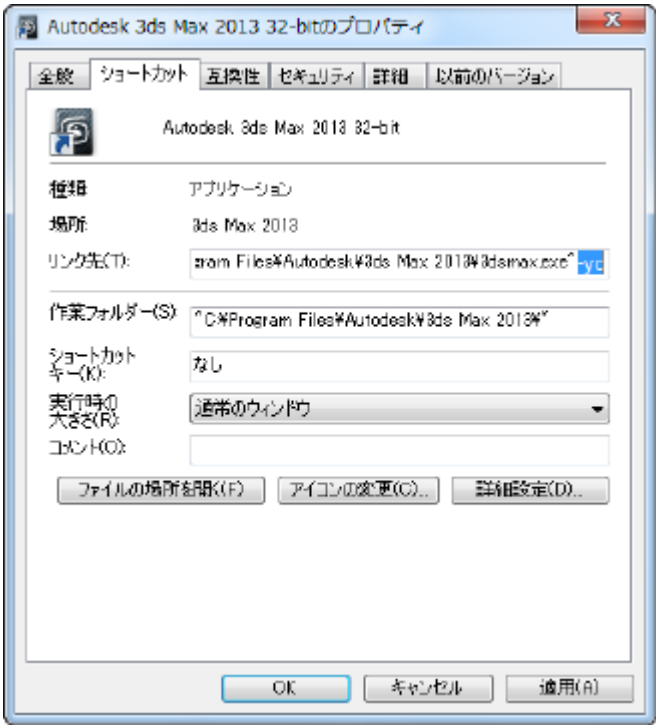
## 64 ビット オペレーティング システムへの 32 ビット製品のインストール

インストーラの既定の動作を手動で無効にすると、64 ビット コンピュータに 64 ビット製品が自動的にインストールされるようになります。スタンドアロン インストレーションの場合は、インストール メディアのルート ディレクトリに移動して、32 ビット インストーラ(***Setup_32.exe*** または同様のファイル名)を起動します。配置の場合は、64 ビットのターゲット プラットフォームを選択し、製品の 32 ビット バージョンを指定することができます。

## ライセンスモードのスタンドアロンからネットワークへの切り替え

インストール後に、ライセンス モードをスタンドアロンからネットワークに切り替えます。

1. Network License Manager が 3ds Max または 3ds Max Design の有効なネットワーク ライセンス ファイルを使用してセットアップおよび設定されていることを確認してください。
2. クライアント マシンの 3ds Max または 3ds Design を閉じます。
3. Windows のデスクトップで、3ds Max または 3ds Max Design のショートカット アイコンを右クリックしてポップアップ メニューから[プロパティ]を選択します。




4 プロパティ ダイアログの[ショートカット]タブで、***-yc*** を[リンク先]フィールドのパスの末尾に追加して **"C:¥Program Files¥Autodesk¥3ds Max 2013¥3dsmax.exe"-yc** とします。

5 [OK]をクリックして変更を保存し、3ds Max または 3ds Max Design のショートカットをダブルクリックして再起動します。

6 再起動すると、[FLEXnet License Finder]ダイアログが表示されます。ダイアログで、ネットワーク ライセンス サーバー システムの場所またはネットワーク ライセンス ファイルの場所のいずれかを指定します。

7 ライセンス サーバー システムまたはネットワーク ライセンス ファイルの指定後は、3ds Max が起動してネットワーク ライセンス モードで実行され続けます。

**注:** ネットワーク ライセンスからスタンドアロン ライセンスに切り替える場合は、完全なアンインストールと再インストールの実行(再インストール中にスタンドアロン ライセンス モードを選択)が必要です。

# Autodesk Maya 固有のインストール情報

## Autodesk Maya 2013 固有のインストール情報

Autodesk® Maya® のインストール プロセスには、その他の Autodesk 製品とは異なり、いくつか独自の項目があります。本章では、32 ビット バージョンの Maya を 64 ビットの PC にインストールする方法と Maya ヘルプのローカル コピーをインストールする方法について説明します。

また、Autodesk Maya for Mac OS X および Autodesk Maya for Linux のインストール/アンインストール情報も記述しています。

## 64 ビット オペレーティング システムへの 32 ビット製品のインストール

インストーラの既定の動作を手動で無効にすると、64 ビット コンピュータに 64 ビット製品が自動的にインストールされるようになります。スタンドアロン インストレーションの場合は、インストール メディアのルート ディレクトリに移動して、32 ビット インストーラ（Setup_32.exe または同様のファイル名）を起動します。配置の場合は、64 ビットのターゲット プラットフォームを選択して、32 ビット版の製品を指定することができます。

## Mac OS X での Maya のインストール

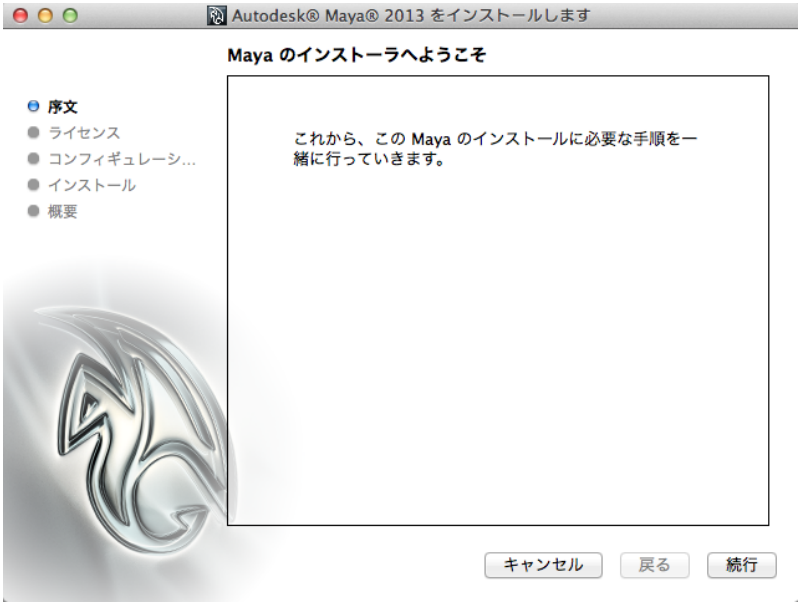
**Mac OS X に Maya をインストールするには**

1. 次のいずれかの操作を行って、インストーラを起動します。
   - DVD からインストールする場合は、ご使用のドライブに DVD を挿入し、デスクトップに表示される Maya DVD アイコンをダブルクリックします。

     DVD ドライブの Maya/Mac OS X フォルダに移動します。
   - ダウンロード パッケージからインストールする場合は、Maya の `.dmg` ファイルをダブルクリックします。

2 表示された[ファインダ]ウィンドウで[Maya 2013 のインストール]プログラムをダブルクリックします。

Maya インストーラが起動します。




3 Maya インストーラの指示に従って製品をインストールします。

たとえば、[ライセンス]ウィンドウで次の操作を行います。

- 11 文字のシリアル番号を入力します。
- [プロダクト キー]を入力します。
- [ライセンスの種類] を [スタンドアロン] または [ネットワーク] から選択します。

  [ネットワーク]ライセンス タイプを選択する場合は、[既存のライセンス サーバを使用する]をクリックし、[サーバ名]フィールドにライセンス サーバ名を入力します。ご使用のライセンス サーバ名を確認するには、担当のネットワーク管理者に連絡してください。ライセンス サーバにアクセスしている場合は、[ターミナル] ウィンドウ（[アプリケーション]>[ユーティレティ]>[ターミナル]）を開いて、以下のように入力してもサーバ名を確認できます。

  ```
  hostname <enter>
  ```

- [続行] をクリックします。

4 最終ウィンドウでは、インストールが問題なく完了したことを確認して [完了] をクリックします。

既定では、Maya は /Applications/Autodesk/maya2013/ ディレクトリにインストールされます。

**注:** インストーラの最終スクリーンに記されている通り、Maya ヘルプはインターネットベースです。F1 キーを押すか、[ヘルプ] > [Maya ヘルプ] を選択すると、Autodesk Web サーバからヘルプが起動します。インターネットへのアクセスが不安定な場合は、*www.autodesk.com/maya-helpdownload-jpn* (英語) からヘルプのコピーをダウン ロードしても構いません。

# Linux での Maya のインストール

このセクションでは、Linux での Maya のインストールの詳細について説明します。

## インストール ウィザードを使用した Linux での Maya のインストール

**Linux に Maya をインストールするには**

1. 次のいずれかの操作を行って、インストールを開始します。
   - DVD または USB からインストールする場合は、ドライブにメディアを挿入します。
   - ダウンロード パッケージからインストールする場合は、圧縮ファイルから Maya パッケージを展開します。
2. スーパーユーザ（su -使用）としてシェルを開き、パッケージを解凍するディレクトリに移動します。

