

이 읽어보기에는 Autodesk® 3ds Max® 2012 Product Update 7 및 Autodesk® 3ds Max® Design 2012 Product Update 7 소프트웨어 설치 및 사용에 대한 최신 정보가 포함되어 있습니다. 소프트웨어를 설치하기 전에 이 문서의 전체 내용을 읽어보는 것이 좋습니다. 이 읽어보기를 나중에 참조하려면 하드 드라이브에 저장해야 합니다.

다음 표를 사용하여 3ds Max 2012/3ds Max Design 2012 와 관련된 다양한 리소스를 찾을 수 있습니다.

리소스	위치
설치, 라이선스 및 네트워킹 지침	<i>설치 마법사의 설치 도움말 링크</i>
시스템 요구사항	www.autodesk.com/3dsmax-systemreq-2012-kor
새로운 기능	www.autodesk.com/3dsmax-help-2012-whatsnew-kor
교육 리소스	www.autodesk.com/3dsmax-learningpath 또는 www.autodesk.com/3dsmaxdesign-learningpath
지원 리소스	www.autodesk.com/3dsmax-support 또는 www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support
3ds Max® Composite 도구 세트 정보	www.autodesk.com/3dsmax-docs-2012-enu
3ds Max Composite 릴리스 정보	www.autodesk.com/3dsmax-releasenotes
3ds Max SDK 문서	http://www.autodesk.com/3dsmax-sdk-docs

참고: Autodesk 는 이 문서에 언급된 정품 소프트웨어 또는 하드웨어나 Autodesk 제품과 함께 사용할 수 있는 기타 모든 타사 소프트웨어 또는 하드웨어용으로 타사 하드웨어 또는 소프트웨어 공급업체에서 출시한 업데이트, 확장 또는 신규 릴리스 설치로 인해 발생하는 Autodesk 소프트웨어의 오류 또는 문제에 대해 책임을 지지 않습니다.

목차

Product Update 버전.....	2
설치	2
설치제거 지침	2
Windows XP.....	2
Windows Vista/Windows 7.....	2
지원되는 운영 체제	3
CIP(고객 참여 프로그램).....	3
CIP를 사용하려면.....	3
CER(고객 오류 보고서)	3
이 Product Update의 수정 사항.....	4

Product Update 버전

업데이트할 제품	업데이트 파일 이름
3ds Max 2012 32/64 비트	3dsMax2012_ProductUpdate07_kor.exe
3ds Max Design 2012 32/64 비트	3dsMaxDesign2012_ProductUpdate07_kor.exe

설치

1. 사용 중인 시스템에 적합한 파일을 다운로드합니다. [이 Product Update의 버전을](#) 참조하십시오
2. Product Update 7 실행 파일을 두 번 클릭합니다.
3. Product Update 7 설치 프로그램에서 설치 프롬프트를 따릅니다.

설치제거 지침

Windows XP

1. [시작] > [설정] > [제어판] > [프로그램 추가/제거] 대화상자를 엽니다.
2. [프로그램 추가/제거] 대화상자 위쪽의 [업데이트 표시]를 선택하여 켵니다.
3. Autodesk 3ds Max 2012 Product Update 7/Autodesk 3ds Max Design 2012 Product Update 7 을 선택합니다.
4. 제거를 클릭합니다.

Windows Vista/Windows 7

1. [시작] > [제어판] > [프로그램 및 기능]을 엽니다.
2. [설치된 업데이트 보기]를 클릭합니다.
3. Autodesk 3ds Max 2012 Product Update 7/Autodesk 3ds Max Design 2012 Product Update 7 을 선택합니다.
4. [제거]를 클릭합니다.

Autodesk 3ds Max 2012/Autodesk 3ds Max Design 2012 의 베타 소프트웨어(RC(Release Candidate) 버전 포함) 버전이 이미 설치되어 있는 경우 이러한 베타 버전을 설치제거하고 삭제한 후 상업용 버전을 설치하십시오. 베타 버전 설치제거 방법에 대한 지침은 베타 포털의 베타 및 RC 읽어보기 파일에 게시되어 있습니다.

지원되는 운영 체제

Autodesk 3ds Max 2012/Autodesk 3ds Max Design 2012 Product Update 7(32 비트 또는 64 비트 버전)에 대해 다음의 지원되는 운영 체제를 사용합니다.

