

# Autodesk Mudbox 2013 Service Pack 1 リリースノート

このドキュメントでは、Autodesk Mudbox 2013 の Service Pack 1 に含まれる既知の制限、問題、および修正について説明します。本リリースをインストールする前に、このドキュメントをお読みになることを強くお勧めします。

## 目次

修正点 .....	1
機能の制限事項と注意事項 .....	2
その他のリソース .....	5

## 修正点

次の一覧は、本リリースで修正された問題に関する不具合番号と説明を示しています。

不具合番号	説明
<b>MDBX-1628</b>	Need a curve property for controlling virtual "pressure" along the curve for Stroke on Curve.
<b>MDBX-1657</b>	Pressing the Shift key in the Create Curve tool should switch to the Smooth Curve tool.
<b>MDBX-1569</b>	Curve end points are not fixed and the Smooth Curve tool will cause them to change.
<b>MDBX-1536</b>	Grab Curve and Smooth Curve tools do not work on curves without splines.
<b>MDBX-1488</b>	Cannot create a View Curve after pressing Ctrl+N (to create a new scene).
<b>MDBX-1442</b>	Grab Curve and Smooth Curve marking menus are incorrect.
<b>MDBX-1382</b>	Snapping to 3D curve doesn't work on the stencil canvas and may cause crash. This functionality has been removed.
<b>MDBX-1202</b>	View curves break the "Frame Selection" function.
<b>MDBX-1339</b>	"Snap to Curve" doesn't snap reliably.
<b>MDBX-1659</b>	Sculpting on tiling plane after deleting some of the faces may cause Mudbox to crash. The ability to delete tiling plane faces has been removed.
<b>MDBX-940</b>	Mudbox environment variable MUDBOX2009_SUBDIVIDE_SMOOTH_UV does not accurately match RenderMan UV Smoothing option -- cc smooth borders and internal UV's.
<b>MDBX-8</b>	Subdivide with Smooth UV's is incorrect and should match RenderMan -- linear (unchanged) border with cc smoothed internal UV's.
<b>MDBX-1482</b>	When importing an FBX file that has both blend shapes and creasing from Maya 2013, the blends shapes fail to load into Mudbox 2013.
<b>MDBX-1751</b>	PTEX export causes seams in some cases.
<b>MDBX-1406</b>	Cannot mirror individual sculpt layer if other layers are visible.

不具合番号	説明
<b>MDBX-1215</b>	Layer > Mirror command produces incorrect result.
<b>MDBX-1387</b>	Mac OS X: error beeps while clicking on Spacebar marking menu.
<b>MDBX-1720</b>	Help preference set to use the Installed Local Help instead of Autodesk Web Site does not launch 2013 Help.

## 機能の制限事項と注意事項

このセクションでは、Mudbox 2013 の Service Pack 1 に関する既知の制限事項と解決方法について説明します。

新たな問題が見つかった場合は、オンライン バグ レポート フォームを使用して弊社までお知らせください。

フォームは [www.autodesk.com/mudbox-bugreport](http://www.autodesk.com/mudbox-bugreport) または Mudbox の[ヘルプ]>[問題を報告]メニューから使用することができます。

不具合番号	説明
<b>MDBX-1663</b>	Mac OS X: File > Send To is not working correctly. Maya or Mudbox will open when you select "Send to.." but nothing will be sent. Workaround: 1. Copy the libsynHub.dylib from the Mudbox 2013 SP1 directory: /Applications/Autodesk/Mudbox2013/Mudbox.app/Contents/MacOS 2. Replace the file of the same name in the Maya 2013 directory /Applications/Autodesk/maya2013/Maya.app/Contents/MacOS
<b>388437</b>	The Gigatexel Engine stops working intermittently after assigning a new material or Ptex setup. Workaround: Toggle the visibility of the offending paint layer on and off, create a new paint layer (can be empty or hidden), or save the file and reopen it to restart the Gigatexel Engine. You need to start the Gigatexel Engine with this workaround before painting, otherwise textures on some tiles will go missing.
<b>MDBX-1616</b>	An environment variable MUDBOX_EXPOSE_8K exposes "8192" in the Create New Paint Layer "Size" option. (It will not be exposed if less than 512 MB GPU available. 1.5 GB or more recommended).
<b>MDBX-371</b>	When the amount of texture data exceeds the available GPU on your machine, the effects brushes draw red temporarily if "Solo as Diffuse" is ON for a paint layer. Workaround: Once the stroke is done, the brush correctly applies the effect and the result is correct. You can turn off the Gigatexel Engine in the Render preferences (which effectively disables the paint buffer) and the effects brushes will work correctly.
<b>388529</b>	Flip a mesh with crease information and an empty paint layers may cause faces to become transparent. Workaround: Delete the empty paint layer, or subdivide the mesh, or change subdivision levels.
<b>355918</b>	Installation: Error that says the product key may be invalid and to re-enter it. Workaround: Click OK on this dialog, click Next button again, and if product key is valid the installation continues.
<b>357041</b>	Mudbox on Linux does not get pressure events from Wacom tablets with

