

この Readme には、Autodesk® 3ds Max® 2013 と Autodesk® 3ds Max® Design 2013 ソフトウェア用 Product Update 2 のインストールと使用方法に関する最新の情報が記載されています。ソフトウェアをインストールする前に、このドキュメントをすべてお読みになることを強くお勧めします。また、今後参照できるように、この Readme をハードドライブに保存してください。

3ds Max 2013 および 3ds Max Design 2013 に関連するさまざまなリソースについては、次の表から参照してください。

リソース	場所
インストール、ライセンス、ネットワークの指示	インストール ウィザードの[インストレーション ヘルプ](Installation Help)リンク。
動作環境	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-systemreq-2013-jpn">www.autodesk.com/3dsmax-systemreq-2013-jpn</a>
新機能	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-help-2013-whatsnew-jpn">www.autodesk.com/3dsmax-help-2013-whatsnew-jpn</a>
学習用リソース	<a href="http://www.autodesk.co.jp/3dsmax-learningpath">www.autodesk.co.jp/3dsmax-learningpath</a> または <a href="http://www.autodesk.co.jp/3dsmaxdesign-learningpath">www.autodesk.co.jp/3dsmaxdesign-learningpath</a>
サポート リソース	<a href="http://www.autodesk.co.jp/3dsmax-support">http://www.autodesk.co.jp/3dsmax-support</a> または <a href="http://www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support">www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support</a> (英語)
3ds Max® Composite ツール セットの情報	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-docs-2013-jpn">www.autodesk.com/3dsmax-docs-2013-jpn</a>
3ds Max Composite リリース ノート	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-releasenotes">www.autodesk.com/3dsmax-releasenotes</a> (英語)
3ds Max SDK ドキュメント	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-sdk-docs">http://www.autodesk.com/3dsmax-sdk-docs</a> (英語)

注:オートデスクは、このドキュメントで明示されている動作確認済みソフトウェアまたはハードウェア(あるいはオートデスク製品と組み合わせて使用するその他のサードパーティ製ソフトウェアまたはハードウェア)向けにサードパーティのハードウェアベンダーまたはソフトウェアベンダーから提供されたアップデート、拡張機能、または新リリースをインストールしたことによって発生したオートデスクソフトウェアのエラーや障害に対して、責任を負いません。

## 目次

既知の問題.....	2
Product Update のバージョン.....	2
インストール.....	2
アンインストール手順.....	2
Windows XP の場合.....	2
Windows 7 の場合.....	3
サポート対象のオペレーティング システム.....	3
品質向上プログラム(CIP).....	4
CIP を有効にするには:.....	4

カスタマー エラー レポート(CER).....	4
Product Update での修正 .....	4

## 既知の問題

機能	説明
パラメータ ワイヤリング	<ul style="list-style-type: none"> <li>縦のスクロール バーが正常に機能しません。</li> </ul>

## Product Update のバージョン

アップデート対象製品	アップデート ファイルの名前
3ds Max 2013 (64 ビット版)	3dsMax2013_ProductUpdate02_64-bit.msp
3ds Max Design 2013 (64 ビット版)	3dsMaxDesign2013_ProductUpdate02_64-bit.msp
3ds Max 2013 (32 ビット版)	3dsMax2013_ProductUpdate02_32-bit.msp
3ds Max Design 2013 (32 ビット版)	3dsMaxDesign2013_ProductUpdate02_32-bit.msp

## インストール

1. お使いのシステムに該当するファイルをダウンロードします。「[Product Update のバージョン](#)」を参照してください。
2. Product Update 2 の実行ファイルをダブルクリックします。
3. Product Update 2 のインストーラに表示される指示に従って、インストールを進めます。

