

本自述文件包含有关安装和使用 Autodesk® 3ds Max® 2013 Product Update 2 和 Autodesk® 3ds Max® Design 2013 Product Update 2 软件的最新信息。强烈建议您在安装软件之前完整阅读本文档。为了便于以后参考，您应当将本自述文件保存到硬盘上。

可以在下表中找到 3ds Max 2013/3ds Max Design 2013 的各种相关资源：

资源	位置
安装、许可和网络说明	安装向导中的安装帮助链接。
系统需求	www.autodesk.com/3dsmax-systemreq-2013-chs
新功能	www.autodesk.com/3dsmax-help-2013-whatsnew-chs
学习资源	www.autodesk.com/3dsmax-learningpath 或 www.autodesk.com/3dsmaxdesign-learningpath
支持资源	www.autodesk.com/3dsmax-support 或 www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support
3ds Max® Composite 工具集信息	www.autodesk.com/3dsmax-docs-2013-chs
3ds Max Composite 发行说明	www.autodesk.com/3dsmax-releasenotes
3ds Max SDK 文档	http://www.autodesk.com/3dsmax-sdk-docs

注意：对于安装第三方硬件或软件供应商发布的在本文档中标识的合格软件或硬件（或您可能用于 Autodesk 产品的任何其他第三方软件或硬件）的更新、扩展或新版本而引起的 Autodesk 软件错误或故障，Autodesk 不承担任何责任。

目录

已知问题	2
Product Update 版本	2
安装	2
卸载说明	2
Windows XP	2
Windows Vista/Windows 7	2
支持的操作系统	3
客户参与计划 (CIP)	3
要启用 CIP，请执行以下操作：	3
客户错误报告 (CER)	4
此 Product Update 中的修复	4

已知问题

功能	说明
参数关联	<ul style="list-style-type: none">• 垂直滚动条无法正常工作。

Product Update 版本

更新的产品	更新文件名
3ds Max 2013 64 位	3dsMax2013_ProductUpdate02_64-bit.msp
3ds Max Design 2013 64 位	3dsMaxDesign2013_ProductUpdate02_64-bit.msp
3ds Max 2013 32 位	3dsMax2013_ProductUpdate02_32-bit.msp
3ds Max Design 2013 32 位	3dsMaxDesign2013_ProductUpdate02_32-bit.msp

安装

1. 请下载对应您系统的文件。请参见[Product Update 版本](#)。
2. 双击 Product Update 2 可执行文件
3. 按照 Product Update 2 安装程序中的安装提示进行安装

卸载说明

Windows XP

1. 打开“开始”>“设置”>“控制面板”>“添加或删除程序”对话框。
2. 启用“添加或删除程序”对话框顶部的“显示更新”。
3. 选择“Autodesk 3ds Max 2013 Product Update 2”/“Autodesk 3ds Max Design 2013 Product Update 2”。
4. 单击“删除”。

Windows Vista/Windows 7

1. 打开“开始”>“控制面板”>“程序和功能”。
2. 单击“查看已安装的更新”。
3. 选择“Autodesk 3ds Max 2013 Product Update 2”/“Autodesk 3ds Max Design 2013 Product Update 2”。
4. 单击“卸载”。

注意：仅 3ds Max/3ds Max Design 2013 英文版支持 Windows XP。其他本地化语言版本仅支持 Windows 7。

如果之前安装了 Autodesk 3ds Max 2013/Autodesk 3ds Max Design 2013 的任何 Beta 版软件（包括候选发布 (RC) 版本），请卸载并删除这些 Beta 版本，然后再安装商业版本。Beta 门户上的 Beta 和 RC 自述文件中发布了有关如何卸载 Beta 版本的说明。

注意：卸载 Product Update 2 时，如果也安装了 Product Update 1，可能会显示磁盘源错误。如果出现这种情况，卸载过程将失败。要更正此问题并成功卸载 Product Update 2，需要原始的 Product Update 1 源文件。可以从 <http://www.autodesk.com/3dsmax-updates> 上的 Product Update 1 提取这些源文件。

