

Autodesk Maya 2012 修正パッチ 2 Readme

本書では、このリリースで修正された問題に関するバグ番号および内容を記載しています。また、このリリースでの新機能に関する情報も記載しています(該当する場合)。このリリースをインストールする前に本書を必ずお読みください。本書はハードドライブに保存するか印刷して参照してください。

注意事項:

- 修正パッチはすべて累積的なものであり、以前に配布された修正パッチの内容が含まれています。たとえば、修正パッチ 2 には修正パッチ 1 でリリースされた修正が含まれるため、両方の修正パッチをダウンロードしてインストールする必要はありません。
- Windows 用の修正パッチは、インストール済みの Maya アプリケーションに修正を加えるように設計されています。この修正パッチを実行する前に Maya をアンインストールする必要はありません。
- 一方、Mac および Linux 用の修正パッチは、製品のフルインストールの形式をとっています。この修正パッチを実行する前に、既存の Maya アプリケーションをアンインストールしてください。

目次

追加の製品情報.....	1
修正パッチ 2.....	2
修正パッチ 1.....	4

追加の製品情報

Maya 2012 のアンインストールとインストールの詳細手順については、www.autodesk.com/maya-faq-2012-jpn を参照してください。

完全版のマニュアルと学習リソースについては、www.autodesk.co.jp/maya-docs を参照してください。

ハードウェア要件については、www.autodesk.com/maya-hardware を参照してください。

本リリースに関する問題をお知らせいただく場合は、www.autodesk.co.jp/maya-support を参照してください。

その他の参考情報については、www.autodesk.co.jp/maya-learningpath を参照してください。

修正パッチ 2

一般的な改善

Mental Ray サテライトの更新

現在 Maya 2012 には、mental ray サテライト ネットワーク レンダリング ライセンスが 4 つ含まれています。したがって、mental ray ネットワーク レンダリングを行う際、最大 4 台のスレーブマシン(プロセッサ数はスレーブごとに最大 4、コア数は無制限)を自由に使用することができます。

注: Maya 2012 ヘルプには、サテライト ライセンスの数が誤って 8 と記載されています。May 2012 で使用できるサテライト ライセンスの正しい数は 4 です。

レンダー ターゲットによるバッチ レンダー制限(バグ #380520)

レンダー ターゲットによるバッチ レンダーは、レンダリング可能なカメラが複数ある場合はサポートされません。

注意事項と回避策

[最近使ったコマンド]メニューを切り離すと、以後内容が更新されない(バグ番号 198732、#380317)

回避策: このメニューは切り離さずに、常にホットボックスから直接使用します。


ホットボックスがフリーズする(バグ番号 345838)

回避策: スペースバーを押してホットボックスを閉じます。

Linux 上では Maya ヘルプのプリファレンスに日本語オプションが表示されない

修正パッチ 1 および 2 を適用した場合、Maya ヘルプのプリファレンス([ウィンドウ] > [設定/プリファレンス] > [プリファレンス])の[言語]ドロップダウンリストに[日本語]オプションが表示されません。

解決方法

1. Maya の日本語版のヘルプをシステムにインストールします。
2. ヘルプのプリファレンス ウィンドウを開くために、Maya で[ウィンドウ] > [設定/プリファレンス] > [プリファレンス] を選択します。
[プリファレンス] ウィンドウが表示されます。
3. [カテゴリ]から[ヘルプ]をクリックします。
4. [ヘルプの場所] セクションで、[カスタム]を選択し、 アイコンをクリックして Maya ヘルプの共有されている場所を指定するか、[カスタム] フィールドに http パスを直接入力します。

5. [保存]をクリックし、[プリファレンス]ウィンドウを閉じます。

修正項目

バグ番号	説明
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: オブジェクトへの補助エフェクタのペアレント化が動作しない(MNLN-343)

この問題が修正されたため、ボディの一部または全体の操作中にスケルトンは有効な補助エフェクタを適切に扱えるようになります。以前は、有効な補助エフェクタは、選択または固定されていない場合は適切に動作していませんでした。

注: 引き寄せ設定を 0 または 1 に設定して操作している場合、補助エフェクタは正しく動作します。値が 0 と 1 の間の場合、正確なフィードバックが得られません。その場合はキャラクタを選択モードで使用するをお勧めします。

修正パッチ 1

Maya Python API 2.0

このリリースでは、新しい Maya Python API 2.0 による Python スクリプトの機能拡張が含まれています。この新しい API は、より適切かつ高速に動作し、より Python らしい操作性をプログラマに提供します。新しい Python API は、構造的には元の Python API と似ているため、簡単に移行できます。柔軟性を最大限に高めるため、プログラマは両方の Python API をそれぞれコードで使用して、Maya を拡張およびカスタマイズすることができます。

関連するドキュメントについては、www.autodesk.com/developmaya を参照してください。

DMM プラグインの改善

このリリースでは、Pixelux Entertainment™ 提供の Maya 用 DMM™ (Digital Molecular Matter) プラグインの更新版を搭載しており、最大 2500 の 4 面体を処理することができます。Mac OS X および Linux システムでは、DMM はマルチスレッド処理をサポートするようになったため、パフォーマンスが向上しました。今回の改善の主な修正は次のとおりです。

- Linux システムで DMM が突然停止するという問題が解決されました。
- DMM シェルフの項目が Maya セッションの初期化後に非表示になる問題が解決されました。
- パッシブ領域で起きていた問題がすべてのプラットフォームで修正されています。

重要: Windows 7 で DMM プラグインをインストールする場合は、管理者として実行する必要があります。DMM.exe ファイルを右クリックし、ポップアップメニューから [管理者として実行] を選択します。

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.