## アンインストール手順

### Windows XP の場合

1. [スタート](Start) > [設定](Settings) > [コントロール パネル](Control Panel)を選択し、[プログラムの追加と削除](Add Or Remove Programs)ダイアログを開きます。
2. [プログラムの追加と削除](Add Or Remove Programs)ダイアログの上部にある[更新プログラムの表示](Show Updates)にチェック マークを付けます。
3. [Autodesk 3ds Max 2013 Product Update 2]または[Autodesk 3ds Max Design 2013 Product Update 2]を選択します。
4. [削除](Remove)を選択します。

## Windows 7 の場合

1. [スタート](Start) > [コントロール パネル](Control Panel)を選択し、[プログラムと機能](Programs and Features)ダイアログを開きます。
2. [インストールされた更新プログラムを表示](View Installed Updates)をクリックします。
3. [Autodesk 3ds Max 2013 Product Update 2]または[Autodesk 3ds Max Design 2013 Product Update 2]を選択します。
4. [アンインストール](Uninstall)をクリックします。

**注意:** Windows XP をサポートしているのは、3ds Max/3ds max Design 2013 では英語版のみです。その他の言語では Windows 7 のみサポートしています。

Autodesk 3ds Max 2013 / Autodesk 3ds Max Design 2013 の任意バージョンのベータ版ソフトウェア(リリース候補(RC)バージョンを含む)をインストールしている場合、まずアンインストールし、ベータ版関連のシステム フォルダをすべて削除してから、製品版をインストールしてください。ベータ版のアンインストール手順については、ベータ ポータルの Beta 版用または RC 版用の Readme ファイルをお読みください。

**注意:** Product Update 2 をアンインストールするときに Product Update 1 もインストールされていた場合、ディスク ソース エラーが表示されることがあります。これが起きると、アンインストールが失敗します。この問題を解決して正常に Product Update 2 をアンインストールするには、Product Update 1 のオリジナルのソース ファイルが必要になります。ソース ファイルは、<http://www.autodesk.com/3dsmax-updates-jpn> もしくは <http://www.autodesk.co.jp/adsk/servlet/index?siteID=1169823&id=14273139> から Product Update 1 をダウンロードし、それを解凍して入手してください。

## サポート対象のオペレーティング システム

32 ビット版または 64 ビット版の Autodesk 3ds Max 2013 または Autodesk 3ds Max Design 2013 の Product Update 2 は、以下に示したサポート対象のオペレーティング システムで使用してください。

- Microsoft® Windows® XP Professional (SP2 以降)(注)
- Microsoft® Windows® XP Professional x64 (SP2 以降)(注)
- Microsoft® Windows® 7 Professional
- Microsoft® Windows® 7 Professional x64
- Mac® オペレーティング システムの場合: 3ds Max 2013 または 3ds Max Design 2013 の Product Update 2 は、特定の動作環境を満たしていれば、Boot Camp® を介して Mac® 上でも実行することができます。詳細は、Autodesk 3ds Max 2013 および Autodesk 3ds Max Design 2013 の『インストール ガイド』(製品メディアにて提供)を参照してください。

本ドキュメントで動作が確認されているとしたソフトウェアまたはハードウェア向けに (あるいはユーザがオートデスク製品と関連して使用するサードパーティ製のその他のソフトウェアまたはハードウェア向けに) サードパーティのハードウェアベンダーまたはソフトウェアベンダーが発行したアップデート、エクステンション、または新リリースをインストールしたことによってオートデスクのソフトウェアに不具合や欠陥が発生しても、オートデスクはその責任を負いません。

## 品質向上プログラム(CIP)

品質向上プログラムへの参加を選択すると、お客様のシステム構成、使用頻度の高い機能、発生した問題、および製品の今後の方向性を考えるうえで役立つ他の情報が自動的にオートデスクに送信されます。詳細は、[www.autodesk.com/cip](http://www.autodesk.com/cip)(英語)を参照してください。