支持的操作系统

可在以下受支持的操作系统上使用 32 位或 64 位版本的 Autodesk 3ds Max 2013/Autodesk 3ds Max Design 2013 Product Update 2：

- Microsoft® Windows® XP Professional (SP2 或更高版本) 操作系统
- Microsoft® Windows® XP Professional x64 (SP2 或更高版本) 操作系统
- Microsoft® Windows Vista® Business (SP2 或更高版本) 操作系统
- Microsoft® Windows Vista® Business x64 (SP2 或更高版本) 操作系统
- Microsoft® Windows® 7 Professional 操作系统
- Microsoft® Windows® 7 Professional x64 操作系统
- Mac® 操作系统：只要满足特定的系统要求，即可在装有 Boot Camp® 的 Mac® 上或通过 Parallels Desktop for Mac 来运行 3ds Max 2013/3ds Max Design 2013 Product Update 2。有关更多详细信息，请参考《Autodesk 3ds Max 2013 与 Autodesk 3ds Max Design 2013 安装指南》（可在产品介质上找到）。

对于在本文档中标识的合格软件或硬件（或您可能使用的与 Autodesk 产品有关的任何其他第三方软件或硬件）的第三方硬件或软件供应商所发布的更新、扩展或新版本的安装中产生的 Autodesk 软件错误或失败，Autodesk 不承担任何责任。

客户参与计划 (CIP)

如果选择加入客户参与计划，3ds Max 或 3ds Max Design 将自动向 Autodesk 发送有关系统配置、常用功能、所遇问题的信息，以及其他有助于确定产品未来发展方向的信息。有关详细信息，请参见 www.autodesk.com/cip。

要启用 CIP，请执行以下操作：

1. 安装并启动 3ds Max/3ds Max Design。
2. 如果“客户参与计划”对话框未自动显示，请在“帮助”菜单中单击“客户参与计划”。
3. 在“客户参与计划”对话框中，选择“加入 - 并提供联系信息”。
4. 单击“确定”。

客户错误报告 (CER)

最终用户提交的客户错误报告 (CER) 帮助我们极大提高了 Autodesk 3ds Max/Autodesk 3ds Max Design 的稳定性。我们非常感谢您花时间填写这些报告，我们希望您提供尽可能多的有关在发生错误时您执行的操作的信息。这些详细信息极大提高了报告的价值，Autodesk 3ds Max 质量工程团队非常感谢您提供了这些信息。

有关 CER 的详细信息，请参考 www.autodesk.com/cer。

此 Product Update 中的修复

Autodesk 3ds Max 2013/Autodesk 3ds Max Design 2013 Product Update 2 的修复：

功能	摘要
动画	<ul style="list-style-type: none">从 3ds Max/Design 2013 保存的点缓存文件无法在以前版本中打开，以前版本中的点缓存文件也无法在 3ds Max/Design 2013 中打开。这些文件现在可以正常工作。移动轨迹视图中关键点的同时，使用 Alt+Tab 转到其他程序不会再使该程序处于保持状态。使用区域关键点工具时，在负时间中拖动会导致程序错误。现在这已得到修复。更新 CAT 装备不再断开非 CAT 子对象的链接。
Backburner	<ul style="list-style-type: none">管理器和服务器现在可以正确显示 Unicode 资源字符串。监视器、服务器和管理器对话框现在可以正确显示双字节作业名称。
客户错误报告 (CER)	此 Product Update 中存在 25 个以上与 CER 相关的修复。我们在以下方面对报告进行了修复： <ul style="list-style-type: none">与关闭软件相关的报告。断开参数关联。列表控制器。Unicode。动画关键点。计算法线。UI 卷展栏。
常规	<ul style="list-style-type: none">通过文本样条线对象创建文本时，默认文本现在仍保持不变。使用“保存到以前版本”时文本样条线对象不会立即显示。它们现在可以正确显示。但是，可能无法立即加载某些高 ASCII 字符。如果将同一对象指定给变形器修改器中的多个通道，重置时会出现程序错误。现在这已得到修复。将选择锁定对象添加到隐藏或冻结层现在可以正常工作。如果“渲染场景”对话框处于打开状态，关闭程序时会出现内存损坏问题，此问题现已得到确认并修复。

