

Notes de mise à jour d'Autodesk Mudbox 2012 Service Pack 3

Ce document décrit les limites et les problèmes connus d'Autodesk Mudbox 2012 **Service Pack 3**, 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	1
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
386812	<p>Re-import from PSD produces artifacts at shell borders.</p> <p>Best practices when exporting to PSD and reimporting:</p> <ul style="list-style-type: none">• Turn off wireframe and the 3D grid.• Turn off viewport filters• Isolate the current paint layer (have it be the only visible one)• Subdivide to about 100,000 to 200,000 visible polygons (If using 2x screen resolution you can double this figure, and 4x screen resolution, you can quadruple. If you have too many polygons, you can get 1 pixel "dropouts" on re-import.)• Paint on portions of the surface that are mostly normal (90 degrees) to the camera position. Somewhat oblique surfaces will have the pixels "smeared" across them by the re-projection, and will not be as crisp as you might want them to be. Once the angle of the surface relative to the camera is greater than 65 degrees off normal, the projection will falloff sharply.

Limites et remarques

Cette section présente les limites connues de Mudbox 2012 **Service Pack 3** 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:

Numéro de bogue	Description
	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).
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 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 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.