

## Autodesk 3ds Max 2009/Autodesk 3ds Max Design 2009 Service Pack (SP) 1 Readme

Dieses Dokument enthält aktuelle Informationen zum Service Pack für Autodesk® 3ds Max® 2009 sowie für Autodesk 3ds Max Design 2009. Neue und aktualisierte Informationen zu allen Autodesk®-Produkten finden Sie auf unserer Website unter:

<http://www.autodesk.de/> und [www.autodesk.com](http://www.autodesk.com)

### IPv6 Wartungsupdate

3ds Max/3ds Max Design 2009 ist nun in der Lage, Aufträge an ein Backburner-Netzwerk weiterzuleiten, das ausschließlich mit IPv6 arbeitet. Um diese Funktion nutzen zu können, benötigen Sie dieses Autodesk 3ds Max/3ds Max Design 2009 SP1 Update sowie das Backburner 2008.2 Update.

**WARNUNG:** Wenn Sie **nicht** in einem Netzwerk arbeiten, das **ausschließlich IPv6** verwendet, und dennoch Backburner 2008.2 installieren, ist das Netzwerkrendern mit 3ds Max/3ds Max Design und Backburner nicht nutzbar. Wenn Sie **jedoch** in einem Netzwerk arbeiten, das **ausschließlich IPv6** verwendet, müssen Sie zunächst bestätigen, daß alle in der Checkliste der *Backburner 2008.2 (nur IPv6) Readme* angegebenen Bedingungen erfüllt sind, bevor Sie Backburner 2008.2 installieren. Bitte beachten Sie, daß Backburner 2008.2 über **keine weiteren Updates, Funktionen oder Fehlerbehebungen** verfügt. Installieren Sie das Backburner 2008.2 Update daher nur, wenn Sie ein Netzwerk nutzen, das ausschließlich IPv6 verwendet.

**Dieses spezifische Wartungsupdate für Backburner wird nur von einem IPv6-Netzwerk unterstützt. Auf allen Computern muß IPv6 installiert sein, nicht aber IPv4.**

### Installieren von Autodesk 3ds Max 2009/3ds Max Design 2009 SP1

Um Autodesk 3ds Max 2009/3ds Max Design 2009 SP1 installieren zu können, müssen Sie im System als Administrator angemeldet sein:

1. Zunächst müssen Sie *3dsMax2009\_SP1.zip* bzw. *3dsMaxDesign2009\_SP1.zip* herunterladen und entpacken.
2. Doppelklicken Sie auf *setup.exe*, um das Installationsprogramm zu starten.
3. Klicken Sie auf "Weiter", wenn Sie dazu aufgefordert werden.
4. Klicken Sie auf "Fertig stellen", um den Installationsvorgang abzuschließen.
5. Starten Sie Ihren Computer neu.  
Durch das 3ds Max/3ds Max Design 2009 SP1 wird der mental ray® Service aktualisiert. Wenn Sie den neuen Service nutzen möchten, muß der Computer neu gestartet werden.

**Anmerkung:** Wenn Sie auf Ihrem Computer sowohl die 32-Bit- als auch die 64-Bit-Version von 3ds Max 2009/3ds Max Design 2009 installiert haben, müssen Sie die Schritte 3 und 4 für jede dieser Versionen durchführen.

### Deinstallieren von Autodesk 3ds Max/3ds Max Design 2009 SP1

#### Windows XP®

1. Öffnen Sie über "Start" > "Einstellungen" > "Systemsteuerung" das Dialogfeld "Software".

2. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen "Updates anzeigen" im oberen Bereich des Dialogfelds "Software".



3. Wählen Sie den Eintrag für Autodesk 3ds Max 2009 SP1 32/64-Bit oder Autodesk 3ds Max Design 2009 SP1 32/64-Bit, und klicken Sie auf "Entfernen".

## Windows Vista®

1. Öffnen Sie über "Start" > "Systemsteuerung" das Dialogfeld "Programme und Funktionen".
2. Klicken Sie auf "Installierte Updates anzeigen".
3. Wählen Sie den Eintrag für Autodesk 3ds Max 2009 SP1 32/64-Bit oder Autodesk 3ds Max Design 2009 SP1 32/64-Bit, und klicken Sie auf "Deinstallieren".

## Kundenfehlerberichte (Customer Error Reports, CER)

Dank der von unseren Kunden ausgefüllten Fehlerberichte (CER) sind wir in der Lage, die Zuverlässigkeit von 3ds Max und 3ds Max Design kontinuierlich zu verbessern. Wir danken Ihnen, daß Sie sich die Zeit nehmen, diese Berichte auszufüllen, und bitten Sie darum, uns so viele Informationen wie möglich über Ihre Handlungen und Aktionen zum Zeitpunkt des Programmabsturzes mitzuteilen. Diese Details können den Wert eines solchen Berichts erheblich steigern und werden vom 3ds Max/3ds Max Design Quality Engineering Team daher sehr geschätzt.

