

# Autodesk 3ds Max/3ds Max Design 2013 Product Update 6 읽어보기

이 읽어보기에는 Autodesk® 3ds Max® 2013 Product Update 6 및 Autodesk® 3ds Max® Design 2013 Product Update 6 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.

**참고:** 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.

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

리소스	위치
설치, 라이선스 및 네트워크 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.co.kr/3dsmax-support">www.autodesk.co.kr/3dsmax-support</a> 또는 <a href="http://www.autodesk.co.kr/3dsmaxdesign-support">www.autodesk.co.kr/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>

## 목차

Product Update 버전.....	2
설치 .....	2
설치제거 지침 .....	2
Windows XP .....	2
Windows 7 .....	2
지원되는 운영 체제 .....	3
CIP(고객 참여 프로그램).....	3
CIP 를 사용하려면 .....	3
CER(고객 오류 보고서).....	3
이 Product Update 의 수정 사항.....	4

## Product Update 버전

업데이트할 제품	업데이트 파일 이름
3ds Max 2013 64 비트	3dsMax2013_PU06_64-bit.msp
3ds Max Design 2013 64 비트	3dsMaxDesign2013_PU06_64-bit.msp
3ds Max 2013 32 비트	3dsMax2013_PU06_32-bit.msp
3ds Max Design 2013 32 비트	3dsMaxDesign2012_PU06_32-bit.msp

## 설치

1. 사용 중인 시스템에 적합한 파일을 다운로드합니다. 이 Product Update의 버전을 참조하십시오.
2. Product Update 6 실행 파일을 두 번 클릭합니다.
3. Product Update 6 설치 프로그램의 설치 프롬프트를 따릅니다.

참고: Product Update 6에는 3ds Max 2013/3ds Max Design 2013을 위한 이전의 모든 Product Update가 포함되어 있습니다.

## 설치제거 지침

### Windows XP

1. [시작] > [설정] > [제어판] > [프로그램 추가/제거] 대화상자를 엽니다.
2. [프로그램 추가/제거] 대화상자 위쪽의 [업데이트 표시]를 선택하여 켭니다.
3. Autodesk 3ds Max 2013 Product Update 6/Autodesk 3ds Max Design 2013 Product Update 6 을 선택합니다.
4. 제거를 클릭합니다.

### Windows 7

1. [시작] > [제어판] > [프로그램 및 기능]을 엽니다.
2. [설치된 업데이트 보기]를 클릭합니다.
3. Autodesk 3ds Max 2013 Product Update 6/Autodesk 3ds Max Design 2013 Product Update 6 을 선택합니다.
4. [제거]를 클릭합니다.

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 이전에 설치된 상태에서 Product Update 6 을 설치제거하면 디스크 소스 오류가 표시될 수 있습니다. 이런 경우 설치제거가 실패합니다. 이 문제를 해결하고 Product

Update 6 을 성공적으로 설치제거하려면 원본 Product Update 소스 파일이 필요합니다. 소스 파일은 <http://www.autodesk.com/3dsmax-updates> 에 있는 Product Update 1 또는 Product Update 2 & 3 에서 추출할 수 있습니다. Product Update 6 을 설치하기 전에 Product Update 1 버전을 설치제거하는 것이 좋습니다.

## 지원되는 운영 체제

Autodesk 3ds Max 2013/Autodesk 3ds Max Design 2013 Product Update 6(32 비트 또는 64 비트 버전)에 대해 다음의 지원되는 운영 체제를 사용합니다.

- Microsoft® Windows® XP Professional(SP3 이상) 운영 체제
- Microsoft® Windows® XP Professional 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 6 을 실행할 수 있습니다. 자세한 내용은 *Autodesk 3ds Max 2013* 및 *Autodesk 3ds Max Design 2013 설치 안내서*를 참조하십시오(제품 매체 안에 있음).

## CIP(고객 참여 프로그램)

고객 참여 프로그램에 참여하도록 선택하면 3ds Max 나 3ds Max Design 에서 시스템 구성, 가장 자주 사용하는 기능, 가장 일반적으로 발생한 문제 등에 대한 정보 및 제품의 향후 개선 방향에 유용한 기타 정보를 Autodesk 에 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)

Autodesk 에서는 최종 사용자가 제출하는 CER(고객 오류 보고서)을 토대로 하여 Autodesk 3ds Max/Autodesk 3ds Max Design 의 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.

CER 에 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 6 의 수정 사항:

기능	설명
애니메이션	<ul style="list-style-type: none"> <li>트랙 바에서 첨부 파일 위치 제어기의 키를 복사할 때 발생한 프로그램 오류가 수정되었습니다.</li> <li>IK 를 FK 에 일치시키기 위한 CAT 업데이트가 추가되었습니다.</li> <li>가시성에 대한 설정/해제 제어기를 추가한 후 시간 트랙에서 키를 삭제할 때 발생한 프로그램 오류가 수정되었습니다.</li> </ul>
Backburner	<ul style="list-style-type: none"> <li>이제 인덱스 대신 이름을 사용하면 MAXScript netrender .getservers filter:group 이 제대로 작동합니다.</li> <li>Maxscript netrender .getGroupName 이 더 이상 빈 문자열을 반환하지 않습니다.</li> <li>이제 MAXScript 를 통한 제출 작업이 올바르게 작동합니다.</li> </ul>
CER(고객 오류 보고서)	<p>다음과 관련된 CER 이 수정되었습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>도식적 뷰에서 그래프 노드의 링크를 해제할 때 발생한 프로그램 오류</li> <li>내부 참조 시스템</li> <li>오브젝트를 만드는 동안 발생한 문제</li> <li>코어</li> <li>소프트웨어 종료</li> <li>오브젝트 가장자리 찾기</li> <li>누락된 배경 맵이 있는 파일 로드</li> <li>오브젝트 테셀레이션</li> <li>직선화와 관련된 UVW 둘러싸기 해제에 대한 내부 수정</li> <li>뷰를 가져오는 동안 뷰포트 업데이트</li> <li>Nitrous 프레임 버퍼 업데이트 가져오기</li> <li>오브젝트 업데이트 및 제거할 때의 Nitrous</li> <li>효과 요소의 오류</li> <li>소프트웨어를 종료할 때의 오류</li> <li>뷰포트 업데이트</li> <li>면 법선 액세스</li> <li>라이트 노드 알림이</li> <li>Vault 작업 공간 설정</li> <li>보류/복원 기능 호출</li> <li>법선 복사</li> <li>형상 버퍼와 관련한 Nitrous</li> <li>파일 열기 및 Nitrous 정점 버퍼 설정</li> </ul>

기능	설명
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 스티치에서 UVW 돌려싸기 해제</li> <li>• 뷰포트 배경 설정</li> <li>• 환영 화면 팝업</li> <li>• V 레어로 렌더링할 때의 재질 처리</li> <li>• 재질 매개변수</li> <li>• 렌더링할 때의 프로그램 오류</li> </ul>
파일 I/O	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이제 JT 파일에서 제대로 가져옵니다.</li> <li>• 잘린 파일로 인해 프로그램 오류가 더 이상 발생하지 않습니다.</li> <li>• 이제 정점 선택이 이전 버전에서 제대로 로드됩니다.</li> <li>• 여러 달린 컨테이너가 있는 파일이 제대로 로드됩니다.</li> <li>• 더미 오브젝트에서 와이어링된 매개변수 및 이전 버전으로 저장을 함께 사용할 때 발생한 손상이 수정되었습니다.</li> <li>• OBJ 가져오기에서 "장면 재설정" 확인란을 사용하면 소프트웨어에서 먼저 현재 장면을 저장하라는 메시지를 표시합니다.</li> <li>• FlightStudio(FLT)가 내보낼 때 더 이상 잘린 노드 이름을 내보내지 않습니다.</li> <li>• SAT 가져오기 옵션인 가져올 추가 SAT 파일 선택으로 인해 더 이상 프로그램 오류가 발생하지 않습니다.</li> <li>• 링크된 FBX 파일에 있는 Autodesk 재질의 프로그램 오류가 수정되었습니다.</li> <li>• 이제 3DS 내보내기가 색상 및 텍스처를 올바르게 내보냅니다.</li> </ul>
일반	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 소프트웨어의 여러 인스턴스를 로드하는 동안 발생하는 스크립트 오류가 수정되었습니다.</li> <li>• 실행 취소/다시 실행의 오류 처리가 업데이트되었습니다.</li> <li>• 소프트웨어 메모리 관리가 업데이트되었습니다.</li> <li>• 키보드 사용자화 대화상자를 열면 프로그램 오류가 발생할 수 있었습니다. 이 문제가 수정되었습니다</li> <li>• 레이어 도구 모음이 주 메뉴에 있으면 레이어 숨기기로 인해 더 이상 주 도구 모음이 숨겨지지 않습니다.</li> <li>• 이제 시스템 경로가 타사 플러그인에 추가되면 해당 플러그인이 제대로 저장됩니다.</li> </ul>
Maxscript	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이제 무음 모드에서 누락된 텍스처가 있는 장면을 렌더링할 때 올바른 결과가 생성됩니다.</li> <li>• 삭제된 DotNet 컨트롤에서 DotNet 메서드를 사용할 때 더 이상 프로그램 오류가 발생하지 않습니다.</li> </ul>
Nitrous	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다음에 대해 성능이 향상되었습니다. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 격리 모드에서 시간 슬라이더 드래그</li> <li>○ 마커</li> <li>○ 특정 장면 로드</li> </ul> </li> </ul>
렌더링	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이제 mental ray® 독립 실행형이 DBR(분산 버킷 렌더링)에서 제대로 렌더링됩니다.</li> <li>• 이제 전역 조명(GI)을 사용할 때도 A&amp;D 자동차 페인트 재질이 올바르게 렌더링됩니다.</li> </ul>

기능	설명
	<ul style="list-style-type: none"> <li>이제 NVIDIA® iray® 렌더러에서 NVIDIA® Kepler 칩셋을 지원합니다.</li> </ul>
슬레이트	<ul style="list-style-type: none"> <li>변경 사항이 없는 경우 재질 라이브러리 인해 더 이상 저장하라는 메시지가 표시되지 않습니다.</li> </ul>
UVW 돌러싸기 해제	<ul style="list-style-type: none"> <li>배율 조정 도구가 업데이트되었습니다.</li> </ul>
작업공간	<ul style="list-style-type: none"> <li>이제 탭 형식의 보기를 만들거나 삭제할 때 다른 장면을 열거나, 장면을 재설정하거나, 소프트웨어를 종료하는 경우 저장할 것인지 묻습니다.</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.