

Autodesk Maya 2013 Extension (拡張機能)

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。参照用に本書をハードドライブに保存するか印刷してください。

注意事項:

- このリリースは、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。
- 本リリースには、以前のサービス パックで行われた修正がすべて含まれています。したがって、この拡張機能をインストールすれば、これ以前の全リリース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
新機能	1
解決された問題.....	2
機能の制限と注意事項.....	7

追加の製品情報

このリリースのアンインストールとインストールの詳細手順は、www.autodesk.com/maya-install-2013-jpn を参照してください。

この製品のすべて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。

認定ハードウェアについては、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 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

このリリースの新機能に関する情報は、http://download.autodesk.com/global/docs/maya2013/ja_jp/ の「Maya ヘルプ」を参照してください。

解決された問題

このセクションでは、この拡張機能に含まれている修正事項を記載します。

以前のリリースで行われた修正事項の一覧は、

http://images.autodesk.com/adsk/files/Maya2013_SP1Readme_JPN0.pdf を参照してください。

アニメーション

バグ番号	説明
MAYA-1423	Create a new animation layer when HIK skeleton is baked onto new layer
MAYA-1492	Fix usage of skinCluster -skinPercent flag
MAYA-4376	Shoulder rig using default Maya nodes doesn't evaluate correctly
MAYA-8962	Speed up loading of some scenes with IK
MAYA-11052	Use specified rotation order when manipulating HIK effectors in "World" mode
MAYA-11175	Correctly blend quaternion rotations in animation layers
MAYA-11428	HIK offsets introduced while manipulating body parts
MAYA-11480	HIK IK Effectors not updating properly when an auxiliary effector exists
MAYA-11537	Address manipulation rotation glitches on aligned rig
MAYA-11796	HIK auxiliary effectors at wrong position when rig is out of sync
MAYA-12151	Character set interferes with getAttr -t command
MAYA-12235	Update default extension of weight map import filter to ".weightMap"
MAYA-12417	Don't change HIK effector visibility when undoing manipulation
MAYA-12861	Avoid crash when deleting referenced constraints
MAYA-12943	Sync rig on set key in full body/body part modes
MAYA-13309	Rotation HIK shoulder FK effector in body part mode affects the rig in full body mode
MAYA-15105	Animation layers: add selected reference not working
MAYA-15670	skinCluster influences are shown in a different order from previous version
MAYA-155	Don't create keyframes at current time during certain undo operations
MAYA-792	Speed up fat connections
MAYA-1260	Make sure Playblast can handle multiple decimals (i.e., ".") in the target filename
MAYA-3127	Store stroke values when painting blend shapes with reflection
MAYA-3149	Use hotkeys to advance frame in the graph editor
MAYA-5115	Use consistent extensions when handling JPEG images
MAYA-6032	Turn "Auto Joint Orient" option on move tool off by default
MAYA-6155	Fix sequencer Playblast that causes image plane results to be off by one frame
MAYA-8111	Address animCurve performance
MAYA-10349	Avoid crashes when handling scaled keys in the graph editor
MAYA-11099	Ensure getAttr -time returns correct value
MAYA-11430	Avoid resetting key values to zero when using "Show Buffer Curves"
MAYA-11545	Allow user-level control of plug-in shapes visibility in modelEditor and Playblast
MAYA-11832	Ensure values persist if keys are deleted
MAYA-12317	Ensure copy vertex weights handles scenes with nodes that have the same name
MAYA-12663	Correctly animate locators during playback and timeline scrubbing
MAYA-13424	Ensure MMB and LMB have the same behavior for local constrained moves

バグ番号	説明
MAYA-14511	Avoid crash when hammering skin weights
MAYA-14761	Avoid crash when deleting keys in the graph editor and pre-select highlight is enabled
MAYA-3055	Correctly handle the <code>-sequenceTime</code> flag during Playblast
MAYA-3119	Avoid skipping non integer frame when stepping over timeline
MAYA-6055	Avoid duplicate dialog prompts when exporting an animation clip over an existing file
MAYA-8291	Allow users to attach image plane using context menu
MAYA-10171	Avoid displaying incorrect warnings about stereo cameras when using the sequencer
MAYA-12176	Referenced object on animLayer cannot be removed from AnimLayer
MAYA-12513	Expand time range that can be used in Trax and Sequencer from +/-100K to +/-8M

