

Autodesk 3ds Max 2012 및 Autodesk 3ds Max Design 2012 릴리즈 정보 서비스 팩 2

이 문서에서는 Autodesk® 3ds Max® 2012 및 Autodesk® 3ds Max® Design 2012 서비스 팩 2(SP2) 소프트웨어의 수정 사항에 대해 설명합니다. 소프트웨어를 설치하기 전에 이 문서의 전체 내용을 읽어보는 것이 좋습니다. 이 읽어보기를 나중에 참조하려면 하드 드라이브에 저장해야 합니다. 별도의 설명이 없는 한 3ds Max 라는 용어는 3ds Max 와 3ds Max Design 을 모두 나타냅니다.

중요 정보

3ds Max 2012 서비스 팩 2 는 누적 업데이트로, 다음 핫픽스 및 서비스 팩이 포함됩니다.

- 핫픽스 1 – Autodesk 3ds Max 2012
- Autodesk 3ds Max 2012 서비스 팩 1
- 핫픽스 2 – Autodesk 3ds Max 2012

목차

목차	1
필수 구성 요소	1
설치 버전	2
설치 지침	2
서비스 팩 제거	2
추가 리소스	3
해결된 사항	3
보고 문제	7
감사합니다.	7

필수 구성 요소

3ds Max 2012/3ds Max Design 2012 서비스 팩 2는 설치되어 작동 중인 3ds Max 2012 또는 3ds Max Design 2012 소프트웨어가 필요합니다.

이전 3ds Max 2012 & 3ds Max Design 2012 핫픽스 및 서비스 팩 1은 필요하지 않습니다.

시스템 요구 사항 정보에 대한 자세한 내용은 www.autodesk.com/3dsmax-systemrequirements를 참조하십시오.

설치 버전

제품 버전에 따라 다음의 자동 추출 실행 파일 중 하나를 임시 위치에 다운로드합니다.

- **Autodesk 3ds Max 2012 32 비트:** *3dsMax2012_SP2_32-bit_KOR.msp*
- **Autodesk 3ds Max 2012 64 비트:** *3dsMax2012_SP2_64-bit_KOR.msp*
- **Autodesk 3ds Max Design 2012 32 비트:** *3dsMaxDesign2012_SP2_32-bit_KOR.msp*
- **Autodesk 3ds Max Design 2012 64 비트:** *3dsMaxDesign2012_SP2_64-bit_KOR.msp*

참고: *3dsMax2012_SP2_32-bit_KOR.msp* 는 3ds Max Design 2012 와 함께 설치되지 않으며 3ds Max Design 버전은 3ds Max 2012 와 함께 설치되지 않습니다.

설치 지침

설치 전에 Windows Update 가 진행되고 있지 않은지 확인합니다. Windows Update 가 파일을 설치하거나 업데이트하고 시스템이 다시 시작하기 위해 대기 중인 경우 시스템을 다시 시작한 다음 설치합니다.

1. 성공적으로 3ds Max 2012 또는 3ds max Design 2012가 설치되었는지 확인합니다.
2. 서비스 팩 2 자동 추출 패치 파일을 임시 위치에 다운로드하여 실행합니다.
3. 파일이 추출되면 자동으로 설치가 시작됩니다. 화면의 지시를 따릅니다.

중요: 3ds Max 2012 서비스 팩 2를 설치할 때 "오류 1334"가 발생하면 모든 이전 3ds Max 2012용 핫픽스 및 서비스 팩이 제거된 다음 3ds Max 2012 서비스 팩 2 설치 관리자가 다시 실행됩니다. (서비스 팩 2에는 이전 핫픽스 및 서비스 팩이 포함되어 있으므로 SP2를 다시 설치하면 이러한 핫픽스 및 서비스 팩이 복원됩니다.)

서비스 팩 제거

Windows XP:

1. [시작] > [설정] > [제어판] > [프로그램 추가/제거] 대화상자를 엽니다.
2. [프로그램 추가/제거] 대화상자 위쪽의 [업데이트 표시]를 선택하여 클릭합니다.
3. Autodesk 3ds Max 2012 서비스 팩 2/Autodesk 3ds Max Design 2012 서비스 팩 2 를 선택합니다.
4. [제거]를 클릭합니다.

Windows Vista/Windows 7:

5. [시작] > [제어판] > [프로그램 및 기능]을 엽니다.
6. [설치된 업데이트 보기]를 클릭합니다.

