

Diese Readme-Datei enthält aktuelle Informationen zur Installation und Verwendung von Autodesk® 3ds Max® 2012 Produkt-Update 7 und Autodesk® 3ds Max® Design 2012 Produkt-Update 7. Wir empfehlen Ihnen, dieses Dokument vor der Installation der Software vollständig durchzulesen. Speichern Sie diese Datei zum späteren Gebrauch auf Ihrer Festplatte.

Verwenden Sie die folgende Tabelle, um verschiedene Ressourcen im Zusammenhang mit 3ds Max 2012 / 3ds Max Design 2012 zu finden:

Ressource	Position
<b>Anweisungen zur Installation, Lizenzierung und Netzwerkverwaltung</b>	Verknüpfung "Hilfe zur Installation" im Installationsassistenten.
<b>Systemanforderungen</b>	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-systemreq-2012-deu">www.autodesk.com/3dsmax-systemreq-2012-deu</a>
<b>What's New Guide</b>	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-help-2012-whatsnew-deu">www.autodesk.com/3dsmax-help-2012-whatsnew-deu</a>
<b>Fortbildungsressourcen</b>	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-learningpath">www.autodesk.com/3dsmax-learningpath</a> bzw. <a href="http://www.autodesk.com/3dsmaxdesign-learningpath">www.autodesk.com/3dsmaxdesign-learningpath</a>
<b>Ressourcen für Unterstützung</b>	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-support">www.autodesk.com/3dsmax-support</a> bzw. <a href="http://www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support">www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support</a>
<b>3ds Max® Composite-Werkzeugsatz: Informationen</b>	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-docs-2012-enu">www.autodesk.com/3dsmax-docs-2012-enu</a>
<b>3ds Max Composite-Versionshinweise</b>	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-releasenotes">www.autodesk.com/3dsmax-releasenotes</a>
<b>3ds Max SDK-Dokumentation</b>	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-sdk-docs">http://www.autodesk.com/3dsmax-sdk-docs</a>

**Hinweis:** Autodesk kann nicht für Fehler oder Defekte von Autodesk-Software verantwortlich gemacht werden, wenn diese durch die Installation von Aktualisierungen, Erweiterungen oder neuen Softwareversionen verursacht werden, die von Drittanbietern für die in diesem Dokument beschriebene Software oder Hardware veröffentlicht wurden (oder durch beliebige andere Hard- oder Software von Drittanbietern, die Sie in Verbindung mit Autodesk-Produkten benutzen).

## Inhalt

Versionen des Produkt-Updates .....	2
Installation .....	2
Deinstallationsanweisungen .....	2
Windows XP .....	2
Windows Vista / Windows 7 .....	2
Unterstützte Betriebssysteme .....	3
Programm zur Kundeneinbeziehung (CIP).....	3
So können Sie am Programm zur Kundeneinbeziehung teilnehmen .....	3
Kunden-Fehlerberichte (CER).....	4
Behobene Fehler in dieser Produkt-Aktualisierung.....	4

## Versionen des Produkt-Updates

Zu aktualisierendes Produkt	Update-Dateiname
3ds Max 2012 32- bzw. 64-Bit	3dsMax2012_ProductUpdate07_deu.exe
3ds Max Design 2012 32- bzw. 64-Bit	3dsMaxDesign2012_ProductUpdate07_deu.exe

## Installation

1. Laden Sie die Ihrem System entsprechende Datei herunter. Siehe [Versionen des Produkt-Updates](#).
2. Doppelklicken Sie auf die ausführbare Datei des Produkt-Updates 7
3. Befolgen Sie die Installationsanweisungen im Produkt-Update 7.

## Deinstallationsanweisungen

### Windows XP

1. Öffnen Sie über das Start-Menü das Dialogfeld Einstellungen > Systemsteuerung > Software.
2. Aktivieren Sie oben im Dialogfeld „Software“ das Kontrollkästchen „Updates anzeigen“.
3. Wählen Sie Autodesk 3ds Max 2012 Produkt-Update 7 / Autodesk 3ds Max Design 2012 Produkt-Update 7.
4. Klicken Sie auf Entfernen.

### Windows Vista / Windows 7

1. Wählen Sie Start > Systemsteuerung > Programme und Funktionen.
2. Klicken Sie auf Installierte Updates anzeigen.
3. Wählen Sie Autodesk 3ds Max 2012 Produkt-Update 7 / Autodesk 3ds Max Design 2012 Produkt-Update 7.
4. Klicken Sie auf Deinstallieren.

Wenn Sie eine zuvor installierte Version einer Beta-Version der Software (einschließlich Release Candidate-Versionen (RC)) von Autodesk 3ds Max 2012 / Autodesk 3ds Max Design 2012 haben, deinstallieren und löschen Sie diese Beta-Versionen, bevor Sie die kommerzielle Version installieren. Anweisungen zur Deinstallation der Beta-Versionen stehen in den im Beta-Portal veröffentlichten Beta- und RC-Readme-Dateien bereit.

