

Autodesk Maya 2012 リリース ノート

本書では、Autodesk Maya 2012 の既知の制限事項、問題、修正について説明します。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。

目次

その他の参考情報.....	1
新機能.....	1
修正事項.....	1
機能の制限事項と注意事項.....	12

その他の参考情報

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。

新機能

Maya 2012 の新機能の詳細については、www.autodesk.com/maya-whatsnewdocs を参照してください。

修正事項

次のリストに、本リリースで修正されたバグ番号とその説明を示します。本リストは、分かりやすいように機能別になっています。

API

バグ番号	説明
153122	MLibrary::initialize crashes on Windows if default project directory doesn't exist
159047	MPxToolCommand::doFinalize() fails
170988	MFnAttribute::setDisconnectBehaviour(MFnAttribute::kDelete)

バグ番号	説明
172891	MPlug numElements giving different results
173501	Adding attribute to node then deleting node causes crash
175899	Crash when script re-executes cmd from unloaded plug-in or runTimeCommand
176383	MFnNumericAttribute::create default values issues for double3/float3
180033	getFlagArgument() doesn't work properly with multi-use flags
181665	Improvement of custom shader in devkit
187354	Index parameter as a reference in some versions of MArgList::get
201702	Input attributes on custom nodes problem
205188	Cannot rewire connections to node to del in an addNodeAboutToDeleteCallback()
213373	cvColorShader crashes Linux, Windows
213497	Compound attribute array problem
227153	MObject::apiType() fails for kData4Double type
237690	loadPlugin command within userSetup.mel crashes Maya
239509	Error when invoking model editor command
244289	Plug-in using MPxGIBuffer crashing
245410	Cannot construct MRampAttribute when ramp attribute is empty
251626	Crash in Interactive Prompt/Batch mode when calling MProgressWindow
259795	Array version of MArgList::get() has different function params than others
273987	Document MMessage callback function typedefs
279601	Python: MltDependencyGraph::next() doesn't work because it refers NULL object
298231	Declaration of 'className' method in API classes is inconsistent
302127	There appears to be a memory leak in the MDGContext class
309496	Calling MFnNurbsSurface::copy with parent dagPath argument causes crash
314719	readAndWrite does not do what it advertises to do
315016	MFnDependencyNode::hasAttribute() with non-exist attribute name cause error
316438	API enums passed as reference
324634	loadPlugin behaves differently than documentation say
327647	Crash with MPxSurfaceShape tweaks
334176	MDGModifier doesn't support setting plug value on single simple attribute
336754	setCursor does not work in Python when using the default
339833	Creating constraint using MDGModifier::createNode crashed Maya
341199	MltDependencyGraph raises exception at end of iteration
348996	MFnDependencyNode::hasAttribute() fails in python
352107	MGlobal::getFunctionSetList() returns wrong types
355451	Docs for MPxConstraint attributes missing/broken
356921	objExporter crashed Maya
361657	Viewing live device data during playback is broken
364197	Import error with MotionBuilder
366614	Transmit an MDoubleArray through attributes between nodes crashes Maya

バグ番号	説明
368071	Crash with PyQt GUI inside QmayaWindowEventFilterObject::eventFilter()
369543	Maya module description file should support environment variables
369553	No documentation for custom hypergraph icons
369970	No access to MDrawRequest's matrix
370977	MLibrary::initialize has incorrect signature
371413	Failure to read compound attributes

212181 - catchQuiet does not work properly

catchQuietにより、MELとMayaのエラーが解消されました。これまで catchQuiet によって解消されていたのは MEL で発生するランタイム エラーと警告の問題のみでした。この修正に伴い、Maya コマンドにより発生するメッセージの問題も解消されました。

アニメーション

バグ番号	説明
337159	3D motion blur causes crashes with muscles made with the muscle creator
348994	blendShape does not work well with namespaces
348998	skinCluster envelope attribute not working on Linux
360016	Wrong description in helpfile
362100	Hips translation does not work
366567	PChar: Roll bone extraction behaves opposite to what is expected
368147	HIK : ankle compensation AUTO does nothing
368148	Auto mapping does not work with namespace
369010	Painting skin weight for polygon without vertex or face causes crash
371032	Toggle xray joints not syncing between paintWeights and panel
374312	Exporting to HIK format visible in Maya GUI but does not work
375220	Key modes not functioning
375225	Autokey is not functioning on HIK
377247	weightList -> weightList connection doesn't respond to changes as expected
176266	Setting quaternion keyframes at 45 degrees in two axes issues
208651	Synchronize quaternion behavior
226110	Audio will not play or scrub backwards in Maya (Linux)
285356	Graph Editor: Key Stats fields doesn't work when Normalize curves is on
295536	Moving keys via MEL not work with normalized curve
311108	Fcurve linear spline interpolation sometimes has round off errors
317304	Set motion trail increment to zero crash
321756	Maya freezes when scrubbing animation (driver issue)
334472	Keys at high frame count may have round off error exporting to MotionBuilder
354579	Linear tangents are not precise with big number
354655	Newly created constraint nodes are incorrectly added to namespace

