



Arnold レンダーノード セットアップガイド

2026, 2025, 2024, 2023, 2022 版

■ご注意

このインストールガイドは、本製品の使用許諾契約書に基づいて使用することができます。

このインストールガイドの全部または一部を、ダイキン工業株式会社の書面による許可を得ることなく複写、複製、転用することはできません。

このインストールガイドの記載内容は、予告なく変更することがあります。

■著作権と商標

3ds Max、Maya、Maya Creative、MotionBuilder、Mudbox、Arnold、Flow Production Tracking、Flex は、米国 Autodesk, Inc.の登録商標です。

Microsoft、Windows、Windows Server は、米国 Microsoft Corporation の登録商標または商標です。

その他、このインストールガイドに記載されている会社名、製品名は、一般に各社の登録商標または商標です。

なお、文章中では TM マークおよび R マークは明記していません。

オートデスク製品のスクリーンショットは、米国 Autodesk, Inc. の許可により転載されています。

目 次

1. ARNOLDレンダーノードのインストール／設定(スタンドアロンレンダーを使用される場合)	3
2. AUTODESK社のテクニカルサポート	7
3. ダイキン工業のテクニカルサポート	7

1. Arnold レンダーノードのインストール／設定(スタンドアロンレンダーを使用される場合)

Arnold レンダラを使用したレンダーファーム等を構築される場合やローカルマシンでバッチレンダリングされる場合などでは、Arnold のレンダリングライセンスの設定およびレンダーノードへのインストールが必要です。サブスクリプション特典の「クラウド利用権」により、クラウドでの運用も可能です。

<参考サイト>

- ・ ライセンス管理ホーム – Arnold User Guide
https://help.autodesk.com/view/ARNOL/JPN/?guid=arnold_user_guide_arnold_setup_ac_licensing_home.html
- ・ Arnold レンダリングファームを設定する方法
<https://www.autodesk.com/jp/support/technical/article/caas/sfdcarticles/sfdcarticles/JPN/How-to-set-up-an-Arnold-Render-Farm.html>
- ・ サブスクリプションの特典に関するよくある質問(FAQ) : 3ds Max および Maya のクラウド利用権
<https://www.autodesk.com/jp/support/technical/article/caas/sfdcarticles/sfdcarticles/JPN/Subscription-Benefits-FAQ-Cloud-Rights.html>

※以下の手順は Windows 版での設定方法です。Mac 版、Linux 版での設定方法は上記サイトをご参照ください。

※M&E Collection(シングルユーザ／マルチユーザ)2026 リリースには、Arnold 2026/2025/2024/2023/2022/2020 ライセンスが5本含まれています。

※M&E Collection シングルユーザでは、Arnold もシングルユーザにするか、マルチユーザにするかご購入時に選択可能です。ただし、シングルユーザをご選択いただいた場合は、指名ユーザのみでの使用に限定されますので、実質、共有のレンダーファームなどでご使用いただくことは難しいです。このため、レンダーファームでのご使用には、マルチユーザをご選択いただくことをお勧めしています。Arnold シングルユーザはローカルマシンで手軽にバッチレンダリングを行いたい場合などに適しています。

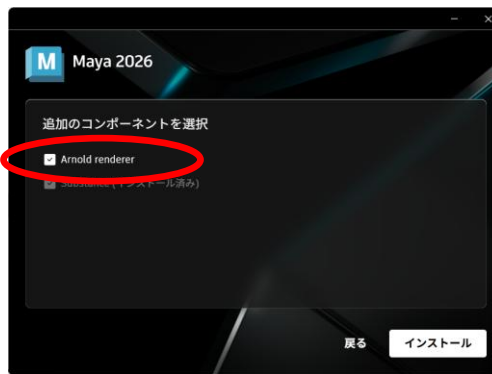
※現在、M&E Collection 付属の Arnold をシングルユーザライセンスでご使用されており、マルチユーザライセンスに変更をご希望される場合は、弊社サポートまでご連絡ください。

