

Notes de version d'Autodesk Mudbox 2012

Le logiciel de peinture de texture et de sculpture numérique Autodesk® Mudbox™ permet aux créateurs de modèles et de textures de créer des œuvres numériques 3D prêtes à être intégrées en production sans se soucier des détails techniques. Conçu par des professionnels des secteurs du jeu, du cinéma, de la télévision et du design, Mudbox associe une interface intuitive à un puissant jeu d'outils créatifs composé de pochoirs et de pinceaux pour la modélisation de personnages 3D ultra-réalistes, d'environnements vivants et d'accessoires stylisés.

Ce document décrit les limites et les problèmes connus d'Autodesk Mudbox 2012, ainsi que les solutions qui y sont apportées. Il est vivement recommandé de lire ce document avant d'installer cette version.

Contenu

Nouveautés	1
Corrections.....	2
Remarques et limites fonctionnelles	3
Ressources supplémentaires	5

Nouveautés

Cette liste présente un résumé des nouvelles fonctionnalités de cette version de Mudbox. Pour obtenir des informations complètes sur les nouvelles fonctionnalités de l'outil, consultez la rubrique "Nouveautés" de l'aide de Mudbox à l'adresse <http://www.autodesk.com/mudbox-help-2012-fra-whatsnew>.

- Peinture sans UV
- Grands jeux de données de texture
- Masques de couches de peinture et modes de fusion
- Pochoirs modifiables
- Interopérabilité instantanée
- Amélioration des performances
- Nouveaux pinceaux et options de pinceaux
- Jonctions multiples
- Poses prédéfinies

Corrections

Le tableau suivant présente les numéros des bogues et les descriptions correspondantes pour les problèmes corrigés dans cette version.

Numéro de bogue	Description
301892	Import As Layer should create layer with the name of the imported mesh.
305342	Texture extraction when using limit surface sometimes wrong, because of valence.
309936	Deselecting mesh in Object List does not deselect it in 3D View.
312581	Subdividing a mesh where multiple polys share single edge crashes Mudbox.
314428	Slider interaction slow when 2k 32-bit stamp image loaded.
320264	Lock on layers is lost when file is saved and reopened.
324439	When painting, wireframe disappears until the 3D View is refreshed (by rotating, for example).
336327	Can't set topological axis with FBX file. Workaround by subdividing once.
343947	Blur and Clone tools don't work properly with blend modes.
344786	Falloffs don't update in Paint Tools.
346565	Crash selecting selection set in Object List after extracting normal map.
351055	Vector Displacement Map should be added in Map extraction results dialog box.
354109	Joints stop displaying but are still there when Create Joint is unsuccessful.
359643	Transfer Details crashes Mudbox when the Subdivide target is Highest source level.
363155	Deselecting objects in the Object List sometimes doesn't work.
363203	Painting is not correct when using the Projection brush with stencils derived from a 16bit tiff, 32bit tiff, 16bit exr and 32bit exr.
363273	"Opacity" column in the Layers window has been renamed to "Strength". This is meant to prevent confusion with opacity paint layers.
363294	Fix UV View drawing performance and quality.
364064	Black spots in extracted displacement map, with large distance of 24.
364660	Placement and orientation of stamps is not along brush direction on dense meshes with more than 2.5k base level.
364665	Linux: If you use the "Send to Mudbox..." option in Maya when Mudbox is closed, the Mudbox splash screen appears briefly, then Mudbox crashes and an FBX file is created in the /usr/tmp folder. On Linux, you must have Mudbox already open for the "Send to Mudbox..." option in Maya to work.
364858	Extracted map is empty when the target mesh is n-sided, source is an upper subdivision level, and subdivision method is selected.
364901	Set the Max Texture Size preference to be greater than the resolution being imported if the image is greater than 4096x4096. This must be done before importing the image otherwise painting will be slow and areas of the texture will be missing.
366522	Duplicate paint layer does not keep blend mode, opacity, visibility, lock status.
366522	Duplicate paint layer should remember blend mode, opacity, visibility, lock.