バグ番号	説明
355037	Expression collapses when dynamic attribute of expression node is used
355905	Namespace added expression cannot open in external text editor (Windows)
355906	External Expression Editor corrupts expression
356454	Playblast : improve error message when overwrite fails
356501	Point on poly constraint with objects in namespaces
357453	View Normalized crashes Maya when displaying angular animCurves
316090	treeView callbacks not python compatible
353238	Crash when creating animation layer
369263	Crash on Animation Layer smart Bake with addAnimCurveEdited callback
370275	Unable to use command to set keys in animation layers

ファイル入出力

バグ番号	説明
209041	Project problems when transferring
224452	Import no longer use scene's current namespace
232139	Documentation incorrect on workspace -dir and interaction with filebrowser
238865	Cannot delete "lightLinker" nodes
318517	Render -proj flag overwrites workspace.mel
319964	Maya fails to launch if lastLocalWS is set to a read-only directory
348379	Namespace list is not cleared by "file -f -new" after "rename" of itemFilter
352137	File command can't always find files in workspace "scene" location
356148	File -edit -modified false doesn't work correctly
360138	Plug-ins used in a scene are not saved correctly (if save panel layouts is off)
361947	Double without decimal value saved as integer in Maya ASCII format and overflows
363680	Problems with workspace.mel when rendering on a render farm
365519	Crash on file save
369753	File browser (windows style) defaults to saving files as maya ascii
371560	Maya 2011 overwrites the workspace.mel file
374798	Maya interfering with restart
375943	Intelligent error handling when Deleting 'root' namespace
380178	getAttr -expandEnvironmentVariables seems to permanently expand the value
308583	exporting as OBJ causes Maya to crash
370219	Export from Maya to Mudbox issues on Linux 64-bit

ファイルリファレンス

バグ番号	説明
346698	Instances of grandchild reference lost when switched to proxy with shared edits
355882	Shared edits aren't getting applied to a referenced Proxy
356243	Nested proxy references : unloading/reloading in the Reference Ed. crashes Maya
356371	Crash with ref joints and python commands
360067	Namespace Editor does not refresh between scene loads
360903	Editing on objects in referenced custom file is not saved
361877	Import file problems with child reference edits
363295	"lockNode -l 1 ;" causing mesh to lose shader assignment
365154	ExportAsReference breaks render layers
370178	Selective preload window is improperly formatted so you can't expand the list

流体

バグ番号	説明
304303	Fluid illuminated by multiple lights gets extra intensity for each
316282	Fluid should inherit velocity from collision object
352379	Dispatched batch rendering fluid with retimed nCache produces incorrect result
361705	Child ramp attribute of compound array attribute cannot be shown correctly

エディタ

バグ番号	説明
268706	Sluggish actions in Hypershade
276226	Component Editor cannot edit namespace added meshes
311068	Deleting color extra attribute causes crash
340891	Camera Set Relationship Editor does not refresh
359236	Writing the character number inside a string definition causes the rest of the line to appear as a comment
364163	Maya hang on file save with isolated select and Outliner window
365828	Issues with the new implementation of File Browser
365928	Cannot change multiple values at once in attribute spread sheet
366783	plusMinusAverage can only set 1 decimal for 2D inputs
366822	Dynamic Relationship Editor does not support full paths
368729	Hypershade - Toggle the create bar on / off
369440	File browser only displays predictive folder names for C:/
371299	File Browser: typing in a folder name saves a file rather than navigating
372738	Component Editor - Smooth Skin Zero Weighting update issue
375123	File Browser issues with new folders and date-sorting

バグ番号	説明
376399	Component Editor: cannot paste value to multiple cells
378119	Changing enum attribute with multiple objects selected only changes one object

モデリング

バグ番号	説明
339327	Working with construction history off causes history to stack up
370294	Lattice crash (libPolyEngine)
374003	Poly triangulation causes loss of UVs
229834	Poly Combine/Separate don't respect multiple UV sets
275392	Split Polygon Tool cannot split multiple faces from backface
284563	MitMeshFaceVertex method normald() causes crash in Maya
296951	Split Polygon Tool cannot drag end point together with starting point
299737	Crash in TpolyEditableGeom collapseEdge
313140	Normals not correct with "Smooth Mesh" option
318532	Combine breaks UV linking
346216	Fill Hole crashes
352585	"polyColorPerVertex -q" to object with no vertex color crashes Maya
359356	Crash in conform/undo
360931	polyBridge crashes Maya (empty Color Sets)
361451	polyBridge crashes Maya
361584	Repeatable crash during polyCleanup
366936	Mesh Backface Culling crash
371226	Scale manipulator disappears from UV texture editor when zooming out