7. Autodesk 3ds Max 2012 서비스 팩 2/Autodesk 3ds Max Design 2012 서비스 팩 2 를 선택합니다.
8. [제거]를 클릭합니다.

추가 리소스

3ds Max 2012 또는 3ds Max Design 2012 설치 및 설치제거에 대한 전체 지침은 Autodesk 3ds Max 2012 및 Autodesk 3ds Max Design 2012 설치 안내서를 참조하십시오. 설치와 관련된 모든 설명서 세트는 설치 DVD 의 DVD 루트 아래 ~~Win-US~~Docs 폴더에 있습니다.

해결된 사항

기능	설명
애니메이션	- 이제 곡선 편집기에서 수평 및 수직 제약 조건이 제대로 작동합니다. - 매개변수-와이어링 와이어 연결을 끄는 데 실행 취소를 사용하면 프로그램 오류가 발생했습니다. 이 문제가 수정되었습니다 - 곡선 편집기에서 소프트 선택을 사용할 때 프로그램 오류가 더 이상 발생하지 않습니다. - 여러 경우에 반응 관리자에서 잘못된 값이 설정되었습니다. 이 문제가 수정되었습니다.
CAT	- 서비스 팩 1에서는 잘못된 모션을 유발하는 IK/FK 및 IK 골격 수 매개변수 문제가 있었습니다. 이 문제가 수정되었습니다. - 골격을 이동할 때 더 이상 캐릭터 리그가 왜곡되지 않습니다. - 모션 레이어를 열 때 게 사전 설정에 추가된 비틀기 세그먼트로 인해 프로그램 오류가 발생할 수 있었습니다. 이 문제가 수정되었습니다. - 이제 골반이 아닌 허브에 다리를 추가할 때 제대로 작동하고 더 이상 다른 위치로 다리를 이동하지 않습니다. - 비틀기 골격의 여러 문제가 수정되었습니다. - 골격을 추가할 때 계층의 나머지 부분에 더 이상 영향을 주지 않습니다. - 여러 사용자가 애니메이션 모드를 토글할 때 발생한 프로그램 오류를 보고했습니다. 이 문제가 수정되었습니다. - 이동 복제 CAT 리그 요소로 인해 프로그램 오류가 발생할 수 있습니다. 이 문제가 수정되었습니다. - CAT 모션 레이어 경로 노드를 사용한 후 프로그램을 다시 설정할 때 CAT FootPlatform을 새 장면에서 더 이상 남겨두지 않습니다. - 이제 CAT 오브젝트에서 [추가 제어기 추가] 버튼을 사용할 때

기능	설명
	제대로 작동합니다. • 이제 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 CAT 기준 사람을 취소할 때 제대로 만들기를 취소합니다. • 이제 [조작으로 늘이기]가 제대로 변환되고 애니메이션됩니다. • 이제 말 사전 설정 리그의 대퇴부 골격이 제대로 변환합니다. • 척추 제어에서 [키 프레임이 지정됨] 및 [절차] 확인란을 선택하면 말 사전 설정 리그 두개골이 잘못 변형되었습니다. 이 문제가 수정되었습니다. • 이제 Marma Blue Jeans 사전 설정 리그의 비틀기 골격 세그먼트 필드가 제대로 작동합니다. • 손에서 IK 골격 수를 0으로 설정할 때 잘못된 애니메이션이 더 이상 발생하지 않습니다. • 변환할 때 골격 모양이 변하는 경우가 있었습니다. 이 문제가 수정되었습니다. • CATParent를 만들기 전에 CATParent CATrig 매개변수 롤아웃에서 옵션을 선택할 때 프로그램 오류가 더 이상 발생하지 않습니다. • 애니메이션 캡처의 [자동 맵] 버튼으로 인해 프로그램 오류가 더 이상 발생하지 않습니다. • 발 플랫폼 및 발목 하위 오브젝트를 변환할 때 사람 사전 설정 리그 다리가 사라졌습니다. 이 문제가 수정되었습니다.
합성 오브젝트	• MAXScript를 통한 ProCutter로 인해 예상치 못한 결과 또는 프로그램 오류가 발생했습니다. 이 문제가 수정되었습니다.
CER(고객 오류 보고서)	• 많은 고객이 멀티스레딩에 관련된 프로그램 오류를 보고했습니다. 이 문제가 수정되었습니다.
FBX & FBX 파일 링크	• 이제 [범주별 결합], [제품군별 결합], [오브젝트에서 결합] 옵션을 사용할 때 파일이 제대로 로드됩니다. • 이제 [장면 재질 정의 사용]이 활성화될 때 새 형상이 현재 재질 정의를 사용합니다. • FBX 파일 링크를 사용하여 다시 로드 옵션의 데이라이트 시스템 옵션이 비활성화된 장면을 다시 로드하면 장면의 데이라이트 시스템이 더 이상 제거되지 않습니다. • Revit 내보내기 시 누락된 맵이 있는 Revit FBX 파일이 더 이상 잘못된 맵 경로를 사용하여 가져오지 않습니다.
iray	• iray 렌더러에서 발생했던 공통 프로그램 오류가 식별되어 수정되었습니다. 이는 GPU 를 사용할 수 없을 때 활성화된 GPU 렌더링에 의해 발생했습니다. • "확산 범프 없음"에 대한 지원이 수정되었습니다. 이제 "표준" 및 "전체" 범프 맵 모두와 함께 mia_material 의 "확산 범프 없음" 옵션이 반영됩니다. • mia_material 보다 적은 에너지가 손실되는 새 광택 굴절