### CIP を有効にするには:

1. 3ds Max または 3ds Max Design をインストールし、起動します。
2. [品質向上プログラム](Customer Involvement Program)ダイアログが自動的に表示されない場合には、[ヘルプ](Help)メニューで[品質向上プログラム](Customer Involvement Program)をクリックします。
3. [品質向上プログラム](Customer Involvement Program)ダイアログで、[はい、参加します](Participate - with contact information)を選択します。
4. [OK]をクリックします。

## カスタマー エラー レポート(CER)

エンド ユーザの皆様からご送信いただく CER によって、オートデスクは Autodesk 3ds Max および Autodesk 3ds Max Design の安定性を大幅に向上させることができます。CER への入力に貴重な時間を割いていただくことに、感謝いたします。また、エラー発生時にどのような操作を行っていたかについて、可能な限り詳しくご報告願います。いただいた詳細な情報によって、3ds Max および 3ds Max Design Quality Engineering チームはプログラムの向上を円滑に進めることができます。

CER の詳細については、[www.autodesk.com/cer](http://www.autodesk.com/cer) (英語)をご覧ください。

## Product Update での修正

Autodesk 3ds Max 2013 または Autodesk 3ds Max Design 2013 の Product Update 2 での修正:

機能	概要
アニメーション	<ul style="list-style-type: none"><li>• 3ds Max 2013 または 3ds Max Design 2013 で保存したポイント キャッシュ ファイルが以前のバージョンで開けず、以前のバージョン</li></ul>

機能	概要
	<p>で保存したポイント キャッシュ ファイルが 3ds Max 2013 や 3ds Max Design 2013 で開けないという問題がありました。これらのファイルは正常に開けるようになりました。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• トラックビューのキーを動かしているときに、他のプログラムに移動するために Alt を押したまま Tab キーを押すと、プログラムが保留状態のままになるという問題が発生しないようになりました。</li> <li>• [領域キー ツール](Region Keys Tool)で負の時間にドラッグすると、プログラム エラーが発生していました。この問題は解決されました。</li> <li>• CAT リグを更新しても、CAT ではない子がリンクから分離されないようになりました。</li> </ul>
Backburner	<ul style="list-style-type: none"> <li>• マネージャおよびサーバが、ユニコードのリソース スtring を正しく表示するようになりました。</li> <li>• モニタ、サーバ、マネージャの各ダイアログが、2 バイト文字を使ったジョブ名を正しく表示するようになりました。</li> </ul>
カスタマー エラー報告(CER)	<p>この Product Update では、CER に関連する 25 を超える問題を解決しました。修正範囲は次のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ソフトウェア終了時に関連する問題。</li> <li>• パラメータ ワイヤリングの切断。</li> <li>• リスト コントローラ。</li> <li>• ユニコード。</li> <li>• アニメーション キー。</li> <li>• 法線の計算。</li> <li>• UI ロールアウト。</li> </ul>
一般	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 文字 スプライン オブジェクトを介してテキストを作成するときに、既存のテキストが維持されるようになりました。</li> <li>• [ひとつ前に再保存](Save To Previous)を使用したときに、テキスト スプライン オブジェクトがすぐには表示されませんでした。これらが正しく表示されるようになりました。しかし、拡張 ASCII 文字によっては、読み込みがすぐに失敗する場合があります。</li> <li>• 同一オブジェクトがモーファー モディファイアの複数チャンネルに割り当てられていると、再設定時にプログラム エラーが発生することがありました。この問題は解決されました。</li> <li>• 選択がロックされたオブジェクトを非表示レイヤかフリーズされたレイヤに追加する操作が、正常に動作するようになりました。</li> <li>• [シーンをレンダリング](Render Scene)ダイアログを開いたままプログラムを終了したときにメモリー内のデータが破損する問題の原因が判明し、修正されました。</li> <li>• 以前のバージョンの .max ファイルを開くときに発生するプログラム エラーの問題が解決されました。</li> <li>• [既定値を作成](Create Defaults)ボタンで[高度で色分け](Color By Elevation)へ適用時に、地表合成オブジェクトが、頂点カラー マップによるマテリアルの作成と適用に失敗していました。これが正常に動</li> </ul>