サポートサイト : <https://www.itec.daikin.co.jp/DC/prd/collection/support/> - 「サポートリクエスト」

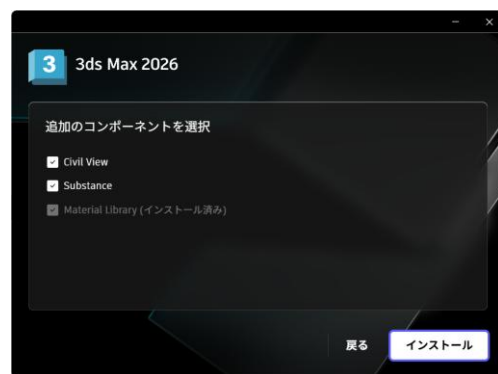
① レンダーノードへの Arnold レンダラのインストール

レンダーノードにて、Maya もしくは 3ds Max にて、Arnold レンダラを使用するよう設定したシーンをレンダリングするためには(Maya の Render.exe コマンド、3ds Max の 3dsmaxcmd.exe コマンドを使用の場合)、通常の方法で Maya もしくは 3ds Max をインストールします。このとき、サブコンポーネントにて、Arnold が選択されているのを確認します。

※3ds Max2021 以降では、デフォルトレンダラが Arnold に変更されていますので、強制的にインストールされます。(サブコンポーネントにリストアップされず、OFF にできません)



＜Maya2026 の場合＞



＜3ds Max 2026 の場合＞

- ② お持ちの Arnold のライセンス形態によって、ライセンス設定を行ってください。

＜マルチユーザーライセンスの場合＞

- ② -1. Arnold レンダリングライセンスの取得 (Arnold 単体ライセンス)

※M&E Collection マルチユーザーライセンスをお持ちの場合には Arnold が5本含まれておりますので、このステップは不要です。②-2. へお進みください。

以下のサイトの方法で Arnold レンダリングライセンスを取得し、新規ライセンスサーバーを設定、もしくは既存のライセンスサーバーのライセンスファイルにマージします。マージ後はライセンスサーバーを再起動します。

- ・ネットワークライセンスファイルを取得、インストールする

<https://www.autodesk.com/jp/support/download-install/admins/network-deploy/generate-and-install-a-license-file>



- ② -2. 以下の方法でライセンスサーバーを指定します。

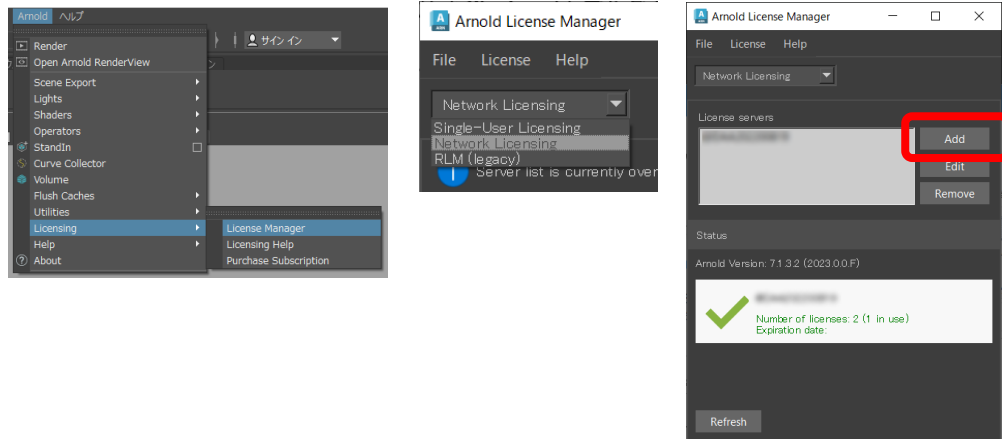
【特定のレンダリング用アカウントがある場合】

レンダリング用アカウントにログインし、ArnoldLicenseManager を使用してライセンスサーバーを指定します。

Maya: C:\Program Files\Autodesk\Arnold\maya<ver>\bin\ArnoldLicenseManager.exe

3dsMax: C:\ProgramData\Autodesk\ApplicationPlugins\MAXtoA<ver>\ArnoldLicenseManager.exe

