



## Autodesk Maya 2009 グラフィックス ハードウェア動作環境

Microsoft<sup>®</sup> Windows<sup>®</sup> 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
グラフィックスカード & ドライバ .....	2
問題点 & 制限 .....	3
オペレーティングシステムに関する問題 & その他の問題 .....	4
オペレーティングシステムに関する注意 .....	4
ステレオスコープ対応ハードウェア .....	4

### 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

本書には、NVIDIA<sup>®</sup> 及び ATI<sup>™</sup> グラフィックスカードの検証結果と問題点について追加記載されています。



グラフィックスカード & ドライバ

Maya 2009 ソフトウェア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については、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 Windows 版のグラフィックスカードとドライバ対応状況					
		Windows XP SP2		Windows Vista Business SP1	
グラフィックスカード	ドライバ	32ビット版 OS	64ビット版 OS	32ビット版 OS	64ビット版 OS
NVIDIA					
Quadro <sup>®</sup> FX 4700x2	v.175.51	✓(英語)	✓(英語)	✓(英語)	✓(英語)
Quadro FX 1700	v.169.96	✓(英語)	✓(英語)	✓(英語)	✓(英語)
Quadro FX 3700	v.169.96	✓(英語)	✓(英語)	✓(英語)	✓(英語)
Quadro FX 4600	v.169.96	✓(英語)	✓(英語)	✓(英語)	✓(英語)
Quadro FX 5600	v.169.96	✓(英語)	✓(英語)	✓(英語)	✓(英語)
Quadro FX 1500	v.169.96	✓(英語)	✓(英語)	✓(英語)	✓(英語)
Quadro FX 3500	v.169.96	✓(英語)	✓(英語)	✓(英語)	✓(英語)
Quadro FX 4500	v.169.96	✓(英語)	✓(英語)	✓(英語)	✓(英語)
Quadro FX 4500x2	v.175.51	✓(英語)	✓(英語)	✓(英語)	✓(英語)
Quadro FX 5500	v.169.96	✓(英語)	✓(英語)	✓(英語)	✓(英語)
GeForce <sup>®</sup> GPUs	—	▲ “ <a href="#">最初にお読みください</a> ” 第 1 項参照 (英語)			



# Autodesk<sup>®</sup> Maya<sup>®</sup> 2009 Graphics Hardware Qualification Microsoft<sup>®</sup> Windows<sup>®</sup> プラットフォーム

Autodesk Maya 2009 Windows 版のグラフィックスカードとドライバ対応状況					
		Windows XP SP2		Windows Vista Business SP1	
グラフィックスカード	ドライバ	32-ビット版 OS	64-ビット版 OS	32-ビット版 OS	64-ビット版 OS
ATI					
FirePro™ 3D v3700	—	⌚	⌚	⌚	⌚
FireGL™ v8650	v.8.502	<a href="#">👉 (英語)</a>	<a href="#">👉 (英語)</a>	<a href="#">👉 (英語)</a>	<a href="#">👉 (英語)</a>
FireGL v8600	v.8.502	<a href="#">👉 (英語)</a>	<a href="#">👉 (英語)</a>	<a href="#">👉 (英語)</a>	<a href="#">👉 (英語)</a>
FireGL v7600	v.8.502	<a href="#">👉 (英語)</a>	<a href="#">👉 (英語)</a>	<a href="#">👉 (英語)</a>	<a href="#">👉 (英語)</a>
FireGL v5600	v.8.502	<a href="#">👉 (英語)</a>	<a href="#">👉 (英語)</a>	<a href="#">👉 (英語)</a>	<a href="#">👉 (英語)</a>
FireGL v3600	v.8.502	<a href="#">👉 (英語)</a>	<a href="#">👉 (英語)</a>	<a href="#">👉 (英語)</a>	<a href="#">👉 (英語)</a>
FireGL v7350	v.8.502	<a href="#">👉 (英語)</a>	<a href="#">👉 (英語)</a>	<a href="#">👉 (英語)</a>	<a href="#">👉 (英語)</a>
Radeon GPUs	—	▲ <a href="#">“最初にお読みください”</a> 第 2 項参照 (英語)			

