

Notes de mise à jour d'Autodesk Mudbox 2012 Service Pack 1

Ce document décrit les limites et les problèmes connus d'Autodesk Mudbox 2012 **Service Pack 1**, ainsi que les solutions apportées à la version précédente. Il est vivement recommandé de lire ce document avant d'installer cette version.

Contenu

Corrections.....	1
Limites et remarques	2
Ressources supplémentaires	4

Corrections

La liste suivante présente les numéros des bogues et les descriptions des problèmes corrigés dans cette version.

Numéro de bogue	Description
378120	Some SDK examples are not working.
378343	If "Solo as diffuse" is ON in the Preferences, Unsolo will not work.
378616	When using a tablet (in pen mode and in mouse mode), some items in the interface (buttons, windows, menus, dialog boxes) do not work properly.
381624	Exporting FBX files with multiple PTEX meshes that share the same material and PTEX meshes not currently at level 0 does not work correctly.
382252	Unmasking then undoing produces spikes (points shoot out of the mesh).
382261	Textures from imported MUD files may be lost after saving.
382315	Can't import UVs after Create UVs. A warning message pops up.
382380	Crash deleting a joint after its mesh has been deleted.
382503	Mac OS X only - Auto Tile Loader doesn't work after releasing Command key.
382542	Marking menus do not show up in Hot box with dual monitor setup.
382958	Grab tool with mirror doesn't work when the mirrored cursor is outside the viewport.
383484	Stencil editor canvas should be subdivided to level 3 by default.
383712	Extract Texture Maps on PTEX models allows the user to save non-PTEX files and produces error messages.
383754	Crash when attempting to extract PTEX file from mesh with no UVs.
383800	Eyedropper tool picks wrong color in some areas.
383999	Better performance for Freeze brush (Freeze, Invert Freeze, Unfreeze All and Freeze Selected). NOTE: Increase speed further by adjusting the Stamp Spacing and Buildup properties for the Freeze brush.
384582	Import UV does not support FBX on Mac OS X and Linux.
384630	Solo As Diffuse scrambles textures on models that have multiple tiles.
384902	Mudbox crashes after undoing delete, then undoing translate.
384928	If topology hasn't changed, Send to Mudbox > Update Current Scene should simply update the vertex positions, and the UVs of the meshes inside Mudbox.

Numéro de bogue	Description
384940	Merging paint layers always results in a PNG file no matter what format was used to create the paint layer.
384992	Export Screen to PSD is not exporting all layers, only the current layer.

Limites et remarques

Cette section présente les limites connues de Mudbox 2012 **Service Pack 1** 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) and Preview as Paint Layer is on.
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.

Numéro de bogue	Description
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 "Falloff based on Facing Angle" off.

- 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 peut être 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.
- 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.

Exemples SDK :

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.

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 effectuiez 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.