

Autodesk Mudbox 2013 Service Pack 1 - Versionshinweise

In diesem Dokument werden die in Autodesk Mudbox 2013 **Service Pack 1** enthaltenen bekannten Einschränkungen, Probleme und Problemlösungen beschrieben. Es wird dringend empfohlen, dieses Dokument zu lesen, bevor Sie dieses Release installieren.

Inhalt

Behobene Probleme	1
Einschränkungen und Anmerkungen zu Features	2
Weitere Ressourcen.....	5

Behobene Probleme

Die folgende Liste enthält Bugnummern und die entsprechenden Beschreibungen für Probleme, die in diesem Release behoben wurden.

Bugnummer	Beschreibung
MDBX-1628	Need a curve property for controlling virtual "pressure" along the curve for Stroke on Curve.
MDBX-1657	Pressing the Shift key in the Create Curve tool should switch to the Smooth Curve tool.
MDBX-1569	Curve end points are not fixed and the Smooth Curve tool will cause them to change.
MDBX-1536	Grab Curve and Smooth Curve tools do not work on curves without splines.
MDBX-1488	Cannot create a View Curve after pressing Ctrl+N (to create a new scene).
MDBX-1442	Grab Curve and Smooth Curve marking menus are incorrect.
MDBX-1382	Snapping to 3D curve doesn't work on the stencil canvas and may cause crash. This functionality has been removed.
MDBX-1202	View curves break the "Frame Selection" function.
MDBX-1339	"Snap to Curve" doesn't snap reliably.
MDBX-1659	Sculpting on tiling plane after deleting some of the faces may cause Mudbox to crash. The ability to delete tiling plane faces has been removed.
MDBX-940	Mudbox environment variable MUDBOX2009_SUBDIVIDE_SMOOTH_UV does not accurately match RenderMan UV Smoothing option -- cc smooth borders and internal UV's.
MDBX-8	Subdivide with Smooth UV's is incorrect and should match RenderMan -- linear (unchanged) border with cc smoothed internal UV's.
MDBX-1482	When importing an FBX file that has both blend shapes and creasing from Maya 2013, the blends shapes fail to load into Mudbox 2013.
MDBX-1751	PTEX export causes seams in some cases.
MDBX-1406	Cannot mirror individual sculpt layer if other layers are visible.
MDBX-1215	Layer > Mirror command produces incorrect result.
MDBX-1387	Mac OS X: error beeps while clicking on Spacebar marking menu.

Bugnummer	Beschreibung
MDBX-1720	Help preference set to use the Installed Local Help instead of Autodesk Web Site does not launch 2013 Help.

Einschränkungen und Anmerkungen zu Features

In diesem Abschnitt werden bekannte Einschränkungen und schnelle Zwischenlösungen für Mudbox 2013 Service Pack 1 aufgeführt.

Bitte melden Sie alle weiteren Probleme mithilfe des Bug Reporting-Formulars unter www.autodesk.com/mudbox-bugreport oder über den Menübefehl Hilfe > Ein Problem melden... in Mudbox.

Bugnummer	Beschreibung
MDBX-1663	Mac OS X: File > Send To is not working correctly. Maya or Mudbox will open when you select "Send to.." but nothing will be sent. Workaround: 1. Copy the libsynHub.dylib from the Mudbox 2013 SP1 directory: /Applications/Autodesk/Mudbox2013/Mudbox.app/Contents/MacOS 2. Replace the file of the same name in the Maya 2013 directory /Applications/Autodesk/maya2013/Maya.app/Contents/MacOS
388437	The Gigatexel Engine stops working intermittently after assigning a new material or Ptex setup. 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. You need to start the Gigatexel Engine with this workaround before painting, otherwise textures on some tiles will go missing.
MDBX-1616	An environment variable MUDBOX_EXPOSE_8K exposes "8192" in the Create New Paint Layer "Size" option. (It will not be exposed if less than 512 MB GPU available. 1.5 GB or more recommended).
MDBX-371	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. 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.
388529	Flip a mesh with crease information and an empty paint layers may cause faces to become transparent. Workaround: Delete the empty paint layer, or subdivide the mesh, or change subdivision levels.
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

Bugnummer	Beschreibung
	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.
MDBX-260	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.
MDBX-292	Send to 3ds Max: Changing units between Max and Mudbox causes unpredictable results.
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" 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-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.

