Autodesk®
Maya®
2012

インストレーションの概要と FAQ

Autodesk ® Maya® 2012

©2011 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.
The following are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and other countries: 3DEC (design/logo), 3December, 3December.com, 3ds Max, Algor, Alias, Alias (swirl design/logo), AliasStudio, Alias|Wavefront (design/logo), ATC, AUGI, AutoCAD, AutoCAD Learning Assistance, AutoCAD LT, AutoCAD Simulator, AutoCAD SQL Extension, AutoCAD SQL Interface, Autodesk, Autodesk Intent, Autodesk Inventor, Autodesk MapGuide, Autodesk Streamline, AutoLISP, AutoSnap, AutoSketch, AutoTrack, Backburner, Backdraft, Beast, Built with ObjectARX (logo), Burn, Buzzsaw, CAiCE, Civil 3D, Cleaner, Cleaner Central, ClearScale, Colour Warper, Combustion, Communication Specification, Constructware, Content Explorer, Dancing Baby (image), DesignCenter, Design Doctor, Designer's Toolkit, DesignKids, DesignProf, DesignServer, DesignStudio, Design Web Format, Discreet, DWF, DWG, DWG (logo), DWG Extreme, DWG TrueConvert, DWG TrueView, DXF, Ecotect, Exposure, Extending the Design Team, Face Robot, FBX, Fempro, Fire, Flame, Flare, Flint, FMDesktop, Freewheel, GDX Driver, Green Building Studio, Heads-up Design, Heidi, HumanIK, IDEA Server, i-drop, Illuminate Labs AB (design/logo), ImageModeler, iMOUT, Incinerator, Inferno, Inventor, Inventor LT, Kynapse, Kynogon, LandXplorer, LiquidLight, LiquidLight (design/logo), Lustre, MatchMover, Maya, Mechanical Desktop, Moldflow, Moldflow Plastics Advisers, MPI, Moldflow Plastics Insight, Moldflow Plastics Xpert, Moondust, MotionBuilder, Movimento, MPA, MPA (design/logo), MPX, MPX (design/logo), Mudbox, Multi-Master Editing, Navisworks, ObjectARX, ObjectDBX, Opticore, Pipeplus, PolarSnap, PortfolioWall, Powered with Autodesk Technology, Productstream, ProMaterials, RasterDWG, RealDWG, Real-time Roto, Recognize, Render Queue, Retimer, Reveal, Revit, RiverCAD, Robot, Showcase, Show Me, ShowMotion, SketchBook, Smoke, Softimage, Softimage|XSI (design/logo), Sparks, SteeringWheels, Stitcher, Stone, StormNET, StudioTools, ToolClip, Topobase, Toxik, TrustedDWG, U-Vis, ViewCube, Visual, Visual LISP, 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 (c) 1993-2009, all rights reserved.
mental ray is a registered trademark of mental images GmbH licensed for use by Autodesk, Inc.
Intel is a registered trademark or trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.
OpenGL is a trademark of Silicon Graphics, Inc. in the United States and other countries.
Python is a registered trademark of Python Software Foundation.
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 Autodesk Media & Entertainment 製品をインストールする . . 1

概要 1
インストールの準備 1
インストールの種類を選択する 2
ライセンスを指定する 3
環境設定とインストール 4
製品のアクティベーションを行う 5
配置を作成する 5
製品の言語を変更する 6
よくある質問と回答 7
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? 7
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 ? 7
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? 8
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? 8

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？ 8
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? 9

第 2 章 **付録: Autodesk Maya をインストールする 11**
Autodesk Maya 2012 固有のインストール情報 11
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 11
Mac OS X での Maya のインストール 12
Linux での Maya のインストール 14
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 15
rpm ユーティリティを使用した Linux での Maya のインストール 17
Linux に関するその他の注意事項 20
Mac OS X または Linux での Maya のアンインストール 26
Maya ヘルプのインストール 27
MatchMover、Composite、Backburner、DirectConnect をインストールする 31
Craft Animations™ プラグインのインストールおよびロード 32
Maya プラグイン用 PhysX のインストールおよびロード 34
Maya の DMM プラグインのインストールおよびロード 36
mental ray for Maya（satellite）のインストール 38
mental ray（satellite）の概要 38
スレーブ マシンのインストール 39
スレーブ マシンの追加セットアップ 40
スレーブ マシンのポートのセットアップ 41
satellite レンダリングのライセンスを発行する 43

