

# Autodesk 3ds Max/3ds Max Design 2013 Product Update2 읽어보기

이 읽어보기에는 Autodesk® 3ds Max® 2013 Product Update 2 및 Autodesk® 3ds Max® Design 2013 Product Update 2 소프트웨어 설치 및 사용에 대한 최신 정보가 포함되어 있습니다. 소프트웨어를 설치하기 전에 이 문서의 전체 내용을 읽어보는 것이 좋습니다. 이 읽어보기를 나중에 참조하려면 하드 드라이브에 저장해야 합니다.

다음 표를 사용하여 3ds Max 2013/3ds Max Design 2013 과 관련된 다양한 리소스를 찾을 수 있습니다.

리소스	위치
설치, 라이선스 및 네트워킹 지침	<i>설치 마법사의 설치 도움말 링크</i>
시스템 요구사항	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-systemreq-2013-kor">www.autodesk.com/3dsmax-systemreq-2013-kor</a>
새로운 기능	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-help-2013-whatsnew-kor">www.autodesk.com/3dsmax-help-2013-whatsnew-kor</a>
교육 리소스	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-learningpath">www.autodesk.com/3dsmax-learningpath</a> 또는 <a href="http://www.autodesk.com/3dsmaxdesign-learningpath">www.autodesk.com/3dsmaxdesign-learningpath</a>
지원 리소스	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-support">www.autodesk.com/3dsmax-support</a> 또는 <a href="http://www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support">www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support</a>
3ds Max® Composite 도구 세트 정보	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-docs-2013-kor">www.autodesk.com/3dsmax-docs-2013-kor</a>
3ds Max Composite 릴리스 정보	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-releasenotes">www.autodesk.com/3dsmax-releasenotes</a>
3ds Max SDK 문서	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-sdk-docs">http://www.autodesk.com/3dsmax-sdk-docs</a>

**참고:** Autodesk 는 이 문서에 언급된 정품 소프트웨어 또는 하드웨어나 Autodesk 제품과 함께 사용할 수 있는 기타 모든 타사 소프트웨어 또는 하드웨어용으로 타사 하드웨어 또는 소프트웨어 공급업체에서 출시한 업데이트, 확장 또는 신규 릴리스 설치로 인해 발생하는 Autodesk 소프트웨어의 오류 또는 문제에 대해 책임을 지지 않습니다.

## 목차

알려진 문제 .....	2
Product Update 버전.....	2
설치 .....	2
설치제거 지침 .....	2
Windows XP .....	2
Windows Vista/Windows 7.....	2
지원되는 운영 체제 .....	3
CIP(고객 참여 프로그램).....	4
CIP를 사용하려면 .....	4
CER(고객 오류 보고서) .....	4

## 알려진 문제

기능	설명
매개변수 와이어링	<ul style="list-style-type: none"> <li>수직 스크롤 막대가 제대로 작동하지 않습니다.</li> </ul>

## Product Update 버전

업데이트할 제품	업데이트 파일 이름
3ds Max 2013 64 비트	3dsMax2013_ProductUpdate02_64-bit.msp
3ds Max Design 2013 64 비트	3dsMaxDesign2013_ProductUpdate02_64-bit.msp
3ds Max 2013 32 비트	3dsMax2013_ProductUpdate02_32-bit.msp
3ds Max Design 2013 32 비트	3dsMaxDesign2013_ProductUpdate02_32-bit.msp

## 설치

1. 사용 중인 시스템에 적합한 파일을 다운로드합니다. [이 Product Update의 버전을](#) 참조하십시오
2. Product Update 2 실행 파일을 두 번 클릭합니다.
3. Product Update 2 설치 프로그램의 설치 프롬프트를 따릅니다.

## 설치제거 지침

### Windows XP

1. [시작] > [설정] > [제어판] > [프로그램 추가/제거] 대화상자를 엽니다.
2. [프로그램 추가/제거] 대화상자 위쪽의 [업데이트 표시]를 선택하여 켵니다.
3. Autodesk 3ds Max 2013 Product Update 2/Autodesk 3ds Max Design 2013 Product Update 2 를 선택합니다.
4. 제거를 클릭합니다.