- Zum Ausführen von Mudbox 2013 müssen Sie einen Prozessor verwenden, der SSE3-kompatibel ist. Mudbox verwendet SSE3-spezifischen Code, der keine Ausführung von Mudbox auf Hardware erlaubt, die SSE2 oder ältere Versionen unterstützt.

- Das Formen mit aktivierter Option Stempelabstand führt dazu, dass der Pinselstempel an die Cursorposition versetzt wird, wenn Sie ein Wacom Cintiq- oder Wacom-Tablett verwenden, falls für den Stylus der Einstellungsmodus Maus gesetzt ist. Um diesen Fehler zu beheben, fügen Sie die Umgebungsvariable "MUDBOX_USE_LOWRES_TABLET_DATA" hinzu.
- ATI-Grafikkarten: Wenn Sie Beschädigungen in den gezeichneten Texturen feststellen, z. B. schwarze Bereiche und Darstellungsfehler, kann das Hinzufügen der Umgebungsvariablen "MUDBOX_PAINT_CONTEXT_FLUSH" das Problem möglicherweise beheben.
- Einige Benutzer erhalten möglicherweise falsche GPU-RAM-Berichte, die zu vielen Popup-Warnungen führen. Diese erscheinen jedes Mal, wenn sie Layer erstellen bzw. zusammenführen oder die Sichtbarkeit von Layern ändern. In der Umgebungsvariablen "MUDBOX_FORCE_GPU_RAM" (nur Windows) können Sie die Menge des GPU-Speichers (in Megabyte) überschreiben, der Mudbox zusteht. Wenn Sie eine NVIDIA Quadro 5600-Karte haben und im Bericht 1 MB RAM (GPU) gemeldet wird, setzen Sie die Variable für diese Karte auf 1536 (1,5 * 1024). Nicht numerische Werte werden ignoriert, und die Werte werden im Bereich 256 bis 4096 arretiert.
Anmerkung: Weitere Informationen über diese Umgebungsvariablen finden Sie im Thema Umgebungsvariablen in der Mudbox-Hilfe.
- Sie können die Mudbox-Hilfe von <http://www.autodesk.com/mudbox-helpdownload-deu> herunterladen und lokal installieren.
- Wenn Sie zuvor eine Beta-Version (einschließlich Release Candidate-Versionen) von Autodesk Mudbox 2013 installiert haben, müssen Sie zunächst alle zur Vorversion gehörenden Systemordner vor der Installation der kommerziellen Version deinstallieren und löschen.

(Windows 32-Bit und 64-Bit) Fehler bei der Deinstallation oder Reparatur von Mudbox 2013 mit der Meldung „SetupRes.dll is not found“

Diese Verwaltungsfehlermeldung tritt auf, wenn Autodesk Mudbox 2013 in einem Suitepaket oder aus einem standalone-Image installiert wurde und die ausgewählte Sprache des Produkts keine der vier von Mudbox unterstützten Sprachen (Englisch, Französisch, Japanisch, Deutsch) ist.

Fehlerbehebung: Hierfür benötigen Sie Administratorrechte. Nehmen Sie die folgenden Änderungen an der Registrierung vor, und versuchen Sie die Reparatur oder Deinstallation anschließend erneut:

Für 64-Bit-Versionen von Windows

Schlüssel: HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall\Autodesk Mudbox 2013 64-bit\

Name: UninstallPath

Daten: <Installationsverzeichnis>\Setup\Setup.exe /P {0C821839-EA2A-48C2-BBD5-2B3D28159BC0} /M Mudbox /LANG ~~ko-KR~~ en-US

Für 32-Bit-Versionen von Windows

Schlüssel:

HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall\Autodesk Mudbox 2013 32-bit\