nucleus

バグ番号	説明
278846	nCloth mesh slips down with non-zero rigidity and high inputMeshAttract value
348226	Painting cache weights from RMB menu does not create weight connections
350296	outmesh precedes the inMesh with inputMeshAttract is set
354931	getAttr on cache node connected outCacheData crashes
369646	Instability triggered by self collision failure, e.g. at knees and elbows
371073	Adding a Damp Texture to nCloth does nothing
373920	Disable collision for nCloth problems
355179	nParticles not simulating correctly, not getting license in batch
369039	Per-particle attributes not flushed after rewind
372156	Select members on nParticles constraint gives incorrect results
373036	Particle exclusion constraint applied to wrong object
379348	Crashes when loading a scene with cached nParticles and multi object instance

インストールとライセンス

バグ番号	説明
348715	Uninstall issues
358270	Maya does not start because d3dx9_42.dll was not found
358922	Installer installs unnecessary files and folders
360388	Log files for deployments should all go to a folder on the server
362335	Error message appears on start
364219	Uninstalling Maya 2011 Hotfix fails if it is installed by deployment
369426	Environment setup issues
372479	License Transfer Utility has incorrect shortcut target in Start Menu
377945	Transfer license utility shortcut is broken

レンダリング

バグ番号	説明
296952	Opening UV Texture Editor crashes Maya if object doesn't have material
321216	Multiple material overrides in referenced render layer breaks the render
328935	Stereo horizontal interlace mode flips when resizing
329153	stereoViewer refreshes more than it should
329154	Stereo modelPanel and RenderView give different anaglyph images/results
338715	Playblasting images performance issues
356800	Backburner Web Monitor is unable to quit server tasks in process
356688	Color management conversions between color spaces issues
363303	Maya main GUI does not appear
364497	Hypershade Bookmark crash
369851	"spotLight -name lightName" does not return light's name
360939	16-bit half float EXR output of color managed renderings result in unusable file
372487	Batch bake creates clamped color set
378585	Textures with transparency draw incorrectly
267280	Previous hardware displays cannot display correctly multiple UV and textures
352089	Hardware render doesn't recognize extension padding
355177	MGeometryManager gives wrong element count
361362	Crashes during Hardware Render Buffer render
239367	multi texture with different UV sets and alpha are not displayed in viewport
268575	Viewport rendering does not support multiple UV sets
369361	Different CPU counts combined with Tessellation Error has different results
375649	Using the -amt flag is not exiting renders
302958	mental ray crash with a CAD file
331212	BSP2 and Instances not rendering
333388	Particular framebuffer names for OpenEXR multipass are not exported correctly

バグ番号	説明
333626	Nested references problem
358514	misss_physical creating artifacts and no material
361720	Light's Photon Intensity attribute broken
362476	mib_texture_lookup returns wrong color when filter is on with rasterizer
365451	overall_bump input from empty file texture used as normal map crashes Maya
371499	Color management issues
359270	Background gradient edits ignored by Viewport 2.0
360447	Directional light shadows not working with Viewport 2.0
369255	OGS: Viewport 2.0 will not run on Radeon 5870 unless maya.exe is renamed
377014	Performance problems with custom renderer
380529	Performance problem with render target parameter on MShaderInstance

カラー管理の向上

Maya 2012 では、カラー管理の精度とイメージ形式のサポートが改善されました。詳細については、上記修正事項リストのバグ 356688、378635、および 360939 を参照してください。

スクリプティング

バグ番号	説明
212181	catchQuiet does not work properly
219424	Print 1e256 causes a crash
266995	Python commands attached to menuitems produce error after restarting
267915	maya.cmds.shadingNode returns None in batch mode
269148	mayapy.exe: first object creation command doesn't echo the value.
295972	Python created scriptJobs are not listed on "listJobs"
309041	maya.cmds.menu(postMenuCommand=somethingCallable) leaks memory
310567	Python shelfButton command cannot create MEL sourceType
317083	Memory Leaks in maya.cmds
318920	Python: scriptJob fails to handle "quitApplication" event
319438	Maya Python memory leak with strings
323126	gradientControlNoAttr doesn't list all the flags
329204	substituteAllString can cause infinite loop
331947	MFnUInt64ArrayData.create returns kIntArrayData obj, not kUInt64Array
334611	catchQuiet doesn't work on referenceQuery errors
348048	Keyframe -q incorrect if attribute is locked
349500	textField* commands -editable false and -enable false inconsistent behavior
357506	editAttrLimits.mel with wrong code
363254	Prompt mode fails to connect to sockets
366922	objectTypeUI "viewPanels"; failure