索 引 45

Autodesk Media & Entertainment 製品をインストールする

1

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」 (5 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」(6 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。

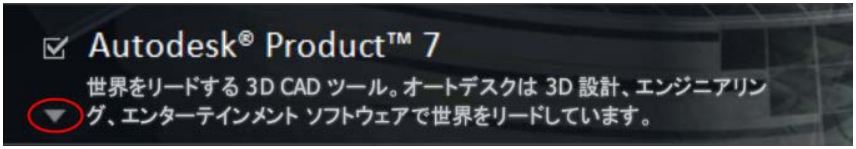
環境設定とインストール

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。

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、*Autodesk Licensing*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

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。

希望の言語がメニューに存在せず、メニューに[言語を追加]オプションがある場合は、言語パックを追加することができます。

注: [言語パックを追加]オプションは、サブスクリプション契約をしているユーザのみが使用できます。

配置の場合、最初に配置を作成するとき、または新しい配置環境設定を作成するときに、管理イメージに言語パックを含めることができますが、配置の修正時に含めることはできません。

言語パックをダウンロードするには

サブスクリプション センターの Web サイトで、次のように言語パックを入手することができます。

1. [インストールする製品を選択]ページで、言語ドロップダウンの矢印をクリックし、[言語パックを追加]を選択します。
2. [言語パック]ダイアログ ボックスで、[参照]ボタンをクリックし、サブスクリプション センターからダウンロードされた言語パックを選択します。

言語の選択には次の規則が適用されます。

- 1 回のインストールで選択できるのは、1 つの言語のみです。たとえば、同じインストールで、1 つの製品に英語を選択し、他の製品に日本語を選択することはできません。
- 配置は、1 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。
- 配置を修正するとき、または既存の配置をテンプレートとして新しい配置を作成するときに配置の言語を変更することはできません。
- いくつかの製品がサポートしていない言語を選択した場合、既定の言語が選択されます。

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、*Autodesk Support* 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。

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、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。最初の製品を開始したとき、すべての製品の試用期間のカウントダウンが開始されます。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]ダイアログ ボックスに戻り、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 Vista または 7: [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]/[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 Vista and 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。

付録: Autodesk Maya をインストールする

2

Autodesk Maya 2012 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/MacOSX 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 Finder ウィンドウで [Install Maya 2012] 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 コンフィギュレーション]** 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、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。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。

デフォルトでは、Maya は /アプリケーション/Autodesk/maya2012/ 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* 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 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。

デフォルトでは Maya は、 `/usr/autodesk/maya2012-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* 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。
   - Maya DVD をご使用のドライブに挿入し、DVD 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
Maya2012_0_64-2012.0-#.x86_64.rpm	Linux 版 Maya	○
adlmapps4-4.#.x86_64.rpm	Autodesk ライセンス	○
adlmflexnetclient-4.#.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

パッケージ名	説明	必須
		トワーク ライセンスの場合は不要）
adlmflexnetserver-4.#.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_2012-2012.0-#.x86_64.rpm	Composite	×
backburner.sw.base-2012-#.i386.rpm	Autodesk Backburner	×
backburner_webmonitor.sw.base-2012-#.i386.rpm	Autodesk Backburner web モニタ	×
autodesk.backburner.monitor-2012.0.0-#.i386.rpm	Autodesk Backburner モニタ	×
MatchMover2012_0_64-2012.0-#.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 Maya2012_0_64-2012.0-#.x86_64.rpm
adlmapps4-4.#.x86_64.rpm
adlmflexnetclient-4.#.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 Maya2012_0_64-2012.0-#.x86_64.rpm
adlmapps4-4.#.x86_64.rpm
adlmflexnetclient-4.#.x86_64.rpm
```

Maya 2012 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 (27 ページ)を参照してください。

デフォルトでは、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/maya2012-x64/bin/licensechooser
/usr/autodesk/maya2012-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 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、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/R4/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***> はご使用製品の製品キーで、<***serialNum***> はご使用製品のシリアル番号です。

- （スタンドアロン ライセンス）

