

Autodesk Mudbox 2013 リリース ノート

このドキュメントでは、Autodesk® Mudbox® 2013 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
Mudbox 2012 以降の修正事項	1
Mudbox 2012 Subscription Advantage Pack 以降に修正された事項	3
制限事項と注意事項	4
その他のリソース	7

新機能

新機能についての詳細情報については、www.autodesk.com/mudbox-help-2013-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。

Mudbox 2012 以降の修正事項

次の表は、Mudbox 2012 リリース以降、今回のリリースで修正された問題に関する不具合番号とその説明です。

不具合番号	説明
384727	Mudbox may crash when reading in triangle mesh
384359	Smooth brush doesn't work on triangle meshes
383461	When a layer is first created, auto tile loader tries to load all tiles, causing a massive slowdown in the GL drivers
380637	Create stencil should show transparent areas as transparent, not white
384998	Edit stencil: the stencil loses its transformation once editing is done
384697	Solo as diffuse texture is incorrect when >1 objects are solo as diffuse
383548	Symmetry is turning off when changing between tools
381304	SDK: FileEventHandler example doesn't work
378458	Lasso face selection in empty space can't deselect all faces
367557	Transfer Details and Transfer Paint Layers should subdivide UVs
363268	Adding joints to a skeleton can mess up previously saved poses
376909	Apply mask using Lasso/Box changes normal, missing refresh
332154	Transform manipulator does not update to new object selection
383969	Brush settings (Size, Mirror) are not saved after restarting Mudbox
385156	Refresh problem with multi-tiled mask layers
341017	Cannot hide locked objects

不具合番号	説明
386573	Tiling Plane: The UVs will be incorrect if Smooth UVs is on when subdividing
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.
388779	Extracting PTEX maps with Texel Distribution set to PTEX Setup and the target model not level 0 may cause crash.
388707	Extracting a PTEX file for N-sided mesh with Texel Distribution set to "Base on Face/UV Size" may cause crash.
388355	When using Create UVs, edge bleed may not be present for edges that are adjacent to face "0".
388465	Last undo operation before saving a file may not be saved correctly.
388638	"Sculpt Using Map" window is incorrect in French, Japanese and German.
388681	HUD causes crash when objects are outside viewport on Mac OS X & Linux.
388846	Mask by using lasso or region selection modes with multiple meshes & sculpt layers may crash.
388346	Initial setup during Mudbox installation will not start on Windows using simplified Chinese.
388291	Mask layers are hardcoded to save as PNG which is very slow with large texture data sets. Save mask layers as TIFF instead.
388215	Improve PTEX setup performance for meshes with large textures and large number of tiles.
388652	PTEX files are exported with incorrect texture data if mesh is exported as FBX.
385951	"Import Layer" and "Import Layer Mask" does not work correctly if file type is PSD
385817	"R" hotkey to edit stencil will crash if stencil is imported.
386149	When a Maya blendshape is sent to Mudbox the strength is not converted to the Mudbox range, producing incorrect results.
357559	"Record Movie" spawns multiple viewers upon completion.
311321	Stencil doesn't move with camera when doing camera 2D transforms with the Ctrl+Alt+click/middle-click/right-click hotkeys.
388101	Painting across multiple meshes that have different materials with a small sized brush may produce blocky artifacts.
386812	Re-import from PSD produces artifacts at shell borders.
387661	Show Both Sides is not working correctly when cast shadows is enabled.
384698	Mudbox can become very slow after PTEX setup, because of cg errors.
387666	Mudbox crashes after turning mirror on and then opening any new file with Ctrl+O.
386992	Can't transfer paint layers to PTEX mesh from a PTEX mesh.

Mudbox 2012 Subscription Advantage Pack 以降に修正された事項

次の表は、Mudbox 2012 Subscription Advantage Pack リリース以降、今回のリリースで修正された問題に関する不具合番号とその説明です。

