Autodesk[®] Maya[®] 2013



Autodesk[.]

インストレーション ヘルプ

Autodesk ® Maya® 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.

Portions related to RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm Copyright (C) 1991-2, RSA Data Security, Inc. Created 1991. All rights reserved.License to copy and use this software is granted provided that it is identified as the "RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm" in all material mentioning or referencing this software or this function. License is also granted to make and use derivative works provided that such works are identified as "derived from the RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm" in all material mentioning or referencing this software or this function. License is also granted to make and use derivative works provided that such works are identified as "derived from the RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm" in all material mentioning or referencing the derived work. RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm" in all material mentioning or referencing the derived work. RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm or referencing the derived work. RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm" in all material mentioning or referencing the derived work. RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm or referencing the derived work. RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm" in all material mentioning or referencing the derived work. RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm or the software or the suitability of this software for any particular purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty of any kind. These notices must be retained in any copies of any part of this documentation and/or software.

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, LiguidLight, LiguidLight (design/logo), Lustre, MatchMover, Mava, Mechanical Desktop, MIMI, 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, T-Splines, 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 (c) 1993-2009, all rights reserved.

mental ray is a registered trademark of NVIDIA ARC 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
	インストールの概要
	インストールの準備1
	インストールの種類を選択する
	製品の言語を変更する3
	ライセンスを指定する4
	環境設定とインストール5
	製品のアクティベーションを行う
	配置を作成する
	よくある質問と回答
	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
	$h^?$
	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?
	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
	<i>p</i> ?
	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?
	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?9

	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? 9
	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?10
第2章	付録: Autodesk Maya をインストールする.........11
	Autodesk Maya 2013 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
	\mathcal{W}
	Mac OS X での Maya のインストール
	Linux での Maya のインストール
	インストール ウィザードを使用した Linux での Maya のインス
	$ \mathbf{b} - \mathbf{k} \dots \dots$
	rpm ユーティリティを使用した Linux での Maya のインストー
	\mathcal{N}
	Linux に関するその他の注意事項
	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
	Mac OS X または Linux での Maya のアンインストール
	Maya ヘルプのインストール
	MatchMover、Composite、Backburner、DirectConnect をインストー
	$\mathcal{W} = \{ \{ \{ \{ \} \} \} \in \{ \{ \{ \} \} \} \} \in \{ \{ \{ \} \} \} \}$
	mental ray for Maya (satellite) $\mathcal{O} \uparrow \mathcal{I} \land \mathcal{V} \vdash \mathcal{W}$
	mental ray (satellite) の概要
	$\frac{1}{2} \sqrt{1 - 1} \sqrt{2} \sqrt{1 - 1} 1 - $
	$A \nu^{-}$ ノ ベシンのホートのビットノッノ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	satemite レンタリンクのフィモンスを光1」9 る41
	索引

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

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」(3ページ)を参照してください。

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。

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。

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。

よくある質問と回答 |9

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。
- 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。

付録: Autodesk Maya を インストールする

2

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。

	Maya のインストーラへようこそ
 序文 ライセンス コンフィギュレーシ インストール 概要 	これから、この Maya のインストールに必要な手順を一 緒に行っていきます。
A	
acc	キャンセル 戻る 続行

- 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。

00	Autodesk® Maya® 2013 をインストールします	
ライセンス情報を入力してください		
 ● 序文 ● ライセンス 	 ○ Maya を 30 日間の体験版として使用する ● Maya のライセンスを使用する 	
 コンフィキュレーシ インストール 概要 	ライセンスの種 〇 スタンドアロン • ネットワーク シリアル番号:	
	プロダクト キー: ● 既存のランセンス サーバを使用する	
Re	サーバ名:	
	キャンセル 戻る 続行	

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-helpdownloadjpn (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。

s [⊈]	Maya のインストール	
	Maya インストーラへようこそ	
	必要な手順を通してこのソフトウェアのインストール	
	方法をガイドします	
Autodesk [®]		
	キャンセル 戻る こ	続行

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。

Linux での Maya のインストール | 15

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。

9 ²¹	Maya のインストー	<i>₩</i>
ライセンス情報を指定してください		
○ この製品を 30 日間の体験版として使用する		
◎ この製品の登録情報を入力する		
	シリアル番号:	•
	プロダクト キー:	
	ライセンスの種類:	○ スタンドアロン ◎ ネットワーク
	サーバ名:	
Autodesk ⁻		
	_	
	キャンセル	戻る続行

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** 1s 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	0
adlmapps5- 5.#.x86_64.rpm	Autodesk ライセンス	0
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)	×

パッケージ名	説明	必須
Composite_2013-2013.0- #.x86_64.rpm	Composite	×
backburner.sw.base-2013- #.i386.rpm	Autodesk Backburner	×
backburner_webmonit- or.sw.base-2013- #.i386.rpm	Autodesk Backburner web モニタ	×
autodesk.backburner.mon- itor-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 (31 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。

Linux での Maya のインストール | 19

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> cproductKey2> 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 /1ib 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 *O* libGLw.so.1

Linux での Maya のインストール | 21

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。

22 | 第2章 付録: Autodesk Maya をインストールする

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

Linux での Maya のインストール | 23

- 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。

24 | 第2章 付録: Autodesk Maya をインストールする

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

Linux での Maya のインストール | 25

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。
- "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。

Linux での Maya のインストール | 27

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。

28 | 第2章 付録: Autodesk Maya をインストールする

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。
	■ [Click raises active window]をオフにし ます。
	■ [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。
	■ 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

Linux での Maya のインストール | 29

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

- 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
/usr/autodesk/Maya2013.0.0.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 (34 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。

- 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。
- インストール ウィザードの手順に従います。
 既定では、Mava 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。
- 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。
- [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。

- 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。

32 | 第2章 付録: Autodesk Maya をインストールする

- 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。
- 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 (34 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。
- 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。

- 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ヘインストールするには

 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 (31 ページ)および Linux での Maya ヘルプのインストール (33 ページ)を参照してください。

 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。
- 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

- 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。

mental ray for Maya (satellite) $\mathcal{O} \mathcal{A} \mathcal{A} \mathcal{A} \mathcal{A} \mathcal{A} \mathcal{A}$

- 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)

- 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。

mental ray for Maya (satellite) のインストール | 39

- 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 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

С

Composite、MatchMover、Backburner、 DirectConnect 35

L

Linux 11, 30

Μ

Mac OS X 11, 30 Maya のアンインストール 30 Maya ヘルプのインストール 31 mental ray satellite レンダリング 36 mental ray for Maya Satellite 36

R

ray sat サーバ 38

S

```
satellite レンダリング
mental ray 36
ray sat サーバ 38
スレーブマシン 36
スレーブマシンのインストール 37
ポート番号の変更 39
マスタマシン 36
```

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

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

43 | 索引

す

スイート スタンドアロン ライセンス スレーブ マシン 36

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

لح

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

\sim

変更 ライセンスの種類

ほ

ポート番号 変更 39

ま

マスタマシン 36

6

ライセンス サーバ モデル ライセンスの種類 変更

ろ

ログ ファイル