

Notes de mise à jour d'Autodesk Mudbox 2013 Service Pack 3

Ce document décrit les limites et les problèmes connus d'Autodesk Mudbox 2013 **Service Pack 3**, ainsi que les solutions apportées à la version précédente. Il est vivement recommandé de lire ce document avant d'installer cette version.

Contenu

(Windows et Mac OS X) Prise en charge des périphériques multi-tactile	1
Corrections.....	2
Remarques et limites fonctionnelles	2
Ressources supplémentaires	6

(Windows et Mac OS X) Prise en charge des périphériques multi-tactile

Ce Service Pack permet la prise en charge des périphériques multi-tactile, ce qui signifie que vous pouvez désormais travailler avec Mudbox à l'aide du toucher avec le doigt ou de mouvements de la main.

Activer multi-tactile mouvements (dans la section **Interface utilisateur** de la fenêtre **Préférences**) vous permet d'activer et de désactiver gestural entrée.

Si votre station de travail comprend une prise en charge de périphérique multi-tactile* avec les derniers pilotes, Mudbox peut reconnaître des entrées et des actions avec aucune configuration supplémentaire requise :

- Rotation sur l'axe vertical (glisser avec 1 doigt)
- Panoramique/zoom (glisser ou pincer avec 2 doigts)
- Inclinaison de la caméra (faire basculer avec 2 doigts)
- Retour à la position initiale (toucher deux fois avec 2 doigts)
- Annuler/Rétablissement (faire pivoter à gauche avec 3 doigts/faire pivoter à droite avec 3 doigts)
- Définir Centre d'intérêt (toucher deux fois avec 1 doigt) **
- Activer la Hotbox (maintenir avec 5 doigts)

Lors de la sculpture, utilisez la commande suivante à la place des raccourcis clavier Maj ou Ctrl :

- Activez Lissage sur les brush (maintenir avec 3 doigts)
- Inverser l'action du pinceau de sculpture (maintenir avec 4 doigts)

En passant le curseur sur un modèle, utilisez les options suivantes :

- Modifier la taille du pinceau (pincer avec 3 doigts)
- Modification de l'épaisseur du pinceau (faire glisser vers le haut ou vers le bas avec 3 doigts)

* Les périphériques pris en charge incluent les périphériques de contact et de stylet Wacom (Cintiq 24HD Touch ou Intuos 5)

** Cintiq uniquement

Corrections

La liste suivante présente les numéros des bogues et les descriptions des problèmes corrigés dans cette version.

Corrigé dans le Service Pack 3 :

Numéro de bogue	Description
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

Remarques et limites fonctionnelles

Cette section présente les limites connues de Mudbox 2013 Service Pack 3 et les solutions qui y sont apportées.

Pour signaler tout autre problème, utilisez le formulaire en ligne prévu à cet effet à l'adresse www.autodesk.com/mudbox-bugreport ou sélectionnez Aide > Signaler un problème dans Mudbox.

Numéro de bogue	Description
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

Numéro de bogue	Description
	<p>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	<p>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:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Install OpenSSL >= 1.0.0 if you haven't already.

Numéro de bogue	Description
	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.

- Pour exécuter Mudbox 2013, vous devez être équipé d'un processeur compatible SSE3. Mudbox utilise du code spécifique à SSE3, qui ne lui permet pas de s'exécuter sur du matériel compatible SSE2 ou version antérieure.
- Si la propriété Espacement du tampon est activée pendant la sculpture, le tampon du pinceau est décalé par rapport à la position du curseur lorsque vous utilisez une tablette Wacom Cintiq ou Wacom et que le paramétrage du stylet est défini en mode souris. Pour résoudre ce problème, ajoutez la variable d'environnement "MUDBOX_USE_LOWRES_TABLET_DATA".
- Avec les cartes graphiques ATI, si la peinture de texture est corrompue, par exemple si vous observez de la peinture noire ou des artefacts, l'ajout de la variable d'environnement "MUDBOX_PAINT_CONTEXT_FLUSH" peut résoudre le problème.
- Il peut arriver qu'une erreur de mémoire vive GPU soit signalée, ce qui entraîne l'affichage de nombreux avertissements à chaque fois que l'utilisateur crée ou fusionne des couches, ou modifie leur visibilité. La variable d'environnement "MUDBOX_FORCE_GPU_RAM" (sous Windows uniquement) vous permet de remplacer la quantité de mémoire GPU en mégaoctets que Mudbox détecte. Si vous possédez une carte NVIDIA Quadro 5600 qui signale 1 Mo de mémoire vive GPU (le matériel présente 1,5 Go), définissez la variable sur 1536 (soit 1,5 x 1024) pour cette carte. Les valeurs non numériques sont ignorées et les valeurs numériques seront comprises entre 256 et 4096.