不具合番号	説明
MDBX-8	Subdivide with UV smoothing is incorrect at corners; it should match Renderman.
MDBX-19	Stencil doesn't remain locked to camera when camera is transformed in 2D.
MDBX-24	Save Screen Image produces seams with AO viewport filter.
MDBX-165	Selection sets from Maya are not importing correctly into Mudbox when using "Send To..." options.
MDBX-186	Can't extract maps from multiple objects using the Subdivision method.
MDBX-194	Ctrl key does not allow face deselection when marquee or lasso tool is selected.
MDBX-201	Improve Gigatexel Engine performance when data set exceeds RAM memory.
MDBX-220	Object list: All and None options don't work in the context menu in non-English languages.
MDBX-222	Offset in Stencil Properties doesn't work.
MDBX-223	Shift-F to lock the selected object causes the Object List to reset and scroll back up to the top.
MDBX-226	Sculpting with stamps doesn't produce correct results on meshes that have been scaled or rotated.
MDBX-241	Hotkey listings on the Mac OS X are incorrect, especially Ctrl key.
MDBX-243	Can't change levels after hiding mesh because mesh is still selected. When objects are hidden they should become unselected.
MDBX-253	When hiding a mesh's Transformation node in the Object List, the mesh is hidden from view but remains editable by sculpt brushes.
MDBX-256	Remove sculpt layer mirror in x, y, z, since it works only for tangent mirror.
MDBX-331	Transfer paint layer does not work if target model has been set up for PTEX.
MDBX-350	Bump map values are being corrupted/inverted after hide, show layer.
MDBX-354	Normal maps extracted from meshes with combination creases & hard edges may produce artifacts.
MDBX-380	Delete multiple objects and undo should not change the order in Object List.
MDBX-384	Materials can be renamed with illegal characters causing unsaved paint layers
MDBX-386	Orient to Stroke - Stamp orientation does not follow brush stroke.
MDBX-389	All channels are saved even though there is no paint layer.
MDBX-390	Can paint weights on locked models.
MDBX-449	Stencil HUD is missing hotkey information.
MDBX-452	Mudbox crashes when adding joints to a mesh while connected to a skinned mesh in Maya.
MDBX-453	Tangent mirroring doesn't work with stencils when painting.
MDBX-477	When the target mesh has multiple tiles, an image file for each tile is saved, even if the tile is empty.

不具合番号	説明
MDBX-491	Exporting FBX with "Export Hard and Soft edge" freezes Mudbox.
MDBX-499	Mac OS X - When stencil is selected and the Stencil HUD is on the navigation performance is poor.
MDBX-500	Custom plug-ins sometimes fail to load on Linux.
MDBX-534	Orthographic, FOV, Near plane, Far plane don't appear in Camera Properties until the second time you click on camera in Object List.
MDBX-580	Sculpt brush leaves holes with triangle meshes. Most noticeable with dense meshes.
MDBX-588	After Flip Mesh the Grab tool with tangent mirror on may produce incorrect results in some areas of the mesh.
MDBX-590	Stencil will be offset when painting on a transformed mesh.
MDBX-592	Hotkey table has two items for Scale Stencil.
MDBX-627	Un-hiding lower level selection set at upper level will create double geometry.
MDBX-648	Sculpts are lost stepping from lower to higher level after map extraction.
MDBX-673	Tangent mirroring doesn't work with stencils when sculpting.
MDBX-701	The mouse cursor doesn't display outside of 3D View after using the marking menu.
MDBX-715	If Render preferences has Render Selected By Face on, Mudbox may crash when using Ctrl key to select multiple objects in Object List
MDBX-736	Sculpts are lost when stepping down levels, after undo, redo.
MDBX-776	Selection set import from mixed mesh OBJ file not working.
MDBX-779	Selection sets don't propagate up and down subdivision levels.
MDBX-817	"Sculpt with Map" should work with PTEX files
MDBX-824	Selection is lost when stepping up and down levels.
MDBX-830	Painting on stencil that is a 16/32bit TIFF or 32bit EXR will crash.
MDBX-857	When sculpting with mirror on the strength and stamp of the brush will be inconsistent depending on the camera's proximity to the surface.
MDBX-858	Cameras imported from Maya don't contain proper pivot point.
MDBX-860	Sculpts are lost stepping from higher to lower level after flipping the base layer.
MDBX-881	Eyedropper doesn't work on a paint layer with a subdivided mesh.
MDBX-1296	Exporting a paint layer to a PTEX file gives wrong results when the mesh is n-sided.

