

	Maya 2018 update3		Maya 2017		Maya 2016		Maya 2015	
	OpenGL コアプロファイル	DirectX 11	OpenGL コアプロファイル	DirectX 11	OpenGL コアプロファイル	DirectX 11	OpenGL	DirectX 11
ビューポート レンダラ								
スキニング キャラクタ 1体 アニメーション 10,807 faces x1	353.77 fps	375 fps	364.07 fps	101.9 fps	80.81 fps	83.33 fps	71.83 fps	86.6 fps
スキニング キャラクタ 15体 アニメーション 10,807 faces x15	148.22 fps	175.23 fps	157.56 fps	27.05 fps	21.1 fps	22.24 fps	5.51 fps	6.01 fps
OpenSubdiv スキニング キャラクタ 1体 アニメーション 10,807 faces x1	250 fps	367.07 fps	19.33 fps	25.64 fps	9.75 fps	11.41 fps	10.14 fps	12.88 fps
OpenSubdiv スキニング キャラクタ 15体 アニメーション 10,807 faces x15	33.06 fps	36.98 fps	2.39 fps	2.95 fps	1.52 fps	1.56 fps	0.69 fps	0.84 fps
デルタマッシュ スキニング キャラクタ 1体 アニメーション 10,807 faces x1	320.51 fps	347.22 fps	68.18 fps	70.62 fps	61.27 fps	64.65 fps	N/A	N/A
スケルトン キャラクタ 15体 アニメーション (jointのみ)	328.94 fps	281.95 fps	350.46 fps	281.95 fps	267.85 fps	288.46 fps	189.39 fps	197.36 fps
ビューポート レンダリング 15,000 faces x 2,500 mesh Total 37,500,000 faces	56.81 fps	64.1 fps	54.98 fps	58.13 fps	42.8 fps	62.91 fps	45.78 fps	57.07 fps
ビューポート レンダリング 透明度のアルゴリズム 15,000 faces x 1,000 mesh Total 15,000,000 faces	アルファカット: 119.04 fps 深度ピーリング: 15.98 fps	アルファカット: 124.58 fps 深度ピーリング: 23.82 fps	深度ピーリング: 16.16 fps	深度ピーリング: 23.91fps	深度ピーリング: 13.96 fps	深度ピーリング: 14.02 fps	深度ピーリング: 16.14 fps	深度ピーリング: 23.9 fps
ビューポート オブジェクト全選択 (マウス) 15,000 faces x 2,500 mesh	1 sec	1 sec	1 sec	1 sec	1 sec	21 sec	26 sec	20 sec
シーン ファイルを開く (.mb) 15,000 faces x 2,500 mesh ファイルサイズ 2.8GB	8.8 sec	TBC	13.2 sec	TBC	9.1 sec	TBC	9.1 sec	TBC
シーン ファイルを開く (.ma) 15,000 faces x 2,500 mesh ファイルサイズ 5.0GB	51.4 sec	TBC	196.8 sec	TBC	177.5 sec	TBC	127.3 sec	TBC
シーン ファイルを開く (.mb) スキニング キャラクタ 15体 10,807 faces x15 375 frames ファイルサイズ: Maya 2018 25.7MB Maya 2017, 2016, 2015 41.2MB	1 sec	TBC	2.6 sec	TBC	2.4 sec	TBC	2.8 sec	TBC
シーン ファイルを開く (.ma) スキニング キャラクタ 15体 10,807 faces x15 375 frames ファイルサイズ: Maya 2018 44.0MB Maya 2017, 2016, 2015 62.2MB	1.8 sec	TBC	4.6 sec	TBC	5.3 sec	TBC	5.2 sec	TBC
シーン ファイルを開く (.fbx Binary) スキニング キャラクタ 15体 10,807 faces x15 375 frames ファイルサイズ 161MB	10.6 sec	TBC	13.2 sec	TBC	12.8 sec	TBC	12.9 sec	TBC
プーリアン 論理差 250,000 faces & 250,000 faces	17.8 sec	TBC	23.5 sec	TBC	23.5 sec	TBC	27.7 sec	TBC
bifrost シミュレーション deepOcean.ma 120 frames Master Voxel Size 0.1	322 sec 390,330 particles	TBC	300 sec 390,330 particles	TBC	272 sec 324,776 particles	TBC	556 sec 324,776 particles	TBC

最も高いパフォーマンス

最も低いパフォーマンス

テスト環境
Xeon E5-2637 v3 3.5GHz x2
Memory 32Gb
Windows 10
HDD 1TB (non-SSD)
Nvidia Quadro M5000
ディスプレイ解像度 2560 x 1440

Maya 2018, 2017, 2016 では
OpenGLコアプロファイル互換性あり
評価モード: 並列 を使用

Maya 2018 はアトリビュート データをブ
ロックにパックすることによってファイル
のサイズを小さくし、ファイルのロード
時間を短縮