   **注:** 最近の Linux では、フル スーパーユーザ環境でなければ、インストーラをルートとして実行できない場合があります。su - を使用すると、適切なレベルを取得できます。（最後にダッシュが付きます。）
3. ./setup と入力し、Enter キーを押します。

   これにより Maya インストーラが起動します。

4 Maya インストーラの指示に従って製品をインストールします。

たとえば、[ライセンス情報] ウィンドウでは次のように実行します。

- 11 文字のシリアル番号を入力します。
- [プロダクト キー] を入力します。
- [ライセンスの種類] を [スタンドアロン] または [ネットワーク] から選択します。

  [ネットワーク] ライセンス タイプを選択する場合は、表示されたサーバ名フィールドにライセンス サーバ名を入力します。ご使用のライセンス サーバ名を確認するには、担当のネットワーク管理者に連絡してください。
- [続行] をクリックします。

5 最終ウィンドウでは、インストールが問題なく完了したことを確認して [完了] をクリックします。

既定では、Maya は `/usr/autodesk/maya2013-x64` ディレクトリにインストールされます。

**注:** Maya ヘルプはインターネットベースになりました。F1 キーを押すか、[ヘルプ] > [Maya ヘルプ] を選択すると、Autodesk Web サーバからヘルプが起動します。インターネットへのアクセスが不安定な場合は、*www.autodesk.com/maya-helpdownload-jpn* (英語) からヘルプのコピーをダウン ロードしても構いません。

## rpm ユーティリティを使用した Linux での Maya のインストール

rpm コマンド ライン ユーティリティでは、-i フラグまたは -ivh フラグのどちらかを使ってプログラムをインストールできます。-ivh フラグを使用した方が、インストール時に詳細な説明が表示されます。

**Linux に rpm ユーティリティを使用して Maya をインストールするには**

1. スーパー ユーザ（`su -` 使用）としてシェルを開き、
2. 次のいずれかを実行します。
   - インストール メディア(DVD または USB)を挿入し、ドライブをマウントします。たとえば、`mount -r /dev/dvd /mnt/dvd` と入力します。
   - ダウンロードした圧縮ファイルから Maya パッケージを展開してから、Maya パッケージを展開したディレクトへ変更します。
3. `ls` コマンドを使用し、パッケージをリスト表示します。

   パッケージは次のようになります。`#` には具体的なパッケージ番号が入ります。

| パッケージ名 | 説明 | 必須 |
|---|---|---|
| Maya2013_0_64-2013.0-#.x86_64.rpm | Linux 版 Maya | ○ |
| adlmapps5-5.#.x86_64.rpm | Autodesk ライセンス | ○ |
| adlmflexnetclient-5.#.x86_64.rpm | オートデスク スタンドアロン ライセンス | スタンドアロン ライセンスの場合のみ必須（ネットワーク ライセンスの場合は不要） |
| adlmflexnetserver-5.#.x86_64.rpm | ライセンス サーバ ツール（ネットワーク ライセンス用） | × |
| Composite_2013-2013.0-#.x86_64.rpm | Composite | × |
| backburner.sw.base-2013-#.i386.rpm | Autodesk Backburner | × |
| backburner_webmonitor.sw.base-2013-#.i386.rpm | Autodesk Backburner web モニタ | × |

| パッケージ名 | 説明 | 必須 |
| --- | --- | --- |
| autodesk.backburner.monitor-2013.0.0-#.i386.rpm | Autodesk Backburner モニタ | × |
| MatchMover2013_0_64-2013.0-#.x86_64.rpm | MatchMover | × |

4 必要なソフトウェアをインストールするには、Maya と一緒に Mudbox をインストールしているかどうかによって、次のコマンドのいずれかを入力します（# にはパッケージ番号を指定）。

- Maya のみの場合は、次のように入力します。

```
rpm -ivh Maya2013_0_64-2013.0-#.x86_64.rpm
adlmapps5-5.#.x86_64.rpm
adlmflexnetclient-5.#.x86_64.rpm
```

- Maya と Mudbox をインストールしている場合は、次のように入力します。

```
rpm -ivh --force Maya2013_0_64-2013.0-#.x86_64.rpm
adlmapps5-5.#.x86_64.rpm
adlmflexnetclient-5.#.x86_64.rpm
```

Maya 2013 では、標準インストールの一部として必要な libxm.so.3 ライブラリが Maya `lib` ディレクトリに追加されるため、openMotif runtime rpm をインストールする必要はありません。

5 `/usr/lib/` または `/usr/X11R6/lib` ディレクトリで libGL.so という名前のファイルを検索し、OpenGL がインストールされていることを確認します。

**注:** 32 ビット版 Red Hat、Fedora、SuSE では通常 `/usr/lib` ですが、64 ビット版の Ubuntu および Debian でも同様の場合があります。Maya の実行に理想的なシステム OpenGL ドライバ mesa-GL を含むものもあります。Maya は 64 ビット アプリケーションであり、最高のパフォーマンスを実現するには、64 ビット OpenGL 3D 最適化ドライバが必要です。

**ヒント:** インストールされている OpenGL ドライバを簡単に確認するには、`glxinfo` プログラムを使用し、出力の上部分をリスト表示し、ドライバやレンダラに関する文字列を確認してください。例:

```
glxinfo | less
```

6 （オプション）Maya ドキュメンテーション パッケージのインストールの詳細については、Maya ヘルプのインストール (44 ページ)を参照してください。

既定では、Maya ヘルプはインターネット ベースのため、Maya のヘルプを起動すると Autodesk Web サーバーがコールされてヘルプが表示されます。

7 次のコマンドを実行し、ネットワーク ライセンスまたはスタンドアロン ライセンスのどちらを使用するか設定します。

```
/usr/autodesk/maya2013-x64/bin/licensechooser
/usr/autodesk/maya2013-x64/ <licensetype> unlimited
```

<***licenseType***> では、スタンドアロンかネットワークかを指定します。

これにより、ライセンス タイプ情報で license.env ファイル（オートデスク ライセンス管理ソフトウェアが使用）が更新されます。

8 /opt/Autodesk/Adlm/R5/lib64/ を LD_LIBRARY_PATH に追加してこのセッションの共有ライブラリを設定します。

たとえば、BASH シェルで以下のコマンドを実行できます。

```
export LD_LIBRARY_PATH=/opt/Autodesk/Adlm/R5/lib64/
```

9 次のコマンドを実行し、Maya を Autodesk ライセンス ソフトウェアに登録します。<***productKey1***> および <***productKey2***> はご使用製品のプロダクト キーで、<***serialNum***> はご使用製品のシリアル番号です。

**注:**

Maya をスイートの一部として購入した場合は、***productKey1*** に Maya のプロダクト キーを入力し、***productKey2*** にスイートのプロダクト キーを入力します。
Maya を単体で購入し、プロダクト キーが 1 つしかない場合は、<***productKey1***> および <***productKey2***> の両方に Maya のプロダクト キーを入力して構いません。

- （スタンドアロン ライセンス）

```
/usr/autodesk/maya2013-x64/bin/adlmreg -i S
<productKey1> <productKey2> 2013.0.0.F <serialNum>
/var/opt/Autodesk/Adlm/Maya2013/MayaConfig.pit
```

- （ネットワーク ライセンス）

```
/usr/autodesk/maya2013-x64/bin/adlmreg -i N
<productKey1> <productKey2> 2013.0.0.F <serialNum>
/var/opt/Autodesk/Adlm/Maya2013/MayaConfig.pit
```

たとえば次のようになります。

```
/usr/autodesk/maya2013-x64/bin/adlmreg -i S 657E1 657E1

2013.0.0.F 000-00000000
/var/opt/Autodesk/Adlm/Maya2013/MayaConfig.pit
```

この手順により、製品情報の .pit ファイルが更新されます。Maya の多数のインスタンスをインストールする場合、これを同じ設定の別のマシンにコピーできます。

これらのコマンドによって `Registration succeeded` メッセージが返され、スタンドアロン ライセンスまたはネットワーク ライセンスを使用して Maya を実行できるようになります。

## Linux に関するその他の注意事項

このセクションでは、Maya が Linux 上で稼動するように設定するための特別な情報を提供し、Linux 版 Maya とその他のバージョンとの違いについても説明します。また、Linux オペレーティング システム上で Maya を使用する場合に特有のその他の情報も提供します。制限事項と可能な対応策の詳細については、*www.autodesk.com/maya-readme-2013-jpn* にある Maya リリース ノートを参照してください。

### プラグインとスタンドアロン型プログラムをコンパイルする

Linux 上の Maya 2013 のプラグインとスタンドアロン アプリケーションをコンパイルするには、リリースされている gcc 4.1.2 コンパイラを使用します。Maya は CentOS 6.0 WS 上で、このコンパイラを使用してコンパイルされています。