### Windows Vista/Windows 7

1. [시작] > [제어판] > [프로그램 및 기능]을 엽니다.
2. [설치된 업데이트 보기]를 클릭합니다.
3. Autodesk 3ds Max 2013 Product Update 2/Autodesk 3ds Max Design 2013 Product Update 2 를 선택합니다.

4. [제거]를 클릭합니다.

**참고:** Windows XP 는 영어 버전의 3ds Max/3ds max Design 2013 에서만 지원됩니다. 기타 언어 버전은 Windows 7 만 지원합니다.

Autodesk 3ds Max 2013/Autodesk 3ds Max Design 2013 의 베타 소프트웨어(RC(Release Candidate) 버전 포함) 버전이 이미 설치되어 있는 경우 이러한 베타 버전을 설치제거하고 삭제한 후 상업용 버전을 설치하십시오. 베타 버전 설치제거 방법에 대한 지침은 베타 포털의 베타 및 RC 읽어보기 파일에 게시되어 있습니다.

**참고:** Product Update 1 이 설치된 상태에서 Product Update 2 를 설치제거하면 디스크 소스 오류가 표시될 수 있습니다. 이런 경우 설치제거가 실패합니다. 이 문제를 해결하고 Product Update 2 를 성공적으로 설치제거하려면 원본 Product Update 1 소스 파일이 필요합니다. 소스 파일은 <http://www.autodesk.com/3dsmax-updates>에 있는 Product Update 1 에서 추출할 수 있습니다.

## 지원되는 운영 체제

Autodesk 3ds Max 2013/Autodesk 3ds Max Design 2013 Product Update 2(32 비트 또는 64 비트 버전)에 대해 다음의 지원되는 운영 체제를 사용합니다.

- Microsoft® Windows® XP Professional(SP2 이상) 운영 체제
- Microsoft® Windows® XP Professional x64(SP2 이상) 운영 체제
- Microsoft® Windows Vista® Business(SP2 이상) 운영 체제
- Microsoft® Windows Vista® Business x64(SP2 이상) 운영 체제
- Microsoft® Windows® 7 Professional 운영 체제
- Microsoft® Windows® 7 Professional x64 운영 체제
- Mac® 운영 체제: 특정 시스템 요구 사항을 충족하는 경우 Boot Camp® 또는 Parallels Desktop for Mac 을 사용하여 Mac®에서 3ds Max 2013/3ds Max Design 2013 Product Update 2 를 실행할 수 있습니다. 자세한 내용은 *Autodesk 3ds Max 2013 및 Autodesk 3ds Max Design 2013 설치 안내서*를 참조하십시오(제품 매체 안에 있음).

Autodesk 는 이 문서에 언급된 정품 소프트웨어 또는 하드웨어나 Autodesk 제품과 함께 사용할 수 있는 모든 기타 타사 소프트웨어 또는 하드웨어용으로 타사 하드웨어 또는 소프트웨어 공급업체에서 출시한 업데이트, 확장 또는 신규 릴리즈 설치로 인해 발생하는 Autodesk 소프트웨어의 오류 또는 문제에 대해 책임을 지지 않습니다.

## CIP(고객 참여 프로그램)

고객 참여 프로그램에 참여하도록 선택하면 3ds Max나 3ds Max Design에서 시스템 구성, 가장 자주 사용하는 기능, 발생한 문제 등에 대한 정보 및 제품의 향후 개선 방향에 유용한 기타 정보를 Autodesk에 자동으로 보냅니다. 자세한 내용은 [www.autodesk.com/cip](http://www.autodesk.com/cip)를 참조하십시오.

### CIP 를 사용하려면

1. 3ds Max/3ds Max Design 을 설치하고 시작합니다.
2. 고객 참여 프로그램 대화상자가 자동으로 표시되지 않으면 도움말 메뉴에서 고객 참여 프로그램을 클릭합니다.
3. 고객 참여 프로그램 대화상자에서 "연락처 정보로 참여"를 선택합니다.
4. 확인을 클릭합니다.