기능	설명
	로브를 통해 광택 굴절이 수정되었습니다. - 표면 뒷면에서 광원 샘플을 잘못 계산하는 반투명 표면의 문제가 수정되어 반투명 표면에 대한 렌더링 시간이 향상되었습니다. - 중첩 형상 볼륨을 사용하여 굴절 인덱스 동작이 수정되었습니다. - 이제 mr(mental ray) 하늘 포털 오브젝트가 내부 장면에서 기존 하늘 광원을 좀더 제대로 "수집"하기 때문에 렌더링 시간이 향상되었습니다. GPU 에서 불충분한 메모리로 인해 이전에 실패했던 큰 해상도 이미지가 이제 렌더링될 수 있습니다. 프레임 버퍼가 너무 커서 GPU 에 맞출 수 없을 때마다 iray 렌더러가 이를 자동으로 활성화합니다. - 작은 성능 손실이 있기는 하지만 큰 해상도 이미지에 대한 GPU 메모리 오버런이 수정되었습니다.
MassFX	- 고급으로 롤아웃 상태 변경이 수정되었습니다. - 롤아웃 메뉴의 순서가 수정되었습니다. - 합성 메시 생성에서 사용된 매우 작은 오브젝트로 인해 프로그램 오류가 더 이상 발생하지 않습니다. - 이제 고속 충돌 최소 속도 값을 변경할 때 제대로 작동합니다. [표준] 탭의 [수면] 설정으로 인해 MAXScript 오류가 더 이상 발생하지 않습니다. nvp.ExportPhysXScene 오류 대화 상자가 이해하기 쉽도록 업데이트되었습니다. - 이제 장면에 Biped 가 포함된 경우 적용이 작동합니다. - 역학 탐색기 또는 장면 탐색기가 열려 있는 동안 더 이상 시뮬레이션을 미리 보는 데 부정적인 영향을 미치지 않습니다. - 이제 골격 제거에서 첫 번째로 선택한 골격만이 아닌 모든 운동학적 골격을 제거합니다. - 이제 현재 시간에서 계산이 제대로 작동합니다. - 강제 수정자 UI 를 열 때 더 이상 다시 그리기를 여러 번 수행하지 않습니다. - 이제 다중 편집기의 인플레이션 값이 볼록한 메시 유형에 대해 음수 값을 지원합니다. - 이제 MassFX 제약 조건을 선택하여 이동할 때 입력 변환을 지원합니다. - 이제 상자 메시 유형이 있는 평면을 통해 올바른 충돌 메시 모양으로 시뮬레이션합니다. - 이제 사용자 정의 메시로 변환 기능을 실행 취소할 수 있습니다. - 이제 강제 충돌이 뒤를 향한 형상에서 제대로 작동합니다.