また、Maya は、ご使用のシステムにすでにインストールされている可能性のあるコンポーネント ライブラリもいくつか利用します（Qt、Python、OpenAL、Intel TBB、MKL、Cgなど）。このようなライブラリは、Maya のインストール

ディレクトリ下の /lib ディレクトリにインストールされ、Linux システムの通常の操作を妨げることはありません。ご使用のシステムにこれらの新しいバージョンがインストールされていることがあります。この場合、Maya との互換性は不明です。

---

**注:** Maya を適切に動作させるには、独自のバージョンの Qt ライブラリが必要です。

---

詳細については、*www.autodesk.com/maya-sdkdoc-2013-jpn* にある API ガイドを参照してください。

### その他の必須パッケージとフォントのインストール

Linux、特に Fedora システムの場合、OS の既定のインストール時に、Maya の稼動に必要なすべてのシステム ライブラリがインストールされません。yum を使用すると、追加が必要なシステム依存ライブラリを検索し、必要なランタイム ライブラリを構成できます。

たとえば、依存ライブラリのいくつかは、次のコマンドを実行してインストールできます。

- `yum install mesa-libGLw`
- `yum install libXp`
- `yum install gamin audiofile audiofile-devel e2fsprogs-libs`

#### OpenGL 依存ライブラリ（Nvidia/AMD より提供）

- Nvidia/AMD サード パーティ ライブラリの libGL.so
- mesa-libGLw の libGLw.so.1

#### X Windows 依存ライブラリ

- libXp パッケージの libXp.so.6
- libXmu パッケージの libXmu.so.6
- libXp パッケージの libXpm.so.4
- libXt パッケージの libXt.so.6
- libXi パッケージの libXi.so.6
- libXext パッケージの libXext.so.6
- libX11 パッケージの libX11.so.6

- libinerama パッケージの libXinerama.so.1
- libXau パッケージの libXau.so.6
- libxcb パッケージの libxcb.so.1

### システム依存ライブラリ

- gamin パッケージの libfam.so.0
- audiofile パッケージの libaudiofile.so.0
- audiofile-devel パッケージの libaudiofile.so
- e2fsprogs-libs パッケージの libuuid.so.1
- ibpthread.so.0
- llibc.so.6
- libdl.so.2
- libz.so.1
- librt.so.1
- libSM.so.6
- libICE.so.6
- libutil.so.1
- libssl.so.6
- libcrypto.so.6

---

**重要:** libssl.so.6 と libcrypto.so.6 については、以下の追加情報も確認してください。

---

libssl.so.x および libcrypto.so.x は RHEL に付属する OpenSSL ライブラリのバージョンです。必要なシステム ライブラリのバージョン番号は、ご使用の Linux により異なります。たとえば、Fedora 14 では libcrypto.so.10 および libssl.so.10 を使用します。

libssl.so.6 および libcyrpto.so.6 の互換パッケージが RHEL 6 および CentOS 6 で提供されています。Maya をインストールする前にこのパッケージをインストールしてください。

```
yum install openssl098e-0.9.8e
```

Maya のインストーラがシステム ライブラリ バージョンの有無を確認し、存在する場合はシンボル リンクを Maya `lib` ディレクトリ に自動作成します。ネッ

トワーク サーバで Maya を実行している場合など、この処理が自動的に行われない場合もあります。

システム バージョンのライブラリが存在する場合はそれらを使用します。

```
su
cd /usr/autodesk/maya2013-x64/lib
ln –s /usr/lib64/libssl.so.10 libssl.so.6
ln –s /lib64/libcrypto.so.10 libcrypto.so.6
```

システムに libssl.so および libcrypto.so のいずれのバージョンも存在しない場合は、/usr/autodesk/maya2013-x64/support/openssl/ にあるファイルを使用しても構いません。

support ディレクトリにあるファイルを使用する必要がある場合は、Maya lib ディレクトリに次の名前でファイルをコピーしてください。

```
su
cd /usr/autodesk/maya2013-x64/lib
cp  ./support/openssl/libssl.so.6  libssl.so.6
cp ../support/openssl/libcrypto.so.6 libcrypto.so.6
cp ../support/openssl/libcrypto.so.6 libcrypto.so.0.9.8
```

#### 従属アプリケーション

- tcsh

  これはコマンド言語の解釈アプリケーションです。コマンド `yum install tcsh` を実行してインストールします。

#### 従属 32-bit Backburner モニタ ライブラリ

- php
- elfutils-libelf
- glibc
- libgcc
- libstdc++
- httpd

  必須の 32-ビット バージョンのライブラリを確実にインストールするには、以下のコマンドを使用してインストールします。

  **（RHEL 6.x/CentOS 6.0/Fedora 14）**

  ```
  yum install elfutils-libelf.i586 glibc.i686
  libstdc++.i586 httpd php
  ```

### フォント

Maya では、既定ではインストールされないフォントを使用する場合があります。次を実行し、これらのフォントをインストールします。

```
yum install xorg-x11-fonts-ISO8859-1-100dpi
yum install xorg-x11-fonts-ISO8859-1-75dpi
yum install liberation-mono-fonts liberation-fonts-common
liberation-sans-fonts liberation-serif-fonts
```

### 操作の違い

Linux システムにインストールした Maya も、Windows にインストールした場合とほとんど同じように動作しますす。

### サポートされていない Maya の機能

- Windows 版の機能のいくつかは、現在サポートされていません。これには、AVI や SGI ムービー フォーマットへの出力が含まれます。詳細については、*www.autodesk.com/maya-readme-2013-jpn* にある Maya リリース ノートを参照してください。
- 大多数の Autodesk 製品は 30 日間試用版としてインストールして製品を評価することができます。Linux プラットフォーム向け 30 日間試用版は提供しておりません。

### Linux デスクトップの設定

Maya を Linux 上で使用するには、既定の特定のキーボードとマウスとの対応を初期設定から変更する必要があります。既定のままでは、Maya はパネルでのビューのタンブルやパンを行うためのコマンドなどを受け取れません。

Linux ウィンドウ マネージャが変わってキー対応が異なると、キーの対応とその設定手順も異なってきます。Linux システムはカスタマイズ性が高く、Maya で使用可能なシステム コンポーネントの組み合わせが非常に多くあり、Autodesk が評価（すなわちテスト）できる限界をはるかに超えています。

これ以降では、最も一般的な構成を変更するために必要な手順について説明します。

### KDE および Gnome デスクトップ構成

Maya を KDE や Gnome で適切に機能させるためには、マウス コントロールを若干修正する必要があります。Alt キーとマウス ボタンとの既定の対応では、Maya ではうまく機能しません。Maya 2013 から、タンブルの場合の Alt キーのように動作するメタキー(Windows)の使用がサポートされています。シーンのタンブルに Alt+マウス ボタンを使用する場合は、バインドが矛盾しないように注意してください。

KDE や Gnome のバージョンが異なれば、キーの対応を選択する方法も異なってきます。使用している特定のウィンドウ マネージャでは以下の説明どおりには動かないという場合は、KDE や Gnome のマニュアルに記載されている手順を参照してください。

#### Red Hat で稼動する KDE

1. KDE Control Center を開きます。
2. Desktop を選択してから、Window Behavior を選択します。
3. 次のいずれかを実行します。
   - (Red Hat Enterprise Linux WS 6.x) [Actions]タブをクリックします。
   - (Fedora 14) [Window Actions] タブをクリックします。
4. 次のセクションで:
   - (Red Hat Enterprise Linux WS 6.x) Inner Window、Titlebar、Frame
   - (Fedora 14) Interactive Inner Window、Inner Window、Titlebar、Frame

   修正キーには Meta、すべてのマウス操作の組み合わせを Nothing に設定します。
5. Apply をクリックして Control Center を閉じます。

#### Red Hat で稼動する Gnome

1. Gnome Panel を開きます。
2. 次のいずれかを実行します。
   - (Red Hat Enterprise Linux WS 6.x) [Applications]、[Preferences]、[Windows] の順に選択します。
   - (Fedora 14) System、Preferences、Windows の順で選択します。

3 [Window Preferences] ダイアログ ボックスで、[To move a window...] キーを [Super] に設定します

（ここで Control または Alt を設定すると、Maya の使用時に問題が発生する可能性があります）。

4 [Close] をクリックします。

## Linux で Maya のホットボックスとマーキング メニューを最適化する

Linux システムでは、Maya のホットボックスとマーキング メニューのパフォーマンスを最適化するために、オペレーティング システムとウィンドウ マネージャの設定を変更することをお勧めします。