プラグイン

バグ番号	説明
369536	Cannot load 'Substance.so' plug-in
371530	Substance plug-in fails to load

UI 全般

バグ番号	説明
177417	shelfButton -dragCallback and -dropCallback do not work
192779	setFocus not working properly from command line with quad-split model view
199419	Closing a torn off menu crashes
214835	Hotbox grabs Xserver
269968	Create a locator, keep selected and open the Channel Control crash (Mac)
278144	Wacom pen interferes with Hotbox
297039	Display iconTextButton on FormLayout (Mac)
315338	Hangs while switching panel views and clicking during redraw
316336	Limiting the redraw to single pass for each refresh
321157	Maximize window not working properly
322990	Maya child windows are not 'raised' when told to
323966	frameLayout's size does not follow its parent's size
327349	optionMenu doesn't appear when initial window size is small on 64-bit Windows
356048	Tablet pressure breaks undo
356303	Add the abolition of labelAlign option of frameLayout in the online document
356641	Unresponsive marking menu's when right clicking using Wacom pen
357484	Tweak Mode only modifies in a certain axis
361689	Font installing problems
363797	objectTypeUI does not work anymore with menuItem instances
364226	Crash: iconTextButton/iconTextCheckBox/iconTextRadioButton delete from callback
366337	Using dual screen Hotbox works on primary but not secondary monitor
368109	Hotkeys are not assigning correctly or saving
369075	Hotbox can't move torn off menus
369758	Hotbox display issues (Linux)
370084	Drag and drop to previous version problem
370342	libQtCore crash when navigating through static to dynamic attribute connection
371803	Minimizing Render View Window does not hide contents
374318	Pressing space bar in viewport shifts entire session
374399	Sticky mouse focus (Mac)
377428	Hotbox appears under active window when set to always on top
228719	Cut faces icon dithered

バグ番号	説明
243470	User Color changes not persisting
271454	The editable flag of the checkBox command does not work
286095	Display Layer's "Make New Layer's Current' and templating error
337641	Double-click to select edge loop inconsistencies
342512	Random crashing whilst clicking
349279	Trial version label error
352293	Shelf icons not loading on startup
352756	Closing Render View doesn't restore focus to model view
353503	Shelf Icon format preference does not save
353746	Image command no longer reads IFF
354067	Hypershade won't display materials
356147	Refresh error
356239	Render layer override orange text going grey when not in the Attribute Editor
356902	Help > Direct Connect Help fails
359057	getModifiers command returns incorrect values (Mac)
359266	Maya does not save preferences for View Cube Compass
360622	Change Maya foreground color (Linux)
360911	Empty tab with tabLayout
361915	Shelf icons resize to full size upon exiting and re-opening Maya
361956	Custom shelf buttons disappear upon start
362290	Preferences corrupted when ViewAxis HUD (HUDViewAxis) is removed
362566	Default Hotkeys reset themselves upon re-opening Maya
363499	Display layer move selection up and down does not work
363909	My custom shelf contains no buttons, new buttons cannot be made
364036	formLayout -attachForm doesn't work with iconTextButton and iconTextCheckBox
364377	Shortcut key defaults keep over riding user changes
364524	Renaming an item in the Shelf Editor selects the item at the top of the list
367064	UV Texture Editor snap and grid display incorrect while using "Use Image Ratio"
369415	Deferred dialog problem
370285	File dialog renames incorrect file/folder
371129	Shaders with connected transparency don't display
371964	Mouse input freezes after Hotbox or menu interaction
373806	Row not found error
374513	Extension no longer determines file type
375741	Creating lights doesn't return the name of the new light node
377467	Cannot rename button pop-up menu
222149	Maya launches a file called "C:/Program" if it exists (Windows)

358426 - Some controls named with "#" retain it in their object names

旧バージョンの Maya では、コントロール名の「#」記号は、デフォルトのラベル/タイトルに使用されていました。たとえば、ラベルなしの「myButton#」というボタンを作成すると、myButton1 といったオブジェクト名のボタンが作成されますが、実際のボタンのデフォルトラベルは「myButton#」になっていました。同様に、タイトルなしの「myWindow#」ウィンドウを作成すると、myWindow1 といったオブジェクト名の付いたウィンドウが作成されますが、ウィンドウのタイトルバーのデフォルトタイトルは「myWindow#」でした。

これが修正され、今後はこのようなことは起こりません。myButton1 のラベルはデフォルトで「myButton1」となり、myWindow1 のタイトルはデフォルトで「myWindow1」となります。

369974 - Namespace UI modifications: "Create Reference" window

これまでは、ファイル > リファレンスの作成 (File > Create Reference) とファイル > インポート (File > Import) のオプションにおける「ネーム クラッシュ」設定が若干異なっていました。これが統一されました。