```
/usr/autodesk/maya2012-x64/bin/adlmreg -i S
<productKey1> <productKey2> 2012.0.0.F <serialNum>
/var/opt/Autodesk/Adlm/Maya2012/MayaConfig.pit
```

- （ネットワーク ライセンス）

```
/usr/autodesk/maya2012-x64/bin/adlmreg -i N
<productKey1> <productKey2> 2012.0.0.F <serialNum>
/var/opt/Autodesk/Adlm/Maya2012/MayaConfig.pit
```

注: 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***> の両方に同じ製品キーを入力して構いません。

例:

```
/usr/autodesk/maya2012-x64/bin/adlmreg -i S 657D1 657D1
 2012.0.0.F 000-00000000
/var/opt/Autodesk/Adlm/Maya2012/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-2012-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 2012 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 RHEL 5.1 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-2012-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 のデフォルト 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 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。

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。

システムに libssl.so.x、libcrypto.so.x ライブラリが存在しない場合は、手動でローカル シンボル リンクを作成して構いません。ファイルは /usr/autodesk/maya2012-x64/support/openssl/ に格納されています。

ルートとして Maya `lib` ディレクトリにシンボリック リンクを作成し、システムの残りの部分から切り離します。インストーラで libssl.so.6 ライブラリが検出されない場合、以下を試みてください。

```
su cd /usr/autodesk/maya2012-x64/lib ln -s
/usr/lib64/libssl.so.8 libssl.so.6 ln -s
/usr/lib64/libcrypto.so.8 libcrypto.so.6
```

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。

  （Fedora 14）

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

  （Red Hat Enterprise Linux WS 5.4）

  ```
  yum install elfutils-libelf.i386 glibc.i686
  libstdc++.i386 httpd php
  ```

フォント

Maya では、デフォルト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 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。

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-2012-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、デフォルト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。デフォルトのままでは、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 で使用できるシステム コンポーネントの組み合わせも非常に多く、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 ボタンとのデフォルトの対応で

は、Maya ではうまく機能しません。Maya 2012 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 5.4）[Actions] タブを開きます。
   - （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 5.4）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 5.4）Applications、Preferences、Windows の順で選択します。
   - （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。

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（デフォルトでは/アプリケーション/Autodesk/maya2012/）へ移動します。
2 Maya2012 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> 2012.0.0.F adlmreg -u N
<productKey> 2012.0.0.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/Maya2012-x64/bin/adlmreg -u S
<productKey> 2012.0.0.F
/usr/autodesk/Maya2012-x64/bin/adlmreg -u N
<productKey> 2012.0.0.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指定します。たとえば、`Maya2012_#` 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

デフォルトでは、Maya 2012 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 2012 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 2012 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 2012 Japanese Documentation インストーラを、*www.autodesk.com/maya-helpdownload-jpn* 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 (30 ページ)を参照してください。

1 Autodesk Maya 2012 Japanese Documentation 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。

デフォルトでは、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¥Maya2012¥docs¥Maya2012¥ja_JP*
- （Windows 64 ビット システム） *C:¥Program Files(x86)¥Autodesk¥Maya2012¥docs¥Maya2012¥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 2012 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 2012 Japanese Documentation 実行ファイルをダブルクリックします。

Finder ウィンドウに Maya ヘルプ パッケージが表示されます。

2 パッケージ（.pkg）ファイルをダブルクリックします。

インストール ウィザードが表示されます。

3 インストール ウィザードの手順に従います。

デフォルトでは、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/maya2012/docs/Maya2012/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。

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 2012 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 (30 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。

デフォルトでは、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/maya2012-x64/docs/Maya2012/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 2012 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 ヘルプはデフォルト 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 `¥¥会社のサーバ¥共有フォルダ¥MayaHelp¥docs¥Maya2012¥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 (27 ページ)および Linux での Maya ヘルプのインストール (29 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 2012 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。

Craft Animations™ プラグインのインストールおよびロード

次のセクションでは、Craft Animations プラグインを Windows、Mac OS X、Linux プラットフォームでインストールする方法について説明します。また、Maya **[プラグイン マネージャ]** を使ったロード方法についても説明します。

Craft Animations プラグインをインストールする

Windows で Craft Animations プラグインをインストールする

1. Maya のインストール DVD かダウンロードしたパッケージの `3rdParty` フォルダへ移動します。
2. `CraftAnimations` フォルダへ移動し、craftdirectorstudio の `.exe` ファイルをダブルクリックします。