API

バグ番号	説明
MAYA-3180	There is no <code>kFloatArray</code> type for <code>MFnData</code>
MAYA-6413	Duplicate <code>MPxLocator</code> nodes do not inherit the value of the visibility attribute
MAYA-7897	Context tool with custom cursor doesn't work
MAYA-10808	Extra semicolon in <code>MFnBase.h</code> generates spurious warning messages
MAYA-11162	Extra semi-colon in <code>MThreadUtils.h</code>
MAYA-11192	Using switch-case to implement operator[] in <code>MVector.h</code> and <code>MFloatVector.h</code>
MAYA-11399	Unable to attach 'transferAttributes' node object to <code>MFnGeometryFilter</code> function set
MAYA-11715	Typo in <code>MFileIO.h</code>
MAYA-11720	Getting Maya Library to run as a process
MAYA-11734	<code>MltDependencyGraph::getPlugPath</code> returns path in reverse order
MAYA-13871	<code>blastCmd.cpp</code> aspect ratio trouble when using fbo offscreen functions
MAYA-15057	<code>getApplicationVersionAsFloat()</code> can incorrectly return 0 in certain situations

アーティスト

バグ番号	説明
MAYA-6518	Paint Attributes Tool is not remembering last setting
MAYA-15219	Object 'exportMapValueMenu' not found and artisan tools become corrupt

Composite

バグ番号	説明
MAYA-1266	Overlay mode in Reaction renders incorrectly
MAYA-1298	Correct conflicting file and directory permissions
MAYA-9364	Color picker does not show correct luminance values for over bright pixels
MAYA-13047	Gamma conversion on render output doesn't work

ファイル リファレンスとファイル入出力

バグ番号	説明
MAYA-8901	Too slow to open scene with reference instancing

バグ番号	説明
MAYA-14572	Removing a referenced object that constrains another referenced object causes crash
MAYA-15297	Crash when performing a Reference Remove
MAYA-4502	Object's full DAG path not used when applying a reference edit; edits applied to incorrect object
MAYA-6459	Reference Edits not saved in a callback
MAYA-8245	Avoid crashes on file load with large scene due to memory handling
MAYA-10445	referenceQuery liveEdits query does not return full DAG path to nodes
MAYA-1810	Scene file crashes Maya instantly
MAYA-9540	addAttr category not saved on File > Save
MAYA-12812	Creating an itemFilter with non-default classification causes a CER when exporting all with preserve reference checked on
MAYA-15099	Crash with export selection
MAYA-15966	Maya fails to open a newer binary file with ignore version turned on
MAYA-14932	Crash when listing unloaded references

流体

バグ番号	説明
MAYA-10338	Maya Fluids Auto Resize Bounding slow
MAYA-10647	Incorrect rendering with mental ray (ocean changes levels every other frame)
MAYA-12093	Fluid emission direction wrong when fluid is rotated

モデリング

バグ番号	説明
MAYA-122	Display Alpha as Grey scale does not work in Viewport 2.0
MAYA-774	Bad Display After cut-and-move
MAYA-1478	Merge to Center creates history when history is disabled
MAYA-6541	Crash when selecting vertices on Lion (10.7.2) followed by hitting the spacebar
MAYA-9485	Interactive polygon split tool will stop unexpectedly on non-manifold geometry
MAYA-10467	General sets membership propagation behavior differs from ShadingEngine sets after polyUnite (Mesh > Combine)
MAYA-10470	Component set membership not propagated with certain poly operations (polyUnite, polyBoolOp, polySeparate)
MAYA-10553	ColorSets not correctly propagated for polySmooth(exponential), polySeparate, polyUnite, polyPoke(triangles), and polyDelEdge(invalidGeom)
MAYA-11679	Edit Curves > Rebuild (performRebuildCurveSet.mel script) errors when the curve shape is non-unique
MAYA-11787	Merge UV doesn't work on non-default UV set
MAYA-12125	When all Falloff Curves are set to 1, flooding soft-mod weights on vertices fail
MAYA-12603	polyMirrorFace and polyChipOff actions do not propagate objectSet membership for edges and vertices as expected
MAYA-13141	Pressing '3' for polygon mesh causes custom viewport crash
MAYA-14085	RelationshipEditor only acts on "objectSet" and "character" nodetypes, and not nodes derived from objectSet
MAYA-14763	polyChipOff & keepFacesTogether when set to False causes crash
MAYA-15445	polyQueryBlindData does not return expected value after importing other object

バグ番号	説明
MAYA-15446	polyQueryBlindData does not return expected value after selecting UV set as current

