

Autodesk 3ds Max / 3ds Max Design 2013 Produkt-Update 2 Readme-Datei

Diese Readme-Datei enthält aktuelle Informationen zur Installation und Verwendung von Autodesk® 3ds Max® 2013 Produkt-Update 2 und Autodesk® 3ds Max® Design 2013 Produkt-Update 2. Wir empfehlen Ihnen, dieses Dokument vor der Installation der Software vollständig durchzulesen. Speichern Sie diese Datei zum späteren Gebrauch auf Ihrer Festplatte.

Verwenden Sie die folgende Tabelle, um verschiedene Ressourcen im Zusammenhang mit 3ds Max 2013 / 3ds Max Design 2013 zu finden:

Ressource	Position
Anweisungen zur Installation, Lizenzierung und Netzwerkverwaltung	Verknüpfung "Hilfe zur Installation" im Installationsassistenten.
Systemanforderungen	www.autodesk.com/3dsmax-systemreq-2013-deu
What's New Guide	www.autodesk.com/3dsmax-help-2013-whatsnew-deu
Fortbildungsressourcen	www.autodesk.com/3dsmax-learningpath bzw. www.autodesk.com/3dsmaxdesign-learningpath
Ressourcen für Unterstützung	www.autodesk.com/3dsmax-support bzw. www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support
3ds Max® Composite-Werkzeugsatz: Informationen	www.autodesk.com/3dsmax-docs-2013-deu
3ds Max Composite-Versionshinweise	www.autodesk.com/3dsmax-releasenotes
3ds Max SDK-Dokumentation	http://www.autodesk.com/3dsmax-sdk-docs

Hinweis: Autodesk kann nicht für Fehler oder Defekte von Autodesk-Software verantwortlich gemacht werden, wenn diese durch die Installation von Aktualisierungen, Erweiterungen oder neuen Softwareversionen verursacht werden, die von Drittanbietern für die in diesem Dokument beschriebene Software oder Hardware veröffentlicht wurden (oder durch beliebige andere Hard- oder Software von Drittanbietern, die Sie in Verbindung mit Autodesk-Produkten benutzen).

Inhalt

Bekannte Probleme	2
Versionen des Produkt-Updates	2
Installation	2
Deinstallationsanweisungen	2
Windows XP	2
Windows Vista / Windows 7	2
Unterstützte Betriebssysteme	3
Programm zur Kundeneinbeziehung (CIP)	4
So können Sie am Programm zur Kundeneinbeziehung teilnehmen	4
Kunden-Fehlerberichte (CER)	4

Bekannte Probleme

Funktion	Beschreibung
Parameternetzung	<ul style="list-style-type: none">Die vertikale Bildlaufleiste funktioniert nicht ordnungsgemäß.

Versionen des Produkt-Updates

Zu aktualisierendes Produkt	Update-Dateiname
3ds Max 2013 64-Bit	3dsMax2013_ProductUpdate02_64-bit.msp
3ds Max Design 2013 64-Bit	3dsMaxDesign2013_ProductUpdate02_64-bit.msp
3ds Max 2013 32-Bit	3dsMax2013_ProductUpdate02_32-bit.msp
3ds Max Design 2013 32-Bit	3dsMaxDesign2013_ProductUpdate02_32-bit.msp

Installation

1. Laden Sie die Ihrem System entsprechende Datei herunter. Siehe [Versionen des Produkt-Updates](#).
2. Doppelklicken Sie auf die ausführbare Datei des Produkt-Updates 2.
3. Befolgen Sie die Installationsanweisungen im Produkt-Update 2.

Deinstallationsanweisungen

Windows XP

1. Öffnen Sie über das Start-Menü das Dialogfeld Einstellungen > Systemsteuerung > Software.
2. Aktivieren Sie oben im Dialogfeld „Software“ das Kontrollkästchen „Updates anzeigen“.
3. Wählen Sie Autodesk 3ds Max 2013 Produkt-Update 2 / Autodesk 3ds Max Design 2013 Produkt-Update 2 aus.
4. Klicken Sie auf Entfernen.

