

Autodesk 3ds Max 2010 und Autodesk 3ds Max Design 2010 Service Pack 1 (SP1)

Dieses Dokument enthält die neuesten Informationen über die Installation und Nutzung des Autodesk® 3ds Max® 2010 SP1/Autodesk 3ds Max Design 2010 SP1. Es wird empfohlen, dieses Dokument vor der Installation dieses Service Packs komplett durchzulesen und zum Nachschlagen auf Ihrer Festplatte zu speichern. Vollständige Installations- und Netzwerkanweisungen finden Sie im *Installationshandbuch* und *Netzwerkadministrator-Handbuch* von 3ds Max 2010/3ds Max Design 2010.

Fehler in diesem Service Pack sollten an den Kundendienst weitergeleitet werden: www.autodesk.com/3dsmax-support und www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support

Fortbildungsressourcen finden Sie unter: www.autodesk.com/3dsmax-learningpath und www.autodesk.com/3dsmaxdesign-learningpath

Inhalte

- [Hauptprobleme, die mit diesem Service Pack behoben werden](#)
- [Wer sollte diesen Service Pack installieren?](#)
- [Unterstützte Betriebssysteme](#)
- [Installationsanweisungen](#)
- [Deinstallationsanweisungen \(Microsoft® Windows® XP\)](#)
- [Deinstallationsanweisungen \(Microsoft Windows Vista®\)](#)

Hauptprobleme, die mit diesem Service Pack behoben werden

Die folgenden Probleme werden mit diesem Service Pack behoben:

Biped

- Der Abbruch des Dialogfelds zum Laden einer Figurdatei gefolgt von der Aktion „Rückgängig machen“ führte manchmal dazu, dass 3ds Max/3ds Max Design instabil wurde. Dies wurde behoben.

Bitmap-Pager—Aktualisierungen der Benutzeroberfläche

- Einige Szenen wurden aufgrund des Bitmap-Pagers langsam gerendert. Die Option zum Deaktivieren der Bitmap-Pager-Funktionalität ist jetzt im Dialogfeld für die globalen Einstellungen der Bitmap-Platzhalter zu finden.

HINWEIS: Damit die Änderungen in Kraft treten, muss die Szene neu geladen werden.

Bitmap-Platzhalter

- In einigen Fällen konnte beim Programmstart auf den Bitmap-Platzhalter-Code zugegriffen werden, bevor dieser korrekt initialisiert wurde, was manchmal zu einem Programmfehler führte. Dieses Problem wurde korrigiert.

Container

- Beim Einrichten einer Regel zur Bearbeitung an Ort und Stelle über MAXScript wurde eine Eigenschaft des Zugriffsinhalts nicht richtig festgelegt. Dieses Problem wurde behoben.

Poly bearbeiten

- Wenn der Hüllenmodifikator auf ein Objekt mit gelöschten Flächen angewandt wurde, zeigte 3ds Max/3ds Max Design die folgende Fehlermeldung an: „Objekt <Objektnamen> hat ein Netz mit ungültigen Texturscheitelpunktindizes - Rendern nicht möglich.“ Dieser Fehler wurde behoben.

Allgemeines

- Der Startfehler beim Ausführen von 3ds Max/3ds Max Design über Remote Desktop (RDP) wurde mit der D3D-Initialisierung behoben.
- Beim Starten von 3ds Max/3ds Max Design kam es manchmal zu einem Fehler, wenn die erforderlichen .NET-Komponenten nicht installiert waren. Alle erforderlichen .NET-Komponenten werden nun während dem Startvorgang überprüft.
- Beim Starten der 32-Bit-Version von 3ds Max/3ds Max Design kam es manchmal zu einem Fehler, wenn die Anwendung versuchte, auf das Anwendungs-Frame vor seiner vollständigen Initialisierung zuzugreifen. Dies wurde korrigiert, indem das Anwendungs-Frame initialisiert wird, bevor ein Zugriff stattfindet.
- Zuvor kam es zu einem Programmabsturz, wenn 3ds Max/3ds Max Design nach Änderungen an den Regionaleinstellungen von Windows gestartet wurde. Dies wurde behoben.

InfoCenter

- Das interne Microsoft® Windows® Meldungssystem in InfoCenter konnte dazu führen, dass 3ds Max/3ds Max Design während CPU-intensiver Aufgaben unempfindlich wurde. 3ds Max/3ds Max Design ist nun während CPU-intensiver Aufgaben empfindlicher.

Interoperabilität

- Autodesk® Revit®-Knoten, die durch Metadaten-Zeichenfolgen identifiziert wurden, die nicht mit „Revit“ begannen, wurden nicht erkannt. Dies wurde behoben, so dass alle Metadaten-Zeichenfolgen erkannt werden, die „Revit“ beinhalten.