ホットボックスとマーキング メニューで使用できる表示方法は、RGB オーバーレイ、X 合成、内部ソフトウェア合成の 3 つです。

一般に、RGB オーバーレイと X 合成を試して、いずれかの適切な方法を使用します。内部ソフトウェア合成は最も低速な方法であるため、できるだけ使用しないようにします。

使用できる方法は、特定の要因によって制限されることがあります。

- **RGB オーバーレイ**

  Maya でステレオ機能を使用する場合はこの方法を使用します。AMD グラフィックス カードではこの方法は使用しないでください。

- **X 合成**

  AMD グラフィックス カードではこの方法を使用します(AMD グラフィックスを使用する Linux ドライバでは RGB オーバーレイはサポートされません)。

- **内部ソフトウェア合成**

  この方法は、RGB オーバーレイと X 合成のどちらのモードも適さない場合にのみ使用します。Maya の既定の方法です。

### RGB オーバーレイを使用する

RGB オーバーレイ方法では、ハードウェアの RGB オーバーレイを使用してホットボックスとマーキング メニューを表示します。この方法では、内部ソフトウェア合成で生じるフリッカは発生しません。

#### RGB オーバーレイを有効にするには

1. /etc/X11/xorg.conf ファイルを開きます。
2. "CIOverlay" オプション(カラー インデックス オーバーレイ)を次のように置き換えます。

```
Section "Device"
   Option "Overlay" "on"
EndSection

OR
Section "Screen"
   Option "Overlay" "on"
EndSection
```

3. 次のように X 合成を無効にします。

```
Section "Extensions"
    Option "Composite" "false"
EndSection
```

4. xorg.conf ファイルを保存します。

### X 合成を使用する

X 合成を使用するには、X Composite Extension を有効にし、ウィンドウ マネージャで合成を有効にする必要があります。この方法では、内部ソフトウェア合成で生じるフリッカは発生しません。

#### X 合成を有効にするには

**注:** Red Hat 6 システムと Fedora 14 システムでは、既定で X 合成が有効になるため、xorg.conf ファイルを変更する必要はありません。

1. /etc/X11/xorg.conf ファイルを開きます。
2. 次のように X 合成を有効にします。

```
Section "Extensions"
    Option "Composite" "true"
EndSection
```

3. xorg.conf ファイルを保存します。

### ウィンドウ マネージャの合成を有効にするには

次の表に、ウィンドウ マネージャの合成を有効にする方法を示します。

| ウィンドウ マネージャ | 合成を有効にするには... |
|---|---|
| KDE | [System Settings] > [Desktop Effects]を選択し、[Activation]の[Enable desktop effects at startup]をオンにします。 |
| Metacity | [設定エディタ]を開き、[Metacity] > [General]の順に移動して、**compositing_manager** をオンにします。 |
| その他 | 詳細については、ウィンドウ マネージャのヘルプを参照してください。 |

## 内部ソフトウェア合成を使用する

内部ソフトウェア合成では、スクリーン ショットを取り、そのイメージの上にホットボックスとマーキング メニューを描画して透明度をシミュレーションします。

これは RGB オーバーレイと X 合成が適さない場合にのみ使用する予備の方法です。この方法は低速であり、ホットボックスやマーキング メニューを非表示にしたときに画面にフリッカが生じる可能性があります。

## その他の推奨される設定

## フォーカスの設定

Maya のホットボックスとマーキング メニューの操作性をさらに高めるには、ウィンドウ マネージャの次のフォーカス ポリシー設定を使用します。

| ウィンドウ マネージャ | 推奨される設定 |
|---|---|
| KDE | ■ [Focus follows the Mouse Pointer]ポリシーを使用します。<br>■ [Click raises active window]をオフにします。 |

| ウィンドウ マネージャ | 推奨される設定 |
| --- | --- |
| | ■ [Inactive Inner Window]で、LMB、MMB、および RMB の[Activate & Pass Click]を設定します。 |
| Metacity（Gnome を使用） | ■ focus_mode を sloppy に設定します。<br>■ raise_on_click を false に設定します。 |

### 環境変数

ホットボックスの操作性を高めるために、さらに Maya の環境変数を次のように調整することをお勧めします。

Maya.env ファイルで次のように設定します。

- MAYA_SET_PARENT_HINT=0

  ウィンドウの自動ペアレント化を制御する設定で、0 に設定すると既定のペアレント化が無効になります(動作は Linux システムの Maya 2010 の場合と同じです)。

- MAYA_HBFreeFocus=1

  1 に設定すると、ホットボックスが画面に表示されるときに、それまでフォーカスがあったウィンドウにフォーカスが戻らなくなります(Linux システムで MAYA_SET_PARENT_HINT=0 が設定されている場合に追加で設定できます)。

- MAYA_HBFreeRaise=1

  1 に設定すると、ホットボックスが画面に表示されなくなったときに、それまでフォーカスがあったウィンドウが前面に表示されなくなります(Linux システムで MAYA_SET_PARENT_HINT=0 が設定されている場合に追加で設定できます)。

# Mac OS X または Linux での Maya のアンインストール

### Mac OS X から Maya をアンインストールするには

1. Maya ディレクトリ(既定では `/Applications/Autodesk/Maya2013/`)に移動します。
2. Maya2013 アプリケーションをゴミ箱にドラッグします。
3. ターミナル ウィンドウで次の 2 つのコマンドを実行します。<***productKey***> には、ご自分の製品キーを入力します。

   ```
   adlmreg -u S <productKey> 2013.0.0.F
   adlmreg -u N <productKey> 2013.0.0.F
   ```

   これにより、製品情報が ProductInformation.pit ファイルから適切に削除されます。

### Linux から Maya をインストールするには

Linux から Maya をアンインストールするには、rpm ユーティリティを使用します。

1. スーパー ユーザとしてシェルを開きます。
2. `LD_LIBRARY_PATH` に `/opt/Autodesk/Adlm/R4/lib64/` を追加してこのセッションの共有ライブラリを設定します。

   たとえば、次のコマンドを実行します。`export LD_LIBRARY_PATH=/opt/Autodesk/Adlm/R4/lib64/`
3. 次の 2 つのコマンドの <***productKey***> には、ご自分の製品キーを入力します。

   ```
   /usr/autodesk/Maya2013-x64/bin/adlmreg -u S
   <productKey> 2013.0.0.F

   /usr/autodesk/Maya2013-x64/bin/adlmreg -u N
   <productKey> 2013.0.0.F
   ```
4. 以下を入力して、インストールされているパッケージの名前を表示します。

   ```
   rpm -qa |egrep 'adlm|Maya'
   ```

5 アンインストールする各パッケージの名前を確認します。たとえば、Maya2013_# パッケージ(# はパッケージ番号)です。

6 以下のコマンドを使って、各パッケージをアンインストールします。

```
rpm -e PackageName
```

# Maya ヘルプのインストール

既定では、Maya 2013 をインストールすると、Autodesk.com Web サイトからヘルプが起動されます。次の手順に従い、Maya 2013 ヘルプのコピーをダウンロードしてインストールすることもできます。

## Maya ヘルプのインストール準備

Maya ヘルプをインストールする前に、必ず次の事項を実行してください。

- Maya 2013 をインストールします。
- ご使用のプラットフォーム向けの Autodesk Maya 2013 日本語版ドキュメントの インストーラを、*www.autodesk.com/maya-helpdownload-jpn* (英語) からダウンロードします。

  このファイルにより、32 ビットおよび 64 ビット システム向けの Maya ヘルプがインストールされます。

## Windows での Maya ヘルプのインストール

本セクションでは、ご使用のシステムで Maya ヘルプのローカル バージョンをインストールする方法について説明します。Maya ヘルプは、インターネットや Web サーバーのような共有の場所にインストールすることもできます。詳細については、Maya ヘルプを共有の場所にインストールする (47 ページ)を参照してください。

1 Autodesk Maya 2013 日本語版ドキュメントの 実行ファイルをダブルクリックします。

  インストール ウィザードが表示されます。

2 ヘルプ ファイルを一時ディレクトリへ抽出し、[次へ] をクリックします。

  これらのファイルは、インストールが完了すると、システムから自動的に削除されます。

3 インストール ウィザードの手順に従います。

既定では、Maya ヘルプは次のディレクトリにインストールされます。

- （Windows 32 ビット システム）*C:¥Program Files¥Autodesk¥Maya2013¥docs¥Maya2013¥ja_JP*
- （Windows 64 ビット システム）*C:¥Program Files(x86)¥Autodesk¥Maya2013¥docs¥Maya2013¥ja_JP*