366733	Blurring transparent areas of a bump map (or even a fully transparent bump map) will produce dark grey semi-opaque pixels on the map.
366949	The Color Chooser and Eyedropper select only 8 bit values which is not accurate. (Now selects 16 bit values.)
368386	Incorrect display when undo posing joints with mirror joints.
369079	Enable Direction property for Contrast, Fill, Scrape, and Wax.
371393	Paint is lost on inactive Materials.
301204	Stencil is offset from brush stroke after stencil is scaled.
336123	FBX: Negatively scaled objects are ignored on import.
358608	Freeze brush and undo not working for multiple objects.
362454	Rebuild Subdivision Levels does not unsubdivide back to original mesh with n-sided faces.
362806	Rebuilding subdivision levels fails on certain objects that have been subdivided in other programs and imported into Mudbox.
364254	Create New Paint Layer doesn't remember Size property.
364280	Rebuild Subdivision Levels changes the Vertex IDs of the high-level mesh.
366513	Create Paint Layers with UV tiles gets wrong result, causes black layer.
367856	Wrong extraction of Transfer Paint Layer when there are two targets.
	Hidden geometry becomes visible when stepping down a subdivision level.
	Paint undo is currently limited to 19 actions. (Changed to 50.)
	Brush Size/Strength doesn't update in Properties if hotkey is used.

Remarques et limites fonctionnelles

Cette section présente les limites connues de Mudbox 2012 et les solutions qui y sont apportées. Pour signaler tout autre problème, utilisez le formulaire en ligne prévu à cet effet à l'adresse www.autodesk.com/mudbox-bugreport ou sélectionnez Aide > Signaler un problème dans Mudbox.

Numéro de bogue	Description
355804	Creating a joint may be difficult if the mesh has a lot of detail. Workaround: Create the joint at a lower subdivision level.
355918	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.
357041	Mudbox on Linux does not get pressure events from Wacom tablets with Fedora 12/Redhat 6, QT 4.5. You can find more details in the bug report here: https://bugzilla.redhat.com/show_bug.cgi?id=569132 There is a patch for Qt here: http://koji.fedoraproject.org/koji/buildinfo?buildID=160252
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).
361565	Tumbling in the 3D View while importing a paint layer may cause Mudbox to

Numéro de bogue	Description
	exit unexpectedly. Workaround: Wait until the load is complete.
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.
366007	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.
376624	Installation (Windows). Mudbox does not start from Japanese/multi-byte path. If you install Mudbox to a custom location containing Japanese/multi-byte characters and then attempt to open Mudbox, Windows returns an error. Workaround: Do not install Mudbox to a custom location containing Japanese/multi-byte characters.
377770	Send to 3ds Max: Changing units between Max and Mudbox causes unpredictable results.
381451	Due to recent changes made to the common shader, scenes that contain models using the older default material from 2010 are no longer supported in 2012. Possible side effects: shadows may not display correctly and posing will not work. Workaround: Assign the 2012 materials.
381496	When painting or sculpting with symmetry ON, sometimes the result will not appear on the opposite side. Verify that you have the "Falloff based on Facing Angle" checkbox turned off. This is a known limitation with a combination of symmetry with the "Falloff based on Facing Angle" option.

- Pour exécuter Mudbox 2012, vous devez être équipé d'un processeur compatible SSE3. Mudbox utilise du code spécifique à SSE3, qui ne lui permet pas de s'exécuter sur du matériel compatible SSE2 ou version antérieure.
- Si la propriété Espacement du tampon est activée pendant la sculpture, le tampon du pinceau est décalé par rapport à la position du curseur lorsque vous utilisez une tablette Wacom Cintiq ou Wacom et que le paramétrage du stylet est défini en mode souris. Pour résoudre ce problème, ajoutez la variable d'environnement "MUDBOX_USE_LOWRES_TABLET_DATA".
- Avec les cartes graphiques ATI, si la peinture de texture est corrompue, par exemple si vous observez de la peinture noire ou des artefacts, l'ajout de la variable d'environnement "MUDBOX_PAINT_CONTEXT_FLUSH" peut résoudre le problème.
- Il peut arriver qu'une erreur de mémoire vive GPU soit signalée, ce qui entraîne l'affichage de nombreux avertissements à chaque fois que l'utilisateur crée des couches, les fusionne ou modifie leur visibilité. La variable d'environnement "MUDBOX_FORCE_GPU_RAM" (sous Windows

uniquement) vous permet de remplacer la quantité de mémoire GPU en méga-octets que Mudbox détecte. Si vous possédez une carte NVIDIA Quadro 5600 qui signale 1 Mo de mémoire vive GPU (le matériel présente 1,5 Go), définissez la variable sur 1536 (soit 1,5 x 1024) pour cette carte. Les valeurs non numériques sont ignorées et les valeurs numériques seront comprises entre 256 et 4096.