制限事項と注意事項

このセクションでは、Mudbox 2013 の既知の制限事項と回避策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
388437	<p>The Gigatexel Engine stops working intermittently after assigning a new material or Ptex setup.</p> <p>Workaround: Toggle the visibility of the offending paint layer on and off, create a new paint layer (can be empty or hidden), or save the file and reopen it to restart the Gigatexel Engine.</p> <p>You need to start the Gigatexel Engine with this workaround before painting, otherwise textures on some tiles will go missing.</p>
MDBX-371	<p>When the amount of texture data exceeds the available GPU on your machine, the effects brushes draw red temporarily if "Solo as Diffuse" is ON for a paint layer.</p> <p>Workaround: Once the stroke is done, the brush correctly applies the effect and the result is correct. You can turn off the Gigatexel Engine in the Render preferences (which effectively disables the paint buffer) and the effects brushes will work correctly.</p>
388529	<p>Flip a mesh with crease information and an empty paint layers may cause faces to become transparent.</p> <p>Workaround: Delete the empty paint layer, or subdivide the mesh, or change subdivision levels.</p>
355918	<p>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.</p>
357041	<p>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</p>
358312	<p>Files that include 16 bit TIF maps will show errors with "Send to Maya..." operation.</p>
360224	<p>Mudbox crashes if the extraction map output file name contains %S in string (for example: AO_(%S).bmp).</p>
362133	<p>Creating a joint with Topology Weights doesn't work properly with non-4-sided meshes. Workaround: Use alternative Weights method.</p>
362857	<p>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.</p>
363366	<p>Transfer paint layer works incorrectly if target and source have overlapping UVs.</p>
MDBX-260	<p>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.</p>
374126	<p>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.</p>
MDBX-292	<p>Send to 3ds Max: Changing units between Max and Mudbox causes unpredictable results.</p>
381496	<p>When painting or sculpting with symmetry ON, sometimes the result will not appear on the opposite side. Verify that you have "Falloff based on</p>

不具合番号	説明
	Facing Angle" turned off.
MDBX-1614	On Linux, if Mudbox crashes when starting up with an error message such as "mudbox: symbol lookup error: /usr/lib64/libssl.so.0.9.8: undefined symbol: X509_VERIFY_PARAM_new", try the following workaround: 1. Install OpenSSL >= 1.0.0 if you haven't already. 2. Point the old symbol link to the 1.0.0 version, like "ln -s -f /usr/lib64/libssl.so.1.0.0b /usr/lib64/libssl.so.0.9.8"
MDBX-1482	When importing an FBX file that has both blend shapes and creasing from Maya 2013, the blendshapes fail to load into Mudbox 2013. Workaround: Use "Send to Mudbox" or set the Blend Shape value to 1 before exporting the FBX file from Maya.
MDBX-1203	If a portion of a curve on a mesh is obscured (for instance, if a portion of the curve is on the back side of an object) and you use Stroke on Curve" with mirror ON, results may be incorrect.
MDBX-456	On Linux Fedora 14+ the SELinux is false by default. This may prevent Mudbox from launching properly and produce plugin errors. A possible workaround is to set the SELinux enforcing mode to "Permissive" or "Disable".
MDBX-341	When saving a .mud file to replace the original .mud file with the same name the file will also keep the original file size. To save the file with the actual file size use "Save Scene As..." and save the file with a new name.
MDBX-1556	On Mac OS X the installer may hang at end of a successful installation. It is recommended to force quit the installer. Mudbox will then run normally.

- Mudbox 2013 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、環境変数に "MUDBOX_USE_LOWRES_TABLET_DATA" を追加します。
- ATi グラフィックス 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。
- ユーザによっては、レイヤの作成または結合、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、多数の警告メッセージが表示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 x 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。

- Mudbox ヘルプは、<http://www.autodesk.com/mudbox-helpdownload-jpn> からダウンロードしローカルへインストールすることができます。
- Autodesk Mudbox 2013 のベータ バージョン(リリース候補バージョンを含む)のいずれか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かった場合があります。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 ヘッド 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

インストールおよびライセンス取得の詳細な手順については、『インストール ヘルプ』および『ライセンス ヘルプ』を参照してください。これらのガイドを表示するには、Mudbox のインストーラからインストール ヘルプへのリンクを使用するか、次の URL にアクセスしてください。

<http://www.autodesk.com/mudbox-install-2013-jpn>

<http://www.autodesk.com/me-licensing-2013-jpn>

新機能の情報については、Mudbox ヘルプの「新機能」セクションを下記の URL から参照してください。

<http://www.autodesk.com/mudbox-help-2013-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> (英語)

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> (英語)

サポートおよびトラブルシューティングに関するリソースについては、次の URL を参照してください。

<http://www.autodesk.co.jp/mudbox-support>

Mudbox 2013 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 2013 認定チャートを参照してください。

<http://www.autodesk.com/mudbox-hardware>

Mudbox 2013 の最小動作環境については、次の URL を参照してください。

www.autodesk.com/mudbox-systemreq-2013-jpn

インストールされた Mudbox で使用できる SDK に関するドキュメントとサンプルについては、
¥Mudbox 2013¥SDK¥ または次の URL を参照してください。

<http://www.autodesk.com/mudbox-sdkdoc-2013-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、ご使用のシステムの設定に関する情報、最も頻繁に使用した機能、発生した問題、および製品の今後の方向性を決定する際に役立つ他の情報が、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> (英語)を参照してください。

カスタマ エラー報告(CER)

製品のユーザから寄せられるカスタマ 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 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けます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 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> (英語)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.

©2012 Autodesk, Inc. All rights reserved.