必要であれば、インストール中にインストールの場所を `docs` ディレクトリから変更しても構いません。

4. Maya を起動します。
5. Maya で[ウィンドウ] > [設定/プリファレンス] > [プリファレンス] を選択し、ヘルプのプリファレンス ウィンドウを開きます。

   [プリファレンス] ウィンドウが表示されます。
6. [カテゴリ] から [ヘルプ] をクリックします。
7. [ヘルプの場所] セクションで [インストールされたローカル ヘルプ] を選択します。
8. [保存] をクリックし、[プリファレンス] ウィンドウを閉じます。

   これで、Maya 2013 ヘルプを [ヘルプ] メニュー、F1 キー、状況依存のヘルプ メニューから利用できるようになります。

### Mac OS X での Maya ヘルプのインストール

1. Autodesk Maya 2013 日本語版ドキュメントの `.dmg` ファイルをダブルクリックします。

   Maya 日本語版ドキュメントの ディスク イメージがデスクトップにマウントされます。
2. ディスク イメージをダブルクリックします。

   [ファインダ]ウィンドウが開きます。
3. [Maya 2013 ドキュメントのインストール]アイコンをダブルクリックします。

   インストール ウィザードが表示されます。
4. インストール ウィザードの手順に従います。

   既定では、Maya ヘルプは次のディレクトリにインストールされます。

   */Applications/Autodesk/maya2013/docs/Maya2013/ja_JP*

   インストールの場所は、`docs` ディレクトリから変更できません。
5. Maya を起動します。

6 Maya で[ウィンドウ] > [設定/プリファレンス] > [プリファレンス] を選択し、ヘルプのプリファレンス ウィンドウを開きます。

[プリファレンス] ウィンドウが表示されます。

7 [カテゴリ] から [ヘルプ] をクリックします。

8 [ヘルプの場所] セクションで [インストールされたローカル ヘルプ] を選択します。

9 [保存] をクリックし、[プリファレンス] ウィンドウを閉じます。

これで、Maya 2013 ヘルプを [ヘルプ] メニュー、F1 キー、状況依存のヘルプ メニューから利用できるようになります。

### Linux での Maya ヘルプのインストール

本セクションでは、ご使用のシステムで Maya ヘルプのローカル バージョンをインストールする方法について説明します。Maya ヘルプは、インターネットや Web サーバーのような共有の場所にインストールすることもできます。詳細については、Maya ヘルプを共有の場所にインストールする (47 ページ)を参照してください。

1 ダウンロードした圧縮ファイルから Maya ヘルプ パッケージを解凍します。

2 スーパー ユーザ（su - 使用）としてシェルを開き、パッケージを解凍するディレクトリに移動します。

3 `./setup` と入力し、Enter キーを押します。

インストール ウィザードが表示されます。

4 インストール ウィザードの手順に従います。

既定では、Maya ヘルプは次のディレクトリにインストールされます。

*/usr/autodesk/maya2013-x64/docs/Maya2013/ja_JP*

必要であれば、インストール中にインストールの場所を `docs` ディレクトリから変更しても構いません。

5 Maya を起動します。

6 Maya で[ウィンドウ] > [設定/プリファレンス] > [プリファレンス] を選択し、ヘルプのプリファレンス ウィンドウを開きます。

[プリファレンス] ウィンドウが表示されます。

7 [カテゴリ] から [ヘルプ] をクリックします。

8 [ヘルプの場所] セクションで [インストールされたローカル ヘルプ] を選択します。

9 [保存] をクリックし、[プリファレンス] ウィンドウを閉じます。

これで、Maya 2013 ヘルプを [ヘルプ] メニュー、F1 キー、状況依存のヘルプ メニューから利用できるようになります。

### Maya ヘルプを共有の場所にインストールする

Windows や Linux プラットフォームでは、インターネットや Web サーバーのような共有の場所に Maya ヘルプをインストールし、複数のユーザがアクセスできるようすることも可能です。その場合、個々のシステムで Maya ヘルプのプリファレンスを設定し、その場所からヘルプへアクセスできるようにします。

---

**注:** Mac OS X システムの場合、Maya ヘルプは既定のディレクトリにしかインストールできません。共有の場所から Maya ヘルプを使用するには、`docs` ディレクトリを共有の場所にコピーする必要があります。その後、各システムでヘルプのプリファレンスを設定し、それぞれからヘルプにアクセスできるようにします。

---

共有の場所を選択する場合は、Maya ヘルプへのディレクトリ パスが次の通りであることを確認してください。

- ヘルプの場所を直接示している。例:
  `¥¥CompanyServer¥SharedLocation¥MayaHelp¥docs¥Maya2013¥ja_JP`
  エイリアス パスは使用しないでください。
- `index.html` ファイルを含むディレクトリを示している。たとえば、英語の Maya ヘルプを示すパスは `¥en_US` ディレクトリで終わります。
- Web サーバの場合は、http または https プロトコルを使用します。

#### Maya ヘルプを共有の場所へインストールするには

1 ご使用のプラットフォーム向け Maya ヘルプ ファイルを解凍し、Maya ヘルプ インストール手順の手順 1、2 に従ってインストール ウィザードを起動します。

Windows での Maya ヘルプのインストール (44 ページ)および Linux での Maya ヘルプのインストール (46 ページ)を参照してください。

2 インストール中にヘルプをインストールするフッテージ フォルダを確認するよう求められた場合、ご使用のプラットフォームに従って [変更]

(Windows) または[参照] (Linux) をクリックしてから、ヘルプの共有の場所を指定してください。

その後、各システムでヘルプのプリファレンスを設定し、それぞれからヘルプにアクセスできるようにします。

**ヘルプのプリファレンスを共有の場所用に設定するには**

1. Maya を起動します。
2. Maya で[ウィンドウ] > [設定/プリファレンス] > [プリファレンス] を選択し、ヘルプのプリファレンス ウィンドウを開きます。

   [プリファレンス] ウィンドウが表示されます。
3. [カテゴリ] から [ヘルプ] をクリックします。
4. [ヘルプの場所] セクションで、[カスタム] を選択し、 アイコンをクリックして Maya ヘルプの共有されている場所をブラウズするか、http パスのディレクトリを [カスタム] フィールドに直接入力します。
5. [保存] をクリックし、[プリファレンス] ウィンドウを閉じます。

   これで、Maya 2013 ヘルプを共有の場所から利用できるようになります。

# MatchMover、Composite、Backburner、DirectConnect をインストールする

Maya のインストーラには、Maya Composite、Autodesk® MatchMover™ カメラ トラッカー、Autodesk® Backburner™ ネットワーク レンダー キュー マネージャ、Autodesk® DirectConnect のインストール オプションがあります。上記のアプリケーションのインストールと実行に個別のライセンスは必要ありません。

---

**注:** MatchMover や Composite をインストールして実行するには、Maya をインストールする必要があります。Backburner は、Maya をインストールしなくてもインストールして実行できます。

---

# mental ray for Maya（satellite）のインストール

## mental ray（satellite）の概要

mental ray for Maya は、以前とは異なる形式のネットワーク レンダリング、mental ray satellite レンダリングをサポートしています。mental ray satellite テクノロジーに基づく、この新しいネットワーク レンダリング機能を使用するには、ネットワーク上のコンピュータに mental ray（satellite）をインストールする必要があります。この特殊なバージョンの mental ray はインストールされたコンピュータに常駐し、Maya からのレンダリング タスクを待ちます。これにより、Maya の mental ray レンダリング機能が、ネットワーク コンピュータの CPU が提供する追加レンダリング パワーでさらに強化されます。

mental ray 分散レンダリングで、次のタスクをすべて短縮することができます。

- インタラクティブ レンダリング（Maya インタフェースを使用）

- mental ray for Maya を使用した IPR レンダリング
- インタラクティブ バッチ レンダリング（Maya が起動するバッチ レンダー）
- コマンド ライン レンダリング

レンダリングは通常、マスタ マシン（Maya が実行されているマシン、またはコマンド ライン レンダーが開始されたマシン）から起動されます。スレーブ マシン（satellite レンダリング コンピュータ）は、ネットワーク経由でマスタから受信したレンダリング タスクを処理し、結果を送り返します。マスタ マシンは、タスクの分配、負荷分散、および受信したレンダリング タスク（レンダリング イメージを構成するもの）の集まりを処理します。

Maya とデータをやり取りするための rayhosts ファイルのセットアップ方法など、mental ray satellite の詳細については **Maya ヘルプ**を参照してください。[Maya ヘルプ]から、「ユーザ ガイド > レンダリングとレンダー セットアップ > レンダリング > mental ray for Maya レンダリング > mental ray for Maya を使用したネットワーク レンダリング」に移動します。

mental ray for Maya satellite レンダリングを実行するには rayhosts ファイルのセットアップが必要です。

## スレーブ マシンのインストール

satellite レンダリング テクノロジーを使った mental ray の特殊バージョンは、すべてのスレーブ マシンにインストールする必要があります。Windows、Mac OS X、Linux 用の mental ray の satellite 対応バージョンは、今回の Maya のリリースでは、Maya DVD に入っています。

