

Autodesk Mudbox 2013 Service Pack 3 - Release-Anmerkungen

In diesem Dokument werden die in Autodesk Mudbox 2013 **Service Pack 3** enthaltenen bekannten Einschränkungen, Probleme und Problemlösungen beschrieben. Es wird dringend empfohlen, dieses Dokument zu lesen, bevor Sie dieses Release installieren.

Inhalt

(Windows und Mac OS X) Mehrfingereingabe-Geräteunterstützung	1
Behobene Probleme	2
Einschränkungen und Anmerkungen zu Features	2
Weitere Ressourcen.....	6

(Windows und Mac OS X) Mehrfingereingabe-Geräteunterstützung

Dieses Service Pack bietet Unterstützung für Mehrfingereingabe-Geräte, d. h., Sie können Mudbox jetzt mit einfachem Fingertippen und Handbewegungen (Gesten) steuern.

Mit der Einstellung **Mehrfingereingabe-Gesten aktivieren** (im Abschnitt **Benutzeroberfläche** des Fensters **Einstellungen**) können Sie die per Gesten vorgenommene Eingabe aktivieren bzw. deaktivieren.

Wenn Ihre Arbeitsstation ein unterstütztes Mehrfingereingabe-Gerät mit den neuesten Treibern enthält, ist Mudbox nun in der Lage, die folgenden Eingaben/Aktionen ohne zusätzlich erforderliche Konfiguration zu erkennen:

- Senken (1-Finger-Wischbewegung)
- Pan/Zoom (2-Finger-Wisch-/Zusammendrückbewegung)
- Neigen der Kamera (2-Finger-Verdrehung)
- Zurückkehren zur Ausgangsposition (2-Finger-Doppeltippen)
- Rückgängig/Wiederherstellen (3-Finger-Streichen links/3-Finger-Streichen rechts)
- Festlegen des Mittelpunkts von Interesse (1-Finger-Doppeltippen)**
- Aktivieren der Hotbox (5-Finger-Halten)

Verwenden Sie beim Formen die folgenden Gesten anstelle der Tastaturbefehle mit der UMSCHALT- oder STRG-Taste:

- Glättung für einen beliebigen Formenpinsel aktivieren (3-Finger-Halten)
- Aktion des Formenpinsels invertieren (4-Finger-Halten)

Führen Sie die folgenden Schritte durch, wobei der Cursor über einem Modell schwebt:

- Pinselgröße ändern (3-Finger-Zusammendrückbewegung)
- Pinselstärke ändern (3-Finger-Wischbewegung nach oben und unten)

* Zu den unterstützten Geräten zählen die Touch- und Stifttablettgeräte von Wacom (z. B. Cintiq 24HD Touch oder Intuos 5)

** Nur Cintiq

Behobene Probleme

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

Behoben in Service Pack 3:

Bugnummer	Beschreibung
MDBX-1669	Crash creating a Stroke on Curve after undoing a Stroke on Curve
MDBX-1767	Artifacts when sculpting using PTX map on some systems
MDBX-1983	Frame Selection under the Display menu is broken.
MDBX-2071	Exporting an FBX file containing creases is very slow
MDBX-2074	3Dconnexion: Camera direction flips when zooming in close to object
MDBX-2093	3Dconnexion: A new slider has been added in the View Cube properties-> 3Dconnexion Properties...-> Input Threshold, which is the amount the user has to move the mouse before the camera starts to move
MDBX-2260	3Dconnexion: Some 3Dconnexion properties are not being saved
MDBX-2412	Linux: Change PTEX library to use the Mudbox temp folder set in the preferences instead of getting the temp folder location from the operating system
MDBX-2428	Changed "Bits per Channel" field in "Extract Texture Map" dialog to a dropdown menu
MDBX-2432	Vector displacement map edge bleed is a different colour than the UV shell colour
MDBX-2763	Crash after creating a paint layer and view curve and then undoing the view curve and paint layer
MDBX-2996	Vector displacement maps have seams at UV shell border with absolute tangent space

Einschränkungen und Anmerkungen zu Features

In diesem Abschnitt werden bekannte Einschränkungen und schnelle Zwischenlösungen für Mudbox 2013 Service Pack 3 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
388437	The Gigatexel Engine stops working intermittently after assigning a new material or Ptex setup.

Bugnummer	Beschreibung
	<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-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	<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>
355918	<p>Installation: Error that says the product key may be invalid and to re-enter it.</p> <p>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</p> <p>There is a patch for Qt here: http://koji.fedoraproject.org/koji/buildinfo?buildID=160252</p>
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:

Bugnummer	Beschreibung
	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 kann dazu führen, 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-deu>

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.