



Autodesk Maya 2009 グラフィックス ハードウェア動作環境

Apple[®] Macintosh[®] プラットフォーム

最終更新日: 2009 年 4 月 13 日

Contents

最初にお読みください	1
What's New	1
動作検証済み Macintosh.....	2
ワークステーションとノートパソコン	2
ハードウェア	3
グラフィックスカード&ドライバ	3
ステレオスコープ対応ハードウェア	4
問題点 & 制限	5
Macintosh で使用するグラフィックスカードについて.....	5

最初にお読みください

ここに含まれる情報は、Autodesk Maya 2009 で検証された全ての動作環境へ適用されます。ご覧になる前に、[動作環境ページ](#)を必ずご一読ください。

What's New

この文書には、ステレオスコープ対応ハードウェアの動作検証結果について追加記載されています。



動作検証済み Macintosh

- ワークステーションとグラフィックスカードは、MAC OS X 10.5.4 Leopard で検証されています。
- インストールされている Mac OS X の正確なバージョンは、アップルメニューの”この Mac について”を開くと確認できます。OS のバージョン番号が、ロゴの下に表示されます。例: Version 10.5.4.Mac OS X
- 正確なバージョン番号は、バージョン情報をクリックすると Build 8R2218 のように表示が変わります。(Apple では、同じバージョン番号でも僅かに異なり、動作にも差が出る可能性があるバージョンをリリースする場合があります。正確な OS バージョンは、この Build 番号で確認してください。)

ワークステーションとノートパソコン

- Autodesk Maya 2009 は、上記の Mac OS X バージョンを使用して、以下のシステムで動作検証を行っています。
- 使用されるシステムが不明な場合は、[Apple Support](#) サイトをご参照ください。
- デュアルモニタは、後述の注意事項をご確認の上、ご使用ください。
- Intel GMA 950 または GMA x3100 グラフィックスカードが搭載された Mac は、いずれも動作検証が行われておりません。サポートの対象外となりますのでご注意ください。



ハードウェア

Maya 2009 のハードウェア対応状況は以下の通りです。

凡例

- ✓ オートデスクハードウェア検証ラボで動作確認済み
- 👉 制限付きで対応。問題点と制限を参照。
- 🕒 動作検証予定。検証結果は追って掲載。
- 👉 対応 (但し、ラボでは動作未検証)。
- × 深刻な問題により非対応。
- 動作未検証。検証予定無し。

Autodesk Maya 2009 Intel ベース Macintosh 版ハードウェア対応状況		
ハードウェアモデル	ハードウェアスペック	対応状況
MacPro	Dual Core Intel XEON @ 2.66Ghz	✓
	Dual Quad-Core Intel XEON @ 3.0G1z	✓
	Quad Core Intel XEON @ 3.2Ghz	✓
	Dual Quad-Core Intel Xeon @ 2.8Ghz (8cores)	✓
I Mac	Intel Core Duo @ 2Ghz	👉
	Intel Core 2 Duo @ 2.16Ghz	✓
	Intel Core 2 Extreme @ 2.8Ghz	✓
MacBook Pro	Intel Core 2 Duo @ 2.33hz	✓
	Intel Core 2 Duo @ 2.5Ghz	✓

注意: Flat Panels を搭載する全ての Mac (iMacs 及び PowerBook) は、本体画面の解像度に制限されるため、Maya の使用が制限される可能性があります。(例えば、メニューバーが一部表示されない、必要な画面解像度が対応しないなど)。外部モニタを使用し、解像度を 1280 × 1024 に設定すると、Maya のメニューやウィンドウを全て問題なく表示することができます。

グラフィックスカード&ドライバ

- 全ての動作検証は、特定の OS (10.5 など) または OS アップデート (10.5.2 など) に含まれる Apple のデフォルトドライバを使用して行われています。グラフィックスメーカーから直接取得したドライバなど、他の手段で取得したドライバについては、非対応とみなし、サポート対象外となります。非対応のドライバを使用する場合、オートデスクでは、Maya の動作について保証できません。OS の一部として Apple からリリースされたドライバ以外のドライバの使用による問題が、数多く報告されています。
- Mac OS X システムにインストールされたビデオドライババージョンの確認には、Finder ウィンドウから System > Library > Extensions > メーカーの Extension ファイルを探します。ファイルを選択して、File メニューから「情報を見る」を開いてバージョン情報を確認します。例えば、Nvidia GeForce FX 6800 Ultra 用にインストールされたビデオドライバのバージョンは、System > Library > Extensions > NVDANV40Hals.kext ファイルを選んだ状態で、File メニューから「情報を見る」を開きます。



