

Autodesk 3ds Max 2012 和 Autodesk 3ds Max Design 2012 发行说明 (Service Pack 2)

本文档描述在 Autodesk® 3ds Max® 2012 和 Autodesk® 3ds Max® Design 2012 Service Pack 2 (SP2) 软件中进行的修复。强烈建议您在安装软件之前完整阅读本文档。为了便于参考，您应将本自述文件保存到硬盘上。请注意，除非另行指明，否则术语 3ds Max 指的是 3ds Max 和 3ds Max Design。

重要信息：

3ds Max 2012 Service Pack 2 是一个累积更新，它包括以下热修补程序和 Service Pack:

- 热修补程序 1 – Autodesk 3ds Max 2012
- Autodesk 3ds Max 2012 Service Pack 1
- 热修补程序 2 – Autodesk 3ds Max 2012

目录

目录	1
先决条件	1
安装版本	1
安装说明	2
Service Pack 删除	2
其他资源	3
修复了什么？	3
报告问题	7
致谢	7

先决条件

3ds Max 2012/3ds Max Design 2012 Service Pack 2 需要已安装并运行 3ds Max 2012 或 3ds Max Design 2012 软件。

之前的 3ds Max 2012 和 3ds Max Design 2012 热修补程序与 Service Pack 1 不是必需的。

有关更多系统要求信息，另请参见 www.autodesk.com/3dsmax-systemrequirements。

安装版本

根据您的产品版本，请将以下自解压可执行文件之一下载至任意临时位置：

- 对于 Autodesk 3ds Max 2012 32 位: *3dsMax2012_SP2_32-bit_CHS.msp*

- 对于 Autodesk 3ds Max 2012 64 位: *3dsMax2012_SP2_64-bit_CHS.msp*
- 对于 Autodesk 3ds Max Design 2012 32 位: *3dsMaxDesign2012_SP2_32-bit_CHS.msp*
- 对于 Autodesk 3ds Max Design 2012 64 位: *3dsMaxDesign2012_SP2_64-bit_CHS.msp*

注意: *3dsMax2012_SP2_32-bit_CHS.msp* 将不会随 3ds Max Design 2012 一起安装, 3ds Max Design 版本将不会随 3ds Max 2012 一起安装。

安装说明

安装之前, 请验证 Windows Update 是否正在进行中。如果 Windows Update 已安装或已更新文件, 且系统正等待重新启动, 请在尝试安装之前重新启动系统。

1. 验证您是否已成功安装 3ds Max 2012 或 3ds max Design 2012。
2. 将 Service Pack 2 自解压修补程序文件下载至一个临时位置并运行该文件。
3. 解压文件后, 将自动开始安装。按照屏幕上的说明进行操作。

重要信息: 如果在安装 3ds Max 2012 Service Pack 2 时遇到“错误 1334”, 请卸载以前安装的所有 3ds Max 2012 热修复程序和 Service Pack, 然后重新运行 3ds Max 2012 Service Pack 2 安装程序。(Service Pack 2 包含以前的热修复程序和 Service Pack, 因此在重新安装 SP2 时会对其进行恢复。)

Service Pack 删除

Windows XP:

1. 打开“开始”>“设置”>“控制面板”>“添加或删除程序”对话框。
2. 启用“添加或删除程序”对话框顶部的“显示更新”。
3. 选择“Autodesk 3ds Max 2012 Service Pack 2/Autodesk 3ds Max Design 2012 Service Pack 2”。
4. 单击“删除”。

Windows Vista/Windows 7:

5. 打开“开始”>“控制面板”>“程序和功能”。
6. 单击“查看已安装的更新”。
7. 选择“Autodesk 3ds Max 2012 Service Pack 2/Autodesk 3ds Max Design 2012 Service Pack 2”。
8. 单击“卸载”。

其他资源

有关卸载和安装 3ds Max 2012 或 3ds Max Design 2012 的完整说明，请参见《Autodesk 3ds Max 2012 与 Autodesk 3ds Max Design 2012 安装指南》。完整的安装文档集可在安装 DVD 中的 DVD 根目录下的 `\en-US\Docs` 文件夹中找到。

