

Autodesk 3ds Max 2010 및 Autodesk 3ds Max Design 2010 서비스 팩 1 (SP1)

이 문서에는 Autodesk® 3ds Max® 2010 SP1/Autodesk 3ds Max Design 2010 SP1의 설치와 사용에 관한 최신 정보가 들어 있습니다. 서비스 팩을 설치하기 전에 이 문서를 숙독할 것을 강력히 권장합니다. 나중에 참고하도록 이 문서를 하드 드라이브에 저장해두십시오. 전체 설치 및 네트워크 지침에 대해서는 3ds Max 2010/3ds Max Design 2010에 포함된 *설치 가이드* 및 *네트워크 운영자 가이드*를 참조하십시오.

이 서비스 팩에 오류가 있으면 다음 고객 지원 웹 사이트로 연락주시기 바랍니다.

www.autodesk.com/3dsmax-support 및 www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support

학습 리소스 제공:

www.autodesk.com/3dsmax-learningpath 및 www.autodesk.com/3dsmaxdesign-learningpath

목차

- [이번 업데이트로 해결된 주요 문제들](#)
- [이 업데이트를 설치해야 하는 사용자](#)
- [지원 운영 체제](#)
- [설치 지침](#)
- [설치 제거 지침 \(Microsoft® Windows® XP\)](#)
- [설치 제거 지침 \(Microsoft Windows Vista®\)](#)

이 서비스 팩에서 해결된 주요 문제들

이번 서비스 팩을 통해 다음 문제들이 해결되었습니다.

바이패드

- Load Figure File(형상 파일 로드) 대화 상자를 취소하고 Undo(실행 취소)를 클릭하는 경우 3ds Max/3ds Max Design이 불안정해지는 경우가 있었는데, 이 문제가 해결되었습니다.

비트맵 페이지 - 사용자 인터페이스 업데이트

- 일부 화면이 비트맵 페이지 때문에 느리게 렌더링되었습니다. Bitmap Proxies 글로벌 설정 대화 상자에 비트맵 페이지 기능을 해제시키는 옵션이 추가되었습니다.

참고: 변경 내용을 적용하려면 화면을 다시 로드해야 합니다.

비트맵 프록시

- 프로그램을 실행할 때 초기화가 제대로 진행되기 전에 비트맵 프록시 코드에 액세스해 프로그램 오류가 발생했었는데, 이 문제가 해결되었습니다.

컨테이너

- MAXScript 를 통해 In-Place Edit 규칙을 설정할 때 Access Content 속성이 설정되지 않았는데, 이 문제가 해결되었습니다.

폴리곤 편집

- 삭제된 면이 있는 개체에 Shell Modifier 를 적용하는 경우, 3ds Max/3ds Max Design 이 다음 오류를 표시했습니다. "Object <object name> has a mesh with invalid texture vertex indices - can't render.(개체 <개체 이름>에 잘못된 텍스처의 정점 인덱스를 가진 메시가 있습니다. 렌더링할 수 없습니다.)" 이 문제가 해결되었습니다.

일반사항

- 원격 데스크톱(RDP)을 통해 3ds Max/3ds Max Design 을 실행할 경우 발생하는 시작 오류가 D3D 초기화를 통해 해결되었습니다.
- 3ds Max/3ds Max Design 을 실행할 때 필수 .NET 구성 요소가 설치되어 있지 않은 경우 오류가 발생했습니다. 이제 시작 과정에서 모든 .NET 필수 구성요소가 확인됩니다.
- 32 비트 버전의 3ds Max/3ds Max Design 을 실행하는 경우, 올바르게 초기화되기 전에 응용프로그램이 응용프로그램 프레임과 상호 작용하려는 경우에 오류가 발생했습니다. 이 상호 작용이 발생하기 전에 응용프로그램 프레임을 초기화하여 이 문제를 해결했습니다.
- 이전에는 Windows 국가별 설정을 변경한 후 3ds Max/3ds Max Design 를 시작하면 소프트웨어가 충돌했었는데, 이 문제가 해결되었습니다.

InfoCenter

- InfoCenter 에 있는 내부 Microsoft® Windows® 메시징 시스템 때문에 CPU 부하가 높은 작업을 처리할 경우 3ds Max/3ds Max Design 이 반응하지 않는 문제가 있었습니다. 이제, CPU 부하가 높은 작업을 처리할 때도 3ds Max/3ds Max Design 이 신속하게 반응합니다.

상호운용성

- "Revit"으로 시작되지 않는 메타데이터 문자열을 통해 확인되는 Autodesk® Revit® 노드가 인식되지 않았습니다. 이 문제가 해결되어 "Revit"을 포함하는 모든 메타데이터 문자열이 인식됩니다.

