

Autodesk 3ds Max 2012 および Autodesk 3ds Max Design 2012 リリース ノート(Service Pack 2)

このドキュメントでは、Autodesk® 3ds Max® 2012 および Autodesk® 3ds Max® Design 2012 の Service Pack 2 (SP2) ソフトウェアで行われた修正について説明します。ソフトウェアをインストールする前に、このドキュメントをすべてお読みになることを強くお勧めします。今後参照できるように、この readme をハードドライブに保存してください。3ds Max という用語は、特記がない限り、3ds Max と 3ds Max Design の両方を指します。

重要情報:

3ds Max 2012 Service Pack 2 は累積型の更新であるため、次に示す修正パッチ(Hotfix)および Service Pack も含まれます。

- Autodesk 3ds Max 2012 の修正パッチ 1 (Hotfix 1)
- Autodesk 3ds Max 2012 Service Pack 1
- Autodesk 3ds Max 2012 の修正パッチ 2 (Hotfix 2)

目次

目次	1
前提条件	1
インストール バージョン	2
インストール手順.....	2
Service Pack の削除.....	2
追加の製品情報.....	3
解決された問題.....	3
問題の報告.....	9
謝意	9

前提条件

3ds Max 2012 および 3ds Max Design 2012 の Service Pack 2 を適用するには、3ds Max 2012 または 3ds Max Design 2012 ソフトウェアがインストールされ、機能している必要があります。

以前の 3ds Max 2012 および 3ds Max Design 2012 の修正パッチ(Hotfix)および Service Pack 1 はインストールする必要はありません。

動作環境についての詳細は、<http://www.autodesk.co.jp/3dsmax> または <http://www.autodesk.co.jp/3dsmaxdesign> をお読みください。

インストール バージョン

ご使用の製品バージョンに応じて、次の実行形式自己解凍ファイルのいずれかを、任意の場所にダウンロードしてください。

- Autodesk 3ds Max 2012 の 32 ビット版の場合: *3dsMax2012_SP2_32-bit_JPN.msp*
- Autodesk 3ds Max 2012 の 64 ビット版の場合: *3dsMax2012_SP2_64-bit_JPN.msp*
- Autodesk 3ds Max Design 2012 の 32 ビット版の場合: *3dsMaxDesign2012_SP2_32-bit_JPN.msp*
- Autodesk 3ds Max Design 2012 の 64 ビット版の場合: *3dsMaxDesign2012_SP2_64-bit_JPN.msp*

注意: *3dsMax2012_SP2_32-bit_JPN.msp* を実行しても、3ds Max 2012 がインストールされることはありません。3ds Max Design バージョンの場合も、3ds Max Design 2012 がインストールされることはありません。

インストール手順

インストールする前に、Windows Update が実行中でないことを確認してください。Windows Update によってファイルがインストールまたは更新され、システムが再起動を待機している場合は、インストールを始める前にシステムを再起動してください。

1. 3ds Max 2012 または 3ds Max Design 2012 が正しくインストールされていることを確認します。
2. Service Pack 2 の自己解凍パッチ ファイルを一時的な場所にダウンロードし、実行します。
3. ファイルが解凍されると、セットアップが自動的に開始されます。画面に表示される指示に従って操作します。

重要: 3ds Max 2012 の Service Pack 2 をインストール中に「Error 1334」が発生した場合、以前 3ds Max 2012 に適用したすべての修正パッチ(Hot Fix)や Service Pack をアンインストールしてから、3ds Max 2012 Service Pack 2 のインストーラを再実行してください(Service Pack 2 にはそれ以前の修正パッチ(Hot Fix)や Service Pack が含まれているため、アンインストールしたものは SP2 の再実行によって復帰します)。

Service Pack の削除

Windows XP:

1. [スタート] > [設定] > [コントロール パネル]を選択し、[プログラムの追加と削除]ダイアログを開きます。
2. [プログラムの追加と削除]ダイアログの上部にある[更新プログラムの表示]にチェック マークを付けます。
3. [Autodesk 3ds Max 2012 Service Pack 2]または[Autodesk 3ds Max Design 2012 Service Pack 2]を選択します。

