

Autodesk 3ds Max/3ds Max Design 2012 Product Update 7 自述文件

本自述文件包含有关安装和使用 Autodesk® 3ds Max® 2012 Product Update 7 和 Autodesk® 3ds Max® Design 2012 Product Update 7 软件的最新信息。强烈建议您在安装软件之前完整阅读本文件。为了便于以后参考，您应当将本自述文件保存到硬盘上。

可以在下表中找到 3ds Max 2012/3ds Max Design 2012 的各种相关资源：

资源	位置
安装、许可和网络说明	安装向导中的安装帮助链接。
系统需求	www.autodesk.com/3dsmax-systemreq-2012-chs
新功能	www.autodesk.com/3dsmax-help-2012-whatsnew-chs
学习资源	www.autodesk.com/3dsmax-learningpath 或 www.autodesk.com/3dsmaxdesign-learningpath
支持资源	www.autodesk.com/3dsmax-support 或 www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support
3ds Max® Composite 工具集信息	www.autodesk.com/3dsmax-docs-2012-enu
3ds Max Composite 发行说明	www.autodesk.com/3dsmax-releasenotes
3ds Max SDK 文档	http://www.autodesk.com/3dsmax-sdk-docs

注意：对于安装第三方硬件或软件供应商发布的在本文档中标识的合格软件或硬件（或您可能用于 Autodesk 产品的任何其他第三方软件或硬件）的更新、扩展或新版本而引起的 Autodesk 软件错误或故障，Autodesk 不承担任何责任。

目录

Product Update 版本.....	2
安装	2
卸载说明	2
Windows XP	2
Windows Vista/Windows 7.....	2
支持的操作系统.....	2
客户参与计划 (CIP).....	3
要启用 CIP，请执行以下操作：	3
客户错误报告 (CER)	3
此 Product Update 中的修复.....	3

Product Update 版本

更新的产品	更新文件名
3ds Max 2012 32/64 位	3dsMax2012_ProductUpdate07_chs.exe
3ds Max Design 2012 32/64 位	3dsMaxDesign2012_ProductUpdate07_chs.exe

安装

1. 请下载对应您系统的文件。请参见[Product Update 版本](#)。
2. 双击 Product Update 7 可执行文件
3. 按照 Product Update 7 安装程序中的安装提示进行安装

卸载说明

Windows XP

1. 打开“开始”>“设置”>“控制面板”>“添加或删除程序”对话框。
2. 启用“添加或删除程序”对话框顶部的“显示更新”。
3. 选择 Autodesk 3ds Max 2012 Product Update 7/Autodesk 3ds Max Design 2012 Product Update 7。
4. 单击“删除”。

Windows Vista/Windows 7

1. 打开“开始”>“控制面板”>“程序和功能”。
2. 单击“查看已安装的更新”。
3. 选择 Autodesk 3ds Max 2012 Product Update 7/Autodesk 3ds Max Design 2012 Product Update 7。
4. 单击“卸载”。

如果之前安装了 Autodesk 3ds Max 2012/Autodesk 3ds Max Design 2012 的任何 Beta 版软件（包括候选发布 (RC) 版本），请卸载并删除这些 Beta 版本，然后再安装商业版本。Beta 门户上的 Beta 和 RC 自述文件中发布了有关如何卸载 Beta 版本的说明。

支持的操作系统

可在以下受支持的操作系统上使用 32 位或 64 位版本的 Autodesk 3ds Max 2012/Autodesk 3ds Max Design 2012 Product Update 7:

- Microsoft® Windows® XP Professional (SP2 或更高版本) 操作系统

- Microsoft® Windows® XP Professional x64 (SP2 或更高版本) 操作系统
- Microsoft® Windows Vista® Business (SP2 或更高版本) 操作系统
- Microsoft® Windows Vista® Business x64 (SP2 或更高版本) 操作系统
- Microsoft® Windows® 7 Professional 操作系统
- Microsoft® Windows® 7 Professional x64 操作系统
- Mac® 操作系统: 只要满足特定的系统要求, 即可在装有 Boot Camp® 的 Mac® 上或通过 Parallels Desktop for Mac 来运行 3ds Max 2012/3ds Max Design 2012 Product Update 7。有关更多详细信息, 请参考《Autodesk 3ds Max 2012 与 Autodesk 3ds Max Design 2012 安装指南》(可在产品介质上找到)。

对于在本文档中标识的合格软件或硬件 (或您可能使用的与 Autodesk 产品有关的任何其他第三方软件或硬件) 的第三方硬件或软件供应商所发布的更新、扩展或新版本的安装中产生的 Autodesk 软件错误或失败, Autodesk 不承担任何责任。

客户参与计划 (CIP)

如果选择加入客户参与计划, 3ds Max 或 3ds Max Design 将自动向 Autodesk 发送有关系统配置、常用功能、所遇问题的信息, 以及其他有助于确定产品未来发展方向的信息。有关详细信息, 请参见 www.autodesk.com/cip。

要启用 CIP, 请执行以下操作:

1. 安装并启动 3ds Max/3ds Max Design。
2. 如果“客户参与计划”对话框未自动显示, 请在“帮助”菜单中单击“客户参与计划”。
3. 在“客户参与计划”对话框中, 选择“加入 - 并提供联系信息”。
4. 单击“确定”。

客户错误报告 (CER)

最终用户提交的客户错误报告 (CER) 帮助我们极大提高了 Autodesk 3ds Max/Autodesk 3ds Max Design 的稳定性。我们非常感谢您花时间填写这些报告, 我们希望您提供尽可能多的有关在发生错误时您执行的操作的信息。这些详细信息极大提高了报告的价值, Autodesk 3ds Max 质量工程团队非常感谢您提供了这些信息。

有关 CER 的详细信息, 请参考 www.autodesk.com/cer。

此 Product Update 中的修复

Autodesk 3ds Max 2012/Autodesk 3ds Max Design 2012 Product Update 7 的修复:

功能	摘要
动画	<ul style="list-style-type: none"> • 约束点受到 CATmode 的负面影响。它们现在可以正常工作。 • 现在可以从“动画”下拉菜单正确地创建 IK 链。 • 轨迹视图中的“切线”工具栏上的按钮现在可以正常工作。 • 已确认并修复轨迹视图中与某些 MAXScript 命令相关的性能问题。 • 关闭或重置程序或者重置场景时，某些动画装备中会出现程序错误。现在这已得到修复。 • 保存和加载场景时，Biped 扭曲骨骼位置现在可以正常工作。
Backburner	<ul style="list-style-type: none"> • 使用文件链接的 FBX 数据渲染场景会出现错误消息：“缺少 DLL:fbxfilelink.dlf – fbxmaxwrapper”。现在这已得到修复。
客户错误报告 (CER)	<p>此 Product Update 中存在 25 个以上与 CER 相关的修复。我们在以下方面对报告进行了修复：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 在 64 位以及部分 32 位系统中，启动时出现的多个程序错误。 • UI 卷展栏中的程序错误。 • 多个与打开文件相关的报告。 • 具有两个或更多实例点缓存的点缓存修改器在退出时可能会生成报告。 • 材质中的参数贴图。 • 多个与关闭软件相关的报告。 • 启动时与 Nitrous 相关的两个程序错误。 • 多个内部通知系统报告。 • 在 UI 中添加工具。 • SDK 路径。 • 层管理器。 • 收集器。 • 纹理贴图。 • AutoCam。 • 材质明暗处理模式。 • 三角形网格。 • 计算法线。 • 迷你转储。
常规	<ul style="list-style-type: none"> • 已修复加载示例文件 <i>radiosity.max</i> 时出现的程序错误。 • 如果启用“包括材质编辑器”，位图/光度学路径编辑器实用程序会导致程序错误。现在这已得到修复。 • 在使用大比例尺单位时，会为“发送到” workflow 抑制一个对话框。
帮助	<ul style="list-style-type: none"> • 联机帮助的更新已完成，可以更好地搭配代理服务器使用。
材质	<ul style="list-style-type: none"> • 使用自定义 DirectX FX 明暗器时，写入屏幕外缓冲区和从屏幕外缓冲区读取都无法正常工作。现在这已得到修复。
MAXScript	<ul style="list-style-type: none"> • 已修复与拾取节点回调有关的程序错误。
建模	<ul style="list-style-type: none"> • 现在，在您使用“按元素展开”设置时，ProCutter 仍保留正确的纹理放置。
性能	<ul style="list-style-type: none"> • 已确认并修复随着时间的推移性能不断降级这一问题。

功能	摘要
	<ul style="list-style-type: none"> 隐藏对象已被计算且降低性能。不再计算隐藏对象。 场景具有大量纹理时，使用“保存文件属性”变得十分缓慢。现在这已得到修复。
Nitrous	<ul style="list-style-type: none"> 缩放组现在可正常使用对齐功能。 已修复在扩展视口中使用 ActiveShade 时的程序错误。 脚本化几何体在 Nitrous 视口中不可见。现在这已得到修复。 从 MassFX 基本体物理网格转换的自定义网格在 Nitrous 视口中不可见。现在这已得到修复。 Nitrous 和 Quicksilver 未正确显示脚本化材质和 XMSL/MSL 明暗器。它们现在可以正确显示。
渲染	<ul style="list-style-type: none"> 多维/子对象材质会导致转换时间明显变长。现在这已得到修复。 间接照明阴影远远不如 Quicksilver 渲染中的阴影明显。现在这已得到修复。 通过 Deadline 渲染时出现的文件加载问题已得到解决。Deadline 现在可以正确渲染。
UVW 展开	<ul style="list-style-type: none"> 尝试缝合选定项时会出现程序错误。现在这已得到修复。 已确认并修复与毛皮和松弛相关的程序错误。
外部参照	<ul style="list-style-type: none"> 使用绑定后，撤消操作现在可以正常工作。 已确认并修复与 Paramblock2 相关的程序错误。 如果通过外部参照将 .max 文件用作材质库，拖放材质时会出现程序错误。现在这已得到修复。

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.