

# Autodesk Maya 2012 Service Pack 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:

- 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 2.....      | 2 |
| Service Pack 1.....      | 3 |
| 修正パッチ 4 (Hotfix 4) ..... | 5 |
| 修正パッチ 3 (Hotfix 3) ..... | 6 |
| 修正パッチ 2 (Hotfix 2) ..... | 7 |
| 修正パッチ 1 (Hotfix 1) ..... | 9 |

## 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-ss](http://www.autodesk.co.jp/maya-ss) 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 2

### 修正項目

| バグ番号           | 説明  |
|----------------|---|
| MAYA-100       | Add editable location field in the File Browser                                 |
| MAYA-101       | Maya doesn't always switch between single/multi pane views                      |
| MAYA-188/7273  | Merge vertices pops users out of translate mode                                 |
| MAYA-206/7797  | Graph Editor updating while hidden  |
| MAYA-548       | Dope Sheet Editor memory usage  |
| MAYA-874       | Split Polygon Tool and Interactive Split Tool for grouped polygon object issues |
| MAYA-1287      | Inconsistent hotbox -displayCenterOnly behavior                                 |
| MAYA-1618/8988 | Hotbox menus appear in inconsistent positions with multi-monitor setups         |
| MAYA-1633      | mental ray: light map baking issue with normal maps                             |
| MAYA-1673      | GUI/QT/Attribute Editor slowing down workflow                                   |
| MAYA-1799      | Import window creates namespace except when file is dropped into viewport       |
| MAYA-1801/7660 | Channel Box mirroring Attribute Editor width                                    |
| MAYA-1944      | Outliner scroll bar is the wrong color and is very hard to see                  |
| MAYA-2155      | Improve performance of window -ex query   |
| MAYA-2350      | Performance issue in importing large mesh                                       |
| MAYA-2657      | Import Objects from Multi-level Reference causes crash                          |
| MAYA-2909      | Referenced MEL commands lost after Import                                       |
| MAYA-3109      | Some icons in UV Texture Editor are not able to open up option windows          |
| MAYA-3169      | Interactive split doesn't let you add a single vertex to an edge                |
| MAYA-4427      | Hypershade performance issue  |
| MAYA-4444      | MFnMesh::setFaceVertexNormals() performance issue with mesh data                |
| MAYA-4476      | Issue with Copy and Paste from Script Editor into Thunderbird                   |
| MAYA-4481/7615 | Move tool (and others) hang mid-move, then can't undo                           |
| MAYA-4503      | Collapsed marking menus with ATI Radeon 5870 graphics card                      |
| MAYA-4515      | Qt include files not included in the runTime/include directory tree             |
| MAYA-6101/8519 | Marking menus don't work in tear off panels                                     |
| MAYA-6137/8000 | Reinstate workflow using CTRL to activate window                                |
| MAYA-6138/7512 | Editing keys in Graph Editor destroys undo queue                                |
| MAYA-6331      | MItMeshPolygon::getUVArea() returns last calculated value on mesh with tweaks   |
| MAYA-6443      | Issue with sub-frame caching for negative frames                                |
| MAYA-6560      | Python API: MDGMessage.addPreConnectionCallback() causes crash                  |
| MAYA-6753      | Turtle not rendering in command line  |
| MAYA-6772      | Referencing in an object causes crash   |
| MAYA-6776/7720 | TskinPercentCmd problems  |
| MAYA-7549/7930 | Lag when switching between panes  |
| MAYA-7583/7918 | Pop-up menu crashes in Shelf Editor icon previews                               |
| MAYA-7585/8209 | Maya crashes if a Paint > Sculpt operation is flooded (on poly edges)           |
| MAYA-7625      | Removing a reference causes crash   |
| MAYA-7661      | Tool settings: blank state issue  |
| MAYA-7666/7718 | Ghosting an animation layer causes crash  |
| MAYA-7701      | Correct timeline performance issue  |

| バグ番号           | 説明   |
|----------------|--|
| MAYA-7702      | Windows sometimes lose saved settings and open at 0,0                                      |
| MAYA-7748      | OGS: Improve object manipulation performance   |
| MAYA-7814/7929 | Selecting and translate/rotate/scale on vertices quickly results in crash                  |
| MAYA-7817      | Change selection priority of GPU Cache objects   |
| MAYA-7917      | Poly tool doesn't block or handle undoing operations correctly                             |
| MAYA-7920      | Interactive split should reset after completing an operation                               |
| MAYA-8013      | Improve how interactive split handles bad data   |
| MAYA-8164/9151 | Grouping with multiple input NURBS curves in attachCurve and file referencing causes crash |
| MAYA-8244      | Poly separate is slow to make results active   |
| MAYA-8296/8505 | Quick move tool marking menus freezes then causes crash                                    |
| MAYA-8423/9130 | Opening a file after Graph Editor pinning causes crash                                     |
| MAYA-8552/9173 | Unloading tool context plug-in after deleting tool context by deleteUI causes crash        |
| MAYA-8726      | artUserPaintCtx no longer respects vertex selection  |
| MAYA-8769/8979 | The Shift key is taking focus and removing UI when trying to type in Hypershade            |
| MAYA-8834      | Render View not showing updates during renders (appears blank until render finishes)       |
| MAYA-9568      | nParticle expression using opacity causing nCache crash                                    |
| MAYA-9582      | mental ray: Output Shader fix for Camera (Shave/Haircut)                                   |

## 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  |

| バグ番号             | 説明  |
|------------------|---|
| 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、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(日本)]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 |

| バグ番号   | 説明  |
|--------|---|
| 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.