4. [削除]をクリックします。

Windows Vista / Windows 7:

5. [スタート] > [コントロール パネル]を選択し、[プログラムと機能]ダイアログを開きます。
6. [インストールされた更新プログラムを表示]をクリックします。
7. [Autodesk 3ds Max 2012 Service Pack 2]または[Autodesk 3ds Max Design 2012 Service Pack 2]を選択します。
8. [アンインストール]をクリックします。

追加の製品情報

3ds Max 2012 または 3ds Max Design 2012 のアンインストールおよびインストールに関する包括的な説明については、Autodesk 3ds Max 2012 および Autodesk 3ds Max Design 2012 の[インストール ガイド]を参照してください。完全なインストールドキュメントのセットは、製品ディスクのルートフォルダ内の¥ja-JP¥Docs に収録されています。

解決された問題

機能	説明
アニメーション	• カーブ エディタで水平コンストレイントと垂直コンストレイントが正しく機能するようになりました。 • [元に戻す]を使用してパラメータ ワイヤリング ワイヤを切断すると、プログラム エラーが発生することがありましたが、この問題は解決されました。 • カーブ エディタのソフト選択を使用してもプログラム エラーが発生しなくなりました。 • 正しくない値がリアクション マネージャに設定されてしまう事例がいくつかありましたが、この問題は解決されました。
CAT	• Service Pack 1 の適用後に IK/FK と Num IK というボーン パラメータが原因で動きが不正確になることがありましたが、この問題は解決されました。 • ボーンの動きによってキャラクターリグが歪むことがなくなりました。 • 蟹のプリセットにツイスト セグメントを追加すると、モーションレイヤを開く際にプログラム エラーが発生していましたが、この問題は解決されました。

機能	説明
	• 骨盤以外のハブに脚を追加すると脚が別の場所に移動する不具合が修正され、このような現象は発生しなくなりました。 • ツイスト ボーンに関する複数の問題が解決されました。 • ボーンを追加しても、それ以外の階層に影響を与えることがなくなりました。 • 一部のユーザから、アニメーション モードを切り替えたときにプログラム エラーが発生することが報告されていましたが、この問題は解決されました。 • [Shift]キーを押しながら CAT リグ要素のクローンを作成するとプログラム エラーが発生することがありましたが、この問題は解決されました。 • プログラムをリセットしても、CAT モーション レイヤ パス ノードの使用後に新しいシーンで CAT の足プラットフォームが残ってしまうことがなくなりました。 • CAT オブジェクトの[エクストラ コントローラを追加]ボタンが正しく機能するようになりました。 • CAT ベースの人体を生成する操作を右クリックから中止しても、正常に中止できるようになりました。 • [ボーンをストレッチ]コマンドを使った変形とアニメートが正しく動作するようになりました。 • 馬の大腿骨プリセット リグの変形が正しく動作するようになりました。 • 馬のプリセットリグの頭骨が、[脊椎コントロール]の[キーフレーム]チェックボックスおよび[手続き型]チェックボックスにチェックが付けられているときに、誤って変形されることがありましたが、この問題は解決されました。 • Marma Blue Jeans のプリセットリグの[ツイスト ボーン]セグメントフィールドが正しく機能するようになりました。 • 手に対して[IK ボーンの数]をゼロに設定しても、アニメーションが異常にならないようになりました。 • 一部の状況で、ボーン シェイプが変換時に変更されることがありましたが、この問題は解決されました。 • CATParent を作成する前に CATParent の[CATRig パラメータ]ロールアウトでオプションを選択しても、プログラム エラーが発生しなくなりました。 • [キャプチャ アニメーション]の[自動マップ]を使用しても、プログラム エラーが発生しなくなりました。