## CER(고객 오류 보고서)

Autodesk에서는 최종 사용자가 제출하는 CER(고객 오류 보고서)을 토대로 하여 Autodesk 3ds Max/Autodesk 3ds Max Design의 안정성을 크게 향상시키고 있습니다. 시간을 할애하여 이 보고서를 작성해 주셔서 감사합니다. 오류가 발생할 당시 수행 중이었던 작업에 대해 가능한 한 많은 정보를 포함해 주시기를 부탁드립니다. 이러한 정보가 포함된 보고서는 Autodesk 3ds Max 품질 엔지니어링 팀에서 매우 유용하게 사용됩니다.

CER에 대한 자세한 내용은 [www.autodesk.com/cer](http://www.autodesk.com/cer)을 참조하십시오.

## 이 Product Update 의 수정 사항

Autodesk 3ds Max 2013/Autodesk 3ds Max Design 2013 Product Update 2 의 수정 사항:

피쳐	요약
애니메이션	<ul style="list-style-type: none"><li>• 3ds Max/Design 2013 에서 저장된 점 캐시 파일이 이전 버전에서 열리지 않고, 이전 버전의 점 캐시 파일이 3ds Max/Design 2013 에서 열리지 않았습니다. 이제 이러한 파일이 제대로 작동합니다.</li><li>• 트랙 뷰에서 키를 이동하는 동안 Alt+Tab 을 사용하여 다른 프로그램으로 이동할 때 더 이상 프로그램이 보류 상태가 아닙니다.</li><li>• 영역 키 도구를 사용하여 음수 시간으로 드래그하면 프로그램 오류가 발생했습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</li><li>• CAT 리그를 업데이트할 때 더 이상 비 CAT 하위의 연결을 해제하지 않습니다.</li></ul>
Backburner	<ul style="list-style-type: none"><li>• 이제 관리자 및 서버에서 유니코드 리소스 문자열이 제대로 표시됩니다.</li></ul>

피쳐	요약
	<ul style="list-style-type: none"> <li>이제 모니터, 서버 및 관리자 대화상자가 더블바이트 작업 이름을 제대로 표시합니다.</li> </ul>
CER(고객 오류 보고서)	<p>이 <b>Product Update</b> 에는 <b>25 개</b> 이상의 <b>CER</b> 관련 수정 사항이 있습니다. 다음 영역의 보고서를 수정했습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>소프트웨어 닫기와 관련된 보고서</li> <li>매개변수 와이어 연결 해제</li> <li>리스트 제어기</li> <li>유니코드</li> <li>애니메이션 키</li> <li>법선 계산</li> <li><b>UI</b> 롤아웃</li> </ul>
일반	<ul style="list-style-type: none"> <li>이제 텍스트 스플라인 오브젝트를 통해 텍스트를 만들 때 기본 텍스트가 유지됩니다.</li> <li>이전 버전으로 저장을 사용할 때 텍스트 스플라인 오브젝트가 즉시 표시되지 않았습니다. 이제 제대로 표시됩니다. 그러나 일부 <b>High-ASCII</b> 문자가 즉시 로드되지 않을 수 있습니다.</li> <li>동일한 오브젝트가 모퍼 수정자의 여러 채널에 할당되었을 때 재설정하면 프로그램 오류가 발생할 수 있었습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</li> <li>이제 숨겨지거나 고정된 레이어에 선택이 잠긴 오브젝트를 추가하는 작업이 제대로 작동합니다.</li> <li>장면 렌더 대화상자가 열려 있는 상태에서 프로그램을 닫을 때 발생하는 메모리 손상 문제가 식별되어 수정되었습니다.</li> <li>이전 버전에서 <b>.max</b> 파일을 열 때 발생하는 프로그램 오류가 수정되었습니다.</li> <li>기본값 만들기 버튼을 사용하여 고도별 색상을 적용할 때 지세 합성 오브젝트가 정점 색상 맵이 포함된 재질을 만들고 적용하지 못했습니다. 이제 제대로 작동합니다.</li> <li><b>CUI XML</b> 파일과 관련해서 시작 시 발생하는 프로그램 오류가 수정되었습니다.</li> <li>명령 패널 크기를 빨리 조정하면 프로그램 오류가 발생했습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</li> <li>이제 최소화하고 다시 도킹할 때 명령 패널이 제대로 작동합니다.</li> <li>종료 시 발생하는 공통 프로그램 오류가 수정되었습니다.</li> <li><b>TextFile::Seek()</b>에서 내부 성능 문제가 식별되어 수정되었습니다.</li> <li>이전 버전에서 일부 <b>.max</b> 파일이 열리거나 병합되지 않았습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</li> </ul>
gPoly	<ul style="list-style-type: none"> <li>코드를 업데이트하여 법선과 관련된 프로그램 오류를 해결했습니다.</li> </ul>
정보센터	<ul style="list-style-type: none"> <li>정보센터 창을 만들 때 발생하는 프로그램 오류가 수정되었습니다.</li> </ul>
Interop	<ul style="list-style-type: none"> <li>이제 <b>Revit</b> 파일을 여러 뷰에 연결할 때 <b>Revit</b> 뷰 선택 대화상자가</li> </ul>

