

# Autodesk Mudbox 2012 Service Pack 1 リリース ノート

このドキュメントでは、Autodesk Mudbox 2012 Service Pack 1 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

修正点 .....	1
制限事項と注意事項.....	2
その他のリソース.....	4

## 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
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.
384940	Merging paint layers always results in a PNG file no matter what format was used to create the

不具合番号	説明
	paint layer.
384992	Export Screen to PSD is not exporting all layers, only the current layer.

## 制限事項と注意事項

このセクションでは、Mudbox 2012 Service Pack 1 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、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
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: <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) 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.

不具合番号	説明
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.

- 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る可能性があります。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 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。  
"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 \* 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。
- 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。

#### 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場合があります。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

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」を下記の URL から参照してください。

<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](http://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.