## Unterstützte Betriebssysteme

Verwenden Sie für die 32- oder 64-Bit-Version des Hotfixes 2 für Autodesk 3ds Max 2012 / Autodesk 3ds Max Design 2012 Produkt-Update 7 eines der folgenden unterstützten Betriebssysteme:

- Microsoft® Windows® XP Professional (SP2 oder neuer)
- Microsoft® Windows® XP Professional x64 (SP2 oder neuer)
- Microsoft® Windows Vista® Business (SP2 oder neuer)
- Microsoft® Windows Vista® Business x64 (SP2 oder neuer)
- Microsoft® Windows® 7 Professional
- Microsoft® Windows® 7 Professional x64
- Mac®-Betriebssystem: 3ds Max 2012 / 3ds Max Design 2012 Produkt-Update 7 kann auf einem Mac® entweder mithilfe von Boot Camp® oder Parallels Desktop for Mac ausgeführt werden, sofern die Systemanforderungen erfüllt sind. Weitere Angaben finden Sie im *Autodesk 3ds Max 2012 und Autodesk 3ds Max Design 2012 Installationshandbuch* (auf dem Produktdatenträger verfügbar).

Autodesk kann nicht für Fehler oder Defekte von Autodesk-Software verantwortlich gemacht werden, wenn diese durch die Installation von Aktualisierungen, Erweiterungen oder neuen Softwareversionen verursacht werden, die von Drittanbietern für die in diesem Dokument beschriebene Software oder Hardware veröffentlicht wurden (oder durch beliebige andere Hard- oder Software von Drittanbietern, die Sie in Verbindung mit Autodesk-Produkten benutzen).

## Programm zur Kundeneinbeziehung (CIP)

Wenn Sie am Programm zur Kundeneinbeziehung teilnehmen möchten, sendet 3ds Max bzw. 3ds Max Design automatisch Informationen über Ihre Systemkonfiguration, die am häufigsten verwendeten Funktionen, eventuell aufgetretene Probleme sowie andere Informationen an Autodesk, die für die künftige Entwicklung des Produkts hilfreich sind. Weitere Informationen finden Sie unter [www.autodesk.com/cip](http://www.autodesk.com/cip).

### So können Sie am Programm zur Kundeneinbeziehung teilnehmen

1. Installieren und starten Sie 3ds Max / 3ds Max Design.
2. Falls das Dialogfeld des Kundeneinbeziehungsprogramms nicht automatisch geöffnet wird, wählen Sie aus dem Hilfe-Menü die Option "Programm zur Kundeneinbeziehung".
3. Wählen Sie im Dialogfeld des Kundeneinbeziehungsprogramms die Option "Teilnehmen – mit Kontaktinformationen".
4. Klicken Sie auf OK.

## Kunden-Fehlerberichte (CER)

Die von Endbenutzern übermittelten Kunden-Fehlerberichte leisten einen entscheidenden Beitrag zur Verbesserung der Stabilität von Autodesk 3ds Max / Autodesk 3ds Max Design. Wir möchten uns für Ihre Zeit zur Übermittlung dieser Berichte bedanken und Sie bitten, so viele Informationen wie möglich zu den Vorgängen aufzunehmen, die Sie zum Zeitpunkt des Fehlers ausgeführt haben. Diese Angaben erhöhen den Wert des Berichts für uns erheblich und sind dem Autodesk 3ds Max Quality Engineering Team eine große Hilfe.

Weitere Informationen über Kunden-Fehlerberichte finden Sie unter [www.autodesk.com/cer](http://www.autodesk.com/cer).

## Behobene Fehler in dieser Produkt-Aktualisierung

Behobene Fehler für Autodesk 3ds Max 2012 / Autodesk 3ds Max Design 2012 Produkt-Update 7:

Element	Zusammenfassung
Animation	<ul style="list-style-type: none"><li>• Beschränkte Punkte wurden vom CAT-Modus beeinträchtigt. Sie verhalten sich nun ordnungsgemäß.</li><li>• Das Erstellen von IK-Ketten funktioniert nun über das Dropdown-Menü Animation ordnungsgemäß.</li><li>• Die Schaltflächen in der Spuransicht im Werkzeugkasten Tangenten funktionieren nun ordnungsgemäß.</li><li>• Ein Problem bez. der Leistung in der Spuransicht bei einigen MAXScript-Befehlen wurde erkannt und behoben.</li><li>• Ein Programmfehler trat beim Schließen oder Zurücksetzen des Programms bzw. beim Zurücksetzen der Szene in einigen Animations-Rigs auf. Dies wurde behoben.</li><li>• Die Bone-Verdrehungspositionen von Bipedes funktionieren jetzt ordnungsgemäß, wenn die Szene geladen und gespeichert wird.</li></ul>
Backburner	<ul style="list-style-type: none"><li>• Das Rendern einer Szene mit FBX-Daten-Dateiverknüpfung erzeugt die Fehlermeldung: „missing DLL:fbxfilelink.dlf – fbxmaxwrapper“ (Fehlende DLL:fbxfilelink.dlf – fbxmaxwrapper). Dies wurde behoben.</li></ul>
Kunden-Fehlerberichte (CER)	<p>In diesem Produkt-Update wurden mehr als 25 Fehler aus Kunden-Fehlerberichten behoben. Es wurden Berichte aus den folgenden Bereichen behoben:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mehrere Programmfehler beim Start mit 64-Bit- und teilweise auch mit 32-Bit-Versionen.</li><li>• Programmfehler in UI-Rollouts</li><li>• Mehrere Berichte bez. des Öffnens von Dateien</li><li>• Ein Modifikator Punkt-Cache mit zwei oder mehreren Exemplar-Punkt-Caches erzeugt beim Beenden einen Bericht.</li><li>• Parameter-Maps in Materialien</li><li>• Mehrere Berichte bez. des Schließens der Software</li><li>• Zwei durch Nitrous hervorgerufene Programmfehler beim Starten</li></ul>