피쳐	요약
	<p>제대로 작동합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이제 <b>IGES</b> 파일로 내보낼 때 타원이 제대로 작동합니다.</li> <li>• 이제 <b>Inventor</b> 파일에서 재질에 오브젝트 이름 추가 옵션이 제대로 작동합니다.</li> <li>• 이제 <b>Autodesk</b> 재질이 포함된 <b>FBX</b> 파일이 제대로 로드되고 표시됩니다.</li> </ul>
지역화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 설치 경로에 확장 <b>ASCII</b> 또는 더블바이트 문자가 포함된 경우 뷰포트가 제대로 표시되지 않았습니다. 이제 뷰포트가 제대로 작동합니다.</li> <li>• 지역화된 <b>OS</b> 에 새 <b>MAXScript</b> 를 저장하라는 메시지가 표시될 때 프롬프트 메시지가 "(제목 없음)"에 대해 '^0^'를 표시했습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</li> <li>• 이제 <b>3ds Max Design</b> 조명 분석 도구를 사용할 때 매개변수 롤아웃의 조도 및 광도 필드가 제대로 표시됩니다.</li> <li>• 이제 변형 가능한 <b>gPoly</b> 의 클래스 이름이 제대로 변환됩니다.</li> <li>• 여러 <b>ParamBlock</b> 을 사용할 때 첫 번째 <b>ParamBlock</b> 만 <b>MAXScript</b> 에서 지역화되었습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</li> <li>• 이제 <b>CAT</b> 골격이 <b>CATMacroUtilFunction.ms</b> 에서 지역화되었습니다.</li> </ul>
MassFX	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시스템 단위로 미터를 사용할 때 내보낸 <b>XML</b> 파일의 값이 올바른 값의 <b>1/1000</b> 이었습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</li> <li>• 이제 역학 봉제 인형의 질량 다시 배포가 제대로 작동합니다.</li> <li>• 발자국 모드를 사용하여 <b>Biped</b> 에서 역학 봉제 인형을 적용할 때 더 이상 프로그램 오류가 발생하지 않습니다.</li> <li>• 이제 제약 조건 각의 스프링 상수가 각도당 힘을 제대로 사용합니다(이전에는 라디안당 힘 사용).</li> <li>• 시뮬레이션의 메뉴에서 "<b>MassFX</b> 장면 내보내기"를 사용할 때 더 이상 프로그램 오류가 발생하지 않습니다.</li> <li>• 이제 다중 편집기에서 힘 제거 작업이 제대로 작동합니다.</li> <li>• 힘 리스트가 비어 있을 때 다중 편집기에서 힘을 제거하려고 시도하는 경우 <b>MAXScript</b> 오류가 더 이상 발생하지 않습니다.</li> <li>• 이제 음수 프레임에서 시뮬레이션을 시작하면 제대로 작동합니다.</li> <li>• 이제 적용 및 비적용 명령이 <b>MassFX</b> 탐색기에서 작동합니다.</li> <li>• 이제 강체가 운동학으로 설정된 경우 초기 모션 섹션이 비활성화됩니다.</li> <li>• <b>MassFX</b> 수정자 패널 다시 그리기에서 메모리 누수가 식별되었습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</li> <li>• 봉제 인형이 운동학인 경우 <b>Biped</b> 의 골격이 역학으로 변경되는 것이 수정되었습니다.</li> <li>• 이제 오브젝트가 수면 모드에 있을 때 시작하면 힘이 오브젝트를 깨웁니다.</li> <li>• 팽창 및 정점 매개변수가 항상 기본값으로 재설정되었습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</li> </ul>

