

# Autodesk 3ds Max 2013 および 3ds Max Design 2013

## Product Update 6 の Readme

この Readme には、Autodesk® 3ds Max® 2013 の Product Update 6 および Autodesk® 3ds Max® Design 2013 の Product Update 6 ソフトウェア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。

**注:** 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。

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、ネットワーキングの指示	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">www.autodesk.co.jp/3dsmax-support</a> または <a href="http://www.autodesk.co.jp/3dsmaxdesign-support">www.autodesk.co.jp/3dsmaxdesign-support</a>
3ds Max® Composite ツール セットの情報	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-docs-2013-enu">www.autodesk.com/3dsmax-docs-2013-enu</a> (英語)
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)

### 目次

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.....	2
サポートされているオペレーティング システム .....	3
品質向上プログラム(CIP) .....	3
CIP を有効にするには: .....	3
カスタマー エラー レポート(CER).....	4

## 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_PU06_64-bit.msp
3ds Max Design 2013 (64 ビット版)	3dsMaxDesign2013_PU06_64-bit.msp
3ds Max 2013 (32 ビット版)	3dsMax2013_PU06_32-bit.msp
3ds Max Design 2013 (32 ビット版)	3dsMaxDesign2012_PU06_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 6 の実行ファイルをダブルクリックします。
3. Product Update 6 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。

注: Product Update 6 には、3ds Max 2013/Design 2013 の過去の Product Update がすべて含まれています。

## 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 - Japanese - Product Update 6]または[Autodesk 3ds Max Design 2013 - Japanese - Product Update 6]を選択します。
4. [削除](Remove)を選択します。

### Windows 7

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 - Japanese - Product Update 6]または[Autodesk 3ds Max Design 2013 - Japanese - Product Update 6]を選択します。
4. [アンインストール](Uninstall)をクリックします。

Autodesk 3ds Max 2013 または 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:** Product Update 6 をアンインストールする場合、Product Update 1 がインストールされていると、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 6 をアンインストールするには、Product Update のオリジナルのリソース ファイル (.msp) が必要になります。リソース ファイルは、<http://www.autodesk.co.jp/max-dl> (更新プログラム & Service Pack) もしくは <http://www.autodesk.co.jp/maxdesign-dl> (更新プログラム & Service Pack) から Product Update 1 または Product Update 2 および 3 をダウンロードし、それを解凍して入手してください。Product Update 6 をインストールする前に、Product Update 1 をアンインストールすることをお勧めします。

## サポートされているオペレーティング 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 6 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 (SP3 以降)
- Microsoft® Windows® XP Professional x64 (SP2 以降)
- 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 6 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。

## 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、最も一般的に発生する問題、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 6 で行われた修正:

機能	説明
アニメーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>トラックバーのアタッチメント位置コントローラでキーをコピーするときのプログラム エラーが修正されました。</li> <li>IK を FK に一致させるための CAT 更新が追加されました。</li> <li>可視性のオン/オフ コントローラを追加した後、タイムトラックでキーを削除するときのプログラム エラーが修正されました。</li> </ul>
Backburner	<ul style="list-style-type: none"> <li>インデックスの代わりに名前を使用したときに、MAXScript の <code>netrender.getservers filter:group</code> が正しく動作するようになりました。</li> <li>MAXScript の <code>netrender .getGroupName</code> が空の文字列を返さなくなりました。</li> <li>MAXScript を介したジョブの送信が正しく動作するようになりました。</li> </ul>
カスタマー エラー報告 (CER)	<p>次に挙げる事項に関連するエラーが修正されました。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>スキマティック ビューでグラフ ノードのリンクを解除するときが発生するプログラム エラー</li> <li>内部参照システム</li> <li>オブジェクトの作成時に発生する問題</li> <li>コア</li> <li>ソフトウェアの終了</li> <li>オブジェクトのエッジの検出</li> </ul>