功能	摘要
	<ul style="list-style-type: none"> 已修复从以前版本打开 .max 文件时出现的程序错误。 使用“创建默认值”按钮应用到“按海拔上色”时，地形复合对象无法通过顶点颜色贴图创建和应用材质。现在该操作可以正常工作。 已修复启动时出现的与 CUI XML 文件相关的程序错误。 快速调整命令面板大小会导致程序错误。现在这已得到修复。 最小化并重新停靠时，命令面板现在可以正常工作。 已修复退出时出现的常见程序错误。 已确认 TextFile::Seek() 中的内部性能问题。此问题已得到修复。 以前版本中的一些 .max 文件无法打开或合并。现在这已得到修复。
gPoly	<ul style="list-style-type: none"> 代码中的更新已解决与法线相关的程序错误。
信息中心	<ul style="list-style-type: none"> 已修复创建“信息中心”窗口时出现的程序错误。
互操作性	<ul style="list-style-type: none"> 将 Revit 文件与多个视图链接时，“选择 Revit 视图”对话框现在可以正常工作。 导出到 IGES 文件时，椭圆现在可以正常工作。 Inventor 文件中的“将对象名称添加到材质”选项现在可以正常工作。 具有 Autodesk 材质的 FBX 文件现在可以正确加载并显示。
本地化	<ul style="list-style-type: none"> 安装路径包含扩展 ASCII 或双字节字符时，视口无法正确显示。视口现在可以正常工作。 系统提示您在本地化操作系统上保存新 MAXScript 时，提示消息对于“(Untitled)”显示“^0^”。现在这已得到修复。 使用 3ds Max Design 照明分析工具时，“参数”卷展栏上的“照度”和“亮度”字段现在可以正确显示。 可变形 gPoly 的类名称现在已正确翻译。 使用多个 ParamBlock 时，仅第一个 ParamBlock 在 MAXScript 中本地化。现在这已得到修复。 CAT 骨骼现已在 <i>CATMacroUtilFunction.ms</i> 中本地化。
MassFX	<ul style="list-style-type: none"> 使用米作为系统单位时，导出的 XML 文件中的值是正确值的 1/1000。现在这已得到修复。 现在可以正确为动力学碎布玩偶重新分布质量。 使用足迹模式在 Biped 上应用动力学碎布玩偶不会再导致程序错误。 约束角度弹簧常量现在可以正确使用力每度（以前使用力每弧度）。 “模拟”菜单中的“导出 MassFX 场景”不会再导致程序错误。 从多编辑器中移除力现在可以正常工作。 如果力列表为空，尝试移除多编辑器中的力时不会再出现 MAXScript 错误。 在负帧上开始模拟现在可以正常工作。 烘焙和取消烘焙命令现在可以从 MassFX 资源管理器中执行。 现在，如果刚体设置为运动学刚体，则会禁用初始运动部分。 已确认使用 MassFX 修改器面板重画时出现的内存泄漏。现在这