機能	説明
	足プラットフォームまたは足首サブオブジェクトを移動すると人のプリセットリグの脚が消えることがありましたが、この問題は解決されました。
合成オブジェクト	MAXScript を介して ProCutter を使用した場合に、予測できない結果を招いたり、プログラム エラーが発生することがありましたが、この問題は解決されました。
カスタマー エラー報告 (CER)	マルチ スレディングに関連したプログラム エラーが多くのユーザのマシンで発生していましたが、この問題は解決されました。
FBX および FBX ファイル リンク	[カテゴリ別に結合]、[ファミリー別に結合]、および[1 つのオブジェクトとして結合]を使用してファイルが正常にロードされるようになりました。 - 新しいジオメトリは、[マテリアル定義を保存]が有効になっているときに現在のマテリアル定義を使用するようになりました。 - FBX ファイル リンクを使用して再ロード オプションで[デイライトシステム]オプションが無効になっているシーンを再ロードするときに、シーンのデイライトシステムが削除されることがなくなりました。 - Revit の FBX ファイルを読み込む際、Revit の書き出し時にマップ情報が紛失していても、不正なマップ パスは読み込まれないようになりました。
iray	- ユーザが iray レンダラーを使用しているときに一般的なプログラム エラーが発生していましたが、問題が特定され解決されました。これは、使用可能な GPU が存在しないにも関わらず GPU レンダリングが有効になっている場合に発生していました。 「拡散バンプなし」がサポートされるようになりました。 mia_material の「拡散バンプなし」オプションが、「標準」および「全体」バンプ マップと一緒に考慮されるようになりました。 - 光沢のある屈折が修正され、新しい光沢のある屈折ローブが使用されるようになり、mia_material よりもエネルギーが節約されるようになりました。 - 半透明サーフェスがサーフェスの裏側のライト サンプルを誤って計算する問題が解決され、半透明サーフェスのレンダリング時間が短縮されました。

機能	説明
	• 屈折指数のネストされたジオメトリ ボリュームとの動作が修正されました。 • mr (mental ray) Sky ポータル オブジェクトが、屋内シーンで既存の sky ライトをより適切にギャザーするようになり、レンダリング時間が短縮されました。 • 以前まではメモリ不足のために GPU で失敗していた高解像度イメージのレンダリングを実行できるようになりました。フレームバッファが GPU に対して大きすぎる場合には、いつでも iray レンダラーによって自動的に設定が切り替わります。 • 高解像度イメージの場合に GPU メモリがあふれるという問題が解消され、これによるパフォーマンスの低下も最小限にしました。
MassFX	• ロールアウト ステートの拡張への変更が修正されました。 • [ロールアウト]メニューの順序が修正されました。 • 合成メッシュの生成時に非常に小さなオブジェクトが使用されていてもプログラム エラーが発生しなくなりました。 • 高速衝突の最低速度値の変更が正しく動作するようになりました。 • [ワールド]タブでスリープの設定を行っても MAXScript エラーが発生しなくなりました。 • nvpX.ExportPhysXScene エラー ダイアログが更新され、分かりやすくなりました。 • シーンに Biped が含まれているときにベイクが動作するようになりました。 • Dynamics Explorer またはシーン エクスプローラを開いてもシミュレーションのプレビューに支障が起きないようになりました。 • [スケルトンを削除]コマンドを実行すると、選択された先頭のスケルトンだけではなく、すべてのキネマティクス スケルトンが削除されるようになりました。 • [現在のフレームで計算]コマンドが正常に機能するようになりました。

機能	説明
	した。 • リジッド ボディ モディファイヤの画面を開いたときに何回も再描画されるという現象がなくなりました。 • Multi-Editor で凸型のメッシュに対し負の膨張値を設定できるようになりました。 • MassFX コンストレイントの選択および移動でキー入力変換がサポートされるようになりました。 • ボックス型のメッシュで平面を使用しても、正しい衝突メッシュシェイプを用いたシミュレートが行えるようになりました。 • [カスタム メッシュに変換]ファンクションに対し[元に戻す]が機能するようになりました。 • リジッド ボディの衝突が、後ろ向きのジオメトリに対しても正しく動作するようになりました。 • キネマティクス スケルトンのボーンをグループ化しても、[元に戻す]を実行すると、グループ化を解除できるようになりました。 • MassFX の SDK がコンタクト レポートに対応するようになりました。 • MassFX リジッド ボディで新しいメッシュを作成しているとき、操作を元に戻すことができるようになりました。
コンパクト マテリアル エディタ	• 標準マテリアルのライブラリからマテリアルを追加する際に、ダブルクリックだけでマテリアルの名称も正しくコピーされるようになりました。
Nitrous ビューポート	• スケールされたグループであっても、[位置合わせ]ツールを使用して位置合わせが正しく行えるようになりました • ProBoolean と ProCutter の使用時に、オペランドが正しく表示されるようになりました。 • 外部参照オブジェクトのテクスチャがビューポート内で表示できるようになりました。 • Autodesk ライブラリの中の「Andiroba」というマテリアルを使用してもプログラム エラーが発生しなくなりました。

