

# Autodesk 3ds Max 2010 と Autodesk 3ds Max Design 2010 サービスパック 1 (SP1)

この readme には、Autodesk® 3ds Max® 2010 SP1/Autodesk 3ds Max Design 2010 SP1 のインストールまたは使用方法に関する最新の情報が記載されています。このサービスパックをインストールする前に、この readme をすべてお読みになることを推奨します。またリファレンスとして、この readme をハードドライブに保存してください。インストールと、ネットワークに関する詳細は 3ds Max 2010 / 3ds Max Design 2010 の『インストール ガイド』、『ネットワーク管理者ガイド』を参照してください。

このサービスパックに関する問題は下記のカスタマー サポートにご報告ください:

[www.autodesk.com/3dsmax-support](http://www.autodesk.com/3dsmax-support) または [www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support](http://www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support)

教育関連のリソース:

[www.autodesk.com/3dsmax-learningpath](http://www.autodesk.com/3dsmax-learningpath) または [www.autodesk.com/3dsmaxdesign-learningpath](http://www.autodesk.com/3dsmaxdesign-learningpath)

## 内容

- [このアップデートによって解決された主な問題](#)
- [このアップデートが必要なプロダクト](#)
- [サポートされているオペレーティング システム](#)
- [インストールの方法](#)
- [アンインストールの方法 \(Microsoft® Windows® XP\)](#)
- [アンインストールの方法 \(Microsoft Windows Vista®\)](#)

## このアップデートによって解決された主な問題

下記の問題がこのサービスパックで解決されています:

### Biped

- 「ファイルを開く」ダイアログをキャンセルした後、「元に戻す」をクリックすると 3ds Max /3ds Max Design が不安定になる場合があります。この問題は解決されました。

### ビットマップ ページャ — ユーザ インターフェイス更新

- ビットマップ ページャによって、いくつかのシーンはレンダリングが低速する場合があります。「ビットマップ プロキシ グローバル設定」ダイアログ内で、ビットマップ ページャを無効にする機能が利用できるようになりました。

注意: この変更を有効にするには、シーンを再ロードする必要があります。

## ビットマップ プロキシ

- プログラム起動時、ビットマップ プロキシの初期化が正常に終了する以前に、コードにアクセスされる場合があります。これによってプログラム エラーが発生していました。この問題は解決されました。

## コンテナ

- MAXScript で「その場編集ルール」を設定中、アクセス内容プロパティは設定されていませんでした。この問題は解決されました。

## ポリゴン編集

- 削除された面を持つオブジェクトにシェル モディファイヤを適用すると、3ds Max/3ds Max Design から次のエラーが表示されることがありました:「オブジェクト には無効なテクスチャ頂点インデックスがあるメッシュがあります - レンダリングできません」。この問題は解決されました。

## 一般

- リモート デスクトップ (RCP) を使用して 3ds Max/3ds Max Design を実行する際、起動エラーが発生することがありました。この問題は Direct3D の初期化を修正することによって解決されました。
- 必要な .NET コンポーネントがインストールされていない場合、3ds Max/3ds Max Design を起動中にエラーが発生することがありました。この問題は、起動中にすべての必要な .NET コンポーネントが確認することにより改善されました。
- 3ds Max/3ds Max Design 32 ビット版を起動時、初期化が正常に終了する以前にアプリケーションがアプリケーション フレームと関連付けを行う際、エラーが発生することがありました。この問題は、関連付けを開始する以前にアプリケーション フレームの初期化を行うことで解決されました。
- Windows 地域のオプションを変更した後に 3ds Max/3ds Max Design を起動するとソフトウェアが予期なく終了していました。この問題は解決されました。

## 情報センター

- 情報センターでの内部の Microsoft® Windows® メッセージ システムで、CPU の使用率が上がると 3ds Max/3ds Max Design が応答しなくなることがありました。3ds Max/3ds Max Design は CPU の使用率が上がった場合でも、より迅速になるよう改善されました。

## 互換性

- Autodesk® Revit® ノードのメタデータ スtringの文字頭が、"Revit" ではない場合は認識されませんでした。この問題は解決されたため、"Revit" を含む全てのメタデータ スtringが認識されるようになりました。