## Bekannte Probleme von 3ds Max/3ds Max Design 2009 SP1

### Autodesk Backburner

- Vor der Installation von Autodesk Backburner 2008.2 muß Autodesk 3ds Max/3ds Max Design 2009 SP1 installiert werden.
- Backburner 2008.2 kann nur in einem IPv6-Netzwerk ausgeführt werden und ist mit keiner anderen Version von Backburner kompatibel. Vor der Installation von Backburner 2008.2 müssen alle früheren Versionen deinstalliert werden.
- Die automatische Durchsuchung von IPv6-Netzwerken nach Backburner Managern wird von Backburner 2008.2 nicht unterstützt. Sie müssen den Manager durch Angabe des Gerätenamens oder der IPv6 IP-Adresse genau angeben. Dazu gehören auch das Dialogfeld zur Netzwerk-Auftragszuweisung sowie der Server und der Monitor.

### IPv6

- Für die Nutzung sämtlicher Funktionen von Autodesk 3ds Max/3ds Max Design 2009, die einen Internetzugang erfordern, wie beispielsweise das Programm zur Kundeneinbeziehung (Customer Involvement Program, CIP), die Erstellung von Kundenfehlerberichten (Customer Error Reports, CER), das InfoCenter oder der Autodesk License Manager (ADLM), muß IPv4 installiert sein.
- Wenn Sie IPv4 deaktivieren müssen und Sie sich online registrieren, empfiehlt es sich, 3ds Max/3ds Max Design zu autorisieren, bevor Sie IPv4 deaktivieren.
- Autodesk stellt Ihnen eine Version des Netzwerklizenz-Tools LMTOOLS zur Verfügung, das IPv6 unterstützt. Diese ist im Internet abrufbar unter:  
[www.autodesk.com/lmtools](http://www.autodesk.com/lmtools).
- Wenn Sie mental ray Satellite und IPv6 IP-Adressen verwenden, muß die IP-Adresse in Klammern gesetzt werden. Dies gilt nur für IP-Adressen, nicht aber, wenn Sie Hostnamen verwenden. Zum Beispiel: [fe80::21b:21ff:fe04:b22b].

### Dope-Sheet-Menü und –Symbolleiste werden nicht korrekt im Dialogfeld "Spuransicht" angezeigt

- Durch einen Fehler in der Datei "Trackview.ini" werden Dope-Sheet-Menü und -Symbolleiste im Dialogfeld "Spuransicht" nicht korrekt angezeigt. Dieses Problem kann aus technischen Gründen

nicht durch das Service Pack behoben werden. Führen Sie bitte die folgenden Schritte aus, um dieses Problem zu beheben:

- Beenden Sie 3ds Max 2009 bzw. 3ds Max Design 2009
- Wechseln Sie in das Unterverzeichnis "C:\Programme\Autodesk\3ds Max 2009\plugcfg".
- Öffnen Sie die Datei "Trackview.ini" mit dem Windows-Editor und ändern Sie die Zeile:  
[Dope Sheet Layout] in [Dope-Sheet-Layout].
- Speichern Sie anschließend die Datei.
- Wechseln Sie anschließend in den Ordner "C:\Dokumente und Einstellungen\\Lokale Einstellungen\Anwendungsdaten\Autodesk\3dsmax\2009 - 32bit\deu\plugcfg". (Ersetzen Sie dabei <BenutzerName> durch Ihren Namen.)
- Löschen Sie dort die von 3ds Max erstellte Kopie von Trackview.ini.
- Starten Sie 3ds Max 2009 bzw. 3ds Max Design 2009. Dope-Sheet-Menü und –Symbolleiste sollten jetzt korrekt angezeigt werden.

## Gelöste Probleme bei 3ds Max/3ds Max Design 2009 SP1

### Biped

- Xtra Bones ignoriert nicht mehr die Animationssegmentzeit und speichert nicht mehr alle Keys in der Einstellung "Zeitlinie von Frame Null".
- Feste Bipeds "verschwinden", wenn in einem Biped-Layer Zoom-Grenzen verwendet werden.

### Kundenfehlerberichte (Customer Error Reports, CER)

- 3ds Max/3ds Max Design 2009 gibt den Produktinformationsnamen jetzt korrekt an, wenn ein Kundenfehlerbericht übermittelt wird.

### Benutzerdefinierte Attribute

- Neu erstellte benutzerdefinierte Attribute funktionieren, ohne daß 3ds Max/3ds Max Design 2009 neu gestartet werden muß.

### Tageslichtsimulation (nur 3ds Max Design 2009)

- Bei bestimmten Himmelsbedingungen (Klarheit des Himmels) werden nun die Perez-Parameter korrekt berechnet.

### Normalen Modifikator bearbeiten

- Ein Assert-Fehler bei Verwendung der Kantenauswahl ist behoben worden.