Windows Vista / Windows 7

1. Wählen Sie Start > Systemsteuerung > Programme und Funktionen.
2. Klicken Sie auf Installierte Updates anzeigen.
3. Wählen Sie Autodesk 3ds Max 2013 Produkt-Update 2 / Autodesk 3ds Max Design 2013 Produkt-Update 2 aus.
4. Klicken Sie auf Deinstallieren.

Anmerkung: Windows XP wird nur von der englischen Version von 3ds Max/3ds Max Design 2013 unterstützt. Von anderen, lokalisierten Versionen wird nur Windows 7 unterstützt.

Wenn Sie eine zuvor installierte Version einer Beta-Version der Software (einschließlich Release Candidate-Versionen (RC)) von Autodesk 3ds Max 2013 / Autodesk 3ds Max Design 2013 haben, deinstallieren und löschen Sie diese Beta-Versionen, bevor Sie die kommerzielle Version installieren. Anweisungen zur Deinstallation der Beta-Versionen stehen in den im Beta-Portal veröffentlichten Beta- und RC-Readme-Dateien bereit.

Hinweis: Beim Deinstallieren von Produkt-Update 2 tritt möglicherweise ein Datenträgerquellfehler auf, wenn Produkt-Update 1 ebenfalls installiert war. Wenn dies der Fall ist, kann die Deinstallation nicht durchgeführt werden. Um dieses Problem zu beheben und das Produkt-Update 2 erfolgreich zu deinstallieren, sind die ursprünglichen Quelldateien für Produkt-Update 1 erforderlich. Sie können Sie aus dem Produkt-Update 1 unter <http://www.autodesk.com/3dsmax-updates> extrahiert werden.

Unterstützte Betriebssysteme

Verwenden Sie für die 32- oder 64-Bit-Version des Autodesk 3ds Max 2013 / Autodesk 3ds Max Design 2013 Produkt-Updates 2 eines der folgenden unterstützten Betriebssysteme:

- Microsoft® Windows® XP Professional (SP2 oder neuer)
- Microsoft® Windows® XP Professional x64 (SP2 oder neuer)
- Microsoft® Windows Vista® Business (SP2 oder neuer)
- Microsoft® Windows Vista® Business x64 (SP2 oder neuer)
- Microsoft® Windows® 7 Professional
- Microsoft® Windows® 7 Professional x64
- Mac®-Betriebssystem: 3ds Max 2013 / 3ds Max Design 2013 Produkt-Update 2 kann auf einem Mac® entweder mithilfe von Boot Camp® oder Parallels Desktop for Mac ausgeführt werden, sofern die Systemanforderungen erfüllt sind. Weitere Angaben finden Sie im *Autodesk 3ds Max 2013 und Autodesk 3ds Max Design 2013 Installationshandbuch* (auf dem Produktdatenträger verfügbar).

Autodesk kann nicht für Fehler oder Defekte von Autodesk-Software verantwortlich gemacht werden, wenn diese durch die Installation von Aktualisierungen, Erweiterungen oder neuen Softwareversionen verursacht werden, die von Drittanbietern für die in diesem Dokument beschriebene Software oder Hardware veröffentlicht wurden (oder durch beliebige andere Hard- oder Software von Drittanbietern, die Sie in Verbindung mit Autodesk-Produkten benutzen).

Programm zur Kundeneinbeziehung (CIP)

Wenn Sie am Programm zur Kundeneinbeziehung teilnehmen möchten, sendet 3ds Max bzw. 3ds Max Design automatisch Informationen über Ihre Systemkonfiguration, die am häufigsten verwendeten Funktionen, eventuell aufgetretene Probleme sowie andere Informationen an Autodesk, die für die künftige Entwicklung des Produkts hilfreich sind. Weitere Informationen finden Sie unter www.autodesk.com/cip.

So können Sie am Programm zur Kundeneinbeziehung teilnehmen

1. Installieren und starten Sie 3ds Max / 3ds Max Design.
2. Falls das Dialogfeld des Kundeneinbeziehungsprogramms nicht automatisch geöffnet wird, wählen Sie aus dem Hilfe-Menü die Option "Programm zur Kundeneinbeziehung".
3. Wählen Sie im Dialogfeld des Kundeneinbeziehungsprogramms die Option "Teilnehmen – mit Kontaktinformationen".
4. Klicken Sie auf OK.