その他

バグ番号	説明
362548	Organize files in Bonus tools
324638	Cloth scripts missing and/or location changed - cleanup classic cloth references
231287	Large number of connections between two nodes slows down Maya
347811	Document DIRTY PROP, CLEAN PROP & DIRTY BLOCK
349382	Slow node selection with animation layers
366589	Standard particle caching and opacity problems
372735	BMP image causes crash if it is used for iconTextButton
353517	Segmentation fault on startup
339703	HUD frame rate displays partially off screen
360131	Edit and Delete buttons in Hotkey Editor show inactive states (Mac)
276518	Symbolic linked directory path is converted to real path unexpectedly
342917	Active Directory Accounts do not work (Mac)
357550	Script Editor window is rendered unreadable on gesturing right
362006	Tool tips not working in Hypergraph heat map display
371656	Windows don't minimize, they disappear
353624	atan2 documentation incorrect
354604	splash.dll file missing
354734	splash.dll problem
355142	Unused script nodes and performance
355972	Opening Visor crash
356304	Application file has stopped working
356993	menultems created in Python do not respect arguments passed to them

バグ番号	説明
357382	AutoSave with prompts
357546	More than one voice (language) talking at same time in learning movies
358004	Load the Maya Muscle plug-in first
361646	Wacom support problems
361777	shelfLayout does not resize vertically when used in a formLayout
362024	The script editor does not open
368804	TGA support with the image() command
370122	Eyedropper color sampling freezes application
352811	Playblast does not record certain frames

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。本リストは、分かりやすいように機能別になっています。

Maya 簡体字中国語版および Maya 日本語版

バグ番号	説明
385734	CHS: The job's name is unreadable in Backburner
385735	CHS: Localized path of destination field is displayed incorrectly in Composite
385736	CHS: The localized path in Exporting and Importing displays incorrectly
385737	CHS: About window displays text incorrectly
385886	CHS: Composite cannot launch when user has limited rights on machine
386027	CHS: The word "server" appears in English in Backburner's Manager
386029	CHS: The word "manager" in warning message appears in English

API とスクリプティング

バグ番号	説明
279601	Python: MltDependencyGraph::next() doesn't work because it refers NULL object
315016	MFnDependencyNode::hasAttribute() with non-existent attribute name causes error
348996	MFnDependencyNode::hasAttribute() fails in Python
349036	Infinite recursion if maya.utils not found
368766	MFnLightDataAttribute::setObject() does not work

アニメーション

バグ番号	説明
366275	HIK: Channel Box or Attribute Editor values ignored by effectors (sync issue)

バグ番号	説明
357076	Sequencer: File path still points to old location when relocating media files
359322	Get rid of Sequencer node - merge with SequenceManager
379846	Reading a 2011 file adds an additional bone between legs
381291	HIK : Pull doesn't work in context of retargetting
381927	Can't edit motion trail tangents with Soft Selection
381954	Selecting tool clears selection in the Graph Editor
382154	HIK: Shift+LMB does not allow for selection of keys on timeline if HIK in scene

ダイナミクス

バグ番号	説明
361522	Problem with too many wrinkles
361361	Bend restitution has no effect when using simple bend solver
365231	Fluid and nCache both delete when deleting fluid cache
358255	Nucleus lockup during interaction (Mac)
327800	vertexColor texture fails when no color set on first frame
356574	Ramp widget handles 50 entries, but ramp attribute can have more
372111	Editing nucleus transform at start frame requires rewind
372115	Problem with solving nParticles in a moving local frame
374787	Assign solver fails when all nucleus Attribute Editor display transforms are on
375400	Particle Instancer rotation not caching with Aim direction set to force
376912	Use Polygon Shells - On/Off at start frame requires another rewind
376927	nParticles project file crashes Maya
377823	getCacheable channels still cache grids that were turned off
380245	Trying to shatter a firework hangs Maya (NURBs shatter can be VERY slow)
380797	Cache resolution mismatch
380888	Cache confusion with two or more fluid shape nodes with the same name
381961	Duplicating PhysX geometry causes Maya to freeze

モデリング

バグ番号	説明
333874	Selection Constraint Angle does not work

相互運用性

バグ番号	説明
382399	Default displacement scale one-click needs adjustment
380838	ICEFlow - Static deformations don't update in Maya

バグ番号	説明
381203	MotionBuilder to Maya (when closed) doesn't load the file until the File menu is clicked