Lizenzierung

- Beim Verwenden einer Lizenz auf einem Netzwerkserver wurde die Lizenz nicht vom Lizenzserver freigegeben, wenn sich der Computer, der die Lizenz verwendete, im Leerlauf befand. Der Lizenzserver gibt nun Lizenzen im Leerlauf an den Lizenzserver zurück. Dieser TIMEOUT-Wert kann über den LMTools-Lizenzmanager vom Benutzer eingestellt werden. Weitere Informationen zum Festlegen dieses Werts finden Sie in der LMTools-Dokumentation.

Materialien

- In benutzerdefinierten Materialbibliotheken mit Bitmaps wurden die Bitmaps zwischen Sitzungen nicht korrekt geladen. Benutzerdefinierte Materialbibliotheken aus MAT- und MAX-Dateien werden nun korrekt geladen.
- Beim Verwenden von Adobe® Photoshop® (PSD)-Dateien mit 16-Bit-Graustufen funktionierte die Zuweisung der PSD-Datei mithilfe von Drag & Drop bei 3ds Max/3ds Max Design nicht. Dieser Fehler wurde korrigiert.
- Materialien wurden nicht korrekt dargestellt, wenn ein Material in einem Multi-/Unterobjektmaterial einem Modell mit drei oder mehr Material-IDs zugewiesen wurde. Nur die erste und zweite Material-ID wurde im Ansichtsfenster angezeigt. Alle IDs werden nun korrekt im Ansichtsfenster angezeigt.
- Das anisotropische Spiegelglanzlicht im Arch & Design-Material wurde im Ansichtsfenster an einer anderen Position dargestellt als beim Rendern. Das Glanzlicht wird nun in beiden Fällen korrekt angezeigt.

mental ray®

- Beim Verwenden von gemeinsamen Knoten in mental mill® und dem Laden der daraus resultierenden XMLS-Datei in den DirectX-Shader wurden beim nachfolgenden Rendern nicht alle Aspekte des Materials wie beispielsweise Spiegelglanzlichter gerendert. Gemeinsame Knoten werden nun korrekt unterstützt.
- Wenn Stammknoten in mental mill verwendet werden, die mit Phänomenen verbunden sind, wurden bei der Ausgabe nicht mehrere Ausgaben für mental ray unterstützt. Mehrere Ausgaben werden nun unterstützt wie beispielsweise bei der Verwendung von *Math_color_abs*.
- Beim Verwenden der iterativen Renderoptimierung wurden Renderelemente gespeichert. Renderelemente sollten nicht beim Verwenden der iterativen Funktion ausgegeben werden.
- Beim Verwenden des Final Gather (FG)-Interpolationsmodus mit Arch & Design- sowie doppelseitigen Materialien wurden manche Flächen auf der Rückseite schwarz gerendert. Sie werden nun korrekt gerendert. Dies geschah nicht, wenn FG in ‚Brute Force‘-Modus verwendet wurde.
- Das Verwenden von doppelseitigen Materialien mit Multi-/Unterobjektmaterialien konnte zum Aufhängen eines Vorgangs führen. Dies passiert nun nicht mehr.

Partikelfluß

- Wenn beim Herunterfahren von 3ds Max/3ds Max Design das Partikelflußfenster offen war, wurde die Anwendung nicht immer richtig beendet und im Task-Manager angezeigt. Dies wurde behoben.

Leistung

- Beim Erstellen von Keys mit „Keys einstellen“ und Verschieben von Keys bei Animationsmanipulationen in der Spuransicht wurde die Leistung beeinträchtigt. Dies wurde behoben.
- Das Rendern von komplexen Szenen konnte dazu führen, dass das Betriebssystem nicht mehr reagierte. Dies geschah aufgrund der Zeitintervalle, die von der Software verwendet wurden, um Windows-Meldungen zu verwalten. Dieses Intervall wurde gesteigert, so dass das Betriebssystem in dieser Situation empfänglicher ist.

Photometrische Lichtquellen

- Beim Verwenden von photometrischen Lichtquellen mit IES-Dateien wurde ein geänderter Farbtintensitätswert nicht beibehalten, wenn ein Bitmap im Material-Editor > Rollout „Bitmap-Parameters“ erneut geladen wurde. Die photometrischen Lichtquellen behalten nun den korrekten Wert beim erneuten Laden von Bitmaps bei.

ProOptimizer

- Beim Ausführen der 64-Bit-Version von ProOptimizer wurden die Optimierungsergebnisse nicht so gut berechnet wie bei der 32-Bit-Version. Die Optimierung in der 64-Bit-Version funktioniert nun korrekt.

In Textur rendern (RTT)

- Beim Verwenden eines Materials bei aktivierter Funktion „Kamera-Map pro Pixel“ kam es bei einem in Textur gerendertem Streufarben- oder Farb-Map-Material zu einem Ausgabefehler. Dies wird nun unterstützt.

Rendern

- Das Umrißhilfsmittel „Bereich rendern“ war bei einem weißen Bild nicht definierbar und seine Position war nicht sichtbar. Dies ist nun möglich.
- Beim Verwenden von Bitmaps in Szenen konnte es zu einer längeren Renderzeit kommen. Diese Beeinträchtigung wurde mit steigender Anzahl der der Stammcomputer deutlicher. Diese Leistungsbeeinträchtigung wurde nun behoben.

