

Autodesk 3ds Max 2012 und Autodesk 3ds Max Design 2012

Versionshinweise Service Pack 2

Dieses Dokument beschreibt die Korrekturen in der Software Autodesk® 3ds Max® 2012 und Autodesk® 3ds Max® Design 2012 Service Pack 2 (SP2). Wir empfehlen Ihnen, dieses Dokument vor der Installation der Software vollständig durchzulesen. Speichern Sie diese Datei zum späteren Gebrauch auf Ihrer Festplatte. Beachten Sie, dass sich der Begriff 3ds Max sowohl auf 3ds Max als auch auf 3ds Max Design bezieht, sofern nicht anders angegeben.

Wichtige Informationen:

3ds Max 2012 Service Pack 2 ist ein kumulatives Update und umfasst die folgenden Hotfixes und Service Packs:

- Hotfix 1 – Autodesk 3ds Max 2012
- Autodesk 3ds Max 2012 Service Pack 1
- Hotfix 2 – Autodesk 3ds Max 2012

Inhalt

Inhalt	1
Voraussetzungen.....	1
Installationsversionen.....	2
Installationsanweisungen	2
Service Pack-Entfernung	2
Zusätzliche Ressourcen	3
Behobene Probleme	3
Melden von Problemen	9
Danke... ..	9

Voraussetzungen

3ds Max 2012 Subscription Advantage Pack bzw. 3ds Max 2012 Design 2 Subscription Advantage Pack erfordert eine installierte und funktionsbereite Version der Software 3ds Max 2012 bzw. 3ds Max Design 2012.

Vorherige Hotfixes und das Service Pack 1 für 3ds Max 2012 und 3ds Max Design 2012 sind nicht erforderlich.

Einzelheiten zu Systemanforderungen finden Sie unter www.autodesk.com/3dsmax-systemrequirements.

Installationsversionen

Laden Sie je nach Produktversion eine der folgenden selbstextrahierenden ausführbaren Dateien in ein temporäres Verzeichnis herunter:

- Für **Autodesk 3ds Max 2012** 32-Bit: *3dsMax2012_SP2_32-bit_DEU.msp*
- Für **Autodesk 3ds Max 2012** 64-Bit: *3dsMax2012_SP2_64-bit_DEU.msp*

- Für **Autodesk 3ds Max Design 2012** 32-Bit: *3dsMaxDesign2012_SP2_32-bit_DEU.msp*
- Für **Autodesk 3ds Max Design 2012** 64-Bit: *3dsMaxDesign2012_SP2_64-bit_DEU.msp*

ANMERKUNG: *3dsMax2012_SP2_32-bit_DEU.msp* kann nicht mit 3ds Max Design 2012 installiert werden (und "3dsMaxDesign2012_SP2_32-bit_DEU.msp" kann nicht mit 3ds Max 2012 installiert werden).

Installationsanweisungen

Stellen Sie vor dem Installieren sicher, dass Windows Update derzeit nicht ausgeführt wird. Wenn Windows Update Dateien installiert oder aktualisiert hat und das System neu gestartet werden muss, starten Sie das System selbst neu, bevor Sie die Installation fortsetzen.

1. Vergewissern Sie sich, dass 3ds Max 2012 bzw. 3ds Max Design 2012 erfolgreich installiert wurden.
2. Laden Sie die selbstextrahierende ausführbare Service Pack 2-Datei an einem temporären Speicherort herunter.
3. Sobald die Dateien extrahiert wurden, beginnt die Einrichtung automatisch. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

WICHTIG: tritt bei der Installation von 3ds Max 2012 Service Pack 2 der "Fehler 1334" auf, deinstallieren Sie alle vorherigen Hotfixes und Service Packs für 3ds Max 2012, und führen Sie dann das 3ds Max 2012 Service Pack 2-Installationsprogramm erneut aus. (In Service Pack 2 sind die vorherigen Hotfixes und das vorherige Service Pack enthalten, sodass diese wiederhergestellt werden, wenn Sie SP2 erneut installieren.)

Service Pack-Entfernung

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 Service Pack 2 / Autodesk 3ds Max Design 2012 Service Pack 2 aus.
4. Klicken Sie auf Entfernen.

Windows Vista / Windows 7:

5. Wählen Sie Start > Systemsteuerung > Programme und Funktionen.
6. Klicken Sie auf Installierte Updates anzeigen.
7. Wählen Sie Autodesk 3ds Max 2012 Service Pack 2 / Autodesk 3ds Max Design 2012 Service Pack 2 aus.
8. Klicken Sie auf Deinstallieren.

Zusätzliche Ressourcen

Ausführliche Anweisungen zur Deinstallation und Installation von 3ds Max 2012 bzw. 3ds Max 2012 Design finden Sie im Autodesk 3ds Max 2012- und Autodesk 3ds Max 2012 Design-Installationshandbuch. Die komplette Installationsdokumentation finden Sie auf der Installations-DVD im Ordner `\en-US\Docs` unter dem Stammordner der DVD.