## ライセンス

- ネットワーク サーバ上のライセンスの使用時、ライセンスを使用しているマシンが待機状態になった際、ライセンス サーバはライセンスを発行することができませんでした。SP1 では、ライセンス サーバは待機中ライセンスをライセンス サーバに送るようになりました。この TIMEOUT の値は、LMtools ライセンス マネージャで定義することができます。詳細は LMtools ドキュメンテーションをご覧ください。

## マテリアル

- ビットマップを含んだカスタム マテリアル ライブラリでは、ビットマップはセッションの間で正しくロードされませんでした。SP1 では、MAT または MAX ファイルからのカスタム マテリアル ライブラリが正しくロードされるようになりました。
- 16 ビット グレースケールの Adobe® Photoshop® (PSD) ファイルを使用時、3ds Max/3ds Max Design は、ドラッグ/ドロップして PSD ファイルの割り当てができませんでした。この問題は解決されました。

- 3 つ以上のマテリアル ID を含むモデルでマルチ/サブ オブジェクト マテリアルのマテリアルを割り当てると正しくマテリアルが表示されませんでした。1 番目と 2 番目の ID のみがビューポートに表示されていました。SP1 では、すべての ID が正しく表示されるようになりました。
- Arch & Design マテリアルで、異方性反射、鏡面反射光のハイライトで、ビューポート内の表示がレンダリングされたものとは異なった位置で表示していました。この両方のハイライトは正しく表示されるようになりました。

### mental ray®

- mental mill® で、共有ノードを使用して XMLS ファイルの結果を DirectX シェーダへロード中、マテリアルのすべての側面はレンダリングされませんでした (例: 鏡面反射光ハイライト)。SP1 では共有ノードも正常にサポートされるようになりました。
- mental mill 内で「現象」に接続されたルート ノードを使用中、複数の出力は mental ray ではサポートされていませんでした。SP1 では、[Math\_color\_abs] を使用するなど、複数の出力がサポートされるようになりました。
- 反復レンダリング最適化を使用時、レンダリング要素は保存されていました。反復の機能を使用時にはレンダリング要素は出力されるべきではありません。
- Arch & Design の両面マテリアルをファイナル ギャザー (FG) 補間モードで使用時、面のフリップされた側の面が黒くレンダリングされていました。この問題は解決されました。FG をブルートフォース モードで使用するとこの問題は起きません。
- マルチ/サブ オブジェクト マテリアルで両面マテリアルを使用時、プロセスが応答しなくなることがありました。この問題は解決されました。

### パーティクル フロー

- パーティクル ビュー ウィンドウが開いたまま 3ds Max/3ds Max Design を終了すると、正常にアプリケーションが終了せず、タスク マネージャをあけるとプロセスのリストに残っていました。この問題は解決されました。

### パフォーマンス

- セット キーとしてキーを作成し、それらのキーをトラック ビューのアニメーション リグで移動すると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。
- 複雑なシーンをレンダリングする際、オペレーション システムの応答がなくなることがありました。これはソフトウェアが Windows メッセージを管理するために使用される時間の間隔 (インタバル) によって起きていました。このインタバルが増加され、オペレーション システムの応答が改善されました。

### フォトメトリック ライト

- IES ファイルでフォトメトリック ライトを使用時、[マテリアル エディタ] / [ビットマップ] パラメータ ロールアウト ダイアログでビットマップを再ロードすると、変更した色の強度の値が保存されませんでした。この問題は解決され、フォトメトリック ライトでビットマップ再ロードの際、正しい値が保存されます。

### プロ オプティマイザー

- 64 ビット版のプロ オプティマイザーを使用時、最適化された結果は 32 ビット版と異なっていました。この問題は解決され、64 ビット版が正しく最適化を行うようになりました。

### テクスチャをレンダリング (RTT)

- ピクセル毎のカメラ マップ機能をオンにしてマテリアルを使用時、拡散反射光またはカラー マップ マテリアル RTT が出力時にエラーを起こすことがありました。この問題は解決されました。

## レンダリング

- 領域アウトラインをレンダリングするツールは白いイメージを認識できず、ロケーションを見識できませんでした。この問題は解決されました。
- シーン内でビットマップを使用中、レンダリング時間が増加しました。マシン コアの数が増加するとさらに低速化していました。この低速化とパフォーマンスの問題は解決されました。

