

Autodesk Mudbox 2012-Versionshinweise

Autodesk® Mudbox™, die Lösung für digitales Formen und Texturenzeichnen, bietet Texturenerstellern nun alle Freiheiten bei der Erstellung produktionsfertiger 3D-Reinzeichnungen und entbindet sie von der Sorge, sich um die technischen Details kümmern zu müssen. Die von Experten aus den Bereichen Games, Film, TV und Design entwickelte Software vereint intuitive Bedienbarkeit mit einem leistungsstarken und kreativen Werkzeugsatz aus Schablonen und Pinseln, die die Entwicklung hochrealistischer 3D-Charaktere, beeindruckender Umgebungen und stilisierter Eigenschaften unterstützen.

In diesem Dokument werden die bekannten Einschränkungen, Probleme und Problembehebungen in Autodesk Mudbox 2012 beschrieben. Es wird dringend empfohlen, dieses Dokument zu lesen, bevor Sie dieses Release installieren.

Inhalt

Neue Funktionen.....	1
Behobene Probleme	2
Einschränkungen und Anmerkungen zu Features	3
Weitere Ressourcen.....	5

Neue Funktionen

Diese Liste enthält eine Übersicht der neuen Funktionen in diesem Release von Mudbox. Vollständige Informationen zu den neuen Funktionen finden Sie im Abschnitt "Neue Funktionen" der Mudbox-Hilfe unter <http://www.autodesk.com/mudbox-help-2012-deu-whatsnew>.

- UV-lose Übertragung
- Große Texturdatensätze
- Farb-Layer-Masken und Verschmelzungsmodi
- Bearbeitbare Schablonen
- Suite-Interoperabilität mit einem Klick
- Leistungsverbesserungen
- Neue Pinsel und Pinseloptionen
- Mehrere Verbindungen
- Posenvoreinstellungen

Behobene Probleme

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

Bugnummer	Beschreibung
301892	Import As Layer should create layer with the name of the imported mesh.
305342	Texture extraction when using limit surface sometimes wrong, because of valence.
309936	Deselecting mesh in Object List does not deselect it in 3D View.
312581	Subdividing a mesh where multiple polys share single edge crashes Mudbox.
314428	Slider interaction slow when 2k 32-bit stamp image loaded.
320264	Lock on layers is lost when file is saved and reopened.
324439	When painting, wireframe disappears until the 3D View is refreshed (by rotating, for example).
336327	Can't set topological axis with FBX file. Workaround by subdividing once.
343947	Blur and Clone tools don't work properly with blend modes.
344786	Falloffs don't update in Paint Tools.
346565	Crash selecting selection set in Object List after extracting normal map.
351055	Vector Displacement Map should be added in Map extraction results dialog box.
354109	Joints stop displaying but are still there when Create Joint is unsuccessful.
359643	Transfer Details crashes Mudbox when the Subdivide target is Highest source level.
363155	Deselecting objects in the Object List sometimes doesn't work.
363203	Painting is not correct when using the Projection brush with stencils derived from a 16bit tiff, 32bit tiff, 16bit exr and 32bit exr.
363273	"Opacity" column in the Layers window has been renamed to "Strength". This is meant to prevent confusion with opacity paint layers.
363294	Fix UV View drawing performance and quality.
364064	Black spots in extracted displacement map, with large distance of 24.
364660	Placement and orientation of stamps is not along brush direction on dense meshes with more than 2.5k base level.
364665	Linux: If you use the "Send to Mudbox..." option in Maya when Mudbox is closed, the Mudbox splash screen appears briefly, then Mudbox crashes and an FBX file is created in the /usr/tmp folder. On Linux, you must have Mudbox already open for the "Send to Mudbox..." option in Maya to work.
364858	Extracted map is empty when the target mesh is n-sided, source is an upper subdivision level, and subdivision method is selected.
364901	Set the Max Texture Size preference to be greater than the resolution being imported if the image is greater than 4096x4096. This must be done before importing the image otherwise painting will be slow and areas of the texture will be missing.
366522	Duplicate paint layer does not keep blend mode, opacity, visibility, lock status.
366522	Duplicate paint layer should remember blend mode, opacity, visibility, lock.

366733	Blurring transparent areas of a bump map (or even a fully transparent bump map) will produce dark grey semi-opaque pixels on the map.
366949	The Color Chooser and Eyedropper select only 8 bit values which is not accurate. (Now selects 16 bit values.)
368386	Incorrect display when undo posing joints with mirror joints.
369079	Enable Direction property for Contrast, Fill, Scrape, and Wax.
371393	Paint is lost on inactive Materials.
301204	Stencil is offset from brush stroke after stencil is scaled.
336123	FBX: Negatively scaled objects are ignored on import.
358608	Freeze brush and undo not working for multiple objects.
362454	Rebuild Subdivision Levels does not unsubdivide back to original mesh with n-sided faces.
362806	Rebuilding subdivision levels fails on certain objects that have been subdivided in other programs and imported into Mudbox.
364254	Create New Paint Layer doesn't remember Size property.
364280	Rebuild Subdivision Levels changes the Vertex IDs of the high-level mesh.
366513	Create Paint Layers with UV tiles gets wrong result, causes black layer.
367856	Wrong extraction of Transfer Paint Layer when there are two targets.
	Hidden geometry becomes visible when stepping down a subdivision level.
	Paint undo is currently limited to 19 actions. (Changed to 50.)
	Brush Size/Strength doesn't update in Properties if hotkey is used.

Einschränkungen und Anmerkungen zu Features

In diesem Abschnitt werden bekannte Einschränkungen und schnelle Zwischenlösungen für Mudbox 2012 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
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

Bugnummer	Beschreibung
	(for example: AO_(%S).bmp).
361565	Tumbling in the 3D View while importing a paint layer may cause Mudbox to exit unexpectedly. Workaround: Wait until the load is complete.
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.

- Zum Ausführen von Mudbox 2012 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, zusammenführen oder deren Sichtbarkeit 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.
- 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.
- Wenn es beim Starten der Mudbox-Hilfe mit Internet Explorer Probleme geben sollte, verwenden Sie einen anderen Browser wie Firefox, oder laden Sie die Hilfe herunter (<http://www.autodesk.com/mudbox-helpdownload-deu>), und führen Sie sie lokal aus.
- Wenn Sie zuvor eine Beta-Version (einschließlich Release Candidate-Versionen) von Autodesk Mudbox 2012 installiert haben, müssen Sie zunächst alle zur Vorversion gehörenden Systemordner vor der Installation der kommerziellen Version deinstallieren und löschen.

Weitere Ressourcen

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

<http://www.autodesk.com/mudbox-faq-2012-deu>

<http://www.autodesk.com/me-licensing-2012-deu>

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

<http://www.autodesk.com/mudbox-help-2012-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>

Support gibt es online unter:

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

Eine aktuelle Liste der **zertifizierten Hardware**, einschließlich Grafikkarten, zum Ausführen von Mudbox 2012 stellt das Mudbox 2012 Certification Chart dar:

www.autodesk.com/mudbox-hardware

Die Mudbox 2012-**Mindestsystemanforderungen** können hier eingesehen werden:

<http://www.autodesk.com/mudbox-systemreq-2012-deu>

Dokumentation und Beispiele für das Mudbox **SDK** zu Ihrer installierten Version von Mudbox finden Sie im Pfad \Mudbox2012\SDK\doc oder online unter:

<http://www.autodesk.com/mudbox-sdkdoc-2012-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 die 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.