

Autodesk Mudbox 2012 リリース ノート

Autodesk® Mudbox™ デジタル スカルプトおよびテクスチャ ペイント ソフトウェアを使用すると、モデラーやテクスチャ アーティストは、技術的な詳細を心配することなく、製品化 3D デジタル アートワークを自由に作成できます。ゲーム、映画、テレビ、およびデザイン業界の専門家によって設計された Mudbox では、直観的なユーザ インタフェースに、超現実的な 3D キャラクタ モデリング、エンゲージングな環境、および定型化プロップ用のステンシルやブラシを含む、強力かつクリエイティブなツール セットが組み込まれています。

このドキュメントでは、Autodesk Mudbox 2012 における既知の制限、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

新機能	1
修正点	2
機能の制限事項と注意事項	3
その他のリソース	5

新機能

このリストは、Mudbox の本リリースの新機能の概要を示しています。新機能についての詳細情報については、<http://www.autodesk.com/mudbox-help-2012-jpn-whatsnew> にある『Mudbox ヘルプ』の「新機能」セクションを参照してください。

- UV なしのペイント
- 豊富なテクスチャ データセット
- ペイント レイヤ マスクとブレンド モード
- 編集可能なステンシル
- シングルステップでの相互運用性
- パフォーマンスの向上
- 新しいブラシとブラシ オプション
- 複数ジョイント
- ポーズのプリセット

修正点

次の表は、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
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 un-subdivide 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.

機能の制限事項と注意事項

このセクションでは、Mudbox 2012 の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、

www.autodesk.com/mudbox-bugreport または Mudbox の[ヘルプ]>[問題を報告]メニューからオンラインバグ レポート フォームを使用して報告してください。

不具合番号	説明
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

不具合番号	説明
	string (for example: AO_(%S).bmp).
361565	Tumbling in the 3D View while importing a paint layer may cause Mudbox to 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.

- Mudbox 2012 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 "MUDBOX_USE_LOWRES_TABLET_DATA" を追加します。
- ATi グラフィック 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 "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。

- ユーザの中には、作成、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、多数の警告ポップアップが生成される場合があります。環境変数 "MUDBOX_FORCE_GPU_RAM" (Windows のみ) では、Mudbox が参照する GPU メモリの合計サイズを上書きできます。Nvidia Quadro FX5600 を使用していて、1 MB の GPU RAM (ハードウェアは 1.5 GB) が報告された場合は、この変数を 1536 (1.5 * 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。
- Mac OS X で、リリース設定が正しくビルドさ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. Xcode を使用しているサンプルプロジェクトを開きます。
 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、リンクのために、PtexExtractor サンプルをビルドして、PtexImporter のビルドフォルダにコピー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。
- Internet Explorer を使用した Mudbox ヘルプの起動に問題がある場合は、Firefox など別のブラウザを使用するか、<http://www.autodesk.com/mudbox-helpdownload-jpn> からヘルプをダウンロードしてローカルにインストールします。
- Autodesk Mudbox 2012 のいずれかのベータバージョン(リリース候補バージョンを含む)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。

その他のリソース

完全なインストールおよびライセンスの手順については、『インストールの概要およびFAQ』および『ライセンスガイド』を参照してください。これらのガイドを参照するには、Mudbox のインストールヘルプリンクまたは次の URL にアクセスしてください。

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

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

新機能の情報については、Mudbox ヘルプの「新機能」を参照してください。

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

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>

サポート 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-support>

Mudbox 2012 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 2012 認定チャートを参照してください。

www.autodesk.com/mudbox-hardware

Mudbox 2012 の最小システム要件については、次の URL を参照してください。

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

インストールしたバージョンの Mudbox の Mudbox SDK に関するドキュメントとサンプルについては、\Mudbox2012\SDK\doc または次の URL を参照してください。

<http://www.autodesk.com/mudbox-sdkdoc-2012-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、システム設定、最も頻繁に使用する機能、発生した問題、および製品の今後の方向性を決定するのに役立つその他の情報が、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> を参照してください。

カスタマー エラー報告(CER)

製品のユーザから寄せられるカスタマー 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、カスタマー 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く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ー 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> 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.

©2011 Autodesk, Inc. All rights reserved.