피쳐	요약
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 봉제 인형 골격 검색 편집 입력이 작동하지 않았습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</li> </ul>
MAXScript	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>getSaveFilename</code> 을 사용할 때 파일 이름 확장자 길이가 4 자 이상이면 오류가 발생했습니다. 이제 이 메서드에서 4 자 이상의 파일 이름 확장자를 지원합니다.</li> <li>• 이제 스크립팅된 사용자 정의 속성이 제대로 구문 분석됩니다.</li> <li>• <code>MAXScript</code> 를 통해 사분면화를 호출할 때의 문제가 식별되었습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</li> <li>• 현재 장면의 재질과 일치하지 않는 외부 참조 재질의 스크립팅된 재질 매개변수로 인해 프로그램 오류가 발생했습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</li> <li>• <code>PickNodeCallback</code> 보류가 유효하지 않을 때의 프로그램 오류가 수정되었습니다.</li> <li>• 이제 <code>patch.weld2Verts</code> 및 <code>patch.weldEdges</code> 가 제대로 작동합니다.</li> <li>• 저장되지 않은 스크립트에 대한 오류 메시지가 이전 스크립트의 파일 이름을 참조했습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</li> <li>• 이제 <code>render()</code> 를 사용할 때 렌더러가 안전 프레임 설정을 사용합니다.</li> <li>• 이제 <code>catmuscle()</code> <code>deformertype</code> 이 예상 값을 반환합니다.</li> <li>• <code>dotNetMethod</code> 와 관련해서 내부 <code>CAT</code> 코드가 수정되었습니다.</li> </ul>
Maya 모드	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 관리 모드에서 프로그램을 실행할 때 일부 시스템 설정만 <code>Maya</code> 모드로 전환될 수 있었습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</li> <li>• 이제 스킨 정점을 정점 선택에서 뺄 수 있습니다.</li> <li>• 이제 가운데 마우스 버튼이 지원됩니다.</li> </ul>
Nitrous 뷰포트	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 뒷면 발체 옵션을 설정하면 <code>Nitrous</code> 성능 속도가 느려졌습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</li> <li>• 범주별 숨기기를 사용할 때 더 이상 성능이 저하되지 않습니다.</li> <li>• 이제 저장할 때 숨겨진 오브젝트가 파일을 다시 로드할 때도 숨겨진 상태로 유지됩니다.</li> <li>• 법선 범프 맵이 적용된 검은색 확산 색상이 포함된 재질을 표시할 때 문제가 있었습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</li> </ul>
렌더링	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>mental ray</code> 및 <code>iray</code> 렌더러를 통해 모션 블러를 사용하여 렌더링할 때 일부 오브젝트가 블러되지 않았습니다. 이제 오브젝트가 제대로 블러됩니다.</li> <li>• <code>Backburner</code> 를 시작하지 못한 경우 작업 할당 대화상자의 오류 메시지를 읽을 수 없었습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</li> <li>• 마감일을 통해 렌더링할 때 파일 로드 문제가 있었습니다. 이제 마감일이 제대로 작동합니다.</li> <li>• 이제 색조 매핑이 <code>mental ray</code> 머리카락에서 제대로 작동합니다.</li> <li>• <code>Quicksilver</code> 에서 파일을 만들었지만 제거하지 않았습니다. 이제 종료 시 임시 파일을 제거합니다.</li> <li>• 소프트웨어의 32 비트 빌드에서 <code>Quicktime</code> 렌더 출력 경로가 제대로 설정되지 않았습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</li> </ul>