修复了什么？

功能	描述
动画	<ul style="list-style-type: none">曲线编辑器中的水平约束和垂直约束现在可以正常工作。使用“撤消”来断开启用“参数关联”的关联会导致出现程序错误。现在这已得到修复。在曲线编辑器中使用软选择时，不再导致出现程序错误。在多种情况下，在反应管理器中设置了不正确的值。现在这已得到修复。
CAT	<ul style="list-style-type: none">在 Service Pack 1 中，“IK/FK”和“IK 骨骼数”参数存在问题，可能导致运动不正确。现在这已得到修复。移动骨骼不再扭曲角色装备。打开运动层时，添加到螃蟹预设的扭曲分段可能会导致出现程序错误。现在这已得到修复。现在可以正确将腿添加到非骨盆连接部，并且不再将该腿移动到其他位置。扭曲骨骼的多个问题已得到修复。添加骨骼时，不再影响其他层次。某些用户报告了切换动画模式时出现程序错误。现在这已得到修复。按住 Shift 键并克隆 CAT 装备元素时，可能会导致出现程序错误。现在这已得到修复。使用 CAT 运动层路径节点后，重置程序不再将 CAT 脚平台保留在新场景中。现在可对 CAT 对象正确使用“添加附加控制器”按钮。现在单击鼠标右键以取消创建 CAT 基础人类时，可以正确取消创建。“操纵导致拉伸”现在可以正确变换和设置动画。脚架预设装备中的股骨骨骼现在可以正确变换。选中“脊椎控制”中的“关键帧”和“程序”复选框时，脚架预设

功能	描述
	<p>装备头骨将不能正确变形。现在这已得到修复。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marama Blue Jeans 预设装备中的扭曲骨骼分段字段现在可以正确工作。 • 将手的“IK 骨骼数”设置为零时，不再导致错误的动画。 • 在某些情况下，骨骼在平移时将更改图形。现在这已得到修复。 • 创建 CATParent 之前在 CATParent CATRig 参数卷展栏中选择选项时，不再导致出现程序错误。 • “捕捉动画”中的“自动映射”按钮不再导致出现程序错误。 • 平移脚平台和踝部子对象时，人类预设装备腿部将消失。现在这已得到修复。
复合对象	<ul style="list-style-type: none"> • 通过 MAXScript 的 ProCutter 将会产生不可预料的结果或出现程序错误。现在这已得到修复。
客户错误报告 (CER)	<ul style="list-style-type: none"> • 许多客户报告了与多线程有关的程序错误。现在这已得到修复。
FBX 和 FBX 文件链接	<ul style="list-style-type: none"> • 使用“按类别合并”、“按系列合并”和“合并为一个对象”选项时，文件现在可以正确加载。 • 现在启用“使用场景材质定义”后，新的几何体会使用当前材质定义。 • 如果使用“FBX 文件链接”重新加载场景时禁用重新加载选项中的“日光系统”选项，将不再移除场景中的日光系统。 • Revit 导出时具有缺少贴图的 Revit FBX 文件不再使用错误的贴图路径导入。
iray	<ul style="list-style-type: none"> • 用户使用 iray 渲染器时遇到的常见程序错误已得到确认并修复。这是由于 GPU 不可用时启用 GPU 渲染而导致的。 • 修复了对“无漫反射凹凸”的支持。mia_material 的“无漫反射凹凸”选项以及“标准”和“总体”凹凸贴图现在都被考虑。 • 使用新的光泽折射 Lobe（其失去的能量少于 mia_material 的能量）修复了光泽折射。 • 修复了半透明曲面错误地计算曲面内表面上的灯光采样问题，从而降低了半透明曲面的渲染时间。 • 修复了嵌套几何体体积的折射率行为。 • mr (mental ray) Sky 门户对象现在更准确地“聚集”内部场景中的现有天光，从而降低了渲染时间。