Kunden-Fehlerberichte (CER)

Die von Endbenutzern übermittelten Kunden-Fehlerberichte leisten einen entscheidenden Beitrag zur Verbesserung der Stabilität von Autodesk 3ds Max / Autodesk 3ds Max Design. Wir möchten uns für Ihre Zeit zur Übermittlung dieser Berichte bedanken und Sie bitten, so viele Informationen wie möglich zu den Vorgängen aufzunehmen, die Sie zum Zeitpunkt des Fehlers ausgeführt haben. Diese Angaben erhöhen den Wert des Berichts für uns erheblich und sind dem Autodesk 3ds Max Quality Engineering Team eine große Hilfe.

Weitere Informationen über Kunden-Fehlerberichte finden Sie unter www.autodesk.com/cer.

Behobene Fehler in dieser Produkt-Aktualisierung

Behobene Fehler für Autodesk 3ds Max 2013 / Autodesk 3ds Max Design 2013 Produkt-Update 2:

Element	Zusammenfassung
Animation	<ul style="list-style-type: none">• Punkt-Cache-Dateien, die in 3ds Max / Design 2013 gespeichert wurden, konnten in früheren Versionen nicht geöffnet werden und Punkt-Cache-Dateien aus früheren Versionen konnten nicht in 3ds Max / Design 2013 geöffnet werden. Das Öffnen dieser Dateien funktioniert nun ordnungsgemäß.• Das Wechseln zu anderen Programmen mit der Tastenkombination Alt+Tab bei gleichzeitigem Verschieben eines Keys in der Spuransicht belässt das Programm nun nicht mehr in einem Haltezustand.• Beim Werkzeug Keys für Bereich hat das Ziehen in eine negative Zeit einen Programmfehler verursacht. Dies wurde behoben.

Element	Zusammenfassung
	<ul style="list-style-type: none"> • Beim Aktualisieren eines CAT-Rigs werden Verknüpfungen zu untergeordneten Nicht-CAT-Elementen nun nicht mehr aufgehoben.
Backburner	<ul style="list-style-type: none"> • Manager und Server zeigen die Unicode-Ressourcenzeichenfolge nun ordnungsgemäß an. • Die Dialogfelder Monitor, Server und Manager zeigen Doppelbyte-Auftragsnamen nun ordnungsgemäß an.
Kunden-Fehlerberichte (CER)	<p>In diesem Produkt-Update wurden mehr als 25 Fehler aus Kunden-Fehlerberichten behoben. Es wurden Berichte aus den folgenden Bereichen behoben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berichte bez. des Schließens der Software • Trennen von Parameternetzungen • Listen-Controller • Unicode • Animations-Keys • Berechnung von Normalen • UI-Rollouts
Allgemein	<ul style="list-style-type: none"> • Beim Erstellen eines Texts über das Text-Spline-Objekt wird der Standardtext nun beibehalten. • Text-Spline-Objekte wurden nicht sofort angezeigt, wenn die Option Unter vorheriger Version speichern verwendet wurde. Sie werden nun korrekt angezeigt. Dennoch kann es passieren, dass einige High-ASCII-Zeichen möglicherweise nicht sofort geladen werden. • Wenn dasselbe Objekt mehreren Kanälen im Modifikator Morpher zugewiesen wurde, konnte beim Zurücksetzen ein Programmfehler auftreten. Dies wurde behoben. • Das Hinzufügen von Objekten mit gesperrter Auswahl zu ausgeblendeten oder eingefrorenen Layern funktioniert nun ordnungsgemäß. • Ein Problem, dass beim Schließen des Programms, während das Dialogfeld Szene rendern geöffnet war, der Speicher beschädigt wurde, wurde erkannt und behoben. • Ein Programmfehler beim Öffnen von <i>.max</i>-Dateien aus früheren Versionen wurde behoben. • Es gab einen Fehler beim Erstellen und Anwenden eines Materials mit einem Scheitelpunktfarben-Map durch die Option Zusammengesetztes Objekt: Gelände, wenn es mit der Schaltfläche Vorgaben erstellen auf Farbe nach Erhöhung angewendet wurde. Dies funktioniert nun ordnungsgemäß. • Ein Programmfehler beim Start im Zusammenhang mit CUI XML-Dateien wurde behoben. • Schnelles Ändern der Größe der Befehlsgruppe verursachte einen Programmfehler. Dies wurde behoben. • Das Minimieren und erneute Fixieren der Befehlsgruppe funktioniert nun ordnungsgemäß.