## UVW アンラップ

- UVW 編集ウィンドウを開くと、ウィンドウが最小化されていることがありました。この問題は解決されました。

## ビューポート

- ビューポートをハードウェア シェーディング モードで使用し、オブジェクトの軸に対してミラーすると、黒く塗りつぶされることがありました。この問題は解決されました。

[トップに戻る](#)

## このアップデートが必要なプロダクト

サポートされているオペレーティング システムと言語にインストールされた下記の製品に、このサービス パックを適用することができます。ソフトウェアに合った、適切なアップデートをインストールすることを確認してください。

32/64 ビット 製品	アップデート
Autodesk 3ds Max 2010 (日本語版)	Autodesk_3DS_Max_2010_Japanese_SP1.exe
Autodesk 3ds Max Design 2010 (日本語版)	Autodesk_3DS_MaxDesign_2010_Japanese_SP1.exe

**注意 :** Autodesk 3ds Max 2010/Autodesk 3ds Max Design 2010 (日本語版) SP1 には、以前の Autodesk 3ds Max 2010/Autodesk 3ds Max Design 2010 へ適用されたすべてのホットフィックスが含まれています。ただし、Autodesk 3ds Max 2010/Autodesk 3ds Max Design 2010 (日本語版) 用の Connection Extension は含まれていません。Connection Extension をこの SP1 と共にインストールすることも出来ませんが、必須ではありません。

[トップに戻る](#)

## サポートされているオペレーティング システム

下記のオペレーティング システムは 32 または 64 ビット版のこのサービスパックをサポートしています:

- Microsoft® Windows® Vista® Business (32、64 ビット版)
- Microsoft Windows Vista Ultimate (32、64 ビット版)
- Microsoft Windows Vista Home Premium (32、64 ビット版)
- Microsoft Windows XP Professional Edition (サービスパック 2 またはそれ以上) (32 ビット版)
- Microsoft Windows XP Professional Edition (x64) (64 ビット版)

[トップに戻る](#)

## インストールの方法

このサービスパックをインストールするには、管理者としてシステムにログインする必要があります。

1. ご使用のシステムに適用するファイルをダウンロードして下さい。[このアップデートが必要なプロダクト](#) をご覧ください。
2. ダウンロードした .exe ファイルをダブルクリックして、インストーラを起動します。
3. ダイアログが表示されたら、[次へ]をクリックします。
4. [完了]をクリックして、インストールを終了します。

[トップに戻る](#)

## アンインストールの方法 (Windows XP)

**警告:** 3ds Max/3ds Max Design 2010 SP1 をアンインストールする際、オリジナルのインストール メディア (DVD またはダウンロード先) を指示してください。

1. [スタート]/[設定]/[コントロール パネル]を選択し、[プログラムの追加と削除]ダイアログを開きます。
2. [プログラムの追加と削除]ダイアログの上部にある[更新プログラムの表示]にチェック マークを付けます。
3. [Autodesk 3ds Max 2010 SP1/Autodesk 3ds Max Design 2010 SP1] を選択します。
4. [削除]をクリックします。

[トップに戻る](#)

## アンインストールの方法 (Windows Vista)

**警告:** 3ds Max/3ds Max Design 2010 SP1 をアンインストールする際、オリジナルのインストール メディア (DVD またはダウンロード先) を指示してください。

1. [スタート]/[コントロール パネル]を選択し、[プログラムと機能]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]をクリックします。
3. [Autodesk 3ds Max 2010 SP1/Autodesk 3ds Max Design 2010 SP1] を選択します。
4. [アンインストール]をクリックします。

[トップに戻る](#)

---

Autodesk、FBX、および 3ds Max は、米国およびその他の国における Autodesk, Inc. の登録商標です。mental ray および mental mill は、mental images GmbH の登録商標で、Autodesk, Inc. においての使用ライセンスが与えられています。その他のブランド名、会社名、商品名は、各社の商標または登録商標です。Autodesk は、製品および仕様を予告なく変更することがあります。また、本文書には誤字脱字または図の誤りが含まれる場合がありますが、その一切の責任を負いません。

© 2009 Autodesk, Inc. All rights reserved.