### (Windows) satellite ライセンスとともに mental ray standalone をインストールするには

1. 各スレーブ マシンで、Maya DVD を挿入し、mental ray satellite フォルダとプラットフォーム固有の Windows フォルダを開いて、mental ray スタンドアロン型インストーラをダブルクリックして、インストール プロセスを開始します。

   インストール プログラムが表示されます。
2. インストール手順に従って操作します。

インストール中、[カスタム] をクリックして、インストール先ディレクトリを変更することができます。次のディレクトリが、既定のインストール ディレクトリです。

```
C:¥Program
Files¥Autodesk¥mrsat3.10.1-maya2013
```

### (Mac OS X) satellite ライセンスとともに mental ray standalone をインストールするには

1. 各スレーブ マシンで、Maya DVD を挿入し、mental ray satellite フォルダを開いて、mental ray スタンドアロン型インストーラをダブル クリックして、インストール プロセスを開始します。
2. インストール手順に従って操作します。

   インストール中に、インストール先ディレクトリを変更することができます。次のディレクトリが、既定のインストール ディレクトリです。

   ```
   /Applications/Autodesk/mrsat3.10.1-maya2013
   ```

### (Linux) rpm を使用して、satellite ライセンスとともに mental ray standalone をインストールするには

1. root でログインします。
2. 各スレーブ マシンで、Maya DVD を挿入して、インストール プロセスを開始します。
3. もし必要であれば、DVDドライブをマウントします。例:

   ```
   mount
   -r /dev/dvd /mnt/dvd
   ```

4. mental ray satellite ディレクトリを開き、Linux ディレクトリに移動して、次のコマンドを入力します（ここで、# には具体的なパッケージ番号が入ります）。

   ```
   rpm -ivh mentalraySatellite3.10.1_maya2013-3.10-#.x86_64.rpm
   ```

**注:** mental ray for Maya satellite の 64 ビット Windows リリースは 32 ビット バージョンと同じポートとサービス名を使用します。64 ビット システムに 32 ビット バージョンと 64 ビット バージョンの両方をインストールすると問題が発生します。service entry/xinetd config は 1 つしかないため、32 ビット パッケージの後に 64 ビット パッケージをインストールすると（あるいはその逆）、最後にインストールしたバージョンのみが機能します。

## スレーブ マシンの追加セットアップ

このバージョンの mental ray がインストールされ実行されていると、マシン（Ray Sat サーバ）上のサービスが、マスタ マシン上の mental ray for Maya からのレンダリング タスクを待ちます。mental ray の satellite 対応バージョンは、専用のライセンスを必要とせず、Maya のライセンスを通じてアクティベートされます。

スレーブ マシンでは、Ray Sat サーバ(サービス名: mental ray Satellite 3.10.1 for Maya 2013)を実行している必要があります。Windows 上で実行されているかどうかを確認するには、以下の手順に従います。

### Ray Sat サーバが起動していることを確認するには（Windows）

1. Windows のコマンド プロンプトを開きます。
2. mental ray satellite standalone の `bin` ディレクトリに移動します。既定では、`C:¥Program Files¥Autodesk¥mrsat3.10.1-maya2013¥bin¥` になります。
3. 以下のように入力します。

   ```
   raysat2013server
   /query
   ```

   RaySat2013 サーバ サービスが実行されているというメッセージが返されるはずです。

   このメッセージが返されない場合は、RaySat2013 サーバがサービスとしてインストールされていることを確認し、**[設定] > [コントロール パネル] > [管理ツール] > [サービス]** の順に選択して、[サービス]コントロール パネルから起動するか、以下を入力します。

   ```
   raysat2013server
   /start
   ```

# スレーブ マシンのポートのセットアップ

スレーブ マシンでは、既定でポート番号 7413 が設定されています。多くの場合はこの設定で正常に動作し、ポート番号を変更する必要はありません。

mental ray satellite が使用するポート番号を 7413 以外の値に変更するには、services ファイルを編集する必要があります。ポート番号は、ネットワーク管理者によって決定されます（空いている TCP/IP ポート）。

### ポート番号を変更するには（Windows、Linux）

1. テキスト エディタを使用して、services ファイルを編集します。

   services ファイルは以下の場所に保管されています。

   - （Windows XP）`C:¥Windows¥system32¥drivers¥etc¥services`
   - （Linux）`/etc/services`

2. 次の行にある数値(7413)を目的のポート番号に変更します。

```
mi-raysat2013
7413/tcp
```

### ポート番号を変更するには（Mac OS X 10.4、Tiger）

1. スーパーユーザとしてログインします（`sudo -s`）。
2. お好みのテキスト エディタを使用して、`/etc/services` ファイルを開きます。
3. 次の行を編集します: `mi-raysat2013 7413/tcp`。
4. ファイルを保存します。
5. [Finder] メニューから、[移動] > [アプリケーション] を選択し、[ユーティリティ] フォルダをダブル クリックします。
6. [NetInfo マネージャ] アイコンをダブル クリックします。
7. NetInfo データベースの Services ディレクトリで、該当するサービス(mental ray Satellite 3.10.1 for Maya 2013)を見つけて選択します。
8. パネルの下部にあるロック アイコンをクリックし、管理者ユーザ名とパスワードを入力します。これにより、NetInfo データベースのロックを解除して変更できるようになります。
9. ポート フィールドを選択し、その値を目的のポート番号に変更します。

10 完了したら、再度ロック アイコンをクリックします。

11 [Finder] メニューから、[ドメイン] > [変更内容を保存] を選択し、NetInfo データベースに変更内容を保存します。

12 コンピュータを再起動します。

#### ポート番号を変更するには（Mac OS X 10.5、Leopard）

1 スーパーユーザとしてログインします（`sudo -s`）。

2 お好みのテキスト エディタを使用して、`/etc/services` ファイルを開きます。

3 次の行を編集します: `mi-raysat2013 7413/tcp`。

4 ファイルを保存します。

5 ターミナル ウィンドウを開き、次の操作を実行します。

```
sudo
/usr/bin/dscl . -change /Services/mi-raysat2013port
<currentportnumber>
<newportnumber>
```

例:

```
sudo
/usr/bin/dscl . -change /Services/mi-raysat2013 port
7109 7413
```

**注:** 現在使用しているポートを定義するには、ターミナル ウィンドウに以下を入力します。`/bin/dscl . -read /Services/mi-raysat2013`

6 コンピュータを再起動します。

## satellite レンダリングのライセンスを発行する

スタンドアロン型ライセンスでは、指定されたホストからのみ、satellite とともに使用される mental ray for Maya を開始することができます。Maya キーはこのホストに対して受信されます。ワークステーションでは、最大 4 つのスレーブ CPU に分散して mental ray for Maya レンダリングを実行できます。

ネットワーク ライセンスでは、多少、柔軟な機能が使用できます。ネットワーク ライセンス セットアップでは、Maya を実行するライセンス、および mental

ray for Maya を実行するライセンスを別々にログアウトし、特定のレンダリング タスクをリモートで起動できるようにすることができます。

ネットワーク ライセンスで mental ray for Maya を使用するケースには、次の 2 つが考えられます。

- （インタラクティブ）ワークステーションで Maya がインタラクティブに実行されている状態で、このワークステーションで mental ray for Maya レンダリング（レンダー ビューのシングル フレーム、バッチ レンダー、またはコマンド ライン レンダー）を起動します。ネットワーク ライセンスの mental ray for Maya 部分はログアウトされます。これにより、rayhost ファイルで指定された mental ray satellite スレーブがレンダーを開始します。
- （オフライン）コマンド ラインから mental ray for Maya レンダーを起動すると、コマンドの起動元コンピュータが mental ray for Maya satellite レンダリングのマスタ マシンになります。

  **注:** Maya を起動したが、インタラクティブ セッションの開始後、まだ、mental ray for Maya を使ったレンダーを行っていないという場合、ネットワーク ライセンスから mental ray for Maya ライン項目がチェックアウトされることはありません。したがって、別のホストから、コマンド ライン mental ray for Maya レンダーを開始することができます。これにより、ライセンスの mental ray for Maya の部分がチェックアウトされ、Maya を起動したユーザのワークステーションを含む他のあらゆるワークステーションから使用できなくなります。

mental ray レンダリングの詳細については、[Maya ヘルプ] の 「レンダリング」セクション（例: **レンダリング**）や Maya ヘルプに付属の mental ray リファレンスを参照してください。

# Autodesk MotionBuilder 2013 固有のインストール情報

この章では、32 ビット版および 64 ビット版の MotionBuilder ソフトウェア製品の既定のインストール パス、***ClipArt*** サンプル ファイルのインストレーション、既定のオンラインヘルプからローカルのヘルプまたはローカルの日本語版ヘルプに切り替える手順について説明します。