機能	概要
	<p>作するようになりました。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CUI の XML ファイルに関連する起動時のプログラム エラーが修正されました。</li> <li>• コマンド パネルのサイズを素早く変更するとプログラム エラーが発生することがありました。この問題は解決されました。</li> <li>• コマンド パネルが正常に最小化およびドックされるようになりました。</li> <li>• 終了時に発生していた共通プログラム エラーが修正されました。</li> <li>• 内部パフォーマンスの問題は、TextFile::Seek() に原因が見つかり、解決されました。</li> <li>• 以前のバージョンで作成した .max ファイルの中に、開けないかマージできないものがありました。この問題は解決されました。</li> </ul>
gPoly	<ul style="list-style-type: none"> <li>• コードが更新され、法線に関連するプログラム エラーの問題が解決されました。</li> </ul>
情報センター	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [情報センター](Info Center)ウィンドウの作成時に発生していたプログラム エラーの問題が解決されました。</li> </ul>
相互運用性	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revit ファイルを複数のビューにリンクするときに、[Revit ビューを選択](Select Revit View)ダイアログが正常に表示されるようになりました。</li> <li>• IGES ファイルに書き出すときに楕円が正しく書き出されるようになりました。</li> <li>• Inventor ファイルからの[オブジェクト名をマテリアルに追加](Add Object Name To Material)オプションが正しく動作するようになりました。</li> <li>• Autodesk マテリアルを含む FBX ファイルが正しく読み込まれ表示されるようになりました。</li> </ul>
ローカリゼーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>• インストール パスに拡張 ASCII 文字または 2 バイト文字が含まれていた場合に、ビューポートが正しく表示されませんでした。ビューポートが正常に動作するようになりました。</li> <li>• 新規作成した MAXScript の保存を促すメッセージがローカライズ版のオペレーティング システムで表示されたときに、「タイトルなし」と表示されるべき部分が「^0^」と表示されていました。この問題は解決されました。</li> <li>• 3ds Max Design の照明分析ツールを使用したときに、パラメータロールアウトの[照度](Illuminance)と[輝度](Luminance)の各フィールドが正しく表示されるようになりました。</li> <li>• [変形可能 gPoly](Deformable gPoly)のクラス名が正しく変換されるようになりました。</li> <li>• 複数の ParamBlock を使用しているときに、MAXScript では最初の ParamBlock だけがローカライズされていました。この問題は解決されました。</li> <li>• CATMacroUtilFunction.ms で CAT ボーンがローカライズされるようになりました。</li> </ul>
MassFX	<ul style="list-style-type: none"> <li>• システム単位にメートル法を使用しているときに、書き出した XML</li> </ul>