功能	描述
	<ul style="list-style-type: none"> 现在可以渲染高分辨率的图像，而以前 GPU 会由于内存不足而失败。每当帧缓冲区太大而不适合 GPU 时，iray 渲染器就会自动启用此功能。 修复了高分辨率图像的 GPU 内存溢出，从而降低了性能损失。
MassFX	<ul style="list-style-type: none"> 修复了更改为“高级”的卷展栏状态。 修复了卷展栏菜单的顺序。 在合成网格生成中使用的极小对象不再导致出现程序错误。 现在可以正确更改高速碰撞的最小速度值。 “世界”选项卡中的睡眠设置不再导致出现 MAXScript 错误。 npx.ExportPhysXScene 错误对话框已更新，更易于理解。 现在如果场景包含 Biped，可以进行烘焙。 使动力学资源管理器或场景资源管理器处于打开状态不再对预览模拟造成负面影响。 “移除骨骼”现在会移除所有运动学骨骼，而不只是选定的第一个骨骼。 “在当前时间计算”现在可以正常工作。 打开刚体修改器 UI 时不再多次重画。 多编辑器中的充气值现在支持对凸面网格类型使用负值。 选择并移动 MassFX 约束现在支持输入变换。 使用具有长方体网格类型的平面现在可以使用正确的碰撞网格图形进行模拟。 现在可以撤消“转换为自定义网格”功能。 刚体碰撞现在可以对背面几何体正常工作。 现在，对运动学骨骼中的骨骼进行分组后，可以进行撤消。

功能	描述
	<ul style="list-style-type: none"> MassFX SDK 现在正确支持接触报告。 现在可以撤消在 MassFX 刚体中创建新网格操作。
精简材质编辑器	<ul style="list-style-type: none"> 双击以从标准材质库添加材质后，现在也可以正确复制材质名称。
Nitrous 视口	<ul style="list-style-type: none"> “对齐”工具现在可以正确用于缩放的组。 使用 ProBoolean 和 ProCutter 时，操作对象现在可以正确显示。 外部参照对象现在可以在视口中显示纹理。 Autodesk 库材质“苦油树木”不再导致出现程序错误。 虚拟对象现在可以正确显示在 Nitrous 视口中。 修复了在打开 .max 文件时会导致出现程序错误的情况。 如果使用“文件链接”，则通过“按材质合并”链接的 Revit FBX 文件中的几何体在使用“在视口中显示真实材质”时会显示为透明。此类文件现在可以正确显示。
渲染	<ul style="list-style-type: none"> 设置为“高级光线跟踪”阴影时，平行光不会投射正确的阴影。现在这已得到修复。
功能区	<ul style="list-style-type: none"> 如果使用“推/拉”绘制选项时按 Tab 键或空格键，可能会出现程序错误。现在这已得到修复。
示例内容	<ul style="list-style-type: none"> 打开 volumeSelToVcolors.max 文件时会导致出现程序错误。现在这已得到修复。
发送到	<ul style="list-style-type: none"> “从 Mudbox 发送到”现在可以在 3ds Max Design 2012 中加载动画。 如果未选择对象，则“发送到 Softimage XSI”现在可以正常工作。
展开 UVW	<ul style="list-style-type: none"> “缝合”工具自定义按钮现在可以使用“缝合”对话框中的设置。 已过滤的选择现在可以正确显示。
视口	<ul style="list-style-type: none"> “最大化显示”现在可以正确作用于辅助对象。 Autodesk 材质现在可以正确显示透明度。 真实材质现在考虑“使用环境背景”复选框。 将硬件明暗处理、天光和 mr Sky 门户视口设置结合使用时，

功能	描述
	<p>不再导致出现程序错误。</p> <ul style="list-style-type: none"> 已进行了其他改进，以便正确支持在程序运行时解除锁定计算机。
视口画布	<ul style="list-style-type: none"> 在某些情况下，绘制工具会导致出现程序错误。现在这已得到修复。

报告问题

Autodesk 的目标是为我们的客户提供最高价值和最高品质的产品，并牢记一个目的：助您成功。

Autodesk 软件产品以其高品质而著称。但是，即使最佳软件也会包含软件缺陷，有时可能会导致系统异常关闭。当发生软件错误时，Autodesk 的客户错误报告 (CER) 使您可以轻松将软件错误的详细信息发送给 Autodesk 以进行分析。

有关详细信息，请访问：www.autodesk.com/cer

对于未生成 CER 的问题，Autodesk 为您提供了一种途径来报告常规产品问题/缺陷，以便可以对其进行评估并可能在将来的产品和服务中加以解决。

有关详细信息，请访问：www.autodesk.com/3dsmax-defectsubmission

对功能或对现有工作流所做的调整已有想法？Autodesk 对此反馈进行评价并已创建在线论坛，以收集 3ds Max 功能优先级以及新想法。

有关详细信息，请访问：3dsmaxfeedback.autodesk.com

致谢...

感谢所有客户对我们的一贯支持并对此 Service Pack 2 版本的内容做出反馈。

敬上

Autodesk 3ds Max 产品团队

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 offerings and specifications 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.