기능	설명
	• 이제 운동학적 골격에서 골격을 그룹화한 후 실행 취소가 작동합니다. • 이제 MassFX SDK 가 점점 보고서를 제대로 지원합니다. • 이제 MassFX 강체에서 새 메시 만들기를 실행 취소할 수 있습니다.
컴팩트 재질 편집기	• 이제 마우스를 두 번 클릭하여 표준 재질 라이브러리에서 재질을 추가할 때 재질 이름도 제대로 복사합니다.
Nitrous 뷰포트	• 이제 정렬 도구가 배열 조정된 그룹에서 제대로 작동합니다. • 이제 ProBoolean 및 ProCutter 를 사용할 때 피연산자가 제대로 표시됩니다. • 이제 외부 참조 오브젝트가 뷰포트에서 텍스처를 표시합니다. • Autodesk 라이브러리 재질 'Andiroba'로 인해 프로그램 오류가 더 이상 발생하지 않습니다. • 이제 Nitrous 뷰포트에서 더미 오브젝트가 제대로 표시됩니다. • .max 파일을 열 때 프로그램 오류가 발생하는 경우가 수정되었습니다. • 파일 링크를 사용하는 경우 [Realistic 재질을 뷰포트에 표시]를 사용할 때 재질별 결합 형상을 통해 Revit 의 FBX 파일이 투명하게 나타났습니다. 이제 이러한 파일이 제대로 표시됩니다.
렌더링	• [고급 레이트레이싱] 그림자를 설정할 때 방향 광원이 그림자를 제대로 투사하지 않았습니다. 이 문제가 수정되었습니다.
리본	• [밀기/당기기] 페인트 옵션을 사용하는 동안 [Tab] 또는 [스페이스바] 키를 누르면 프로그램 오류가 발생할 수 있었습니다. 이 문제가 수정되었습니다.
샘플 내용	• volumeSelToVcolors.max 파일을 열 때 프로그램 오류가 발생했습니다. 이 문제가 수정되었습니다.
보냄	• 이제 Mudbox 의 [보냄]이 3ds Max Design 2012 에서 애니메이션을 로드합니다. • 이제 오브젝트가 선택되지 않은 경우 [Softimage XSI 로 보냄]이 제대로 작동합니다.
UVW 둘러싸기 해제	• 이제 [스티치 도구 사용자 정의] 버튼이 [스티치] 대화상자의 설정을 사용합니다. • 이제 필터링된 선택이 제대로 표시됩니다.
뷰포트	• 이제 [범위 확대/축소]가 도우미 오브젝트에서 제대로 작동합니다. • 이제 Autodesk 재질이 투명도를 제대로 표시합니다. • 이제 사실적 재질이 [환경 배경 사용] 확인란을 반영합니다. • 하드웨어 음영 처리, 스카이라이트 및 mr 하늘 포털 뷰포트

기능	설명
	설정을 함께 사용할 때 프로그램 오류가 더 이상 발생하지 않습니다. • 프로그램이 실행 중일 때 컴퓨터의 잠금 해제를 제대로 지원하도록 추가로 향상되었습니다.
뷰포트 캔버스	• [페인트] 도구가 프로그램 오류를 발생시키는 경우가 있었습니다. 이 문제가 수정되었습니다.

보고 문제

Autodesk의 목표는 고객에게 최고의 가치와 품질을 보유한 제품을 제공하여 고객의 성공을 지원하는 것입니다.

Autodesk 소프트웨어 제품은 높은 품질로 잘 알려져 있습니다. 그러나 가장 좋은 소프트웨어라 하더라도 이따금씩 예상치 못한 사용자의 시스템 중지를 유발할 수 있는 소프트웨어 결함이 들어 있습니다. 소프트웨어 오류가 발생한 경우 Autodesk의 CER(고객 오류 보고서)을 통해 소프트웨어 오류 세부 사항을 Autodesk가 분석할 수 있도록 쉽게 전송할 수 있습니다.

자세한 내용은 www.autodesk.com/cer를 참조하십시오.

CER로 보고되지 않은 문제의 경우 Autodesk에서는 일반 제품 문제/결함을 보고할 수 있는 방법을 제공하여 그 문제를 평가하고 이후 제품 및 서비스에서 해결될 수 있도록 하고 있습니다.

자세한 내용은 www.autodesk.com/3dsmax-defectsubmission을 참조하십시오.

기존 워크플로우에 대한 기능이나 조정을 위한 의견이 있으십니까? Autodesk는 이 피드백을 소중히 생각하며 새로운 의견과 3ds Max 기능 우선 순위를 수집하기 위한 온라인 포럼을 만들었습니다.

자세한 내용은 3dsmaxfeedback.autodesk.com을 참조하십시오.

감사합니다.

이 서비스 팩 2 릴리스의 내용에 대한 지속적인 업무 교류와 피드백에 대해 모든 고객님께 감사를 드립니다.

안녕히 계십시오.

Autodesk 3ds Max 제품 팀

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.