Remarque : pour plus d'informations sur ces variables d'environnement, reportez-vous à la rubrique Variables d'environnement de l'aide de Mudbox.

- Vous pouvez télécharger et installer localement l'aide de Mudbox à partir du site <http://www.autodesk.com/mudbox-helpdownload-fra>.
- Si vous avez installé une version bêta (y compris des versions Release Candidate) d'Autodesk Mudbox 2013, vous devez désinstaller et supprimer tous les dossiers système des versions de pré-publication avant d'installer la version commerciale.

(Windows 32 bits ou 64 bits) La désinstallation ou la réparation de Mudbox 2013 échoue et affiche le message suivant : « SetupRes.dll n'est pas détectée ».

Ce message d'erreur d'échec de maintenance se produit si Autodesk Mudbox 2013 a été installé comme partie d'une suite ou à partir d'une image autonome et que la langue sélectionnée pour le produit est différente des quatre qui sont prises en charge par Mudbox (anglais, français, japonais, allemand).

Correction : Vous aurez besoin de priviléges d'administrateur. Apportez les modifications suivantes au registre et essayez de le réparer ou supprimer :

Pour Windows 64 bits

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

Nom : UninstallPath

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

Pour Windows 32 bits

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

Nom : UninstallPath

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

Exemples de SDK :

Sur Mac OS X, il est possible que les configurations de versions ne soient pas correctement compilées. Vous devez définir Active Architecture sur x86_64 dans Xcode. Pour ce faire :

1. Ouvrez un exemple de projet dans Xcode.
2. Dans la barre de menus, sélectionnez Project > Edit Project Settings.
3. Sélectionnez l'onglet Build.
4. Sous Architectures dans la fenêtre Setting, vérifiez que la valeur Architectures est définie sur 64-bit Intel.
5. Fermez la fenêtre et procédez à la compilation à l'aide de la configuration de version.

L'exemple PtexExtractor doit être compilé et copié dans le répertoire de compilation de PtexImporter pour qu'un lien soit établi entre les deux exemples.

Pour créer l'exemple Turntable, installez Qt et exécutez moc dans les fichiers d'en-tête d'exemple. Reportez-vous au fichier Readme de l'exemple.

Ressources supplémentaires

Pour obtenir des **instructions complètes sur l'installation et les licences**, reportez-vous aux documents *Aide sur l'installation* et *Aide sur les licences*. Vous pouvez accéder à ces guides à partir du lien Aide sur l'installation du programme d'installation de Mudbox ou des pages suivantes :

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

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

Vous trouverez des **informations sur les nouvelles fonctionnalités** dans la rubrique "Nouveautés" de l'aide de Mudbox à l'adresse suivante :

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

Des **ressources de formation** Mudbox sont disponibles à l'adresse suivante :

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

Consultez des **vidéos** de démonstration de Mudbox à l'adresse suivante :

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

Vous trouverez des ressources **de support** et de **dépannage** à l'adresse suivante :

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

Pour obtenir la liste actualisée du **matériel certifié** pour Mudbox 2013, y compris les cartes graphiques, reportez-vous au tableau de certification Mudbox 2013 disponible à l'adresse suivante :

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

Pour vérifier la **configuration système minimale requise** pour Mudbox 2013, consultez la page suivante :

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

De la documentation et des exemples pour le **SDK** Mudbox avec la version installée de Mudbox sont disponibles sous \Mudbox 2013\SDK ou en ligne à l'adresse suivante :

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

programme de participation du client

Au premier démarrage de Mudbox, la boîte de dialogue Programme de participation du client s'affiche.

Si vous choisissez de rejoindre le programme de participation du client, Mudbox enverra automatiquement à Autodesk des informations sur la configuration système, les fonctions que vous utilisez le plus fréquemment, les problèmes que vous avez rencontrés et d'autres informations utiles à l'orientation future du produit. Pour plus d'informations, consultez la page <http://www.autodesk.com/cip>.

Rapports d'erreurs du client (CER)

Les rapports d'erreurs du client que nous soumettent les utilisateurs de nos produits nous sont d'une grande aide pour améliorer la stabilité de Mudbox. Nous vous remercions de prendre le temps de

remplir ces rapports et d'y indiquer autant d'informations que possible sur les opérations que vous effectuez lorsque l'erreur s'est produite. Ces détails renforceront l'utilité de ce rapport et seront particulièrement précieux pour l'équipe d'ingénierie d'Autodesk Mudbox.

Pour plus d'informations sur les CER, consultez la page <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 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.