- Microsoft® Windows® XP Professional(SP2 이상) 운영 체제
- Microsoft® Windows® XP Professional x64(SP2 이상) 운영 체제
- Microsoft® Windows Vista® Business(SP2 이상) 운영 체제
- Microsoft® Windows Vista® Business x64(SP2 이상) 운영 체제
- Microsoft® Windows® 7 Professional 운영 체제
- Microsoft® Windows® 7 Professional x64 운영 체제
- Mac® 운영 체제: 특정 시스템 요구 사항을 충족하는 경우 Boot Camp® 또는 Parallels Desktop for Mac 을 사용하여 Mac®에서 3ds Max 2012/3ds Max Design 2012 Product Update 7 을 실행할 수 있습니다. 자세한 내용은 *Autodesk 3ds Max 2012 및 Autodesk 3ds Max Design 2012 설치 안내서*를 참조하십시오(제품 매체 안에 있음).

Autodesk 는 이 문서에 언급된 정품 소프트웨어 또는 하드웨어나 Autodesk 제품과 함께 사용할 수 있는 모든 기타 타사 소프트웨어 또는 하드웨어용으로 타사 하드웨어 또는 소프트웨어 공급업체에서 출시한 업데이트, 확장 또는 신규 릴리즈 설치로 인해 발생하는 Autodesk 소프트웨어의 오류 또는 문제에 대해 책임을 지지 않습니다.

CIP(고객 참여 프로그램)

고객 참여 프로그램에 참여하도록 선택하면 3ds Max나 3ds Max Design에서 시스템 구성, 가장 자주 사용하는 기능, 발생한 문제 등에 대한 정보 및 제품의 향후 개선 방향에 유용한 기타 정보를 Autodesk에 자동으로 보냅니다. 자세한 내용은 www.autodesk.com/cip를 참조하십시오.

CIP 를 사용하려면

1. 3ds Max/3ds Max Design 을 설치하고 시작합니다.
2. 고객 참여 프로그램 대화상자가 자동으로 표시되지 않으면 도움말 메뉴에서 고객 참여 프로그램을 클릭합니다.
3. 고객 참여 프로그램 대화상자에서 "연락처 정보로 참여"를 선택합니다.
4. 확인을 클릭합니다.

CER(고객 오류 보고서)

Autodesk 에서는 최종 사용자가 제출하는 CER(고객 오류 보고서)을 토대로 하여 Autodesk 3ds Max/Autodesk 3ds Max Design 의 안정성을 크게 향상시키고 있습니다. 시간을 할애하여 이 보고서를 작성해 주셔서 감사합니다. 오류가 발생할 당시 수행 중이었던 작업에 대해 가능한 한

많은 정보를 포함해 주시기를 부탁드립니다. 이러한 정보가 포함된 보고서는 Autodesk 3ds Max 품질 엔지니어링 팀에서 매우 유용하게 사용됩니다.

CER에 대한 자세한 내용은 www.autodesk.com/cer을 참조하십시오.

이 Product Update 의 수정 사항

Autodesk 3ds Max 2012/Autodesk 3ds Max Design 2012 Product Update 7 의 수정 사항:

피쳐	요약
애니메이션	<ul style="list-style-type: none"> • 제한된 점이 CATmode 에 의해 부정적인 영향을 받았습니다. 이제 제대로 동작합니다. • 이제 IK 체인 만들기가 애니메이션 드롭다운 메뉴에서 제대로 작동합니다. • 이제 트랙 뷰의 접선 도구 모음 버튼이 제대로 작동합니다. • 일부 MAXScript 명령과 관련된 트랙 뷰의 성능 문제가 식별되어 수정되었습니다. • 프로그램을 닫거나 재설정할 때 또는 장면을 재설정할 때 일부 애니메이션 리그에서 프로그램 오류가 발생했습니다. 이 문제가 수정되었습니다. • 이제 장면을 저장하고 로드할 때 Biped 비틀기 골격 위치가 제대로 작동합니다.
Backburner	<ul style="list-style-type: none"> • 파일과 연결된 FBX 데이터가 포함된 장면을 렌더링하면 “DLL 누락:fbxfilelink.dll – fbxmaxwrapper”라는 오류 메시지가 발생했습니다. 이 문제가 수정되었습니다.
CER(고객 오류 보고서)	<p>이 Product Update 에는 25 개 이상의 CER 관련 수정 사항이 있습니다. 다음 영역의 보고서를 수정했습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 64 비트 및 일부 32 비트에서 시작 시 발생하는 여러 프로그램 오류 • UI 롤아웃의 프로그램 오류 • 파일 열기와 관련된 여러 보고서 • 종료 시 보고서를 발생시킨 두 개 이상의 인스턴스화된 점 캐시가 있는 점 캐시 수정자 • 재질의 매개변수 맵 • 소프트웨어 닫기와 관련된 여러 보고서 • Nitrous 와 관련된 시작 시 발생하는 두 개의 프로그램 오류 • 여러 내부 알림 시스템 보고서 • UI 에서 도구 추가 • SDK 경로 • 레이어 관리자 • 수집기 • 텍스처 맵 • AutoCam