라이선스

- 네트워크 서버의 라이선스가 사용 중일 때 라이선스를 사용하는 시스템이 유틸리티 상태가 되면 라이선스 서버가 라이선스를 제공하지 않았습니다. 이제 라이선스 서버가 유틸리티 라이선스를 라이선스 서버에 반환합니다. 이 시간 초과 값은 LMtools 라이선스 관리자에서 사용자 정의가 가능합니다. 이 값을 설정하기 위한 자세한 내용은 LMtools 설명서를 참조하십시오.

재질

- 비트맵을 포함하는 사용자 지정 재질 라이브러리에서, 세션 간에 비트맵이 올바르게 로드되지 않았습니다. 이제 MAT 및 MAX 파일로부터 사용자 지정 재질 라이브러리가 올바르게 로드됩니다.
- 16 비트 그레이스케일 Adobe® Photoshop® (PSD) 파일을 사용할 경우, 끌어다 놓기로 PSD 파일을 할당할 때 3ds Max/3ds Max Design 이 작동하지 않았었는데, 이 문제가 해결되었습니다.
- 3 개 이상의 재질 ID 를 포함한 모델에서 멀티/하위 개체 재질의 특정 재질을 할당할 때 재질이 올바르게 표시되지 않았습니다. 첫 번째와 두 번째 재질 ID 만 뷰포트에 표시 되었습니다. 이제 뷰포트에 모든 ID 가 올바르게 표시됩니다.
- Arch & Design 재질에서 이방성 반사(Specular) 하이лай트는 뷰포트에서 렌더링되었을 때와 다른 위치에 표시되었습니다. 이제 하이лай트가 두 경우 모두 올바르게 표시됩니다.

mental ray®

- mental mill®에서 공유 노드를 사용하고 최종 XMLS 파일을 DirectX Shader 로 로드하는 경우, 최종 렌더에 재질의 모든 측면이 렌더링되지 않았습니다(예를 들어, 반사 하이라이트). 이제 공유 노드가 올바르게 지원됩니다.
- mental mill 에서 Phenomena 에 연결하는 루트 노드를 사용하는 경우, mental ray 에 대한 출력이 다중 출력을 지원하지 않았습니다. 이제, *Math_color_abs* 를 사용하는 경우 등 다양한 경우에 다중 출력이 지원됩니다.
- 반복적 렌더링 최적화를 사용하는 경우, 렌더 요소가 저장되었습니다. 반복적 기능을 사용할 때는 렌더 요소가 출력되지 않아야 합니다.
- FG(Final Gather) 내삽 모드에서 Arch & Design 및 양면 재질을 사용할 경우, 일부 면이 뒤집힌 상태로 까맣게 렌더링되었습니다. 이제 해당 면이 올바르게 렌더링됩니다. 브루트 포스(brute force) 모드에서 FG 를 사용할 때는 이 문제가 발생하지 않았습니다.
- 멀티/하위 개체 재질에 양면 재질을 사용하면 프로세스가 멈추는 경우가 있었는데, 이러한 현상이 더 이상 나타나지 않습니다.

파티클 흐름

- 3ds Max/3ds Max Design 을 닫을 때 Particle View 창이 열려 있으면 실행 파일이 정상적으로 닫히지 않아 Task Manager 에 표시되는 경우가 있었습니다. 이 문제가 해결되었습니다.

성능

- Set Key 로 키를 만들고 애니메이션 리그에서 Track View 의 키를 이동하는 경우, 성능이 저하되었는데 이 문제가 해결되었습니다.
- 복잡한 장면을 렌더링하는 경우, 소프트웨어가 Windows 메시지를 관리할 때 사용하는 시간 간격 때문에 운영 체제가 응답하지 않았습니다. 이 시간 간격이 증가되어 이러한 상황에서 운영 체제가 더욱 신속하게 반응합니다.

광도 조명

- IES 파일에서 광도 조명을 사용할 경우, Material Editor(재질 편집기) > Bitmap Parameters rollout(비트맵 파라미터 롤아웃) 대화 상자에서 비트맵을 다시 로드할 때 수정된 색상 강도 값이 유지되지 않았습니다. 이제, 비트맵을 다시 로드할 때 광도 측정 조명이 올바른 값을 유지합니다.

ProOptimizer

- 64 비트 버전의 ProOptimizer 를 실행할 때 최적화 결과가 32 비트 버전만큼 효과적으로 계산되지 않았습니다. 이제, 64 비트 버전이 최적화를 올바르게 수행합니다.

RTT(Render To Texture)

- Camera Map Per Pixel 기능이 설정된 재질을 사용할 경우, 출력 시 확산 또는 컬러 맵 재질 RTT 가 오류를 발생시켰습니다. 이제 이 기능이 지원됩니다.