## インストレーションと登録

MotionBuilderソフトウェア製品は、画面に表示されるインストール手順に従って、インストールおよび登録してください。

### MotionBuilder 32 ビット バージョンの既定のインストレーション

次のオペレーティング システム(OS)の場合、32 ビット バージョンの MotionBuilder ソフトウェア製品の既定のインストレーション パスは、*C:¥Program Files¥Autodesk¥MotionBuilder 2013* です。

- Microsoft Windows XP Professional

次のオペレーティング システム(OS)の場合、32 ビット バージョンの MotionBuilder ソフトウェア製品の既定のインストレーション パスは、*C:¥Program Files (x86)¥Autodesk¥Autodesk MotionBuilder 2013* です。

- Microsoft Windows XP Professional x64 Edition
- Microsoft Windows 7 Professional x64 Edition

### MotionBuilder 64 ビット バージョンの既定のインストレーション

次のオペレーティング システム(OS)の場合、64 ビット バージョンの MotionBuilder ソフトウェア製品の既定のインストレーション パスは、*C:¥Program Files¥Autodesk¥MotionBuilder 2013* です。

- Microsoft Windows XP Professional x64 Edition
- Microsoft Windows 7 Professional x64 Edition

MotionBuilder のインストーラの既定では、64 ビット OS には 64 ビット バージョンがインストールされます。この既定のスタンドアロン インストレーションは、インストレーション メディアのルート フォルダにナビゲートし、32 ビットのインストーラ(***Setup32.exe***)を起動することで無効にすることができます。展開を行う場合には、64 ビットのターゲット プラットフォームを選択し、32 ビット版の製品を指定することができます。

### *ClipArt* サンプル ファイルの既定のインストレーション

***ClipArt*** サンプル ファイル フォルダの既定のインストレーション パスは、32 ビット バージョンの MotionBuilder の場合 *C:¥Autodesk¥MotionBuilder 2013 32bit¥Content*、64 ビット バージョンの MotionBuilder の場合 *C:¥Autodesk¥MotionBuilder 2013 64bit¥Content* です。

**注:** MotionBuilder ソフトウェア製品をメディア(DVD または USB)からインストールする場合、既定では ***ClipArt*** サンプル ファイルはインストールされません。***ClipArt*** サンプル ファイル フォルダを、メディア([***Content***]フォルダの下)からシステムにコピーする必要があります。

## 既定のオンライン ヘルプからローカル ヘルプに切り替える

MotionBuilder ヘルプは、既定ではインターネット経由で参照します。MotionBuilder ヘルプをシステムで利用できるようにしたい場合は、以下の手順を実行します。

### ヘルプの設定をオンライン ヘルプからローカル ヘルプに切り替えるには

1. MotionBuilder ヘルプの実行可能ファイルを *http://www.autodesk.com/motionbuilder-helpdownload-jpn* からダウンロードします。
2. 画面に表示されるインストール手順に従ってインストーラを実行します。

   **注:** ヘルプの既定値のインストレーション パスは *C:¥Program Files (x86)¥Autodesk¥Help¥motionbuilder2013* ですが、別の場所をインストール先に指定することができます。
3. インストール後、MotionBuilder を起動します。
4. MotionBuilder メニュー バーで、[**設定**] > [**基本設定**]を選択します。
5. [**基本設定**]ウィンドウで、[**ヘルプ**]をクリックします。
6. [**ローカル コンピュータ/ネットワーク**]をクリックします。
7. [**参照**]をクリックし、MotionBuilder ヘルプのフォルダを見つけて選択し、[OK]をクリックします。

   これで、MotionBuilderの[**Help**]メニューおよび MotionBuilder の [F1] キーボード ショートカットからヘルプを利用できるようになります。

   **注:** ヘルプはお使いのシステムの既定のブラウザで起動します。

## MotionBuilder から日本語版ヘルプにアクセスする

MotionBuilder の日本語版ヘルプは、既定ではインターネット経由で参照します。MotionBuilder の日本語版ヘルプをシステムで利用できるようにしたい場合は、以下の手順を実行します。

**MotionBuilder から MotionBuilder の日本語版ヘルプにアクセスするには**

1. MotionBuilder の ***.zip*** ファイルを *http://www.autodesk.com/motionbuilder-helpdownload-jpn* システムにダウンロードします。
2. 日本語版ヘルプの ***.zip*** ファイルを希望の場所に展開します。
3. MotionBuilder を起動します。
4. MotionBuilder メニュー バーで、[**設定**] > [**基本設定**]を選択します。
5. [**基本設定**]ウィンドウで、[**ヘルプ**]をクリックします。
6. [**ローカル コンピュータ/ネットワーク**]をクリックします。
7. [**リセット**]をクリックします。
8. [**参照**]をクリックし、MotionBuilder の日本語版ヘルプのフォルダを見つけて選択し、[OK]をクリックします。

   これで、MotionBuilderの[**Help**]メニューおよび MotionBuilder の [F1] キーボード ショートカットからヘルプを利用できるようになります。

   **注:** ヘルプはお使いのシステムの既定のブラウザで起動します。

# Autodesk Mudbox 固有のインストール情報

Autodesk® Mudbox® のインストール プロセスには、その他の Autodesk 製品とは異なり、いくつか独自の項目があります。本章では、ローカル バージョンのヘルプに切り替える手順、および 64 ビットのコンピュータに 32 ビット版の Mudbox をインストールする方法について説明します。以下のセクションを参照してください。

- Mudbox ヘルプをローカルにインストールする (59 ページ)
- 32 ビット版の製品を 64 ビット オペレーティング システムにインストールする (24 ページ)

Mudbox を Mac OS X または Linux にインストールする場合は、***Autodesk Mudbox 2013* インストレーション ヘルプ**(*www.autodesk.com/mudbox-install-2013-jpn*)を参照してください。

最新の情報については、Mudbox リリース ノート(*www.autodesk.com/mudbox-readme-2013-jpn*)も確認してください。

### その他の Mudbox リソース

以下に示したその他の Mudbox リソースをオンラインで入手できます。

- Autodesk Mudbox 2013 のヘルプ(*www.autodesk.com/mudbox-help-2013-jpn*)
- 最新の認定ハードウェアおよびオペレーティング システムのリスト(*www.autodesk.com/mudbox-systemreq-2013-jpn*)
- Mudbox インストレーション ヘルプ(*www.autodesk.com/mudbox-install-2013-jpn*)
- Mudbox ライセンス情報(*www.autodesk.com/me-licensing-2013-jpn*)

## Mudbox ヘルプをローカルにインストールする

デフォルトでは、Mudbox はオートデスクの Web サーバを呼び出して Mudbox ヘルプを表示します。ヘルプを表示するには、インターネットにアクセスできる必要があります。これにより最新バージョンのヘルプが得られ、オートデスクがソフトウェア リリースの間にヘルプの更新を行えるようになります。

信頼できるインターネット アクセスがない場合は、オートデスクの Web サイトから Mudbox ヘルプをダウンロードして、次のようにローカルにインストールします。

### Mudbox ヘルプをインストールする準備を行う

Mudbox ヘルプをインストールする前に、必ず次の操作を行ってください。

- Mudbox をインストールします。
- ご使用のバージョンおよびプラットフォームに対応する Autodesk Mudbox Japanese 実行可能ファイルを、*www.autodesk.com/mudbox-helpdownload-jpn* からダウンロードします。 からダウンロードします。このファイルにより、32 ビット システム用および 64 ビット システム用の Mudbox ヘルプがインストールされます。

### Mudbox ヘルプをインストールする

**(Windows)**

1. *www.autodesk.com/mudbox-helpdownload-jpn* からヘルプ インストーラをダウンロードして実行し、インストーラの指示に従います。

   デフォルトでは、Mudbox ヘルプは ***Program Files¥Autodesk¥Help¥mudbox<バージョン>¥***フォルダにインストールされます。

2. Mudbox を起動します。
3. [ウィンドウ]>[基本設定]を選択して、[基本設定]ウィンドウを開きます。
4. [ヘルプ]セクションを展開して、[ヘルプの場所]を[インストールされているローカル ヘルプ]に設定します。
5. [OK]をクリックして[基本設定]ウィンドウを終了します。

   ローカルの Mudbox 1 ヘルプは、インストール後に**[ヘルプ]>[Mudbox ヘルプ]**を選択するか、[F]を押すか、またはさまざまな Mudbox ウィンドウで**[ヘルプ]**ボタンをクリックして利用できます。