피쳐	요약
	<ul style="list-style-type: none"> • 재질 음영 처리 모드 • 삼각형 메시 • 법선 계산 • 미니 덤프
일반	<ul style="list-style-type: none"> • 샘플 파일 <i>radiosity.max</i> 를 로드할 때 발생하는 프로그램 오류를 수정했습니다. • "재료 편집기 포함"이 설정된 경우 비트맵/포토메트릭 경로 편집기 유틸리티로 인해 프로그램 오류가 발생했습니다. 이 문제가 수정되었습니다. • 큰 단위를 사용하는 경우 대화상자가 보낸 워크플로우에 대해 표시되지 않았습니니다.
도움말	<ul style="list-style-type: none"> • 프록시 서버에서 더 잘 작업할 수 있도록 온라인 도움말이 업데이트되었습니다.
재료	<ul style="list-style-type: none"> • 사용자 정의 DirectX FX 셰이더를 사용할 때 화면 외부 버퍼에 쓰기 및 화면 외부 버퍼에서 읽기 작업이 작동하지 않았습니니다. 이 문제가 수정되었습니다.
MAXScript	<ul style="list-style-type: none"> • 노드 선택 콜백의 프로그램 오류가 수정되었습니다.
모델링	<ul style="list-style-type: none"> • 이제 "요소별 분해" 설정을 사용할 때 ProCutter 가 올바른 텍스처 배치를 유지합니다.
성능	<ul style="list-style-type: none"> • 시간 경과에 따른 성능 저하가 식별되어 수정되었습니다. • 숨겨진 오브젝트가 평가되어 성능이 저하되었습니다. 숨겨진 오브젝트가 더 이상 평가되지 않습니다. • 장면에서 텍스처가 많이 있을 때 "파일 특성 저장" 사용이 매우 느렸습니다. 이 문제가 수정되었습니다.
Nitrous	<ul style="list-style-type: none"> • 이제 배율 조정된 그룹에 대해 정렬이 제대로 작동합니다. • 확장된 뷰포트에서 ActiveShade 를 사용할 때의 프로그램 오류가 수정되었습니다. • 스크립팅된 형상이 Nitrous 뷰포트에 표시되지 않았습니니다. 이 문제가 수정되었습니다. • MassFX 원형 물리적 메시에서 변환된 사용자 정의 메시가 Nitrous 뷰포트에 표시되지 않았습니니다. 이 문제가 수정되었습니다. • Nitrous 및 Quicksilver 에서 스크립팅된 재질 및 XMSL/MSL 셰이더를 제대로 표시하지 않았습니니다. 이제 제대로 표시됩니다.
렌더링	<ul style="list-style-type: none"> • 다중/하위 오브젝트 재질을 사용하면 변환 시간이 현저하게 느려졌습니다. 이 문제가 수정되었습니다. • 간접 조명 그림자가 Quicksilver 렌더링에서 있어야 하는 것보다 훨씬 덜 명확했습니다. 이 문제가 수정되었습니다. • 마감일을 통해 렌더링할 때의 파일 로드 문제가 해결되었습니다. 이제 마감일이 제대로 렌더링됩니다.
UVW 둘러싸기 해제	<ul style="list-style-type: none"> • 선택 항목을 연결하려고 할 때 프로그램 오류가 발생했습니다. 이 문제가 수정되었습니다. • 펠트 및 릴렉스와 관련된 프로그램 오류가 식별되어

피쳐	요약
	수정되었습니다.
외부 참조	<ul style="list-style-type: none"> • 이제 바인딩을 사용한 후 실행 취소 작업이 제대로 작동합니다. • Paramblock2 와 관련된 프로그램 오류가 식별되어 수정되었습니다. • 외부 참조가 포함된 .max 파일을 재질 라이브러리로 사용할 때 재질을 드래그 앤 드롭하면 프로그램 오류가 발생할 수 있었습니다. 이 문제가 수정되었습니다.

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.