レンダリングとレンダー ターゲット

バグ番号	説明
360939	16-bit half float EXR output of color managed renderings result in unusable file
355710	Remove time contrast settings from mental ray globals
378635	Inconsistent color output when rendering EXR and TIFF with mental ray Depth Pass
380204	Cancel Batch Render does not (Linux)
380322	Scenes with dense final gather settings may have longer render times
382158	Warnings occurring in mental ray standalone
372275	Hide mental ray attributes in the Attribute Editor when plug-in isn't loaded
368762	Separate mental ray plug-in from Maya
380236	The SatinedMetal preset for the mia_material may have a slightly different rendered result
380520	Batch render target rendering not supported for more than one renderable camera
380993	Batch render unable to render rendertargets in SGI, PSD and ALS
380537	Aborting a render target render incorrectly displays render target name in Render View
379526	Render target recursively filter renders
382287	layeredTexture node clamping float values
381206	Render Target Aspect ratio issue
380660	RenderTarget : Aspect Ratio incorrect with orthographic cameras
379010	Incidence render pass fails to be read from EXR render to Render Target
379007	Material Incidence pass fails to read in Render Target at 16-bit integer (defaults)
381082	RenderTarget : horizontal shift when used with Stereo Camera

UI 全般

バグ番号	説明
357561	Minimized windows don't appear in dock and don't stay minimized (Mac)
376551	Render View appears blank with error message
377392	Hypershade loses visual connection with projected textures
381128	Attribute Editor slow to update when selecting camera in scene with CgFX
323322	Color scheme makes UV Texture Editor resizing option obscured (Mac)
350866	Hypershade is slow to open (Mac)

バグ番号	説明
353866	Files greyed out in File browser (Mac)
356339	File browser doesn't update if the window is open
359228	Opening windows (like Attribute Editor) does not bring them to the top if already open
369409	connectControl performance issue
380317	Tear off the Recent Commands menu from the Hotbox will not update
356182	Dockable Attribute Editor not refreshing after resourcing AENodeTemplate
358130	Unattached picture object in formLayout doesn't show up
376333	Scene with multi-byte name can't be transferred to Mudbox in JP version
376955	Impossible to pick Color with pen tablet (Mac)
377236	Outliner auto-scroll bug
378069	Errors showing Attribute Editor with some custom attributes
379019	Render View sometimes empty during render (Mac)
356688	Color management conversions between color spaces are inaccurate and unable to round trip
355340	Hotbox shifted by height/width of border panels when using overlays (Linux)

その他

バグ番号	説明
355821	artUserPaintCtx : if Undo is off, Maya crashes after Flood is used
371917	Must use "." for numbers with LANG environment variable set
378047	Close batch render option box before changing renderers
380473	No manipulator handles in perspective view, but available in all other views
382222	Fur Paint Export Map fails
382310	Remove the -exportAsSegment flag of file command and associated methods
370985	Difficulties publishing blend shape sliders due to default published name
356665	No preferences to set Attribute Editor opening behavior
362615	Must set International > Formats > Region to see installer in Japanese (Mac)
381032	CIP: Maya sometimes won't start in Japanese mode (Mac)

Maya 簡体字中国語版および Maya 日本語版

386052/385230 – カスタマイズされた場所にローカライズ版のマニュアルをインストールすると起動時にエラーが発生する

Maya 2012 のいずれかの言語のマニュアルがユーザのマシンのローカルドライブにインストールされている場合、Windows 上および Linux 上でヘルプのプリファレンスが正しく機能するようにするには、並列する場所に別言語のマニュアルをインストールする必要があります。

たとえば、英語版のマニュアルが C:\Program Files\Autodesk\Maya2012\docs\en-US にインストールされている場合、対応する日本語版または簡体字中国語版のマニュアルは C:\Program Files\Autodesk\Maya2012\docs\ja-JP (または zh-CN) にインストールする必要があります。

API/スクリプティング

214262 - MRampAttribute::Interpolation should match internal representation

これまで、MRampAttribute::MInterpolation 列挙値は対応するランプの補間アトリビュートの値に一致していませんでした。補間値を設定または読み出す度に MRampAttribute クラス自身が適切な変換を実行しますが、ユーザがプラグ、データ ハンドル、MEL コマンドを使って補間値を直接設定または読み出そうとすると、問題が生じることがありました。この不整合を解決するため、MRampAttribute::MInterpolation 列挙値を調整し、アトリビュートに設定される実際の値に一致させました。

ほとんどの場合、特に MRampAttribute クラスを通じて補間値へのアクセスのみを実行した場合、既存のコードは変更なしで動作を続けるはずですが、MInterpolation の値と未調整のアトリビュート値間の変換で古い問題に明確に作用するコードがある場合は、その変換コードを削除または修正する必要性が生じることがあります。

362497 - MFnMesh::setFaceVertexColors doesn't work with locked dcol attribute

これまでは、色の設定を行う MFnMesh 関数により (setVertexColor など)、メッシュ ノードでのカラー表示が自動的に有効になっていました。これが変更され、メソッドがノードのカラー表示オプションを変更しないようになりました。これを有効にするには、新しい setDisplayColors メソッドを明確にコールするか、メッシュ ノードの「displayColors」アトリビュートを TRUE に設定する必要があります。