Element	Zusammenfassung
	<ul style="list-style-type: none"> • Ein häufig auftretender Programmfehler beim Beenden wurde behoben. • Ein internes Leistungsproblem wurde in <code>TextFile::Seek()</code> festgestellt. Dies wurde behoben. • Einige <code>.max</code>-Dateien aus früheren Versionen konnten nicht geöffnet oder zusammengeführt werden. Dies wurde behoben.
gPoly	<ul style="list-style-type: none"> • Durch eine Aktualisierung des Codes wurde ein Programmfehler im Zusammenhang mit Normalen behoben.
InfoCenter	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Programmfehler, der beim Erstellen des Fensters Info Center aufgetreten ist, wurde behoben.
Interoperabilität	<ul style="list-style-type: none"> • Beim Verknüpfen von Revit-Dateien mit mehreren Ansichten funktioniert das Dialogfeld Revit-Ansicht auswählen nun ordnungsgemäß. • Die Option Ellipse funktioniert beim Exportieren als IGES-Datei nun ordnungsgemäß. • Die Inventor-Option Objektnamen zu Material hinzufügen funktioniert nun ordnungsgemäß. • FBX-Dateien mit Autodesk-Materialien werden nun ordnungsgemäß geladen und angezeigt.
Lokalisierung	<ul style="list-style-type: none"> • Das Ansichtsfenster wurde nicht korrekt angezeigt, wenn der Installationspfad erweiterte ASCII- oder Doppelbyte-Zeichen enthalten hat. Ansichtsfenster funktionieren nun ordnungsgemäß. • Wenn Sie dazu aufgefordert wurden, eine neue MAXScript-Datei auf einem lokalisierten Betriebssystem zu speichern, wurde die Meldung zur „^0^“ für „(Unbenannt)“ angezeigt. Dies wurde behoben. • Bei Verwendung des Beleuchtungsanalyse-Hilfsmittels von 3ds Max Design, werden die Felder Illuminanz und Luminanz im Rollout Parameter nun ordnungsgemäß angezeigt. • Der Name der Klasse von Verformbares gPoly ist jetzt richtig übersetzt. • Bei der Verwendung mehrerer ParamBlocks wurde nur der erste ParamBlock in MAXScript lokalisiert. Dies wurde behoben. • CAT-Bone ist in <code>CATMacroUtilFunction.ms</code> nun lokalisiert.
MassFX	<ul style="list-style-type: none"> • Bei der Verwendung von Metern als Systemeinheit entsprachen die Werte in exportierten Dateien 1/1000 des richtigen Werts. Dies wurde behoben. • Die Neuverteilung von Masse für eine dynamische Stoffpuppe funktioniert nun ordnungsgemäß. • Das Anwenden einer dynamischen Stoffpuppe auf einen Biped mithilfe des Schrittmodus führt nicht mehr zu einem Programmfehler. • Beschränkte Winkelfederkonstanten verwenden nun ordnungsgemäß Kraft pro Grad (zuvor wurde Kraft pro Radiant verwendet). • Die Option „MassFX-Szene exportieren“ im Menü Simulation führt nicht mehr zu einem Programmfehler. • Das Entfernen von Kräften aus dem Multi-Editor funktioniert nun ordnungsgemäß.