- Maya 2009 に対応するグラフィックスカードとドライババージョンは以下の通りです。

凡例

- ✓ オートデスクハードウェア検証ラボで動作確認済み
- ☞ 制限付きで対応。問題点と制限を参照。
- ⌚ 動作検証予定。検証結果は追って掲載。
- ☺ 対応 (但し、ラボでは動作未検証)。
- × 深刻な問題により非対応。
- 動作未検証。検証予定無し。

Autodesk Maya 2009 Macintosh 版のグラフィックスカードとドライバ対応状況		
グラフィックカード	対応状況	
	状況	備考
NVIDIA		
Quadro FX 4500	☞	問題点と制限(2)参照
Quadro FX 5600	☞	問題点と制限(1)参照
GeForce 7300 GT	☞	問題点と制限(2)参照
GeForce 7600 GT	-	-
GeForce 8800 GT	☞	問題点と制限(1)参照
GeForce 8600M GT	✓	-
ATI		
Radeon X2600 HD	☞	問題点と制限(3)及び(4)参照
Radeon X1600	✓	-
Radeon X2400 HD	○	-

旧型グラフィックスカード

表に記載されていないカードについては、検証されていません。しかし、Maya での使用が可能な場合もあります。特定のカードの Maya での使用については、旧バージョンの OS X 版 Maya の動作環境をご参照ください。これらのカードを使用される場合、オートデスクでは、発生する問題に対応できませんので、予めご了承ください。

デュアルモニタ

Apple システムでは、デュアル出力に対応するグラフィックスカード(Nvidia GeForce 6800、ATI Radeon x850xt 等)の使用により、デュアルモニタ構成が可能です。

ステレオスコープ対応ハードウェア

ステレオ対応グラフィックスハードウェアの動作環境については、[こちら](#) (英語) をご覧ください。



問題点 & 制限

NVIDIA グラフィックスカードの問題点と制限については、以下の通りです。

グラフィックスカード	制限/問題点	状況/回避策
Quadro FX 5600 GeForce 8800GT	(1) Bug #310669 G80 ベースのカードでは、IPR リフレッシュラインが描画されない	-
Quadro FX 4500 GeForce 7300GT GeForce 7600GT	(2) Bug #302888 G70 ベースのカードでは、ワイヤーフレームが太く描画される	-

ATI グラフィックスカードの問題点と制限については、以下の通りです。

グラフィックスカード	制限/問題点	状況/回避策
ATI X2600HD	(3) Bug #285168 ハードウェアレンダラーまたは高品質ビューポートで、シャドウが適正に表示されない。	この問題は、メーカーに報告済み。 Radar Tracking #5707401
ATI X2600HD	(4) Bug #295472 高品質ビューポートを有効にして、ビューポートをタンブルすると、期待する転送速度よりもアップデート速度が遅くなる。	この問題は、メーカーに報告済み。 Radar Tracking #5751761

Macintoshで使用するグラフィックスカードについて

- MAC プラットフォームは、ハードウェアオーバーレイに対応しません。
- ビューポートで、シャドウが機能しません。
- テクスチャ・プレースメントマニピュレータが表示されない場合があります。この場合、同じウィンドウ内で、マウスの中央ボタンをクリックして、強制的に表示させることができます。
- イメージブレインのアトリビュートエディタで Alpha Gain スライダを操作しても、イメージブレインの透明度が変更できない、または、アルファゲインが正しく表示されません。
- Paint Effects ブラシや Artisan ブラシを使用する場合、描画が終わっても輪郭が画面に残る、描画できない、または、正しく描画できないなどの問題があります。

Autodesk, Maya は、米国またはその他の国における Autodesk, Inc./ Autodesk Canada Co.の登録商標または商標です。その他記載のブランド名、製品名、商標は、それぞれの所有者に帰属します。Autodesk, Inc.は製品の提供、仕様などを事前通達することなく変更する場合があります。また、本書における誤植について、責任を負わないものとします。

© 2009 Autodesk, Inc. All rights reserved.