機能	概要
	<p>ファイルの中の値が正しい値の 1000 分の 1 になっていました。この問題は解決されました。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ダイナミック ラグドールの質量再分配が正しく動作するようになりました。</li> <li>• biped に対し足跡モードでダイナミック ラグドールを適用しても、プログラム エラーが発生しないようになりました。</li> <li>• コンストレイント角度スプリング コンストレイントが、角度ごとのフォースを使用するようになりました(以前はラジアンごとのフォースを使用)。</li> <li>• [シミュレーション](Simulation)メニューから[MassFX シーンを書き出し](Export MassFX Scene)を実行するときに、プログラム エラーが発生しないようになりました。</li> <li>• Multi-Editor からフォースを正常に除去できるようになりました。</li> <li>• [フォース リスト](Forces List)が空のときに Multi-Editor からフォースを除去しようとしたときに、MAXScript エラーが発生しないようになりました。</li> <li>• 負のフレームでもシミュレーションを正常に開始できるようになりました。</li> <li>• MassFX エクスプローラ(MassFX Explorer)から[ベイク処理](Bake)コマンドと[ベイク解除](Unbake)コマンドを実行したときの動作が正常になりました。</li> <li>• リジッド ボディが[キネマティック](Kinematic)に設定されているときは[初期のモーション](Initial Motion)のセクションが使用できないようになりました。</li> <li>• MassFX モディファイアのパネル再描画時にメモリ リークが確認されていました。この問題は解決されました。</li> <li>• ラグドールがキネマティックである場合に Biped のボーンをダイナミックに変更すると発生していた問題が解決しました。</li> <li>• オブジェクトがスリープ モードに入っていた場合、フォースによって最初からオブジェクトがスリープ状態から復帰するようになりました。</li> <li>• [膨張](Inflation)パラメータと[頂点数](Vertices)パラメータが常に既定値にリセットされていました。この問題は解決されました。</li> <li>• ラグドール ボーンの検索、編集、入力ができませんでした。この問題は解決されました。</li> </ul>
MAXScript	<ul style="list-style-type: none"> <li>• getSaveFilename メソッドを使用したときに、ファイル名拡張子が 3 文字より長いと、エラーが発生することがありました。修正により、このメソッドは 3 文字を超えるファイル名拡張子もサポートするようになりました。</li> <li>• スクリプト定義したカスタム アトリビュートが正しく解析されるようになりました。</li> <li>• MAXScript から[四角形化](Quadrify)を呼び出すときに問題が起きることが確認されていました。この問題は解決されました。</li> <li>• 外部参照マテリアルのスクリプト定義したマテリアル パラメータが現</li> </ul>

機能	概要
	<p>在のシーンのマテリアルと一致しない場合にプログラム エラーが発生することがありました。この問題は解決されました。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PickNodeCallback が無効な値を保持するプログラム エラーが修正されました。</li> <li>• patch.weld2Verts および patch.weldEdges が正常に動作するようになりました。</li> <li>• 保存していないスクリプトに対するエラー メッセージが、以前使用していたスクリプトのファイル名を参照していました。この問題は解決されました。</li> <li>• render() の使用時にレンダラがセーフ フレームの設定を優先するようになりました。</li> <li>• catmuscle() というデフォーマ タイプが期待値を返すようになりました。</li> <li>• dotNetMethod に関連する CAT の内部コードが修正されました。</li> </ul>
Maya モード	<ul style="list-style-type: none"> <li>• マシンの設定によっては、プログラムを管理モードで実行中に Maya Mode にしか切り替えられませんでした。この問題は解決されました。</li> <li>• 頂点の選択からスキンの頂点を除外できるようになりました。</li> <li>• マウスの中ボタンがサポートされるようになりました。</li> </ul>
Nitrous ビューポート	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [背面非表示](Backface Cull)オプションをオンにすると Nitrous のパフォーマンスが低下していました。この問題は解決されました。</li> <li>• [カテゴリによる非表示](Hide By Category)を実行してもパフォーマンスの低下が引き起こされないようになりました。</li> <li>• 保存時に非表示だったオブジェクトが、ファイルの再読み込みをしても非表示のまま保持されるようになりました。</li> <li>• 法線バンプ マップを適用していたマテリアルが黒の拡散反射光カラーで表示される問題がありました。この問題は解決されました。</li> </ul>
レンダリング	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mental ray または iray レンダラを使用している場合、モーショントラッキングでレンダリングしても、オブジェクトによってはブラー処理が行われませんでした。これが修正され、オブジェクトが正常にブラー処理されるようになりました。</li> <li>• Backburner が起動できなかったときに表示される[ジョブの割り当て](Job Assignment)ダイアログのエラー メッセージが読めない状態でした。この問題は解決されました。</li> <li>• Deadline を介してレンダリングすると、ファイルの読み込みで問題が発生していました。修正により、Deadline が正常に動作するようになりました。</li> <li>• mental ray のヘアに対し、トーン マッピングが正しく動作するようになりました。</li> <li>• Quicksilver はファイルを作成しても除去していませんでした。修正により、終了時に一時ファイルを除去するようになりました。</li> <li>• 32 ビット版のソフトウェアで Quicktime のレンダリング出力パスが正しく設定されていませんでした。この問題は解決されました。</li> </ul>