Element	Zusammenfassung
	<ul style="list-style-type: none"> • Beim Versuch, eine Kraft aus dem Multi-Editor zu entfernen, tritt kein MAXScript-Fehler mehr auf, wenn die Kräfterliste leer ist. • Das Starten einer Simulation bei einem negativen Frame funktioniert nun ordnungsgemäß. • Die Befehle Verbinden und Trennen können jetzt im MassFX-Explorer verwendet werden. • Der Ausgangsbewegungsabschnitt ist jetzt deaktiviert, wenn der steife Körper auf Kinematisch festgelegt ist. • Bei der Neuzeichnung der MassFX-Modifikatorgruppe wurde ein Speicherverlust erkannt. Dies wurde behoben. • Das Ändern der Bones eines Bipedes zu Dynamisch, wenn die Stoffpuppe Kinematisch ist, wurde behoben. • Kräfte wecken Objekte nun von Anfang an auf, wenn sie sich im Ruhezustand befinden. • Die Parameter für Befüllung und Scheitelpunkte wurden immer wieder auf die Vorgabewerte zurückgesetzt. Dies wurde behoben. • Die Suchbearbeitungseingabe für Bones von Stoffpuppen funktionierte nicht. Dies wurde behoben.
MAXScript	<ul style="list-style-type: none"> • Bei Verwendung von getSaveFilename trat ein Fehler auf, wenn die Dateinamenerweiterung länger als drei Zeichen war. Nun werden von der Methode Dateinamenerweiterungen mit mehr als drei Zeichen unterstützt. • Benutzerdefinierte Skriptattribute werden nun ordnungsgemäß analysiert. • Beim Aufrufen der Option In Vierecke einteilen über MAXScript wurde ein Problem erkannt. Dies wurde behoben. • Materialparameter aus Skripten in einem XRef-Material, das nicht mit dem Material in der aktuellen Szene übereingestimmt hat, verursachten einen Programmfehler. Dies wurde behoben. • Ein Programmfehler, durch den PickNodeCallback ungültig blieb, wurde behoben. • patch.weld2Verts und patch.weldEdges funktionieren nun ordnungsgemäß. • Die Fehlermeldung für nicht gespeicherte Skripte bezog sich auf den Dateinamen des vorherigen Skripts. Dies wurde behoben. • Bei Verwendung von () rendern werden die Einstellungen für sichere Frames nun beachtet. • Der Verformungstyp catmuscle() gibt nun den erwarteten Wert aus. • Ein interner CAT-Code-Fehler im Zusammenhang mit dotNetMethod wurde behoben.
Maya-Modus	<ul style="list-style-type: none"> • Einige Computer konnten nur in den Maya-Modus wechseln, wenn das Programm im Administratormodus ausgeführt wurde. Dies wurde behoben. • Haut-Scheitelpunkte können nun aus einer Scheitelpunktauswahl entfernt werden.

