

Autodesk Mudbox 2012 Service Pack 3 リリースノート

このドキュメントでは、Autodesk Mudbox 2012 Service Pack 3 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	1
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
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.

制限事項と注意事項

このセクションでは、Mudbox 2012 Service Pack 3 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 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: 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.

- 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。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. 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

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.