

# Autodesk Maya 2012 Hotfix 2 自述

本文档包含此版本中已修复问题的错误编号及相应说明。此外，本文档可能还包含此版本中新增功能的相关信息（如果适用）。强烈建议您安装此版本前阅读本文档。为便于参考，应该将本自述文件保存到硬盘驱动器或打印一份副本。

## 重要说明：

- 每个修补程序都是累积性的，即包含之前修补程序中的修复。例如，Hotfix 2 包含 Hotfix 1 中发布的修复，因此不需要同时下载和安装这两个修补程序。
- 在 Windows 平台上，此修补程序用于修补现有 Maya 应用程序。因此在安装此修补程序时，请不要卸载 Maya。
- 在 Mac 和 Linux 平台上，此修补程序是一个完整的产品安装。因此在安装此修补程序之前，请先卸载现有 Maya 应用程序。

## 目录

其他资源 .....	1
Hotfix 2 .....	1
Hotfix 1 .....	3

## 其他资源

有关卸载和安装 Maya 2012 的完整说明，请参见：[www.autodesk.com/maya-faq-2012-chs](http://www.autodesk.com/maya-faq-2012-chs)。

有关完整文档和学习资源的信息，请参见：[www.autodesk.com/maya-docs](http://www.autodesk.com/maya-docs)。

有关硬件限定条件的信息，请参见：[www.autodesk.com/maya-hardware](http://www.autodesk.com/maya-hardware)。

若要报告此版本相关的问题，请参见：[www.autodesk.com/maya-support](http://www.autodesk.com/maya-support)。

有关更多资源的信息，请参见：[www.autodesk.com/maya-learningpath](http://www.autodesk.com/maya-learningpath)。

## Hotfix 2

### 一般更新

#### *Mental ray Satellite 更新*

Maya 2012 现在包括四个 mental ray Satellite 网络渲染许可，允许您最多免费使用四台从属计算机（每台计算机最多使用四个处理器，内核数量不限）来进行 mental ray 网络渲染。

**注意：** Maya 2012 帮助将 Satellite 许可数错误地列为 8。Maya 2012 中可用的正确 Satellite 许可数为 4。

#### *批渲染目标渲染支持（错误 380520）*

多个可渲染的摄影机不支持批渲染目标渲染。

### 注意事项和解决方案

#### *已去除的“最近的命令”菜单不更新（错误 198732、380317）*

解决方案：不删除菜单，始终直接从热盒中使用。

#### *热盒冻结（错误 345838）*

解决方案：按空格键关闭热盒。

### 已修复问题

错误编号	说明
374184	Goal issue when using a straight curve
379526	Render target recursively filter renders
380975	Load render pass doesn't work when project is on network share
381943	Shadow artifacts occurs with large differences in object size
382170	Connecting luminance node to bump channel of mental ray shader causes crash
382221	UNC path bookmarks are not saved in new filebrowser
382758	Final gather map visualization not working
384017	Painting blendshapes problems
384043	Wacom tablet not working correctly in mouse mode
384291	dagContainer collapses at every DAG operation
384302	Unpredictable results referencing HIK characters
384314	Creating Framebuffer with a Geometry shader causes a crash
384392	Joint orient channels not accepting setAttr correctly
384523	Graph editor: cannot view multiple f-curves on a character set
385368	Polysplit crash
385417	Metacarpal fingers not created when creating HIK control rig
385873	Pinning an effector is causing the pivot display to jump
380473	Missing manipulator handles in perspective view
375080	Adaptive sampling gives lower shading quality in framebuffers
380236	mia_material_x preset 'Satin Metal' renders differently
380322	Scenes with dense final gather settings may have longer render time
380847	Render with mental ray errors with multi-shape polygons
382154	HIK: Shift+LMB does not allow for selection of keys on timeline if HIK in scene
383833	New option in move tool broken

### *Human IK: 无法将对象设置为辅助效应器的父对象 (MNLN-343)*

安装此修复后，骨架可以在操纵身体部位或全身时将活动辅助效应器考虑在内。以前，如果未选定或固定活动辅助效应器，则不会将其考虑在内。

**注意：**操纵时，如果这些辅助效应器的达到设定为 0 或 1，它们将正常工作。如果值介于 0 和 1 之间，反馈会不准确，因此在此类情况下，我们建议在“选定”模式下使用角色。

## Hotfix 1

### *Maya Python API 2.0*

在此版本中，使用新的 Maya Python API 2.0 增强了编写 Python 脚本的功能。此新的 API 性能更优、速度更快，可以让程序员更好地体验 Python。新 Python API 的结构类似于原始 Python API，因此便于转换。为了提供最大的灵活性，程序员可以同时的代码中使用两种 Python API，也可以分别单独使用，以扩展和自定义 Maya。

若要获得支持文档，请访问 [www.autodesk.com/developmaya](http://www.autodesk.com/developmaya)。

### *DMM 插件更新*

此版本还更新了适用于 Maya 的 DMM™ (Digital Molecular Matter) 插件。该插件来自 Pixelux Entertainment™，可供您解算多达 2500 个四面体。在 Mac OS X 和 Linux 系统上，DMM 现在支持多线程的性能改进。更新还修复了以下问题：

- 在 Linux 系统上，DMM 不再意外停止。
- 恢复 Maya 会话之后，DMM 工具架项目不再消失。
- “被动区域”的问题已在所有平台上修复。

**重要信息：**在 Windows 7 上，若要安装 DMM 插件，必须以管理员身份执行此操作。在 DMM.exe 文件上单击鼠标右键，然后从弹出菜单中选择“以管理员身份运行”。

Autodesk, Backburner, FBX, Maya, MotionBuilder, Mudbox, Softimage, and 3ds Max are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries. All other brand names, product names, or trademarks belong to their respective holders. Autodesk reserves the right to alter product and services offerings, and specifications and pricing at any time without notice, and is not responsible for typographical or graphical errors that may appear in this document.

© 2011 Autodesk, Inc. All rights reserved.