ビューポート 2.0

バグ番号	説明
MAYA-964	When selecting a duplicated object the unselected object gets display priority
MAYA-1129	Material with texture project node doesn't render
MAYA-6203	Camera override with orthographic matrix is incorrect
MAYA-6617	Face index number has black backgrounds behind it
MAYA-6865	Component IDs cannot be drawn on Mac
MAYA-8208	Crash when rendering with high res settings
MAYA-8893	DX11 effect using a geometry shader does not render, does not throw errors
MAYA-9404	NURBS surface scene is very slow to load and update
MAYA-9569	DX11Shader Time and FrameNumber semantic does not provide any meaningful data
MAYA-9702	Undoing a mental ray Batch Bake causes crash
MAYA-10096	Camera scale locator doesn't update
MAYA-10368	Joint axis do not scale to screen space
MAYA-11024	Add support for clamp color shading node
MAYA-11317	normalMaps not displayed as expected
MAYA-11895	Extend MGeometryExtractor to support more than just polygonal meshes
MAYA-12626	Painting vertex color works with per instance sharing incorrectly
MAYA-12632	Unparenting objects from hidden parent causes corruption
MAYA-12847	Camera Based Selection not working for Marquee and Drag select on second selection (depth test state bleed)
MAYA-13175	Crash when using custom override
MAYA-13804	Crash when performing multiple Undo operations to CGFx Shader modifications
MAYA-13836	Masking textures with blending does not work correctly
MAYA-14364	Image plane not updated properly if camera parameters are changed
MAYA-14388	Transparent objects are handled incorrectly
MAYA-14749	Crash when deleting resources from plug-ins
MAYA-15977	Face center doesn't display

レンダリング

バグ番号	説明
MAYA-142	Crash when attaching Checker texture node to the Frequency ratio of the Noise node
MAYA-11377	Allow PTex slice to link tools with an independent version of the PTex library
MAYA-11903	Crash on save (possibly due to switching the connection on cameraShape node)
MAYA-12409	Alpha value of float texture image are changed by HDR image preview options
MAYA-12885	Crash when tearing off a stereo panel a second time
MAYA-13177	Support second UV sets in MGeometryExtractor implementation
MAYA-13207	HLSL plug-in does not support the standard set of annotations and semantics
MAYA-13329	Crash in TpolyHwConverter when interactively moving UVs
MAYA-3163	Light intensity changes when photometric light's transform is scaled

バグ番号	説明
MAYA-11530	Transparency set to 1.0 when using the mia_material 'Chrome' Preset
MAYA-14019	mia_photometric_light casts light incorrectly depending on the "shape" of the mental ray Area Light

スクリプティング

バグ番号	説明
MAYA-11638	Group MEL command does not return unique name
MAYA-11850	Error when exiting in standalone mode when using the PyMEL
MAYA-14620	shelfButton default pop-up menu is unexpectedly attached to another control
MAYA-3256	Parenting script slowdown
MAYA-4526	Python script slowdown
MAYA-8247	Python confirmDialog fails silently when invalid flag used
MAYA-9103	Performance issues with TnameObject::reserveName
MAYA-13370	Python File command pr flag causes crash
MAYA-13767	PyMEL version "ls" command, "-long" is ignored

Maya 一般

バグ番号	説明
MAYA-9321	Crash when custom node calls a MEL command and the undo limit is reached
MAYA-10148	Channel Box can't cancel editing value by Esc key
MAYA-10396	Window -widthHeight/-width/-height flag doesn't work
MAYA-10703	4Double types not saved or read in .ma format
MAYA-10810	Error with cmds.objectTypeUI for new windows
MAYA-10916	Crash when doing hotbox gestures with RMB
MAYA-11194	Component editor: unexpected data entry when Ctrl+LMB click
MAYA-11334	Expand Spreadsheet Checkbox in animcurve Attribute Editor template inconsistencies
MAYA-11603	Spacebar can be used to switch views during a mouse operation
MAYA-11630	Flag -byName in selectType and selectPriority should be split into two flags
MAYA-11718	Editing a shelfButton causes popup menu to attach to incorrect UI
MAYA-11822	Undo in Script Editor no longer works with the clear history buttons
MAYA-11823	xform command does not support -ws -s in query mode
MAYA-11856	TnamespaceManager::isAbsoluteName() optimizations
MAYA-11980	Shift+Drag files into viewport will delete them (Windows only)
MAYA-12209	channelBox fieldWidth cannot be changed
MAYA-12260	File > Open dialog slow with networked machines
MAYA-12380	Marking menu items with submenus can't be highlighted
MAYA-12384	Crash on close ('x' button) and Save, shutdown on cancel after crash is removed
MAYA-12558	RGB overlay performance issues
MAYA-12919	Expose stack tracing into TdbTrace (dbtrace) framework and add printStack() option
MAYA-12937	editorTemplate with -addDynamicControl creates empty space in Attribute Editor
MAYA-13922	Heads up display buttons not visible
MAYA-14092	PolyTextureMenu.mel repeated arguments