**(Mac OS X)**

1. *www.autodesk.com/mudbox-helpdownload-jpn* からダウンロードした *Autodesk Mudbox Japanese Documentation* 実行可能ファイルをダブルクリックします。 からダウンロードした Autodesk Mudbox 2012 Japanese Documentation 実行可能ファイルをダブルクリックします。

   Mudbox ヘルプのパッケージが Finder ウィンドウに表示されます。
2. パッケージ(.pkg)ファイルをダブルクリックします。
3. 表示されるヘルプ インストーラの指示に従います。

   デフォルトでは、Mudbox ヘルプは ***/Applications/Autodesk/Mudbox<バージョン>/docs/mudbox<バージョン>/ja_JP*** フォルダにインストールされます。
4. Mudbox を起動します。
5. [Mudbox]>[環境設定]を選択して、[Preferences]ウィンドウを開きます。
6. [ヘルプ]セクションを展開して、[ヘルプの場所]を[インストールされているローカル ヘルプ]に設定します。
7. [OK]をクリックして[基本設定]ウィンドウを終了します。

ローカルの Mudbox 1 ヘルプは、インストール後に**[ヘルプ]>[Mudbox ヘルプ]**を選択するか、[F]を押すか、またはさまざまな Mudbox ウィンドウで**[ヘルプ]**ボタンをクリックして利用できます。

**(Linux)**

1. *www.autodesk.com/mudbox-helpdownload-jpn* からダウンロードした圧縮ファイルから Mudbox ヘルプのパッケージを解凍します。
2. スーパー ユーザとしてシェルを開き(`su -` を使用します)、パッケージを解凍したフォルダに移動します。
3. `./setup` と入力し、[Enter]を押します。
4. 表示されるヘルプ インストーラの指示に従います。

   デフォルトでは、Mudbox ヘルプは ***/usr/Autodesk/Mudbox<バージョン>-x64/docs/mudbox<バージョン>/ja_JP*** フォルダにインストールされます。
5. Mudbox を起動します。
6. [ウィンドウ]>[基本設定]を選択して、[基本設定]ウィンドウを開きます。
7. [ヘルプ]セクションを展開して、[ヘルプの場所]を[インストールされているローカル ヘルプ]に設定します。
8. [OK]をクリックして[基本設定]ウィンドウを終了します。

   ローカルの Mudbox 1 ヘルプは、インストール後に**[ヘルプ]>[Mudbox ヘルプ]**を選択するか、[F]を押すか、またはさまざまな Mudbox ウィンドウで**[ヘルプ]**ボタンをクリックして利用できます。

---

**注:** Mudbox ヘルプ ファイルを手動でコンピュータにコピーした場合、または自身のマシン以外の場所からヘルプにアクセスしたい場合(たとえば、ネットワーク上の共通の場所を指定したい場合など)は、[ヘルプの場所]基本設定を[カスタム]に設定することもできます。「Mudbox ヘルプを共有の場所にインストールする」の手順を参照してください。

---

### Mudbox ヘルプを共有の場所にインストールする

Mudbox ヘルプは、複数のユーザがアクセスできるようにするために、内部ネットワークや Web サーバなどの共有の場所にインストールできます。その後、個々のシステムの[Mudbox ヘルプ]基本設定を、共有の場所からアクセスするよう設定できます。

Mudbox ヘルプの共有の場所のフォルダ パスを指定する際には、以下の点に注意してください。

- パスがヘルプの場所を直接指すようにする。たとえば、¥¥CompanySever¥SharedLocation¥MudboxHelp¥docs¥Mudbox**<バージョン>**¥ja_JP にします。

  エイリアス パスは使用しないでください。
- パスが、index.html ファイルを含むフォルダを指すようにする。たとえば、日本語版の Mudbox ヘルプを指すパスの最後は ¥ja_JP フォルダになります。
- Web サーバの場所に http または https プロトコルを使用する。

### Mudbox ヘルプを共有の場所にインストールするには

1. *www.autodesk.com/mudbox-helpdownload-jpn* からヘルプ インストーラをダウンロードして実行し、インストーラの指示に従います。
2. Mudbox ヘルプ ファイルのインストール先をたずねられたら、[変更](Windows)または[参照](Linux)をクリックし、ヘルプの共有の場所を指定します。

   **注:**

   Mac OS X では、ヘルプはデフォルトの場所にしかインストールできません。Mudbox ヘルプを共有の場所にインストールするには、最初にデフォルトの場所(***/Applications/Autodesk/Mudbox<バージョン>/docs/mudbox<バージョン>/ja_JP***)にインストールしてから、docs フォルダを手動で目的の場所にコピーする必要があります。

   その後、各ユーザは、共有の場所から Mudbox ヘルプにアクセスするよう[ヘルプ]基本設定を設定できます。

### 共有の場所から Mudbox ヘルプにアクセスするには

1. Mudbox を起動します。
2. (**Windows** および **Linux**) [ウィンドウ]>[基本設定]を選択して、[基本設定]ウィンドウを開きます。

   (**Mac OS X**) [Mudbox]>[環境設定]を選択して、[Preferences]ウィンドウを開きます。

3 [ヘルプ]セクションを展開し、[ヘルプの場所]を[カスタム]に設定します。次に、Mudbox ヘルプの共有の場所を[ヘルプ パス]フィールドに入力します。

4 [OK]をクリックして[基本設定]ウィンドウを終了します。

これで、Mudbox ヘルプが共有の場所からアクセスできるようになります。

## 64 ビット オペレーティング システムへの 32 ビット製品のインストール

インストーラの既定の動作を手動で無効にすると、64 ビット コンピュータに 64 ビット製品が自動的にインストールされるようになります。スタンドアロン インストレーションの場合は、インストール メディアのルート ディレクトリに移動して、32 ビット インストーラ（Setup_32.exe または同様のファイル名）を起動します。配置の場合は、64 ビットのターゲット プラットフォームを選択して、32 ビット版の製品を指定することができます。

# Autodesk Softimage 固有のインストール情報

Softimage のインストールとライセンスに固有の質問に対する答えの多くは *Softimage Support* のサイトに記載されています。サポート項目のトップからアクセスするか、サポートのナリッジ ベースで検索してください。

最新情報とトラブルシューティングのヒントは、*Softimage Support Blog*（*Softimage* サポート ブログ） と Wiki の *Softimage Release Notes*（*Softimage* リリース ノート）にあります。

### 重要情報のリンク

- Softimage プロダクト センター: *www.autodesk.co.jp/softimage*
- Softimage サポート: *www.autodesk.co.jp/softimage-support*
- Softimage Support Blog（Softimage サポート ブログ）: *xsisupport.wordpress.com*
- Softimage Wiki: *www.autodesk.com/softimage-wiki*

- Softimage Release Notes（Softimage リリース ノート）：
  *www.autodesk.com/softimage-whatisnew*

# 索引

## 数字

3ds Max Composite　16
3ds Max 固有の情報
64 ビット マシンへの 32 ビット製品のインストール　22

## A

Autodesk マテリアル ライブラリ
　3dx Max
　　3dx Max　17

## B

Backburner　18

## C

Composite、MatchMover、Backburner、DirectConnect　48

## L

Linux　24, 43

## M

Mac OS X　24, 43
Maya のアンインストール　43
Maya ヘルプのインストール　44
mental ray
　satellite レンダリング　49
mental ray for Maya Satellite　49
Mudbox　58
Mudbox ヘルプ
　ローカル インストール
　　ろーかるいんすとーる　59

## R

ray sat サーバ　52

## S

satellite レンダリング
　mental ray　49
　ray sat サーバ　52
　スレーブ マシン　50
　スレーブ マシンのインストール　50
　ポート番号の変更　53
　マスタ マシン　50

## W

Web ベースのインストール

## あ

アクティベーション
アンインストール, 製品を

## い

インストール ログ
インストール処理の図

## お

オペレーティング システムの選択

## か

カスタム設定
環境設定

管理イメージ

## け

言語

## さ

サイレント モード
サブコンポーネント
    3ds Max
        3dx Max  16

## し

修復, 製品を
冗長ライセンス サーバ
情報センター
シリアル番号
シングル ライセンス サーバ

## す

スイート
スタンドアロン ライセンス
スレーブ マシン  50

## せ

製品の設定

## た

ダウンロード マネージャ

## つ

ツールとユーティリティ
    3ds Max
        3ds Max  19

## と

動作環境
ドキュメントへのリンク

## な

ナレッジベース

## ね

ネットワーク ライセンス

## ひ

標準設定

## ふ

分散ライセンス サーバ

## へ

変更
    ライセンスの種類

## ほ

ポート番号
    変更  53

## ま

マスタ マシン  50

## ら

ライセンス サーバ モデル
ライセンスの種類
    変更

ろ
ローカル ヘルプ
3ds Max へのインストール
3ds Max へのいんすとーる 16
ログ ファイル