

Autodesk Mudbox 2012 Service Pack 3 - Release-Anmerkungen

In diesem Dokument werden die in Autodesk Mudbox 2012 **Service Pack 3** enthaltenen bekannten Einschränkungen, Probleme und Problemlösungen beschrieben. Es wird dringend empfohlen, dieses Dokument zu lesen, bevor Sie dieses Release installieren.

Inhalt

Was wurde behoben?.....	1
Einschränkungen und Anmerkungen.....	1
Weitere Ressourcen.....	4

Was wurde behoben?

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

Bugnummer	Beschreibung
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.

Einschränkungen und Anmerkungen

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

- 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 möglicherweise 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.
- 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.

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 *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.

©2011 Autodesk, Inc. All rights reserved.