Element	Zusammenfassung
Nitrous-Ansichtsfenster	<ul style="list-style-type: none"> • Die mittlere Maustaste wird nun unterstützt. • Durch Aktivieren der Option Rückseite ausgeblendet wird die Leistung von Nitrous verringert. Dies wurde behoben. • Die Verwendung der Option Nach Kategorie ausblenden führt nun nicht mehr zu einem Leistungsabfall. • Objekte, die beim Speichern ausgeblendet waren, bleiben nun ausgeblendet, wenn Sie die Datei neu laden. • Beim Anzeigen eines Materials mit einer schwarzen Streufarbe, auf das ein Normalen-Relief-Map angewendet wurde, ist ein Problem aufgetreten. Dies wurde behoben.
Rendern	<ul style="list-style-type: none"> • Bei der Verwendung der mental ray- und iray-Renderer wurde Unschärfe auf einige Objekte nicht angewendet, wenn mit Bewegungsunschärfe gerendert wurde. Die Unschärfe wird nun ordnungsgemäß auf Objekte angewendet. • Die Fehlermeldung des Dialogfelds Auftragszuweisung, das angezeigt wurde, wenn beim Start von Backburner ein Fehler aufgetreten ist, war nicht lesbar. Dies wurde behoben. • Beim Rendern mit Deadline gab es einen Fehler beim Laden einer Datei. Deadline funktioniert nun ordnungsgemäß. • Tone Mapping funktioniert nun ordnungsgemäß mit mental ray Haar. • Quicksilver hat Dateien erstellt, diese aber nicht entfernt. Nun löscht Quicksilver temporäre Dateien beim Beenden. • in 32-Bit-Builds der Software wurde der Pfad für die QuickTime-Renderausgabe nicht korrekt festgelegt. Dies wurde behoben. • Beim Rendern in <i>.psd</i> wurden die Renderbereichsoptionen nicht angezeigt. Dies wurde behoben.
Zeitänderung	<ul style="list-style-type: none"> • Das Werkzeug Zeitänderung konnte bei Verwendung der Option Rückgängig einen Programmfehler verursachen. Dies wurde behoben. • Eine Kopie des Zeitänderungs-Controllers konnte nur erstellt werden, wenn zuerst der Controller zugewiesen wurde. Dies wurde behoben. • Das Benennungssystem für das Werkzeug Zeitänderung entspricht nun den Benennungskonventionen der Software. • Für Markierungen wurde bei der Zeitänderung ein kleinerer Fehler in der Benutzeroberfläche behoben. • Wenn die Option Unter vorheriger Version speichern verwendet wird, wird das den Spurnamen nachfolgende <i>,(R0)'</i> nun nicht mehr gelöscht. • Wenn mehrere Spuransichten geöffnet sind und die Zeitänderung gelöscht wird, führt dies nun nicht mehr zu einem Programmfehler. • Dateien, die über Unter vorheriger Version 2012 speichern gespeichert wurden, werden nicht mehr mit einem <i>vertime.dlc</i>-Fehler geöffnet.
Erweiterter Material-Editor	<ul style="list-style-type: none"> • Die erweiterte Material-/Map-Übersicht beschädigt beim Speichern einer Materialbibliothek nun keine <i>.max</i>-Dateien mehr. • Bei Verwendung des Ansichtsfenstertreibers D3D (DirectX) trat ein Programmfehler auf, wenn ArtToolkit-Materialien verwendet wurden. Dies wurde behoben.

Element	Zusammenfassung
	<ul style="list-style-type: none"> • Markierungsbeschriftungen mit langen Namen für Verlaufsart-Material werden nicht mehr mit nicht lesbaren Zeichen im Namen neu geladen.
Statusgruppen	<ul style="list-style-type: none"> • Composer und Verknüpfung erhalten nun alle Statusgruppen-Zustände. • Die Drehungs- und Transformationsinformationen von verknüpften Zielkameras werden nun ordnungsgemäß eingelesen. • Die Zusammensetzungsansicht wurde für die Erstellung der einzelnen Zustände mehrmals aktualisiert. Dieses Verhalten wurde behoben. • Ebenen in der Zusammensetzungsansicht können nun durch Ziehen neu angeordnet werden. • Das Zurücksetzen von 3ds Max, wenn Statusgruppen minimiert ist, führt nicht mehr zu einem Programmfehler. • Eine Situation, in der Statusgruppen in einigen Szenen gelegentlich beschädigt und weder geladen noch zurückgesetzt werden können, wurde behoben.
UVW zuweisen	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Programmfehler bei Verwendung der Option Verschweißen, wurde erkannt und behoben.
Ansichtsfenster	<ul style="list-style-type: none"> • Beim Zurücksetzen einer Szene, bei der ein benutzerdefinierter Hintergrund verwendet wurde, wird der Hintergrund nun vollständig entfernt. • Weitere Korrekturen wurden für Fälle durchgeführt, in denen DirectX nicht reagiert, wenn die Sperrung des Betriebssystems aufgehoben wurde.
Ansichtsfenster: Ansichtsbereich	<ul style="list-style-type: none"> • Beim Start von Ansichtsfenster: Ansichtsbereich tritt nun kein Programmfehler mehr auf.
Arbeitsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Benutzerdefinierte Arbeitsbereiche sind nun nach dem Neustart der Software verfügbar. • Die Funktion zum Wiederherstellen der Vorgaben funktioniert nun ordnungsgemäß. • Der fixierte Szenen-Explorer wurde bei mehreren Ansichtsfenster-Registerkarten nicht korrekt angezeigt. Dies wurde behoben. • Ein Problem beim Wechseln zwischen Arbeitsbereichen mit Tastaturbefehlen wurde behoben.

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 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.