Remarque : pour plus d'informations sur ces variables d'environnement, reportez-vous à la rubrique Variables d'environnement de l'aide de Mudbox.

- Sur Mac OS X, il est possible que les configurations de versions ne soient pas correctement compilées. Vous devez définir Active Architecture sur x86_64 dans Xcode.
Pour ce faire :
 1. Ouvrez un exemple de projet dans Xcode.
 2. Dans la barre de menus, sélectionnez Project > Edit Project Settings.
 3. Sélectionnez l'onglet Build.
 4. Sous Architectures dans la fenêtre Setting, vérifiez que la valeur Architectures est définie sur 64-bit Intel.
 5. Fermez la fenêtre et procédez à la compilation à l'aide de la configuration de version.L'exemple PtexExtractor doit être compilé et copié dans le répertoire de compilation de PtexImporter pour qu'un lien soit établi entre les deux exemples.
Pour créer l'exemple Turntable, installez Qt et exécutez moc dans les fichiers d'en-tête d'exemple.
Reportez-vous au fichier Readme de l'exemple.
- Si vous ne parvenez pas à lancer l'aide de Mudbox à partir d'Internet Explorer, utilisez un autre navigateur comme Firefox, ou téléchargez et installez l'aide en local à partir du site <http://www.autodesk.com/mudbox-helpdownload-fra>.
- Si vous avez installé une version bêta (y compris des versions Release Candidate) d'Autodesk Mudbox 2012, vous devez désinstaller et supprimer tous les dossiers système des versions de pré-publication avant d'installer la version commerciale.

Ressources supplémentaires

Pour obtenir des **instructions complètes sur l'installation et les licences**, reportez-vous aux documents *Présentation et questions fréquemment posées relatives à l'installation* et *Guide des licences*. Vous pouvez accéder à ces guides à partir du lien Aide sur l'installation du programme d'installation de Mudbox ou des pages suivantes :

<http://www.autodesk.com/mudbox-faq-2012-fra>

<http://www.autodesk.com/me-licensing-2012-fra>

Vous trouverez des **informations sur les nouvelles fonctionnalités** dans la rubrique "Nouveautés" de l'aide de Mudbox à l'adresse suivante :

<http://www.autodesk.com/mudbox-help-2012-fra-whatsnew>

Des **ressources de formation** Mudbox sont disponibles à l'adresse suivante :

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

Consultez des **vidéos** de démonstration de Mudbox à l'adresse suivante :

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

Vous trouverez des **ressources utiles** à l'adresse suivante :

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

Pour obtenir la liste actualisée du **matériel certifié** pour Mudbox 2012, y compris les cartes graphiques, reportez-vous au tableau de certification Mudbox 2012 disponible à l'adresse suivante :

www.autodesk.com/mudbox-hardware

Pour vérifier la **configuration système minimale requise** pour Mudbox 2012, consultez la page suivante :

<http://www.autodesk.com/mudbox-systemreq-2012-fra>

De la documentation et des exemples pour le **SDK** Mudbox avec la version installée de Mudbox sont disponibles sous c:\Mudbox2012\SDK\doc ou en ligne à l'adresse suivante :

<http://www.autodesk.com/mudbox-sdkdoc-2012-enu>

programme de participation du client

Au premier démarrage de Mudbox, la boîte de dialogue Programme de participation du client s'affiche. Si vous choisissez de rejoindre le programme de participation du client, Mudbox enverra automatiquement à Autodesk des informations sur la configuration de votre système, les fonctions que vous utilisez le plus fréquemment, les problèmes que vous avez rencontrés et d'autres informations utiles à l'orientation future du produit. Pour plus d'informations, consultez la page <http://www.autodesk.com/cip>.

Rapports d'erreurs du client (CER)

Les rapports d'erreurs du client que nous soumettent les utilisateurs de nos produits nous sont d'une grande aide pour améliorer la stabilité de Mudbox. Nous vous remercions de prendre le temps de remplir ces rapports et d'y indiquer autant d'informations que possible sur les opérations que vous effectuez lorsque l'erreur s'est produite. Ces détails renforceront l'utilité de ce rapport et seront particulièrement précieux pour l'équipe d'ingénierie d'Autodesk Mudbox.

Pour plus d'informations sur les CER, consultez la page <http://www.autodesk.com/cer>.

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.