を管理者権限で起動、もしくは Maya や 3ds Max を起動した後、Arnold プルダウンにて、Licensing > License Manager を起動、プルダウンから”Network Licensing”を選択します。”Add”ボタンでライセンスサーバーを指定します。(シングルユーザから切り替える場合は、License > Switch to Network Licensing)



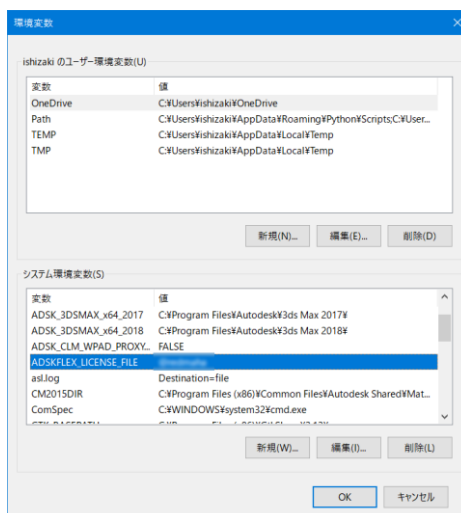
設定は以下に保存されています。アカウントに依存しますので、複数のレンダリング用アカウントが存在する場合は、アカウント毎に実施する必要があります。

C:\Users\<username>\AppData\Local\Autodesk\Arnold\config

【特定のレンダリング用アカウントが無い場合】

いずれのアカウントでも有効なライセンスサーバー指定方法として、システム環境変数、ADSKFLEX_LICENSE_FILE を使用してライセンスサーバーを指定します。

ADSKFLEX_LICENSE_FILE = @license_server_name or @IP_Address



変数値の設定例:

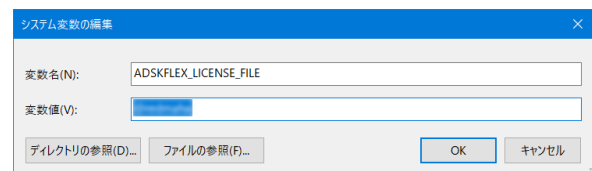
@server1

@server1;@server2;@193.45.12.4

2080@server1;2080@server2;2080@server3

※セミコロンで区切って、複数指定可能です。

※port@server の形式でポート番号が指定できます。



<参考サイト>

・環境変数 ADSKFLEX_LICENSE_FILE を使用してライセンス サーバを指定する方法
<https://www.autodesk.com/jp/support/technical/article/caas/sfdcarticles/sfdcarticles/JPN/How-to-specify-license-servers-using-the-ADSKFLEX-LICENSE-FILE-environment-variable-s.html>

