

# Autodesk Maya 2012 Service Pack 1 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:

- このサービスパックは、すべてのオペレーティングシステムにおいて、製品のフルインストールの形式をとっています。このリリースをインストールする前に、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。
- 本サービスパックには、以前の修正パッチ(Hotfix)リリースでの修正がすべて含まれています。したがって、このサービスパックの他に、すべての修正パッチ(Hotfix)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。

## 目次

追加の製品情報.....	1
Service Pack 1.....	2
修正パッチ 4 (Hotfix 4).....	3
修正パッチ 3 (Hotfix 3).....	4
修正パッチ 2 (Hotfix 2).....	6
修正パッチ 1 (Hotfix 1).....	8

## 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](http://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](http://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](http://www.autodesk.com/maya-hardware) (英語)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](http://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](http://www.autodesk.co.jp/maya-learningpath) を参照してください。

## Service Pack 1

### 修正項目

バグ番号	説明
BRTA-4470/386499	Update the testMayaAudio with the ability to list the valid devices
BRTA-4381/383529	Reference edits not loaded for IK solvers
BRTA-4359/386452	Incorrect string passed through %f when play blasting
BRTA-4360/385513	Playblast ignores the value of the image format and only renders .iff
BRTA-4362/386450	Playblast does not support IMF plug-in formats
BRTA-4485/384665	setDependentsDirty not called in Python plugin MPxLocatorNodes
386333	New flag for viewer app like %f but with correct padding
370637	Pop-up windows do not create a separate taskbar button
BRTA-4306	Effector/IKHandle visibility conflicts with evaluation
BRTA-3268	Prefix option for Import problem with "All node", "Clashing node" and "file name"
BRTA-3145/379979	Deleting lights with referenced files crash when attempting to save
BRTA-3164	Maya UI issues with Simplified Chinese version
BRTA-2788	Cannot duplicate Bullet objects
BRTA-2047/386199	Depth compositing broken in image planes
BRTA-3722 /385912	LOD node not working in Viewport 2.0
BRTA-3427	Interactive bind manipulator not showing correctly with Reflection on
BRTA-1652	Import option "clashing nodes" problems
BRTA-3681	Problems muting audio in Audio attribute
BRTA-3685/352809	Offset and Silence attribute are not updated for scrubbing in the Time Slider
BRTA-4718	Audio does not update after changing the offset
BRTA-4720	Hotkeys: Alt + > and Alt + < not functioning correctly in Graph Editor
BRTA-3114	Reference edits corrupted
BRTA-1297	Final gather not working with Rebuild off
BRTA-3490	MatchMover freezes due to increased network activity
BRTA-3491	MatchMover cache on Windows 64-bit has a maximum limit of 2048 MB
BRTA-3993	Make setting the face/vertex normals of a mesh via the API faster

### 機能の制限事項と注意事項

次のセクションでは、本リリースに関する制限事項とその他の注意事項について説明します。

バグ番号	説明
BRTA-4815	Muting audio track in Trax Editor still plays sound when scrubbing in the Time Slider
BRTA-4858	Playblast with audio node set to Mute still plays sound

### *BRTA-2843 - Hotkeys not preserving their custom mappings*

Maya に定義されている既存のホットキー(Maya UI メニューに表示されている類)のある箇所をカスタムホットキーとして作成する場合、割り当てが直ちに影響しません。変更した効果を得るためには、Maya を終了し、起動しなおす必要があります。

### *BRTA-4475/367731 - Cannot pick a color outside of the Maya environment*

この問題を解決するには、環境変数へ新しいオプションである(MAYA\_GRAB\_FROM\_WHOLE\_SCREEN)を手作業によって追加する必要があります、追加することで画面全体から色の選択を可能とします。この回避策によって、次の問題も修正されます: BRTA-4477/383021 - Eye dropper causes windows to go blank when you select the edge。

### *BRTA-3535/ 386939 - Create Node & Hypershade windows open slowly when PATH includes a network drive*

Maya では、ユーザのパスにあるアイコンを検索しなくなりました。ユーザは、目的とするアイコンを含有するために、XBMLANGPATH を設定する必要があります。

### *mental ray のサテライト レンダリングのサポート*

mental ray のサテライト レンダリングは、それぞれ最大 4 つのプロセッサを備えた 4 台のリモートマシンで実行できます。マシンのコアの数に制限はありません。

## 修正パッチ 4 (Hotfix 4)

### 修正項目

バグ番号	説明
387003	Wacom mouse not working
BRTA-1132	Unexpected flipping when pairBlend rotation interpolation is set to Quaternion
386530	Plug-in load failure because of Dependency Graph changes
BRTA-1077	Crash with extruding a deleted face
BRTA-1939/387065	Keys in Graph Editor change value when moved along Timeline while zoomed out
386875	nCloth collision failures
386293	Relax initial state resets some nCloth damp values
386350	attrFieldSliderGrp - cc option does not work
384523	Graph Editor: can't view multiple f-curves on a character set
386622	Nucleus no longer stops immediately when simulation is aborted
BRTA-2104	Local wind problem
BRTA-1252/ 385858	Crash upon reading EXR file from Mudbox
386482	Cannot open Render View when opening Maya scene by double-clicking
368547	Preferences option "Hide extensions in filter" cause File Type Options on export to disappear

## Composite で修正された項目

Maya 2012 修正パッチ 4 (Hotfix 4)には Maya Composite の更新内容が含まれています。詳細は、次のリストを参照してください。

**重要:** この更新をインストールする前に、既存の Maya Composite をアンインストールする必要があります。Mac および Linux ユーザ: この更新はインストーラに含まれています。Windows ユーザ: ダウンロード ページで提供される個別のパッケージを使用してください。