   Craft Animations プラグインのインストールが開始されます。

Mac OS X で Craft Animations プラグインをインストールする

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/MacOSX 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 Finder ウィンドウが開いたら、Maya 2012 のインストールプログラムを Ctrl + クリックした後、ポップアップ メニューから**[パッケージの内容を表示]** を選択します。
3 Finder ウィンドウで、*Contents/Resources/Maya/AdditionalItems* に移動します。
4 Craft Animations の `.dmg` ファイルをダブルクリックします。
5 Finder で [install] をダブルクリックします。

   Craft Animations プラグインのインストールが開始されます。

Linux で Craft Animations プラグインをインストールする

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 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 シェルを開き、展開ファイルの場所へ移動します。
3 `.tar.gz` ファイルを展開します。
4 スーパー ユーザ（`su -` 使用）として、`craftdirectorstudio_11.1.1_installer_maya2012promo` ディレクトリへ移動します。
5 `./install.bash` と入力します。

   Craft Animations プラグインのインストールが開始されます。

Craft Animations プラグインをロードする

Craft Animations プラグインを初めて使用する場合、**プラグイン マネージャ（Plug-in Manager）**で前もってこのプラグインをロードしておく必要があります。

Craft Animations Director Studio プラグインをロードするには

1. Maya を起動します。
2. **[ウィンドウ] > [設定/プリファレンス] > [プラグイン マネージャ]** を選択します。**[プラグイン マネージャ]** ウィンドウが開きます。
3. `craftdirectorstudioadaptor_maya2012.mll` を探し、**[ロード]** をオンにします。

   Maya を起動する度にこのプラグインを自動的にロードする場合は、**[自動ロード]** をオンにします。
4. [閉じる] をクリックします。

   シェルフの **DirectorStudio** タブをクリックしてから アイコンをクリックして Craft Animations プラグインを使用することもできます。

Maya プラグイン用 PhysX のインストールおよびロード

PhysX for Maya プラグインのインストール

1. Maya インストール ウィザードを実行します。
2. **[クリックして環境設定を開く]** をクリックし、Maya の環境設定オプションを開きます。

3 **[サブコンポーネント]** の **[PhysX]** を選択します。

PhysX for Maya プラグインは Maya 2012 のインストール中にインストールされます。

PhysX for Maya プラグインのロード

PhysX for Maya プラグインを初めて使用する場合、**[プラグイン マネージャ]** で前もってこのプラグインをロードしておく必要があります。

PhysX for Maya プラグインをロードするには

1 Maya を起動します。

2 **[ウィンドウ]** > **[設定/プリファレンス]** > **[プラグイン マネージャ]** を選択します。

[プラグイン マネージャ] ウィンドウが開きます。

3 **physx.mll** を見つけ、**[ロード]** をオンにします。

Maya を起動する度に PhysX を自動的にロードしたい場合は、**[自動ロード]** をオンにします。

4 **[Close]** をクリックします。

Maya のメイン メニュー バーに **[PhysX]** メニューが追加され、シェルフに PhysX 項目が追加されます。シェルフ項目を使ってプラグインにアクセスします。

Maya の DMM プラグインのインストールおよびロード

以下のセクションでは、Maya の DMM™ プラグインを Windows、Mac OS X、Linux プラットフォームでインストールする方法について説明します。また、Maya **[プラグイン マネージャ]** を使ったロード方法についても説明します。

Windows での DMM プログインのインストール

1 Maya インストール ウィザードを実行します。

2 **[クリックして環境設定を開く]** をクリックし、Maya の環境設定オプションを開きます。

3 **[サブコンポーネント]** の **[DMM]** を選択します。

Maya 2012 インストール時に DMM プラグインがインストールされます。

Mac OS X での DMM プラグインのインストール

1. Maya インストール ウィザードを実行します。
2. インストール コンポーネントのリストで **[DMM]** が選択されていることを確認します。

   Maya 2012 インストール時に DMM プラグインがインストールされます。

Linux での DMM プラグインのインストール

1. ダウンロードした圧縮ファイルから Maya パッケージを解凍します。
2. スーパー ユーザ（`su -` を使用）としてシェルを開き、パッケージを展開するディレクトリへ移動します。
3. ./setup と入力し、Enter キーを押します。