피쳐	요약
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>.psd</b>로 렌더링할 때 렌더 범위 옵션이 표시되지 않았습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</li> </ul>
리타이머	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실행 취소를 사용할 때 리타이머 도구로 인해 프로그램 오류가 발생할 수 있었습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</li> <li>• 제어기를 처음으로 할당할 때 중복 리타이머 제어기를 만들 수 있었습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</li> <li>• 이제 리타이머 이름 지정 시스템이 소프트웨어의 표준 이름 지정 규칙을 따릅니다.</li> <li>• 리타이머에서 사소한 UI 수정 사항이 마커에 추가되었습니다.</li> <li>• 이전 버전으로 저장을 사용할 때 더 이상 트랙 이름에서 후행 '(R0)'을 제거하지 않습니다.</li> <li>• 여러 트랙 뷰가 열려 있을 때 리타이머를 삭제하는 경우 더 이상 프로그램 오류가 발생하지 않습니다.</li> <li>• 이전 2012 버전으로 저장을 통해 저장된 파일이 더 이상 <b>retime.dlc</b> 오류와 함께 열리지 않습니다.</li> </ul>
슬레이트 재질 편집기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 슬레이트 재질/맵 브라우저에서 재질 라이브러리를 저장할 때 <b>.max</b> 파일이 더 이상 손상되지 않습니다.</li> <li>• <b>D3D(DirectX)</b> 뷰포트 드라이버를 사용할 때 <b>ArtToolkit</b> 재질을 사용하면 프로그램 오류가 발생했습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</li> <li>• 긴 이름을 가진 그라데이션 램프 재질 플래그 레이블이 더 이상 이름에서 읽을 수 없는 문자와 함께 다시 로드되지 않습니다.</li> </ul>
상태 세트	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이제 합성기 및 링크가 모든 상태 세트 상태를 가져옵니다.</li> <li>• 이제 연결된 대상 카메라에서 회전 및 변환 정보를 제대로 읽습니다.</li> <li>• 합성 뷰에서 각 상태 만들기를 위해 여러 번 갱신했습니다. 이 동작이 수정되었습니다.</li> <li>• 이제 합성 뷰의 레이어를 드래그하여 순서를 변경할 수 있습니다.</li> <li>• 상태 세트가 최소화된 상태에서 <b>3ds Max</b>를 재설정할 때 더 이상 프로그램 오류가 발생하지 않습니다.</li> <li>• 일부 장면에서 상태 세트가 때때로 손상되어 상태 세트가 로드되지 않고 재설정될 수 없는 상황이 수정되었습니다.</li> </ul>
UVW 둘러싸기 해제	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 용접을 사용할 때 발생하는 프로그램 오류가 식별되어 수정되었습니다.</li> </ul>
뷰포트	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이제 사용자 정의 배경을 사용하는 장면을 재설정할 때 배경이 완전히 제거됩니다.</li> <li>• <b>OS</b> 잠금을 해제할 때 <b>DirectX</b>가 응답하지 않는 경우에 대해 추가적으로 수정되었습니다.</li> </ul>
뷰포트 캔버스	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 뷰포트 캔버스를 시작할 때 더 이상 프로그램 오류가 발생하지 않습니다.</li> </ul>
작업공간	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이제 소프트웨어를 다시 시작한 후 사용자 정의 작업 공간을 사용할 수 있습니다.</li> <li>• 이제 기본값으로 복원 기능이 제대로 작동합니다.</li> </ul>

피쳐	요약
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도킹된 장면 탐색기가 다중 뷰포트 탭에서 제대로 표시되지 않았습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</li> <li>• 핫 키로 작업 공간을 전환할 때 발생하는 문제가 수정되었습니다.</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.