バグ番号	説明
MAYA-146	Stereo camera viewport breaks when tearing off and saving display state
MAYA-14864	Querying the objectTypeUI 'listAll' argument is broken
MAYA-14943	Hypershade Create Bar defaults to half the width of the Hypershade
MAYA-15142	ChannelBox 'Duplicate Values' limited to work with only one object
MAYA-15271	dglInfo tells does not include information about connections
MAYA-15533	Copying 256K of text from the History in the Script Editor fails on Linux
MAYA-1774	Custom hotkeys not respected and connection lost on mapping of former press/release hotkeys (if hotkeys saved and Hotkey Editor is open)
MAYA-1838	Channel Box selection cleared when selecting a key in the Graph Editor
MAYA-1975	Marking menus slower with fast gestures
MAYA-3262	qdockwidget problems
MAYA-3288	Deleting a shelf present at start-up returns an error
MAYA-5991	Scale tool not aligning when an object is rotated
MAYA-6141	Switching between Attribute Editor and Channel Box is not predictable
MAYA-6350	Quotes and backslashes in render or animation layers break the functionality and cause data loss
MAYA-7566	Crash when opening file browser while animation is playing
MAYA-7665	Error with setParent command
MAYA-8530	Crash when the attrcolor flag is used
MAYA-8615	Add floating point Hue value for the new Color Chooser
MAYA-9381	Imageplane attributes not always accessible
MAYA-9436	File Browser can render thumbnails for "jpg", "png", "bmp" and "tif", but not "JPG", "PNG", "BMP" and "TIF" (case sensitive)
MAYA-9940	Prevent use of Shift key from causing focus issues in the Node Editor
MAYA-2068	License error causes performance slowness
MAYA-11573	Send To feature missing
MAYA-890	DWG_DCE export from command line crashes Maya
MAYA-10854	Optimize TobjlImport::cleanupMesh()
MAYA-10736	Incorrect particle motion blur at emission with mental ray
MAYA-12128	Reposition using middle mouse button doesn't work with Rotate Tool
MAYA-11023	Upgrade Alembic Libraries and Plugins to 1.0.5
MAYA-9670	Nvidia Quadro Gfx Driver bug: Maya crashes when gpuCache imports abc files

機能の制限と注意事項

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。

制限事項

バグ番号	説明
MAYA-11471	Undo after deleting a Scene representation from an assembly definition causes node not to work properly
MAYA-12661	Cannot reload Scene Assembly file after changing render layer order in that file
MAYA-12934	assemblyReference node can use invalid character for namespace (e.g. '1')
MAYA-13492	Opening files with saved Scene Assembly edits always indicate that unsaved

バグ番号	説明
	changes have been made
MAYA-16009	Cannot undo removal of Scene Assembly edits
MAYA-16354	Edits to lattice points or curve CVs on objects contained in a Scene Assembly hierarchy do not display in the List Assembly Edits window
Maya-16444	Relative file paths display as absolute file paths in the Attribute Editor
Maya-16049	Transform values on assemblyDefinition nodes are not saved as edits
MAYA-1475	Subdivision surfaces face selection is not visible in Viewport 2.0.
MAYA-15567	In Viewport 2.0, when the fall-off radius of the Soft Modification Tool is so small that it can only affect some control points but not edit points, then false coloring may not appear.