Behobene Probleme

Funktion	Beschreibung
Animation	<ul style="list-style-type: none">• Horizontale und vertikale Beschränkungen im Kurveneditor funktionieren nun ordnungsgemäß.• Der Befehl Rückgängig zum Trennen eines Parametervernetzungsdrahts verursachte einen Programmfehler. Dies wurde behoben.• Das Verwenden von Weiche Auswahl im Kurveneditor verursacht nun keinen Programmfehler mehr.• In mehreren Fällen wurden falsche Werte im Reaktions-Manager eingestellt. Dies wurde behoben.
CAT	<ul style="list-style-type: none">• Ab Service Pack 1 gab es ein Problem mit den Parametern IK/VK und Anz. IK-Bones, das zu falschen Bewegungen führte. Dies wurde behoben.• Das Verschieben von Bones verzerrt nun nicht mehr das Figuren-Rig.• Verdrehungssegmente, die zur Crab-Voreinstellung hinzugefügt wurden, verursachten möglicherweise Programmfehler beim Öffnen des Bewegungs-Layers. Dies wurde behoben.• Das Hinzufügen eines Beins zu einem Hub ohne Becken funktioniert jetzt ordnungsgemäß, und das Bein wird nicht mehr zu einer anderen Position verschoben.

Funktion	Beschreibung
	<ul style="list-style-type: none"> • Mehrere Probleme mit Verdrehungs-Bones wurden behoben. • Das Hinzufügen von Bones beeinflusst den Rest der Hierarchie nun nicht mehr. • Einige Benutzer meldeten einen Programmfehler beim Umschalten des Animationsmodus. Dies wurde behoben. • Das Klonen bei gedrückter Umschalttaste von CAT-Rig-Elementen konnte einen Programmfehler verursachen. Dies wurde behoben. • Durch das Zurücksetzen des Programms bleiben nun nicht mehr CAT-Fußplattformen in der neuen Szene nach Verwenden des CAT-Bewegungs-Layer-Pfadknotens zurück. • Das Anwenden der Schaltfläche 'Extra-Controller hinzufügen' auf CAT-Objekte funktioniert nun ordnungsgemäß. • Das Rechtsklicken, um das Erstellen eines CAT-Basisobjekts Mensch abubrechen, bricht das Erstellen jetzt ordnungsgemäß ab. • 'Manipulation bewirkt Dehnung' wird nun ordnungsgemäß transformiert und animiert. • Der Femur-Bone im Voreinstellungs-Rig Pferd wird jetzt ordnungsgemäß transformiert. • Der Schädel im Voreinstellungs-Rig Pferd wurde nicht ordnungsgemäß verformt, wenn die Kontrollkästchen Keyframes und Prozedur in der Wirbelsäulensteuerung aktiviert wurden. Dies wurde behoben. • Das Feld Verdrehungs-Bones-Segment im Voreinstellungs-Rig Marma Blue Jeans funktioniert nun ordnungsgemäß. • Das Setzen der Anzahl der IK-Bones auf Null für eine Hand führt nun nicht mehr zu einer falschen Animation. • In einigen Fällen wurden Bone-Formen geändert, sobald sie konvertiert wurden. Dies wurde behoben. • Auswählen von Optionen im CATParent CATRig-Parameter-Rollout vor dem Erstellen eines CAT-Parent verursacht nun keinen Programmfehler mehr. • Die 'Auto-Map'-Schaltfläche in Animation erfassen verursacht nun keinen Programmfehler mehr. • Das Voreinstellungs-Rig-Bein Mensch wurde ausgeblendet, wenn die Fußplattform oder Knöchel-Unterobjekte konvertiert wurden. Dies wurde behoben.
Zusammengesetzte	<ul style="list-style-type: none"> • ProCutter über MAXScript führte zu unvorhersehbaren