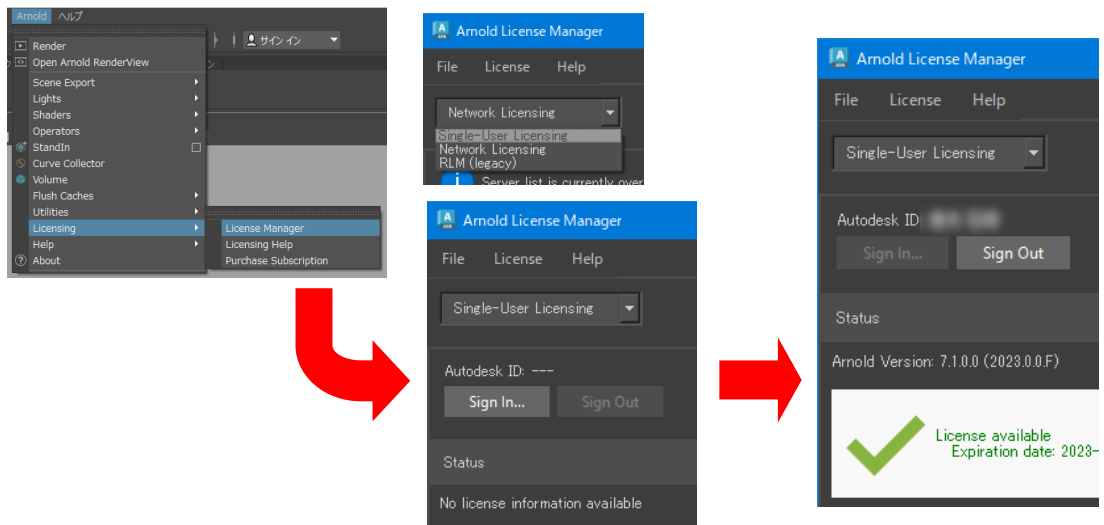
<シングルユーザーライセンスの場合>

- ② -1. あらかじめ、Arnold 単体ライセンスもしくは Arnold を含む M&E Collection のシングルユーザーライセンスを、レンダリングで使用するアカウントに割り付けておきます。
- ② -2. レンダリングで使用するアカウントでログインし、Arnold ライセンスマネージャにて、サインインします

Maya: C:\Program Files\Autodesk\Arnold\maya<ver>\bin\ArnoldLicenseManager.exe

3dsMax: C:\ProgramData\Autodesk\ApplicationPlugins\MAXtoA.<ver>\ArnoldLicenseManager.exe

を管理者権限で起動、もしくは Maya や 3ds Max を起動した後、Arnold プルダウンにて、Licensing > License Manager を起動、Single-user から、Autodesk ID でサインインします（マルチユーザから切り替える場合は、License > Switch to Single-user Licensing）。



設定は以下に保存されています。アカウントに依存しますので、複数のレンダリング用アカウントが存在する場合は、アカウント毎に実施する必要があります。

C:\Users<username>\AppData\Local\Autodesk\Arnold\config

2. Autodesk 社のテクニカルサポート

Autodesk アカウント内の問題につきましては、弊社（ダイキン工業）からはアクセスできませんので、必ずこちらのサポートサービスをご利用ください。

- サブスクリプションおよび保守プラン向けのサポート
 - ・サブスクリプションおよび保守プランをご契約の方は、Autodesk Assistant によるサポートのご利用が可能です。Assistant で解決しない場合は、担当者に連絡する方法も提供されています。

<https://www.autodesk.com/jp/support>

3. ダイキン工業のテクニカルサポート

- サポート契約のご案内
弊社サポートサイトには以下の内容が掲載されております。
 - ・インストールガイド等のドキュメント
 - ・各製品のサポートサイトへのリンク
 - ・サブスクリプション購入特典サイト (DAIKIN CG Channel) へのリンク
 - ・SUITE USERS NOTES へのリンク
 - ・ライセンスリクエストフォーム
 - ・サポートリクエストフォーム

<https://www.itec.daikin.co.jp/DC/prd/collection/support/>

※テクニカルサポートをご依頼の際は、サポートリクエストフォームをご利用ください。

※Autodesk アカウント内の問題につきましては、上記 Autodesk 社のテクニカルサポートをご利用ください。

Arnold レンダーノード セットアップガイド

2025年 12月 第一版発行

発行者 ダイキン工業株式会社 電子システム事業部 CG Products サポートセンター
本書に関するお問い合わせは、下記までお願いいたします。

〒104-0028
東京都中央区八重洲二丁目2番1号 東京ミッドタウン八重洲 八重洲セントラルタワー
ダイキン工業株式会社 電子システム事業部 CG Products サポートセンター
E-mail: cg-support@daikin.co.jp

本書の一部または全部を、無断で複写、転載することは、著作権法の定める範囲で禁じられています。