366299 - Remove overlay drawing methods from M3DView

Maya 2011 でハードウェアのオーバーレイ サポートが廃止されたため、M3dView (beginOverlayDrawing、endOverlayDrawing、clearOverlayPlane) のオーバーレイ描画メソッドが適切に動作しなくなっていました。これらのメソッドを API から削除してそれを使用していたサンプル プラグインを更新し、代わりに XOR 描画メソッド (beginXorDrawing、endXorDrawing) を採用しました。

368813 - MFnAttribute::setParent() doesn't add attribute to new parent

MFnAttribute::setParent() メソッドが削除されました。それだけでは有効ではなく、ノードのアトリビュート階層を破損する可能性がある Maya の内部関数をエクスポートしていました。アトリビュートの親を適切に設定するには、MFnCompoundAttribute::addChild() を使用してそれを親に追加します。

368766 - MFnLightDataAttribute::setObject() does not work

MFnLightDataAttribute で作成されるようなライトのデータ アトリビュートは、そのタイプを kLightDataAttribute ではなく、MFn::kCompoundAttribute として不適切に報告していました。この制限事項は修正されました。ほとんどの場合、API ユーザがこの変更を意識することはないと思われますが、

kCompoundAttribute のライト データ アトリビュートを明確に照合しているコードが存在する可能性があります、その場合はそれに合わせてコードを更新する必要があります。

377401 - namespaceInfo -listOnlyDependencyNodes includes internal nodes

namespaceInfo -listOnlyDependencyNodes は、内部のノードとワールドを含むすべてのノードをリスト表示します。この動作は、一般的にこのようなリストをユーザに返すデフォルトの方法とは異なります。その代わりに、デフォルトでは、内部ノードをスキップする ls -dependNode のデフォルト動作と同様に動作します。従来の動作との互換性を保つために、「internal」フラグを新たに追加し、以前と同様にコマンドがすべてのノードを含めるようにしました。

アニメーション

367419 - Preserve compatibility with Maya2011 MayaHIK setups

従来のファイルと互換性を保つために、若干変更を加えました。ロード時に処理されます。

- hikFKJoint と hikKEffector が、ジョイントの位置と hikEffectors で使用されるようになりました。従来のセットアップは正しく評価しますが、新しいコードの中には問題が発生するものもあります。
- 入力 PinT と PinR が出力 pinT と pinR に置き換えられました。
- property2State ノードの割合値が 0 ~ 1 から 0 ~ 100 に変更されました。

378677 - Animation curve different between Maya 2011 and Maya 2012

接線をクォータニオン キュービックやクォータニオン接線依存に設定したアニメーション カーブが改善され、補間がよりスムーズになりました。つまり、この接線タイプの旧バージョンのファイルでは結果が異なります。

381276 - Setting jointOrient attributes individually badly recomputes vector

問題: アトリビュート エディタやコマンドを使用し、x、y、z で個別にジョイント方向の値を設定すると、新しいジョイント方向が三重になる可能性があります。これは、値がクォータニオンとして内部的に保存されるためです。

対応策: 3 つのジョイント方向の値を一度に設定します。例:

```
setAttr "joint1.jo" -type "double3" 90 0 0;
```

HIK

367419 - Preserve compatibility with Maya 2011 MayaHIK setups

Maya 2011 の HIK リターゲットリグは再生されますが、Maya 2012 の新しい HIK UI では動作しません。

ライセンス発行

Macintosh で Sentinel 1.2 によって Sentinel 1.1 のインストールに問題が生じる

これは、Sentinel 1.2 をインストールしたマシンに Mac 向け Sentinel 1.1 を搭載した製品をインストールする場合は常に生じます。現時点では、Mac 向け Sentinel 1.1 を搭載した製品として承認されているのは、Maya 2011 のみです。LMU.app と LTU.app は基本的に Sentinel 1.1 用マシンにインストールされません。ライセンスのタイプがネットワークでもスタンドアロンでも同様です。

対応策: LMU.app と LTU.app のパッケージについては、ユーザが手動でマシンにコピーしてください。

380146 - DMM cinematic plug-in fails to load on Linux

Maya は selinux の強制設定に対応していません。

378003 - Core dump by running setup on Fedora 14

Fedora 14 では、GUI プログラムを実行するために常にルート アカウントを使用する必要があります。次の手順を実行します。

```
su -
```

インストーラを実行します。

これは Fedora 14 の「新しい」セキュリティ機能です。

<http://fedoraforum.org/forum/showthread.php?p=1423295>

レンダリング/mental ray

375080 - Render passes may exhibit poor shading quality with Adaptive Sampling

対応策: [レンダー設定] の [精度] タブで [適応サンプリング] ではなく [固定サンプリング] を選択してください。

380813 - mental ray shadow map overrides does not disable 'Use Ray traced Shadows' in Light Attribute Editor