Funktion	Beschreibung
Objekte	Ergebnissen oder Programmfehlern. Dies wurde behoben.
Kunden-Fehlerbericht (CER)	<ul style="list-style-type: none"> • Viele Kunden haben einen programmbezogenen Fehler im Zusammenhang mit Multithreading gemeldet. Dies wurde behoben.
FBX und FBX-Dateiverknüpfung	<ul style="list-style-type: none"> • Dateien werden jetzt ordnungsgemäß geladen, wenn Sie Nach Kategorie kombinieren, Nach Familie kombinieren und Kombinieren als bei den Objekt-Optionen verwenden. • Neue Geometrie verwendet jetzt die aktuelle Materialdefinition, wenn Materialdefinitionen der Szene verwenden aktiviert ist. • Tageslichtsysteme in der Szene werden nicht mehr entfernt, wenn Sie mithilfe der FBX-Dateiverknüpfung eine Szene neu laden, bei der in den Neuladeoptionen die Option Tageslichtsystem auf Deaktiviert steht. • Revit-FBX-Dateien mit fehlenden Maps beim Revit-Export werden nicht mehr mit falschen Map-Pfaden importiert.
iray	<ul style="list-style-type: none"> • Ein allgemeiner Programmfehler, den Benutzer mit dem iray-Renderer hatten, wurde erkannt und behoben. Dieser wurde durch aktiviertes GPU-Rendern verursacht, obwohl keine GPUs verfügbar waren. • Support für „Kein Streufarben-Relief“ wurde behoben. Die Option des Mia-Materials „Kein Streufarben-Relief“ wird jetzt bei Relief-Maps vom Typ „Standard“ und „Gesamt“ berücksichtigt. • Hochglanzrefraktionen mit einem neuen Hochglanzrefraktions-Kolben, der weniger Energie als der des Mia-Materials verliert, wurden behoben. • Ein Problem mit transluzenten Oberflächen, die Licht-Samples fälschlicherweise auf der Rückseite einer Oberfläche berechneten, wurde behoben. Dies führt zu schnelleren Renderzeiten für transluzente Oberflächen. • Das Verhalten des Refraktionsindex mit verschachtelten Geometrievolumina wurde behoben. • Das Objekt mr (mental ray) -Himmelsportal „erfasst“ jetzt ordnungsgemäß vorhandene Himmelslichter in Innenszenen, wodurch sich die Renderzeit verkürzt.

Funktion	Beschreibung
	<ul style="list-style-type: none"> • Bilder mit großer Auflösung können nun gerendert und frühere GPU-Fehler aufgrund unzureichendem Speicher vermieden werden. Dies wird nun automatisch durch den iray-Renderer jedes Mal dann ermöglicht, wenn der Framepuffer zu groß für die GPU ist. • Der Überlauf des GPU-Speichers wurde für Bildmaterial mit großer Auflösung behoben. Im Gegenzug ist eine geringe Einbuße der Leistung hinzunehmen.
MassFX	<ul style="list-style-type: none"> • Der Rollout-Statuswechsel zu Erweitert wurde behoben. • Die Reihenfolge der Rollout-Menüs wurde behoben. • Sehr kleine Objekte, die in der Zusammengesetztes-Netz- Erzeugung verwendet wurden, verursachen nun keinen Programmfehler mehr. • Das Ändern des Werts Min.geschwindig. für Hochgeschwindigkeitskollisionen funktioniert nun ordnungsgemäß. • Die Ruheeinstellungen auf der Registerkarte Welt verursachen nun keinen MaxScript-Fehler mehr. • Die Fehlermeldung nvpx.ExportPhysXScene wurde aktualisiert, damit sie besser zu verstehen ist. • Verbinden funktioniert jetzt, wenn die Szene Bipedes enthält. • Der geöffnete Dynamik- oder Szenen-Explorer wirkt sich nun nicht mehr negativ auf die Vorschau der Simulation aus. • Skelett entfernen entfernt jetzt alle kinematischen Skelette, nicht nur das erste ausgewählte. • In Laufzeit berechnen funktioniert nun ordnungsgemäß. • Die Steifer Körper-Modifikator-UI zeichnet beim Öffnen nicht mehr mehrmals neu. • Der Inflationswert im Multi-Editor unterstützt nun negative Werte für konvexe Netztypen.

Funktion	Beschreibung
	<ul style="list-style-type: none"> • Beim Auswählen und Verschieben von MassFX-Beschränkungen wird nun Transformation eingeben unterstützt. • Das Verwenden einer Ebene mit dem Netztyp Quader simuliert nun mit der richtigen Kollisionsnetzform. • Sie können die Funktion In benutzerdef. Netz umw. nun rückgängig machen. • Kollisionen steifer Körper verhalten sich nun ordnungsgemäß mit rückseitiger Geometrie. • Rückgängig funktioniert nun nach dem Gruppieren von Bones in einem kinematischen Skelett. • Die MassFX SDK unterstützt jetzt Kontaktberichte ordnungsgemäß. • Das Erstellen eines neuen Netzes in steifen MassFX-Körpern kann nun rückgängig gemacht werden.
Kompakter Material-Editor	<ul style="list-style-type: none"> • Das Doppelklicken zum Hinzufügen eines Materials aus der Standard-Materialbibliothek kopiert nun ebenfalls den Materialnamen ordnungsgemäß.
Nitrous-Ansichtsfenster	<ul style="list-style-type: none"> • Das Ausrichtungswerkzeug funktioniert nun ordnungsgemäß mit skalierten Gruppen. • Bei Verwendung von ProBoolean und ProCutter werden die Operanden nun ordnungsgemäß angezeigt. • XRef-Objekte zeigen Texturen nun in Ansichtsfenstern. • Das Autodesk-Bibliotheksmaterial '<i>Andiroba</i>' verursacht nun keinen Programmfehler mehr. • Dummy-Objekte werden jetzt ordnungsgemäß in Nitrous-Ansichtsfenstern angezeigt. • Ein Fall wurde behoben, bei dem es zu einem Programmfehler beim Öffnen einer .max-Datei kam. • Mit dem Dateiverknüpfungs-Manager wurden aus Revit mit der Geometrieoption Nach Material kombinieren importierte FBX-Dateien transparent angezeigt, wenn Sie 'Realistisches Material im Ansichtsfenster zeigen' verwendeten. Solche Dateien werden jetzt ordnungsgemäß angezeigt.