렌더링

- 흰색 이미지에서 렌더 영역 윤곽선(Render Region Outline) 도구를 정의하지 못했으며 해당 위치를 볼 수 없었습니다. 이제 이 문제가 해결되었습니다.
- 장면에서 비트맵을 사용할 경우, 렌더링 시간이 증가했으며, 이 같은 기능 저하는 시스템 코어 수가 증가할수록 현저하게 나타났습니다. 이러한 기능 저하 문제가 해결되었습니다.

UVW 언랩

- UVW 편집기 창을 열 때 창이 최소화된 상태로 열리는 문제가 있었는데, 이 문제가 해결되었습니다.

뷰포트

- 뷰포트가 하드웨어 셰이딩 모드를 사용하는 경우, 개체가 축을 따라 거울면 대칭 이동하면 전체가 검정색으로 바뀌었습니다. 이러한 현상이 더 이상 나타나지 않습니다.

[맨 위로](#)

이 업데이트를 설치해야 하는 사용자

지원되는 모든 운영 체제와 언어에서 실행되는 다음 오토데스크 제품에 이 서비스 팩을 적용할 수 있습니다. 소프트웨어에 맞는 업데이트를 설치해야 합니다.

32 비트/64 비트 제품	업데이트
Autodesk 3ds Max 2010 (한국어 버전)	<i>Autodesk_3DS_MAX_2010_Korean_SP1.exe</i>
Autodesk 3ds Max Design 2010 (한국어 버전)	<i>Autodesk_3DS_MAXDesign_2010_Korean_SP1.exe</i>

Note: 이 Autodesk 3ds Max 2010/Autodesk 3ds Max Design 2010 용 서비스 팩에는 Autodesk 3ds Max 2010/Autodesk 3ds Max Design 2010 에 제공된 이전의 모든 핫 픽스가 포함되어 있습니다. Autodesk 3ds Max 2010/Autodesk 3ds Max Design 2010 용 연결 확장은 포함되지 않습니다. 꼭 필요한 것은 아니지만 이 SP1 을 연결 확장과 함께 설치할 수 있습니다.

[맨 위로](#)

지원 운영 체제

서비스 팩 32 비트 또는 64 비트 버전은 다음 운영 체제에서 지원됩니다.

- Microsoft® Windows® Vista® Business (32 및 64 비트 버전)
- Microsoft Windows Vista Ultimate (32 및 64 비트)
- Microsoft Windows Vista Home Premium (32 및 64 비트)
- Microsoft Windows XP Professional Edition (서비스 팩 2 이상) (32 비트)
- Microsoft Windows XP Professional Edition (x64) (64 비트)

[맨 위로](#)

설치 지침

이 서비스 팩을 설치하려면 시스템에 관리자로 로그인해야 합니다.

1. 시스템에 해당하는 파일을 다운로드합니다. [파일 이름 목록](#)을 참조하십시오.
2. 해당 EXE 파일을 더블 클릭하여 설치 프로그램을 실행합니다.
3. 메시지가 표시되면 Next(다음)를 클릭합니다.
4. 설치가 완료되면 Finish(마침)를 클릭합니다.

[맨 위로](#)

설치 제거 지침 (Windows XP)

Warning: 3ds Max/3ds Max Design 2010 SP1 을 설치 제거하는 경우, 원본 설치 미디어(DVD 또는 전자 다운로드)가 있어야 합니다.

1. 시작 > 설정 > 제어판 > 프로그램 추가/제거 대화 상자를 엽니다.
2. 프로그램 추가/제거 대화 상자 상단의 업데이트 표시를 선택합니다.
3. Autodesk 3ds Max 2010 SP1/Autodesk 3ds Max Design 2010 SP1 을 선택합니다.
4. 제거를 클릭합니다.

[맨 위로](#)

설치 제거 지침(Windows Vista)

경고: 3ds Max/3ds Max Design 2010 SP1 을 설치 제거하는 경우, 원본 설치 미디어(DVD 또는 전자 다운로드)가 있어야 합니다.

1. 시작 > 제어판 > 프로그램 및 기능을 엽니다.
2. 설치된 업데이트 보기를 클릭합니다.
3. Autodesk 3ds Max 2010 SP1/Autodesk 3ds Max Design 2010 SP1 을 선택합니다.
4. 제거를 클릭합니다.

[맨 위로](#)

Autodesk, FBX 및 3ds Max 는 미국 및/또는 기타 국가에서 Autodesk, Inc. 및
제휴사/계열사의 등록 상표 또는 상표입니다. mental ray 및 mental mill 은 mental images
GmbH 의 등록 상표이며 오토데스크가 사용권을 얻어 사용되었습니다. Autodesk 는 언제든지
통지 없이 제품 제안 및 사양을 변경할 권리가 있으며 이 문서에 나타날 수도 있는 인쇄상 또는
그래픽 오류에 대해 책임지지 않습니다.

© 2009 Autodesk, Inc. All rights reserved.