これまでは、[ライト] アトリビュート エディタで [mental ray シャドウ マップ オーバーライドの使用] を有効にすると [レイトレース シャドウの使用] が無効になっていました。Maya 2012 では [レイトレース シャドウの使用] を手動で無効にする必要があります。

380847 - Maya may stop unexpectedly if mental ray is used to render scenes with extra shape nodes

シーンに余分なシェイプ ノード(メッシュ以外のオブジェクトなど)が含まれた場合、mental ray for Maya でレンダリングすると、Maya が予期せず停止する場合があります。

Maya ファイル入出力

380799 - Saving files to paths that include '.' causes files to be saved without an extension

ファイルを保存する場合、パスに「.」を含めると、ファイルが拡張子なしで保存される可能性があります。この問題を回避するには、ファイル名の後に .ma または .mb を入力して保存してください。

352137 - File command can't always find files in workspace "scene" location

これまでは、ワークスペース コマンドを使って「scene」ファイル規則を設定しても、Maya のカレントセッションの mayaAscii と mayaBinary のファイルにしか反映されていませんでした。このため、Maya を再び開いたとき、このディレクトリに「mayaAscii」と「mayaBinary」ワークスペース ファイル規則を設定しなければ、エラーが表示されていました。

Maya 2012 では、シーンファイルの保存時に「scene」、mayaAscii、mayaBinary のファイル規則がすべて考慮されます。最初に「scene」ファイル規則で定義された場所を探した後 mayaAscii、mayaBinary と順番に探します。そのため、すべてのシーンファイル(.ma、.mb)のデフォルトの場所は、ファイルタイプにかかわらず「scene」ファイル規則で定義した場所になります。

mayaAscii ファイルと mayaBinary ファイルで異なる場所を定義した場合、これらのファイルはデフォルトの場所には表示されないため、別途明示的に設定する必要があります。

mental ray Satellite と Standalone

382129 - xinetd needs to be installed on the Linux platform to allow for network rendering with mental ray Standalone and mental ray Satellite

スーパー ユーザとしてインストールするには、次のコマンドを実行します。

```
yum install xinetd
```

その後、再起動してから mental ray Standalone または mental ray Satellite をインストールします。

382413 - Mental Ray サテライト ライセンスの更新

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 インストレーション 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。

nucleus

361522 - problem with too many wrinkles with previous versions

nCloth シーン ファイルを Maya 2011 以前のバージョンからロードする場合は、bendAngleDropoff を 0 に設定してクロスの既存の動作を維持してください。

これまで、BendAngleDropoff はシミュレーションにほとんど影響を与えませんでした。ベンドの抵抗に強く影響するようになりました。値を大きくしたときにベンドの抵抗が小さくなり、クロスがより平らにリアルに表現されるようになりました。

その他

Maya ヘルプの新機能ページにあるビデオへのリンクで UNC 形式のパスを使用できない

UNC 形式のパス ([\\remote-drive](#)) からアクセスしても、Maya ヘルプの「Autodesk Maya の新機能」ページにある Camtasia ビデオのリンクで「新機能のムービー」が表示されません。リンクからムービーを再生するには、Maya 2012 ヘルプをローカル ハードドライブ (C:\ など) にインストールするか、ドライブをヘルプがインストールされているネットワーク上の場所にマッピングする必要があります。Autodesk の Web サイトからヘルプにアクセスすると、ムービーは正常に再生されます。

311729 - Comments link generates corrupted page in Japanese Safari (Mac OS X)

日本語版 Safari で Maya ヘルプのトピック下部に表示される「このトピックについてのコメントをお送りください」というリンクをクリックすると、正常なページが表示されません。

対応策: 別のブラウザ (Mozilla Firefox など) を使用してコメントを送ってください。

369409 - Possible connectControl slowdown

多数のコントロールを使用したり、コントロール名を使ったコマンド (connectControl など) を発行したりする場合は、次のガイドラインに従うと効率的に実行できます。

- 1) 同じレイアウト/ウィンドウ用の多数のコマンドを使用する前に、setParent を使って関連するレイアウトやウィンドウに親を設定します。
- 2) 各コントロールのショート ネームを使用します。

379816 - OGS: dynamics scenes must play back forwards first when using Vertex Animation Cache

シミュレーションで [頂点アニメーション キャッシュ] アトリビュートを使用するときは、まず、シミュレーションを一度順再生して [頂点アニメーション キャッシュ] がキャッシュを適切に構築できるようにします。その後、タイムラインの希望の位置までスクラブ再生します。シミュレーションをフレーム 1 まで巻き戻してもキャッシュはリセットされません。

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.