Funktion	Beschreibung
Rendern	<ul style="list-style-type: none"> • Richtungslichter warfen nicht die richtigen Schatten, wenn Sie 'Erw. Raytracing'-Schatten einstellten. Dies wurde behoben.
Multifunktionsleiste	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Programmfehler konnte beim Drücken der TAB- oder LEERTASTE bei gleichzeitiger Verwendung der Drücken/Ziehen-Übertragungsoptionen auftreten. Dies wurde behoben.
Inhalt von Samples	<ul style="list-style-type: none"> • Die Datei <i>volumeSelToVcolors.max</i> verursachte beim Öffnen einen Programmfehler. Dies wurde behoben.
Senden an	<ul style="list-style-type: none"> • Senden an aus Mudbox lädt die Animation jetzt in 3ds Max Design 2012. • An Softimage XSI senden verhält sich jetzt ordnungsgemäß, wenn keine Objekte ausgewählt sind.
UVW zuweisen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schaltfläche Benutzerdefiniert des Hilfsmittels Vernähen verwendet jetzt die Einstellungen aus dem Dialogfeld Vernähen. • Gefilterte Auswahlen werden jetzt ordnungsgemäß angezeigt.
Ansichtsfenster	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom Grenzen funktioniert nun ordnungsgemäß mit Helferobjekten. • Autodesk-Materialien stellen Transparenz nun ordnungsgemäß dar. • Realistische Materialien berücksichtigen nun das Kontrollkästchen 'Umgebungshintergrund verwenden'. • Mit der Hardware-Schattierung führen die kombinierten Ansichtsfenster-Einstellungen Himmelslicht und mr-Himmelsportal nicht mehr dazu, dass ein Programmfehler verursacht wird. • Zusätzliche Verbesserungen wurden vorgenommen, um das Entsperren des Computers korrekt zu unterstützen, wenn das Programm gerade ausgeführt wird.
Ansichtsfenster: Leinwand	<ul style="list-style-type: none"> • In einigen Fällen verursachte das Übertragungshilfsmittel einen Programmfehler. Dies wurde behoben.

Melden von Problemen

Autodesk's Ziel ist es, unseren Kunden die hochwertigsten und qualitativ besten Produkte bereitzustellen. Wir haben dabei nur ein einziges Ziel: Ihren Erfolg.

Die Software von Autodesk ist bekannt für ihre hohe Qualität. Aber auch die beste Software enthält Softwarefehler, die gelegentlich dazu führen können, dass das System unerwartet beendet wird. Wenn ein Fehler auftritt, können Sie mithilfe des Autodesk Kunden-Fehlerberichts (Customer Error Reporting, CER) bequem die Details zu dem jeweiligen Softwarefehler zur Analyse an Autodesk schicken.

Weitere Informationen finden Sie unter: www.autodesk.com/cer

Bei Problemen, die nicht in einem CER resultieren, bietet Autodesk eine Möglichkeit zum Melden allgemeiner Produktprobleme/-fehler, sodass diese ausgewertet und möglicherweise in zukünftigen Produkten und Dienstleistungen behoben werden können.

Weitere Informationen finden Sie unter: www.autodesk.com/3dsmax-defectsubmission

Haben Sie Ideen zu zukünftigen Funktionen oder Funktionsveränderungen in vorhandenen Arbeitsabläufen? Autodesk schätzt dieses Feedback und hat zu diesem Zweck Online-Foren eingerichtet, um Funktionen und neue Ideen auf die Prioritätenliste der 3ds Max-Entwicklung zu setzen.

Weitere Informationen finden Sie unter: 3dsmaxfeedback.autodesk.com

Danke...

Wir bedanken uns bei unseren Kunden für ihr beständiges Vertrauen in unsere Produkte sowie Ihr Feedback zum Inhalt dieser Service Pack 2-Version.

Mit freundlichen Grüßen,

Autodesk 3ds Max Product Team

Autodesk 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 and mental mill are registered trademarks of mental images GmbH 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.

© 2011 Autodesk, Inc. All rights reserved.