機能	説明
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● バックグラウンド マップが見つからない状態でのファイルの読み込み</li> <li>● オブジェクトの面分割</li> <li>● ストレート化に関連した、UVW のアンラップに対する内部修正</li> <li>● ビュー表示中のビューポートの更新</li> <li>● Nitrous フレームバッファの更新の取得</li> <li>● オブジェクトを更新および削除するときの Nitrous</li> <li>● 効果要素でのエラー</li> <li>● ソフトウェア終了時のエラー</li> <li>● ビューポートの更新</li> <li>● 面の法線へのアクセス</li> <li>● ライト ノード通知</li> <li>● Vault ワークスペースの設定</li> <li>● 一時保存/復元機能の呼び出し</li> <li>● 法線のコピー</li> <li>● ジオメトリ バッファに関連する Nitrous</li> <li>● ファイルのオープンと Nitrous 頂点バッファの設定</li> <li>● ステッチでの UVW のアンラップ</li> <li>● ビューポート バックグラウンドの設定</li> <li>● ようこそ画面のポップアップ</li> <li>● V-Ray でのレンダリング時のマテリアルの処理</li> <li>● マテリアル パラメータ</li> <li>● レンダリング時のプログラム エラー</li> </ul>
ファイル I/O	<ul style="list-style-type: none"> <li>● JT ファイルが正しく読み込めるようになりました。</li> <li>● ファイルが切断されていることによるプログラム エラーが発生しなくなりました。</li> <li>● 旧バージョンから読み込んだ際に、選択されていた頂点が正しく読み込まれるようになりました。</li> <li>● 複数の閉じたコンテナでファイルが正しく読み込まれるようになりました。</li> <li>● [ワイヤ パラメータ](Wired Parameters)と[ひとつ前に再保存](Save To Previous)でダミー オブジェクトを使用するときの問題は修正されました。</li> <li>● オブジェクト読み込みで[シーンをリセット](Reset Scene)チェックボックスを使用すると、最初に現在のシーンの保存を求めるプロンプトが表示されます。</li> <li>● Flightstudio(FLT)書き出しで、書き出し時にノード名の切り捨てが行われなくなりました。</li> <li>● SAT 読み込みオプションの[読み込まれる追加 SAT ファイルを選択](Select Additional SAT Files for Import)でプログラム エラーが発生しなくなりました。</li> <li>● リンクされた FBX ファイルの Autodesk Material でのプログラム エラーが修正されました。</li> <li>● 3DS 書き出しで、カラーとテクスチャが正しく書き出されるようになりました。</li> </ul>
一般	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ソフトウェアのインスタンスを複数読み込んだときにスクリプトエラーが起きる問題が修正されました。</li> <li>● [元に戻す](Undo)や[やり直し](Redo)でのエラー処理について更新が行わ</li> </ul>

機能	説明
	<p>れました。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ソフトウェア メモリ管理について更新が行われました。</li> <li>• [キーボードのカスタマイズ](Keyboard Customization)ダイアログを開くとプログラム エラーが発生する可能性があります。この問題は修正されました。</li> <li>• [レイヤ](Layers)ツールバーがメイン メニューにある場合、レイヤを非表示にしても、メイン ツールバーが非表示にならなくなりました。</li> <li>• システム パスがサードパーティ プラグインで追加されるときに、正しく保存されるようになりました。</li> </ul>
Maxscript	<ul style="list-style-type: none"> <li>• テクスチャが見つからないシーンを Quiet モードでレンダリング するときに、正しい結果を得ることができるようになりました。</li> <li>• 削除された DotNet コントロールで DotNet メソッドを使用しても、プログラム エラーが発生しなくなりました。</li> </ul>
Nitrous	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 次の項目についてパフォーマンスの改善が行われました。 <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 分離モードでのタイム スライダのドラッグ</li> <li>○ マーカー</li> <li>○ 特定のシーンの読み込み</li> </ul> </li> </ul>
レンダリング	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mental ray® 単体の動作で、ディストリビュート バケット レンダリング(DBR)で正しくレンダリングできるようになりました。</li> <li>• グローバル イルミネーション(GI)を使用している場合でも、A&amp;D カー ペイント マテリアルが正しくレンダリングされるようになりました。</li> <li>• NVIDIA® iray® レンダラが NVIDIA® Kepler チップセットをサポートするようになりました。</li> </ul>
スレート	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 変更していない場合、マテリアル ライブラリで保存を求めるプロンプトが表示されなくなりました。</li> </ul>
UVW のアンラップ	<ul style="list-style-type: none"> <li>• スケール ツールが更新されました。</li> </ul>
ワークスペース	<ul style="list-style-type: none"> <li>• タブ付きビューを作成または削除すると、別のシーンを開いたり、シーンをリセットしたり、ソフトウェアを終了する場合に保存を求めるプロンプトが表示されるようになりました。</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.