Element	Zusammenfassung
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mehrere Berichte des internen Benachrichtigungssystems</li> <li>• Hinzufügen von Hilfsmitteln in der Benutzeroberfläche</li> <li>• SDK-Pfade</li> <li>• Layer-Manager</li> <li>• Kollektoren</li> <li>• Textur-Maps</li> <li>• AutoCam</li> <li>• Materialschattierungsmodi</li> <li>• Dreiecksnetze</li> <li>• Berechnung von Normalen</li> <li>• Mini-Dump</li> </ul>
Allgemein	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es wurde ein Programmfehler beim Laden der Beispieldatei <i>radiosity.max</i> behoben.</li> <li>• Das Dienstprogramm Bitmap-/fotometrischer Pfad-Editor hat einen Programmfehler verursacht, wenn die Option "Material-Editor einschließen" aktiviert war. Dies wurde behoben.</li> <li>• Bei der Verwendung einer großen Einheit wurde ein Dialogfeld für Senden an-Workflows unterdrückt.</li> </ul>
Hilfe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Online-Hilfe wurde aktualisiert, damit sie mit Proxy-Servern besser funktioniert.</li> </ul>
Materialien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beim Verwenden benutzerdefinierter DirectX FX-Shader waren das Schreiben auf und das Lesen von einem Off-Screen-Puffer nicht möglich. Dies wurde behoben.</li> </ul>
MAXScript	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Programmfehler im Zusammenhang mit einer Rückfrage Knoten auswählen wurde behoben.</li> </ul>
Modellieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ProCutter behält die korrekte Texturplatzierung nun bei, wenn Sie die Einstellung „Nach Elementen auflösen“ verwenden.</li> </ul>
Leistung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es wurde eine Reduktion der Leistung mit der Zeit festgestellt und behoben.</li> <li>• Durch die Auswertung ausgeblendeter Objekte wurde die Leistung negativ beeinflusst. Ausgeblendete Objekte werden nun nicht mehr ausgewertet.</li> <li>• Die Verwendung der Option „Datei-Eigenschaften speichern“ nahm viel Zeit in Anspruch, wenn die Szene eine hohe Anzahl von Texturen aufwies. Dies wurde behoben.</li> </ul>
Nitrous	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Option Ausrichten funktioniert bei skalierten Gruppen nun ordnungsgemäß.</li> <li>• Ein Programmfehler bei der Verwendung von ActiveShade in einem erweiterten Ansichtsfenster wurde behoben.</li> <li>• Skriptgeometrie wurde in Nitrous-Ansichtsfenstern nicht angezeigt. Dies wurde behoben.</li> <li>• Benutzerdefinierte Netze, die aus physikalischen MassFX-Grundkörpernetzen konvertiert wurden, wurden nicht in Nitrous-Ansichtsfenstern angezeigt. Dies wurde behoben.</li> </ul>

Element	Zusammenfassung
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nitrous und Quicksilver haben skriptgesteuerte Materialien und XMSL-/MSL-Shader nicht korrekt angezeigt. Nun werden sie korrekt angezeigt.</li> </ul>
Rendern	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Multi-/Unterobjekt-Materialien haben eine erhebliche Verzögerung bei der Konvertierungszeit verursacht. Dies wurde behoben.</li> <li>• Schatten mit Indirekter Illumination waren weit weniger stark, als sie in Quicksilver-Renderings sein sollten. Dies wurde behoben.</li> <li>• Ein Problem beim Laden einer Datei beim Rendern mit Deadline wurde behoben. Deadline rendert jetzt ordnungsgemäß.</li> </ul>
UVW zuweisen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beim Vernähen einer Auswahl konnte ein Programmfehler auftreten. Dies wurde behoben.</li> <li>• Ein Programmfehler im Zusammenhang mit Fell und Entspannen wurde erkannt und behoben.</li> </ul>
XRef	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Vorgang Rückgängig nach Verwendung der Option Binden funktioniert nun ordnungsgemäß.</li> <li>• Ein Programmfehler im Zusammenhang mit Paramblock2 wurde erkannt und behoben.</li> <li>• Bei der Verwendung einer .max-Datei mit XRefs als Materialbibliothek konnte beim Ziehen und Ablegen von Materialien ein Programmfehler auftreten. Dies wurde behoben.</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.