### FBX \ Revit® Schattierungen

- Das Problem im Zusammenhang mit ProMaterials™, die auf AMD-Prozessoren, die nicht SSE2 unterstützen, schwarz gerendert wurden, ist behoben worden.

### Haare

- Einige Probleme der Bewegungsunschärfe beim Rendering von Haaren wurden behoben.

### Inverse Kinematik

- Sie können nun eine Bone-Kette mit einem Objekt verknüpfen, wenn Sie verlaufsunabhängige Berechnungen verwenden.

### Installation (nur 3ds Max Design)

- Das Problem, bei dem die Seriennummer des Produkts von früheren DVDs von 3ds Max Design 2009 nicht akzeptiert wurde, ist gelöst.

### Materialien

- Sie können nun Dateien von früheren Versionen von Autodesk 3ds Max und Autodesk® VIZ 2008 laden, die Architektur- und Design-Materialien enthalten.
- Die Opazität/Transparenz-Map ist in OpenGL nun nicht immer opak.
- Doppelseitige Materialien werden nun korrekt beleuchtet, wenn D3DX-Netze aus dem Cache verwendet werden.

### **Netzwerk- / Befehlszeilen-Rendering**

- Ein Netzwerk-Rendering-Problem im Zusammenhang mit ViewCube™, bei dem der Fehler "unerwartete Ausnahme aufgetreten" ausgegeben wurde, ist gelöst worden.
- Es tritt nun kein Programmabsturz mehr auf, wenn zwei Befehlszeilenaufträge zur gleichen Zeit ausgeführt werden.

### **Partikel**

- PArray verwendet nun beim Aussenden von Partikeln das Kontrollkästchen "Summe verwenden".

### **Performance**

- Ein Problem bzgl. der Ansichtsfenster-Performance im Zusammenhang mit ViewCube wurde gelöst.

### **Rendererelemente**

- Schatten werden in mental ray® nicht mehr deaktiviert, wenn Rendererelemente verwendet werden.

### **In Textur rendern**

- Flächen, die im UVW-Raum gewendet wurden, werden von mental ray nicht mehr ignoriert, selbst wenn die Option "2 Seiten erzwingen" aktiviert ist.

### **Revit-Import**

- Light Lister funktioniert nun, wenn Lichtquellen mit doppelten Anführungszeichen (") im Namen der Lichtquelle aus Revit importiert werden.

### **SDK (nur 3ds Max 2009)**

- IGame exportiert nun gültige Normalendaten.

### **Spline-Mapping**

- Die Anwendung stürzt nun nicht mehr ab, wenn die Schaltfläche "Spline" und "Manuelle Nähte" verwendet werden.

### **SteeringWheels™**

- Der Programmabsturz im Zusammenhang mit SteeringWheels, die über die Geometrie gezeichnet wurden, wurde behoben.

### **ViewCube**

- Die ViewCube-Funktion kann nun ausgewählt werden, wenn Bones in orthogonalen Ansichten gezeichnet werden.
- Bei ViewCube ist jetzt die Einstellung "Szene aufrecht belassen" standardmäßig aktiviert. Das spiegelt die Standardnavigation von 3ds Max wider.

### **Ansichtsfenster**

- In Bezug auf die Zuweisung von DirectX-Ressourcen wurden einige Probleme gelöst. 3ds Max/3ds Max Design ermöglicht nun bei bestimmten Bedingungen eine bessere Fehlerbehebung. Beispielsweise werden jetzt die Ansichtsfenster korrekt initialisiert, sobald Sie Ihre Workstation freigeben.
- Das Ansichtsfenster bleibt jetzt unverändert, wenn Sie einen Modifikator aus dem Modifikatorstapel zu einem anderen Objekt ziehen.
- Die Ansicht von oben wird nicht mehr automatisch in die Perspektivansicht geändert, wenn in orthogonale Ansichtsfenster gewechselt wird.
- Der runde Auswahlbereich und der Malauswahlbereich ändern korrekt den Zeichnungsmodus der Auswahlanzeige.

### **XRefs**

- Es tritt nun kein Programmabsturz mehr auf, wenn eine XRef Masterdatei gespeichert wird, in der eine Biped-Bewegungsfluß-Szene enthalten ist.

*Autodesk, Backburner, DWF, Exposure, FBX, Maya, ProMaterials, Revit, SteeringWheels, ViewCube und 3ds Max sind Marken oder eingetragene Marken von Autodesk, Inc. in den USA und anderen Ländern. mental ray ist eine eingetragene Marke der mental images GmbH und ist zur Nutzung durch Autodesk, Inc. lizenziert. Alle anderen Markennamen, Produktnamen oder Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Rechteinhaber. Autodesk behält sich das Recht vor, Produktangebote und Spezifikationen jederzeit unangekündigt zu verändern, und ist nicht für typographische oder grafische Fehler, die möglicherweise in diesem Dokument enthalten sind, haftbar.*