Name: UninstallPath

Daten: <Installationsverzeichnis>\Setup\Setup.exe /P {A675D66E-0CBD-4A8F-0068-82B774DD4C9E} /M Mudbox /LANG ~~ko-KR~~ en-US

SDK-Beispiele

Unter Mac OS X werden Release-Konfigurationen möglicherweise nicht korrekt erstellt. Benutzer müssen die Active Architecture in Xcode auf x86_64 setzen. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

1. Öffnen Sie ein Beispielprojekt mit Xcode.
2. Wählen die Menüleiste Project > Edit Project Settings.
3. Wählen Sie die Registerkarte Build.
4. Stellen Sie im Fenster Setting unter Architectures sicher, dass der Wert für Architectures auf 64-bit Intel gesetzt ist.
5. Schließen Sie das Fenster, und erstellen Sie das Projekt mit der Release-Konfiguration.

PtexImporter-Beispiel erfordert, dass PtexExtractor-Beispiel erstellt und in das Build-Verzeichnis kopiert wird, um es verknüpfen zu können.

Um das Drehscheiben-Beispiel zu erstellen, installieren Sie QT, und führen Sie moc für die Headerdateien des Beispiels aus. Im Beispiel finden Sie eine Readme-Datei.

Weitere Ressourcen

Die vollständigen **Anweisungen für die Installation und Lizenzierung** finden Sie in der *Installationshilfe* und der *Lizenzierungshilfe*. Der Zugriff auf diese Handbücher erfolgt über die Verknüpfung Hilfe zur Installation des Mudbox-Installationsprogramms oder hier:

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

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

Informationen zu **neuen Funktionen** finden Sie im Abschnitt "Neue Funktionen" der Mudbox-Hilfe unter:

<http://www.autodesk.com/mudbox-help-2013-deu-whatsnew>

Hier finden Sie **Schulungsressourcen** für Mudbox:

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

Schauen Sie sich **Videos** an, um zu erfahren, wie Mudbox funktioniert:

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

Hier finden Sie Ressourcen zum **Support** und zur **Fehlerbehebung**:

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

Eine aktuelle Liste der **zertifizierten Hardware**, einschließlich Grafikkarten, zum Ausführen von Mudbox 2013 finden Sie im Mudbox 2013 Certification Chart:

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

Die Mudbox 2013-**Mindestsystemanforderungen** können hier eingesehen werden:

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

Dokumentation und Beispiele für das Mudbox **SDK** zu Ihrer installierten Version von Mudbox finden Sie im Pfad \Mudbox 2013\SDK oder online unter:

<http://www.autodesk.com/mudbox-sdkdoc-2013-enu>

Programm zur Kundeneinbeziehung (CIP)

Beim ersten Start von Mudbox wird das Dialogfeld Programm zur Kundeneinbeziehung geöffnet. Wenn Sie sich dafür entscheiden, an diesem Programm teilzunehmen, wird Mudbox automatisch Informationen über Ihre Systemkonfiguration, die am häufigsten verwendeten Features, eventuell aufgetretene Probleme sowie andere Informationen an Autodesk senden, die für die künftige Entwicklung des Produkts hilfreich sind. Weitere Informationen finden Sie unter <http://www.autodesk.com/cip>.

Kunden-Fehlerberichte

Zur Verbesserung der Stabilität von Mudbox tragen zu einem großen Anteil die Kunden-Fehlerberichte bei, die uns Benutzer unserer Produkte übermitteln. Wir bedanken uns bei Ihnen für Ihre Zeit zur Übermittlung dieser Berichte und Fragen und wünschen uns, dass Sie so viele Informationen wie möglich zu den Aktionen angeben, die Sie durchführten, als der Fehler aufgetreten ist. Diese Angaben erhöhen den Wert des Berichts für uns erheblich und werden vom Autodesk Mudbox Engineering-Team sehr geschätzt.

Weitere Informationen über Kunden-Fehlerberichte finden Sie unter <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.

©2012 Autodesk, Inc. All rights reserved.