不具合番号	説明
	Fedora 12/Redhat 6, QT 4.5. You can find more details in the bug report here: <a href="https://bugzilla.redhat.com/show_bug.cgi?id=569132">https://bugzilla.redhat.com/show_bug.cgi?id=569132</a> There is a patch for Qt here: <a href="http://koji.fedoraproject.org/koji/buildinfo?buildID=160252">http://koji.fedoraproject.org/koji/buildinfo?buildID=160252</a>
358312	Files that include 16 bit TIF maps will show errors with "Send to Maya..." operation.
360224	Mudbox crashes if the extraction map output file name contains %S in string (for example: AO_(%S).bmp).
362133	Creating a joint with Topology Weights doesn't work properly with non-4-sided meshes. Workaround: Use alternative Weights method.
362857	If the level of the source model is not the current level when extracting a map, the detail of lower sculpt layers will be missing. Workaround: Ensure you display the required subdivision level before extracting the map, or select the current level in the Extract Texture Maps window to get the correct result.
363366	Transfer paint layer works incorrectly if target and source have overlapping UVs.
MDBX-260	The Transfer Details function works best on objects that are the same size, or larger than the default Mudbox meshes. If the transfer produces artifacts on the target mesh, try scaling up the source and target meshes to the same size as the default head mesh.
374126	When using a non US-English standard keyboard, some of the hotkeys may not work. Workaround: Set your IME to "English - United States" while using Mudbox. For more information see your operating system documentation.
MDBX-292	Send to 3ds Max: Changing units between Max and Mudbox causes unpredictable results.
381496	When painting or sculpting with symmetry ON, sometimes the result will not appear on the opposite side. Verify that you have "Falloff based on Facing Angle" turned off.
MDBX-1614	On Linux, if Mudbox crashes when starting up with an error message such as "mudbox: symbol lookup error: /usr/lib64/libssl.so.0.9.8: undefined symbol: X509_VERIFY_PARAM_new", try the following workaround: 1. Install OpenSSL >= 1.0.0 if you haven't already. 2. Point the old symbol link to the 1.0.0 version, like "ln -s -f /usr/lib64/libssl.so.1.0.0b /usr/lib64/libssl.so.0.9.8"
MDBX-1203	If a portion of a curve on a mesh is obscured (for instance, if a portion of the curve is on the back side of an object) and you use "Stroke on Curve" with mirror ON, results may be incorrect.
MDBX-456	On Linux Fedora 14+ the SELinux is false by default. This may prevent Mudbox from launching properly and produce plugin errors. A possible workaround is to set the SELinux enforcing mode to "Permissive" or "Disable".
MDBX-341	When saving a .mud file to replace the original .mud file with the same name the file will also keep the original file size. To save the file with the actual file size use "Save Scene As..." and save the file with a new name.
MDBX-1556	On Mac OS X the installer may hang at end of a successful installation. It is recommended to force quit the installer. Mudbox will then run normally.

- Mudbox 2013 を実行するには、SSE3 互換のプロセッサが必要です。Mudbox は SSE3 固有のコードを使用しており、SSE2 以前のハードウェアでは Mudbox は実行できません。
- Wacom Cintiq または Wacom タブレットを使用していて、ペンの設定がマウス モードになっている場合、[スタンプの間隔]プロパティをオンにしてスカルプトすると、ブラシ スタンプがカーソル位置にオフセットされます。これを修正するには、環境変数に "MUDBOX\_USE\_LOWRES\_TABLET\_DATA" を追加します。
- ATi グラフィックス カードを使用していて、テクスチャ ペイントが破損して表示される場合(黒のペイントやアーティファクトなど)は、環境変数に "MUDBOX\_PAINT\_CONTEXT\_FLUSH" を追加すると、問題を修正できる場合があります。
- ユーザによっては、レイヤの作成または結合、レイヤの可視性変更を行うたびに、正しくない GPU RAM レポートが表示され、多数の警告メッセージが表示される場合があります。  
"MUDBOX\_FORCE\_GPU\_RAM" という環境変数(Windows のみ該当)を使用することで、Mudbox が参照する GPU メモリのサイズをメガバイト単位で上書きすることができます。Nvidia Quadro FX5600 を使用していて GPU RAM は 1 MB であると報告された(実際は 1.5 GB ある)場合は、この変数を 1536 (1.5 x 1024)に設定します。数字ではない値は無視され、値は 256 から 4096 の範囲に固定されます。  
注: これらの環境変数の詳細については、Mudbox ヘルプの「環境変数」を参照してください。
- Mudbox ヘルプは、<http://www.autodesk.com/mudbox-helpdownload-jpn> からダウンロードしローカルへインストールすることができます。
- Autodesk Mudbox 2013 のベータ バージョン(リリース候補バージョンを含む)のいずれかをインストールしている場合は、製品バージョンをインストールする前に、ベータ バージョンをアンインストールして、プレリリース バージョンに関連するすべてのシステム フォルダを削除する必要があります。

(Windows の 32 ビット版と 64 ビット版)「SetupRes.dll が見つかりません!」というメッセージが表示され、Mudbox 2013 のアンインストールまたは修復が失敗します。