バグ番号	説明
344466	Preference: Can't change the padding in the version Preference tab
383782	Viewport : Hotkeys don't work in full frame mode
382182	Crash when converting a Cineon10bit to a Cineon16bit
382225	DPX rendering options should not be available for Cineon format
385108	Composition drops textures when rendered on multiple machines
363887	Render fails with error "Terminate handler called from thread"
365854	Performance issues related to graphics cards
383357	Performance degradation issues
383492	Vector paint performance issues

## Mac OS 10.7 (Lion)の制限事項

次の表には、Maya 2012 修正パッチ 4 (Hotfix 4)を Mac OS 10.7 (Lion)上で実行するときの制限事項が記載されています。

バグ番号	説明
BRTA-2427	Some PICT, SGI, and PSD image files fail to display
BRTA-2429	Installer freezes at end of successful installation; is okay to force quit the installer
BRTA-2419	Crash when using the High Quality viewport
BRTA-2420	No refresh after performing some operations; force refresh by tumbling to resolve
BRTA-2121	Library in home directory is hidden in 10.7; user must navigate to it using Terminal or Go to Folder functionality in the Finder

## 修正パッチ 3 (Hotfix 3)

### Maya 2012 簡体字中国語

このリリースでは、Maya 2012 に操作用の言語(簡体字中国語)を追加しています。Maya ユーザ インタフェースに、中国語のテキストとラベルが表示されます。また、Maya ヘルプを簡体字中国語で参照することができます。

### 日本語または簡体字中国語ユーザ インタフェースで Maya を実行する

日本語または簡体字中国語オペレーティング システム環境で Maya を起動すると、Maya のユーザ インタフェースが自動的に日本語または簡体字中国語で表示されます。複数の言語で実行で

きるシステム上で日本語または簡体字中国語ユーザ インタフェースを備えた Maya を実行する場合、そのオペレーティング システムに合わせてオペレーティング システム設定を設定する必要があります。これを実行する手順は、オペレーティング システムによって異なります。

#### **Windows オペレーティング システム(Windows XP)で Maya を日本語または簡体字中国語で実行するには**

1. [スタート]メニューから**[設定]>[コントロールパネル]**を選択し、**[地域と言語のオプション]**をダブルクリックします。
2. **[地域と言語のオプション]**ウィンドウで**[詳細設定]**タブをクリックし、**[Unicode 対応でないプログラムの言語]**の設定を**[日本語(日本)]**または**[中国語(中国)]**に設定します。
3. **OK** をクリックします。  
Windows オペレーティング システムから、システムを再起動して変更を有効にするように指示されます。
4. Windows を再起動したら、Maya を起動することができます。Maya ユーザ インタフェースは、設定に応じて日本語または簡体字中国語で表示されるようになります。

#### **Windows オペレーティング システム(Windows 7)で Maya を日本語または簡体字中国語で実行するには**

1. [スタート]メニューから**[コントロールパネル]**を選択し、**[時計、言語、および地域]** オプションを選択して、**[地域と言語]**を選択します。
2. **[地域と言語]**ウィンドウで**[管理]**タブをクリックし、**[システム ロケールの変更]**を選択します。**[現在のシステム ロケール]**の設定を**[日本語]**または**[中国語(簡体字、中国)]**に変更します。
3. **[OK]**をクリックします。  
Windows オペレーティング システムから、システムを再起動して変更を有効にするように指示されます。
4. Windows を再起動したら、Maya を起動することができます。Maya ユーザ インタフェースは、設定に応じて日本語または簡体字中国語で表示されるようになります。

#### **Mac OS X オペレーティング システムで Maya を日本語または簡体字中国語で実行するには**

1. アップルメニューから、**[システム環境設定]**を選択します。
2. **[システム環境設定]**のパーソナルセクションで、**[言語とテキスト]**アイコンをクリックします。
3. **言語**リストで**[日本語]**または**[簡体中文]**というテキストを上方にクリック & ドラッグし、リストの一番上に表示します。

Maya を次回起動すると、ユーザ インタフェースは設定に応じて日本語または簡体字中国語で表示されます。

注: Mac OS X で作業するとき Maya の英語ユーザ インタフェースを実行したい場合は、言語リストに表示される英語というテキストをリストの一番上までクリック & ドラッグします。Maya を次回起動すると、英語のユーザ インタフェースが表示されます。

## 修正項目

バグ番号	説明
385243	Add Japanese and Chinese to Help location drop-down menu

## 修正パッチ 2 (Hotfix 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、Mental Ray サテライト Readme、および Maya 2012 ライセンス ガイドでは、サテライトライセンスの数を 8 と誤って記述しています。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 (Recent commands) 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(バグ番号 386006)

修正パッチ(Hotfix) #1 および #2 では、 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 (Window > Settings/Preferences > Preferences) )の言語 (Language) ドロップダウンリストに **Japanese** 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. Maya でウィンドウ > 設定/プリファレンス > プリファレンス (Window > Settings/Preferences > Preferences) を選択し、ヘルプのプリファレンス ウィンドウを開きます。  
プリファレンス (Preferences) ウィンドウが表示されます。
3. カテゴリ (Categories) からヘルプ(Help)をクリックします。
4. ヘルプの場所 (Help Location) セクションで、**カスタム (Custom)** 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ブラウズするか、http パスのディレクトリを **カスタム (Custom)** フィールドに直接入力します。
5. **保存 (Save)** をクリックし、**プリファレンス (Preferences)** 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

バグ番号	説明
375080	Adaptive sampling gives lower shading quality in framebuffers
380236	mia_material_x preset 'Satined 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せん。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を使用することをお勧めします。

## 修正パッチ 1 (Hotfix 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](http://www.autodesk.com/developmaya) (英語)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 セッションの復旧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.