機能	概要
リタイム	<ul style="list-style-type: none"> <li>レンダリングするファイルが.psdの場合に、レンダリング範囲のオプションが表示されませんでした。この問題は解決されました。</li> <li>[元に戻す](Undo)を実行すると、リタイム ツールが原因でプログラムエラーが発生することがありました。この問題は解決されました。</li> <li>リタイム コントローラを初めて割り当てるときに、コントローラの複製が作成されることがありました。この問題は解決されました。</li> <li>リタイムの命名システムが、このソフトウェアの標準命名法に準拠するようになりました。</li> <li>リタイムで、マーカに対してユーザ インタフェースの修正を若干加えました。</li> <li>[ひとつ前に再保存](Save To Previous)を使用すると、トラック名の後ろに付く「(R0)」が削除されていましたが、この問題は解決されました。</li> <li>複数のトラックビューが開いているときにリタイム マーカーを削除すると発生していたプログラム エラーが、発生しないようになりました。</li> <li>[以前のバージョン 2012 で保存](Save To Previous 2012)を使用して保存したファイルを開くときに、<i>retime.dlc</i> のエラーが発生しないようになりました。</li> </ul>
スレート マテリアル エディタ	<ul style="list-style-type: none"> <li>スレート マテリアル/マップ ブラウザからマテリアル ライブラリを保存するときに、.max ファイルがブラウザによって破損されてしまう問題が発生しないようになりました。</li> <li>D3D (DirectX)ビューポートドライバを使用しているときに、ArtToolkit マテリアルを使用するとプログラム エラーが発生することがありました。この問題は解決されました。</li> <li>グラデーション ランプ(Gradient Ramp)マテリアルのフラグのラベル名が長いと、再読み込み時に文字化けしていましたが、この問題は解決されました。</li> </ul>
ステート セット	<ul style="list-style-type: none"> <li>[コンポジタ](Compositor)と[リンク](Link)が、[ステート セット](State Sets)のすべての状態を取得するようになりました。</li> <li>リンクされたターゲット カメラからの回転と変換に関する情報が正しく読み込まれるようになりました。</li> <li>各ステートの作成に対し、[合成ビュー](Composite View)が複数回再描画されることがありました。この現象は解決されました。</li> <li>合成ビューでのレイヤをドラッグしながら再配列できるようになりました。</li> <li>ステート セットが最小化されたときに 3ds Max をリセットすると発生していたプログラム エラーが起らないようになりました。</li> <li>ステート セットがシーンによって時折損傷する状況、およびステート セットが読み込めずリセットできない状況が解決されました。</li> </ul>
UVW のアンラップ	<ul style="list-style-type: none"> <li>連結を使用すると発生していたプログラム エラーの原因が特定され、解決されました。</li> </ul>
ビューポート	<ul style="list-style-type: none"> <li>カスタムのバックグラウンドを使用したシーンをリセットするときにバックグラウンドが完全に除去されるようになりました。</li> </ul>

機能	概要
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• その他、オペレーティング システムのロックを解除したときに DirectX が反応しないケースに対しても修正をしました。</li> </ul>
ビューポート キャンバス	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ビューポート キャンバスを立ち上げてもプログラム エラーが発生しなくなりました。</li> </ul>
ワークスペース	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ソフトウェアを再起動した後にカスタムのワークスペースが利用できるようになりました。</li> <li>• [既定の状態に復元](Restore to Default State)機能が正しく動作するようになりました。</li> <li>• ドッキングされたシーン エクスプローラが複数の[ビューポート](Viewport)タブに正しく表示されていませんでした。この問題は解決されました。</li> <li>• ホットキーでワークスペースを切り替えるときに発生していた問題が解決されました。</li> </ul>

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.