スタンドアロン イメージから、あるいはスイート製品の一部の Autodesk Mudbox 2013 がインストールされた場合で、選択した製品の言語が Mudbox のサポートする言語(英語、フランス語、日本語、ドイツ語)以外の場合は、メンテナンス エラー メッセージが発生します。

**修正方法:** 管理者の権限が必要です。レジストリを次のように変更してから、修復またはアンインストールしてみてください。

#### 64 ビット版の Windows の場合

キー:

HKEY\_LOCAL\_MACHINE¥SOFTWARE¥Microsoft¥Windows¥CurrentVersion¥Uninstall¥Autodesk Mudbox 2013 64-bit¥

名前: UninstallPath

データ: <インストール先のフォルダ>¥Setup¥Setup.exe /P {0C821839-EA2A-48C2-BBD5-2B3D28159BC0} /M Mudbox /LANG ~~ko-KR~~ en-US

## 32ビット版の Windows の場合

キー:

HKEY\_LOCAL\_MACHINE¥SOFTWARE¥Microsoft¥Windows¥CurrentVersion¥Uninstall¥Autodesk Mudbox 2013 32-bit¥

名前: UninstallPath

データ: <インストール先のフォルダ>¥Setup¥Setup.exe /P {A675D66E-0CBD-4A8F-0068-82B774DD4C9E} /M Mudbox /LANG ~~ko-KR~~ en-US

## SDK サンプル:

Mac OS X では、リリース設定によってビルドが正しく行われない場合があります。ユーザは Xcode で [アクティブアーキテクチャ] を x86\_64 に設定する必要があります。操作方法:

1. サンプル プロジェクトを Xcode で開きます。
2. メニュー バーで、[プロジェクト]>[プロジェクト設定を編集]を選択します。
3. [ビルド]タブを選択します。
4. [設定]ウィンドウの[アーキテクチャ]で、[アーキテクチャ]の値が[64-bit Intel]に設定されていることを確認します。
5. ウィンドウを閉じ、リリース設定を使用してビルドします。

PtexImporter サンプルでは、PtexExtractor サンプルをビルドし、コピー先を PtexImporter のビルドフォルダにすることでリンクを形成する必要があります。

Turntable サンプルをビルドするには、Qt をインストールして、サンプル ヘッダ ファイルでモックを実行する必要があります。サンプルで README を参照してください。

## その他のリソース

インストールおよびライセンス取得の詳細な手順については、『インストール ヘルプ』および『ライセンス ヘルプ』を参照してください。これらのガイドを表示するには、Mudbox のインストーラからインストール ヘルプへのリンクを使用するか、次の URL にアクセスしてください。

<http://www.autodesk.com/mudbox-install-2013-jpn>

<http://www.autodesk.com/me-licensing-2013-jpn>

新機能の情報については、Mudbox ヘルプの「新機能」セクションを下記の URL から参照してください。

<http://www.autodesk.com/mudbox-help-2013-jpn-whatsnew>

Mudbox のラーニング リソースについては、次の URL を参照してください。

<http://www.autodesk.com/mudbox-learningpath> (英語)

Mudbox の使用方法を学習するには、次の URL にあるビデオを参照してください。

<http://www.autodesk.com/mudbox-trainingvideos> (英語)

サポートおよびトラブルシューティングに関するリソースについては、次の URL を参照してください。

<http://www.autodesk.co.jp/mudbox-support>

Mudbox 2013 を実行できる**認定ハードウェア**(グラフィック カードなど)の最新リストについては、次の URL にある Mudbox 2013 認定チャートを参照してください。

<http://www.autodesk.com/mudbox-hardware>

Mudbox 2013 の**最小動作環境**については、次の URL を参照してください。

[www.autodesk.com/mudbox-systemreq-2013-jpn](http://www.autodesk.com/mudbox-systemreq-2013-jpn)

インストールされた Mudbox で使用できる **SDK** に関するドキュメントとサンプルについては、  
¥Mudbox 2013¥SDK¥ または次の URL を参照してください。

<http://www.autodesk.com/mudbox-sdkdoc-2013-enu>

### **品質向上プログラム(CIP)**

Mudbox を最初に起動すると、[品質向上プログラム]ダイアログ ボックスが表示されます。品質向上プログラムへの参加を選択すると、ご使用のシステムの設定に関する情報、最も頻繁に使用した機能、発生した問題、および製品の今後の方向性を決定する際に役立つ他の情報が、Mudbox から自動的にオートデスクに送信されます。詳細については、<http://www.autodesk.com/cip> (英語)を参照してください。

### **カスタマ エラー報告(CER)**

製品のユーザから寄せられるカスタマ エラー報告(CER)によって、Mudbox の安定性を大幅に向上させることができます。大変お手数ですが、カスタマ エラー報告に入力し、エラー発生時に実行していた操作についてできるだけ多くの情報を含めていただけますようお願いいたします。これらの詳細情報によってカスタマ エラー報告の価値が非常に高まり、オートデスクの Mudbox エンジニアリング チームにとって有益な情報となります。

CER の詳細については、<http://www.autodesk.com/cer> (英語)を参照してください。

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.