UVW zuweisen

- Beim Öffnen des UVW-Editor-Fensters wurde das Fenster gelegentlich minimiert geöffnet. Dies ist nun korrigiert.

Ansichtsfenster

- Bei Verwendung des Hardware-Schattierungsmodus für Ansichtsfenster wurde ein Objekt, das entlang einer Achse gespiegelt wurde, komplett schwarz dargestellt. Dies ist nicht länger der Fall.

[Zurück nach oben](#)

Wer sollte diesen Service Pack installieren?

Sie können diesen Service Pack für die folgenden Autodesk-Produkte auf allen unterstützten Betriebssystemen und in allen unterstützten Sprachen anwenden. Stellen Sie sicher, dass Sie das korrekte Update für Ihre Software installieren.

| 32-/64-Bit-Produkt | Update |
|--|---|
| Autodesk 3ds Max 2010 (deutsche Version) | <i>Autodesk_3DS_Max_2010_German_SP1.exe</i> |
| Autodesk 3ds Max Design 2010 (deutsche Version) | <i>Autodesk_3DS_MaxDesign_2010_German_SP1.exe</i> |

Hinweis: Dieser Service Pack für Autodesk 3ds Max 2010/Autodesk 3ds Max Design 2010 beinhaltet alle vorherigen Hotfixe für Autodesk 3ds Max 2010/Autodesk 3ds Max

Design 2010, jedoch nicht Connection Extension für Autodesk 3ds Max 2010/Autodesk 3ds Max Design 2010. Sie können diesen SP1 zusammen mit Connection Extension installieren, es ist jedoch nicht erforderlich.

[Zurück nach oben](#)

Unterstützte Betriebssysteme

Die folgenden Betriebssysteme werden für die 32- oder 64-Bit-Version dieses Service Packs unterstützt:

- Microsoft® Windows® Vista® Business (32- und 64-Bit-Versionen)
- Microsoft Windows Vista Ultimate (32- und 64-Bit)
- Microsoft Windows Vista Home Premium (32- und 64-Bit)
- Microsoft Windows XP Professional Edition (Service Pack 2 oder höher) (32-Bit)
- Microsoft Windows XP Professional Edition (x64) (64-Bit)

[Zurück nach oben](#)

Installationsanweisungen

Sie müssen im System als Administrator angemeldet sein, um diesen Service Pack installieren zu können.

1. Laden Sie die entsprechende Datei für Ihr System herunter (siehe [Liste der Dateinamen](#)).
2. Doppelklicken Sie auf die entsprechende EXE-Datei, um die Installation zu starten.
3. Klicken Sie auf „Weiter“, wenn Sie dazu aufgefordert werden.
4. Klicken Sie auf „Fertigstellen“, um den Installationsvorgang abzuschließen.

[Zurück nach oben](#)

Deinstallationsanweisungen (Windows XP)

Warnung: Stellen Sie bei der Deinstallation des 3ds Max/3ds Max Design 2010 SP1 sicher, dass der Original-Installationsdatenträger (DVD oder elektronischer Download) verfügbar ist.

1. Öffnen Sie über Start > Einstellungen > Systemsteuerung > Software > das Dialogfeld „Programme ändern oder entfernen“.
2. Aktivieren Sie im oberen Bereich des Dialogfelds das Kontrollkästchen „Updates anzeigen“.
3. Wählen Sie Autodesk 3ds Max 2010 SP1/Autodesk 3ds Max Design 2010 SP1.

4. Klicken Sie auf „Entfernen“.

[Zurück nach oben](#)

Deinstallationsanweisungen (Windows Vista)

Warnung: Stellen Sie bei der Deinstallation des 3ds Max/3ds Max Design 2010 SP1 sicher, dass der Original-Installationsdatenträger (DVD oder elektronischer Download) verfügbar ist.

1. Öffnen Sie über Start > Einstellungen > Systemsteuerung > das Dialogfeld „Programme und Funktionen“.
2. Klicken Sie auf „Installierte Updates anzeigen“.
3. Wählen Sie Autodesk 3ds Max 2010 SP1/Autodesk 3ds Max Design 2010 SP1.
4. Klicken Sie auf „Entfernen“.

[Zurück nach oben](#)

Autodesk, FBX und 3ds Max sind eingetragene Marken oder Marken von Autodesk, Inc. und/oder seinen Tochterunternehmen und/oder verbundenen Unternehmen in den USA und/oder anderen Ländern. mental ray und mental mill sind eingetragene Marken von mental images GmbH, die für die Nutzung durch Autodesk, Inc. lizenziert sind. Alle anderen Markennamen, Produktnamen oder Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Autodesk behält sich das Recht vor, Produktangebote und –spezifikationen jederzeit und ohne Vorankündigung abzuändern und übernimmt keine Verantwortung für Druck- und Darstellungsfehler in diesem Dokument.

© 2009 Autodesk, Inc. Alle Rechte vorbehalten.