功能	摘要
	<p>已得到修复。</p> <ul style="list-style-type: none"> 已修复在碎布玩偶为运动学对象时将 Biped 的骨骼更改为动力学对象时出现的问题。 如果对象处于睡眠模式，现在力开始从起点唤醒对象。 “充气”和“顶点”参数始终重置为默认值。现在这已得到修复。 碎布玩偶骨骼搜索编辑输入无法正常工作。现在这已得到修复。
MAXScript	<ul style="list-style-type: none"> 如果文件扩展名的长度超过三个字符，使用 getSaveFilename 时会出错。现在，该方法支持超过三个字符的文件扩展名。 现在可以正确解析脚本化自定义属性。 已确认通过 MAXScript 调用四边形化时出现的问题。现在这已得到修复。 外部参照材质中的脚本化材质参数与当前场景中的材质不匹配会导致程序错误。现在这已得到修复。 已修复 PickNodeCallback 无效时出现的程序错误。 patch.weld2Verts 和 patch.weldEdges 现在可以正常工作。 未保存脚本的错误消息引用以前脚本的文件名。现在这已得到修复。 使用 render() 时，渲染器现在会考虑安全框设置。 catmuscle() deformertype 现在可以返回预期的值。 已完成与 dotNetMethod 相关的内部 CAT 代码修复。
Maya 模式	<ul style="list-style-type: none"> 以管理模式运行程序时，某些计算机设置只能切换到 Maya 模式。现在这已得到修复。 现在可以从顶点选择中减去蒙皮顶点。 现在支持鼠标中键。
Nitrous 视口	<ul style="list-style-type: none"> 启用“背面消隐”选项会导致 Nitrous 性能降低。现在这已得到修复。 使用“按类别隐藏”不会再导致性能下降。 现在，保存时隐藏的对象在您重新加载文件时仍保持隐藏状态。 通过应用了法线凹凸贴图的黑色漫反射颜色显示材质时出现问题。现在这已得到修复。
渲染	<ul style="list-style-type: none"> 如果使用的是 mental ray 和 iray 渲染器，在通过运动模糊进行渲染时不会模糊某些对象。现在可以正确模糊对象。 Backburner 启动失败时，“作业分配”对话框的错误消息无法读取。现在这已得到修复。 通过 Deadline 进行渲染时，会出现文件加载问题。Deadline 现在可以正常工作。 色调贴图现在可以正确用于 mental ray 头发。 Quicksilver 可以创建文件但不移除文件。现在它可以在退出时移除临时文件。 在 32 位版本的软件中，QuickTime 渲染输出路径未正确设置。现在这已得到修复。 渲染到 .psd 时，未显示渲染范围选项。现在这已得到修复。
重定时器	<ul style="list-style-type: none"> 在使用“撤消”时重定时器工具可能会导致程序错误。现在这已得到

功能	摘要
	<p>修复。</p> <ul style="list-style-type: none"> 第一次指定控制器时，可能会创建重复的重定时器控制器。现在这已得到修复。 重定时器命名系统现在遵从软件的标准命名约定。 在重定时器中，为标记添加了一个小的 UI 修复。 使用“保存到以前版本”不再去除轨迹名称中的尾随“(R0)”。 如果在打开多个轨迹视图时删除重定时器，不会再导致程序错误。 通过“保存到以前版本 2012”保存的文件打开时不会再出现 <i>retime.dlc</i> 错误。
Slate 材质编辑器	<ul style="list-style-type: none"> Slate 材质/贴图浏览器在保存材质库时不再损坏 <i>.max</i> 文件。 如果使用的是 D3D (DirectX) 视口驱动程序，在使用 ArtToolkit 材质时可能出现程序错误。现在这已得到修复。 具有长名称的渐变坡度材质标志标签在重新加载时，名称中不再有不可读字符。
状态集	<ul style="list-style-type: none"> 合成器和链接现在可获取所有“状态集”状态。 链接的目标摄影机中的旋转和变换信息现在可以正确读取。 合成视图在创建每种状态时会刷新多次。此行为现在已得到修复。 现在可以拖动合成视图中的层以调整其顺序。 最小化状态集时重置 3ds Max 不再导致程序错误。 在某些场景中状态集有时可能会损坏，且无法加载和重置状态集，这一问题已得到修复。
UVW 展开	<ul style="list-style-type: none"> 已确认并修复使用焊接时出现的程序错误。
视口	<ul style="list-style-type: none"> 现在，重置使用自定义背景的场景时，背景将完全移除。 已修复解锁操作系统时 DirectX 无法响应情况下的其他问题。
视口画布	<ul style="list-style-type: none"> 启动视口画布不会再导致程序错误。
工作区	<ul style="list-style-type: none"> 现在，重新启动软件后可以使用自定义工作区。 “还原为默认值”功能现在可以正常工作。 停靠的场景资源管理器在多个视口选项卡中不能正常显示。现在这已得到修复。 已修复使用热键切换工作区时出现的问题。

Autodesk, Alias, 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. mental ray, mental mill and iray are registered trademarks of NVIDIA® Corporation licensed for use by Autodesk, Inc. 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.