## 問題点 & 制限

NVIDIA グラフィックスカードの使用に関し、現時点で既知の問題はありません。ATI グラフィックスカード使用上の問題点と制限は、以下の通りです。

ATI グラフィックスカードの問題点と制限				
グラフィックスカード	ドライバ	OS	制限/問題点	状況/回避策
FireGL V7700	v.8.502	Windows Vista Business 64 ビット版	Bug #305728 ペイントすると、オブジェクトのテクスチャが黒くなる。その結果、ペイントストロークがパースペクティブビューに表示されない。	—
FireGL v7700, FireGL v8650, FireGL v8600, FireGL v7600, FireGL v5600, FireGL v3600	v.8.502	Microsoft Windows XP Professional SP2 32 ビット版 & 64 ビット版	Bug #304985 ジオメトリを使用するペイントエフェクトブラシが、ビューポートにアーティファクトを生成	メーカーへ問題を報告済み
FireGL v8650	v.8.502	Windows XP Professional SP2 & Windows Vista Business	Bug #308189 重いシーン(パーティクル数が多い、cgfx シェーダ、高品質ビューポートなど)を使う場合、Maya がフリーズする	—



## オペレーティングシステムに関する問題 & その他の問題

以下の制限 / 問題点については、現在調査中です。オートデスクでは、関連要素の詳細な組み合わせを特定していません。Maya に関する既知の問題の詳細については、“リリースノート”をご参照ください。

制限 / 問題点		
Bug Number	OS	Description / Workaround
284763	Windows Vista	ペイントエフェクトパネルで作業する場合、ディスプレイが適正にリフレッシュされない場合がある。ブラシの複製が複数見える、新しいストロークが描かれてもペイントストロークが更新されない、消えないなど。
277831	Windows Vista	NURBS テクスチャのプレースメントウィンドが適正に描かれない、またはアーティファクトを再描画する。

## オペレーティングシステムに関する注意

- Maya 2009 は、Microsoft Windows XP Service Pack 3 に対応していません。
- Windows XP Professional Service Pack 2 (SP2). SP2 をインストールした後、Maya または Maya の一部コンポーネントが正常に起動しない場合があります。この問題が発生した場合、Windows ファイアウォールダイアログボックスからプログラムのブロックを解除する、または、Windows ファイアウォールダイアログボックスの例外タブで例外としてプログラムを加えます。この件に関する詳細は、Microsoft Update をご覧ください。 <http://support.microsoft.com/default.aspx?kbid=842242&product=windowsxpsp2>
- オートデスクは、Maya のツールバーメニューから選択するとシステムが停止するまたは一時的に固まるという問題を認知しています。この問題が発生した場合、me.3d.qualification@autodesk.com へお知らせ願います。
- オートデスクでは、NFS や Novell Netware またはその他のリモートのファイルシステムへ Maya から直接データを保存することを奨励しません。オートデスクでは問題を確認していませんが、この方法で保存する場合にデータ破損が生じたという報告を複数受けています。ファイルは一度ローカルに保存してから外部ストレージシステムへコピーする方法をおとりください。
- Windows XP のユーザインタフェイスで、Maya のプルダウンメニューが適正に表示されない場合、ユーザインタフェイスを Windows クラシックに変更します。スタート > コントロールパネル > 画面 > テーマ > Windows クラシック
- グローバルプリセット: NVIDIA コントロールパネルの Manage 3D setting (3D 設定管理) のグローバル設定にある “Autodesk Maya” の選択を強く奨励します。
- ATI FireGL ドライバをインストールする際、HDMI オーディオ出力用のオーディオドライバがデフォルトでインストールされます。このドライバにより、現行のサウンド構成が適正に機能しなくなるという問題が発生する場合があります。この問題は、HDMI ドライバをインストールしない、または、デバイスマネージャからサウンドドライバを無効にすることで回避できます。

## 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、こちらをご覧ください。

[Autodesk Maya 2009 Graphics Hardware Qualification for Stereo Support for the Microsoft Windows Platform \(英語\)](#)

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.