   [Autodesk 製品コンフィギュレーション] ウィザードが起動します。
4. インストール コンポーネントのリストで、**[Maya]** の **[DMM]** を選択します。

   Maya 2012 のインストールが終了すると、DMM プラグインがインストールされます。

プラグインのロード

DMM プラグインを初めて使用する場合、**[プラグイン マネージャ]** で前もってプラグインの関連ファイルをロードしておく必要があります。プラグインの全機能を使用するには、**dmm_cinematic.mll** と **DmmPlugin.py** の両方がロードされている必要があります。

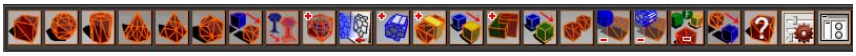
DMM プラグインをロードするには

1. Maya を起動します。
2. **[ウィンドウ]** > **[設定/プリファレンス]** > **[プラグイン マネージャ]** を選択します。

   [プラグイン マネージャ] ウィンドウが開きます。
3. **dmm_cinematic.mll** および **DmmPlugin.py** を探し、各ファイルの **[ロード]** をオンにします。

   Maya を起動する度にファイルを自動的にロードする場合は、**[自動ロード]** をオンにします。
4. **[閉じる]** をクリックします。

Maya のシェルフに **DMM** 項目が追加されます。シェルフ項目を使ってプラグインにアクセスします。



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 が提供する追加のレンダリング 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、**[Custom]** 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、デフォルトのインストール ディレクトリです。

   ```
   C:¥Program Files¥Autodesk¥mrsat3.9.1-maya2012
   ```

（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、デフォルトのインストールディレクトリです。

   ```
   /アプリケーション/Autodesk/mrsat3.9.1-maya2012
   ```

（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 mentalraySatellite3.9.1_maya2012-3.9-#.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 3.9.1 for Maya 2012）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。デフォルトでは、C:¥Program Files¥Autodesk¥mrsat3.9.1-Maya2012¥bin¥ になります。

3 以下のように入力します。

```
raysat2012server /query
```

RaySat2012 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、RaySat2012 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。

```
raysat2012server /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、デフォルトでポート番号 7412 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 7412 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（7412）を目的のポート番号に変更します。

```
mi-raysat2012 7412/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-raysat2012 7412/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 3.9.1 for Maya 2012）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-raysat2012 7412/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-raysat2012port <currentportnumber>
<newportnumber>
```

例:

```
sudo /usr/bin/dscl . -change /Services/mi-raysat2012
port 7109 7412
```

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-raysat2012`

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 8 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**」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。

索引

C

Composite、MatchMover、Backburner、DirectConnect 31
Craft Animations プラグイン 32

L

Linux 11

M

Mac OS X 11
Maya の DMM プラグイン 36
Maya のアンインストール
- Linux 26
- Mac OS X 26

Maya ヘルプのインストール 27
mental ray
- satellite レンダリング 38

mental ray for Maya Satellite 38

P

PhysX for Maya プラグイン 34

R

ray sat サーバ 40

S

satellite レンダリング
- mental ray 38
- ray sat サーバ 40
- スレーブ マシン 38
- スレーブ マシンのインストール 39
- ポート番号の変更 41
- マスタ マシン 38

あ

アクティベーション 5, 7, 8
アンインストール, 製品を 9

い

インストール ログ 6
インストール処理の図 1

お

オペレーティング システムの選択 5

か

カスタム設定 4
環境設定 4
管理イメージ 5

け

言語 3, 6

さ

サイレント モード 5

し

修復, 製品を 9
冗長ライセンス サーバ 4
情報センター 8
シリアル番号 1, 7

シングル ライセンス サーバ　4

す

スイート　8
スタンドアロン ライセンス　2
スレーブ マシン　38

せ

製品の設定　4

つ

ツールとユーティリティ　2

と

動作環境　1
ドキュメントへのリンク　1

な

ナレッジベース　7

ね

ネットワーク ライセンス　2

ひ

標準設定　4

ふ

分散ライセンス サーバ　4

へ

変更
　　ライセンスの種類　8

ほ

ポート番号
　　変更　41

ま

マスタ マシン　38

ら

ライセンス サーバ モデル　3
ライセンスの種類　3
　　変更　8

ろ

ログ ファイル　6