機能	説明
	- Nitrous ビューポートでダミー オブジェクトが正しく表示されるようになりました。 .max ファイルを開くときにプログラム エラーが発生する問題が解決されました。 - ファイル リンクを使用するとき、[マップを使用してリアリスティック マテリアルを表示]を使用すると、[マテリアルごとに結合]ジオメトリを介した Revit からの FBX ファイルが透明に表示されることがありました。それらのファイルは正しく表示されるようになりました。
レンダリング	[アドバンスド レイトレース]シャドウに設定されているとき、指向性ライトが正しく影付けしない問題がありましたが、この問題は解決されました。
リボン	[押す/引く]というペイント オプションを使用中に[Tab]または[Space]を押すとプログラム エラーが発生していましたが、この問題は解決されました。
サンプルの内容	volumeSelToVcolors.max というファイルを開くとプログラム エラーが発生していましたが、この問題は解決されました。
送信	- Mudbox から送信を実行することにより、アニメーションを 3ds Max Design 2012 にロードできるようになりました。 - オブジェクトが選択されていないときに、[Softimage XSI へ送信]が正しく動作するようになりました。
UVW アンラップ	[ステッチ]ツール カスタム ボタンが、ステッチ ダイアログで設定しておいた値に基づいて動作するようになりました。 - フィルタにかけた選択対象が正しく表示されるようになりました。
ビューポート	- ヘルパー オブジェクトに対して全範囲ズームが正しく動作するようになりました。 - Autodesk マテリアルでも透明度が正しく表現できるようになりました。 [環境バックグラウンドを使用]チェックボックスの設定が現実的マテリアルに反映されるようになりました。 - ハードウェア シェーダ、スカイライト、および Sky ポータル ビューポート設定を同時に使用しても、プログラム エラーが発生す

機能	説明
	ることはなくなりました。 プログラム実行中のコンピュータのロック解除を正しくサポートするため、付加的な機能向上が行われました。
ビューポート キャンバス	[ペイント]ツールの使用中に、状況によってプログラムエラーが発生することがありましたが、この問題は解決されました。

問題の報告

オートデスクは、お客様の成功という唯一の目的を達成するために、最高レベルの付加価値および品質の製品をお客様にお届けすることを目標としています。

オートデスクのソフトウェア製品は、高品質であることで知られています。しかしながら、最高のソフトウェアであっても、ご使用のシステムを予期せずに終了させてしまう可能性のある問題がまったくないとはいえません。ソフトウェア エラーが発生すると、オートデスクの カスタマー エラー 報告 (CER) が実行されます。これを使用すれば、ソフトウェア エラーの詳細を分析のためにオートデスクに簡単に送信することができます。

詳細については、www.autodesk.com/cer を参照してください。

問題があるにもかかわらず CER が実行されなかった場合でも、一般的な製品の問題や不具合を報告していただく手段を提供しており、それらの問題をオートデスクで検証し将来の製品やサービスに反映するように努めています。

詳細については、www.autodesk.com/3dsmax-defectsubmission を参照してください。

追加したい機能や既存のワークフローへの改善案はありませんか? オートデスクはお客さまからのフィードバックを重視しており、新しいアイデアの収集、3ds Max の各機能のニーズの高さを知るための場として、オンライン フォーラムを提供しています。

詳細については、3dsmaxfeedback.autodesk.com を参照してください。

謝意

今後ともオートデスク製品をご愛顧のほど、よろしくお願い申し上げます。また、今回リリースいたしました Service Pack 2 の内容に関し、率直なご意見ならびにご要望をお待ちしております。

今後ともどうぞよろしくお願い申し上げます。

Autodesk 3ds Max 製品チーム

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.