注:

MAYA-1436: 既定ファイル名が 2 バイト文字である場合、他のソフトウェアへのワンクリック機能を実行するとクラッシュする

日本語および中国語版で既定シーン名が "無題" の場合、他のソフトウェアへのワンクリック機能の実行時にクラッシュする場合があります。この問題を避けるには、ICE 経由で他の製品に送信する前に、シーンに 1 バイトの ASCII 文字だけを使って名前を付けてください。

MAYA-9651: Ctrl キーを押しながら実行するホットキーで、キーがアルファベットではなく、かつ Shift キーを押さなければならない文字の場合、ホットキーが機能しない

キーがアルファベットではなく、Shift キーを押して入力するものに対しては、Ctrl キーを押してもホットキーとして機能しません。たとえば、「CTRL+]」はホットキーとして機能しますが、「CTRL+}」は機能しません。これは、実質的に「CTRL+SHIFT+]」と同じであるためです。

MAYA-11993: ゴーストによっては、ワイヤフレームに対してカラーリングが不正になる

ビューポート 2.0 でのレンダリング順序は、他のビューポートでの順序と同じではありません。このため、同一のオブジェクトで構成されていても、処理順序が異なることがあり、別のオブジェクトの上から描画してしまう可能性があります。アニメーションレイヤのゴースト化では、この現象がよく起こります。

MAYA-16277: ビューポート 2.0 で DX デバイスを用いたデバッグ モードのための環境変数

この環境変数を使用すると、ビューポート 2.0 用プラグインの開発中にグラフィックスカードの問題をデバッグすることができます。また、この機能を利用するには DirectX SDK をインストールする必要があります。MAYA_FORCE_DX_DEBUG_DEVICE を 1 に設定します。こうすることで、ビューポート 2.0 で DirectX モードを使用しているときに、D3D11_CREATE_DEVICE_DEBUG フラグが有効になっていれば、DirectX デバイスが作成されます。

GPU キャッシュ: Maya に同梱の HDF5 ライブラリがスレッドセーフではない

Maya に同梱の HDF5 ライブラリはスレッドセーフではありません。「--」でスレッドセーフを無効にしてコンパイルされています。

しかし、プロファイリングによると、スレッドセーフではない HDF5 のほうが、スレッドセーフにしたバージョンよりもパフォーマンスの面で優れています。現在のところ Maya は Alembic を単一のスレッドとして起動するため、安全に使用することができます。

MAYA-14706: イメージ プレーン シーケンスで固定イメージ プレーンを使用すると、ビューポート 2.0 の動作が遅い

添付されたイメージ プレーンを切り替えてイメージ シーケンスの使用から単一イメージの使用に戻すときに、タイムラインへのコンストレイントが除去されません。したがって、イメージがフレームごとに再読み込みされます。

回避策: イメージ番号(Image Number)フィールドに連結されているエクスプレッションを接続解除することにより、コンストレイントを削除します。

MAYA-16289: ビューポート 2.0 では、負のスケールが影響し、バックフェース ポリゴンが黒く表示される

DirectX 11 の シェーダ アトリビュート エディタにある両面ライティング(Double Sided Lighting)オプションが有効なときに、負のスケールによってバックフェース ポリゴンを黒く表示する可能性があります。スケールを負にした後に、法線を反転させる必要があります。

MAYA-14552: Maya 2013 がプラグイン マネージャの非表示ディレクトリを読み込んでいる

Maya 2013 では、モジュールのサブフォルダが再帰的にパースされていました。Maya 2013 Extension では、Maya は既定でサブフォルダを検索しません。検索でサブフォルダを含めるには、そのフォルダに対して再帰的動作を要求します。その方法は、次の例に示すように、モジュール定義ファイルで[r]キーワードを使用します。

```
[r] scripts: ..¥..¥CommonFiles¥scripts
```

.フォルダ(すなわちドット '!' で始まるフォルダ、別名隠しフォルダ)は、[r] キーワードが設定されていても無視されます。このフォルダは再帰的にパースされることはなく、モジュールやスクリプトのファイル パスに追加されることもありません。

MAYA-16196: オブジェクト ソート透明度のための新アルゴリズム

Maya 2013 Extension では、レンダラ > ビューポート 2.0 (Renderer > Viewport 2.0)からアクセスするオブジェクト ソート透明度オプションに、新しいアルゴリズムを使用しています。これにより、より正確な結果が得られます。従来(Maya 2013)のオブジェクト ソート用アルゴリズムに戻すには、MAYA_OBJECT_SORT_USING_BOUNDING_BOX を 1 に設定します。

MAYA-14871: リグ(ペアレント コンストレイント)を操作中に頂点アニメーション キャッシュが更新されない

ビューポート 2.0 で頂点アニメーション キャッシュを有効にした状態で、ペアレント コンストレイントを持つキャラクタ アニメーション リグを使用すると、リグの調整時に更新の失敗が起きることがあります。

回避策: リグの調整中は頂点アニメーション キャッシュを無効にし、再生およびレビューする前に有効に戻します。

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.

©2012 Autodesk, Inc. All rights reserved.