

Autodesk 3ds Max 2012/Autodesk 3ds Max Design 2012 发行说明 (Service Pack 1)

本文档描述在 Autodesk® 3ds Max® 2012 与 Autodesk® 3ds Max® Design 2012 Service Pack 1 (SP1) 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。为了便于以后参考，您应当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。

内容

其他资源	1
修复了什么?	1
支持的操作系统.....	6
此 Service Pack 的版本.....	6
安装说明	6
卸载说明	7

其他资源

有关卸载和安装 3ds Max 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 \zh-CN\Docs 文件夹中找到。

有关故障排除的信息或报告此版本的问题，请参见：www.autodesk.com/3dsmax-support 或 <http://www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support>。

有关更多资源，请参见：<http://www.autodesk.com/3dsmax-learningpath>。

修复了什么？

下表概述了 Service Pack 1 中进行的修复。

功能	描述
动画	<ul style="list-style-type: none">在“设置关键点过滤器”中使用“材质”设置时，如果在具有标准材质的对象上使用“设置关键点”，将发生程序错误。现在这已得到修复。“播放选定对象”设置现在仅播放选定对象，不再播放场景中的所有对象。
CAT	<ul style="list-style-type: none">已重写 CAT 的核心代码。大部分工作已结构化，而且还解决了很多缺陷问题。手指预设未正确加载。现在它们按照预期方式进行加载。轨迹视图和运动层打开后，使用“撤销”会导致程序错误。

功能	描述
	<p>现在这已得到修复。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 锁骨现在可以正确地拉伸以调整到上臂位置。 • 具有运动层的 RG3 装备现在可以正确无误地进行加载。 • 撤消对“手指数”所做的更改会导致程序错误。现在这已得到修复。 • 克隆装备元素不再导致程序错误。 • 可伸缩肢体现在可以正确处理已移除的踝部。 • MAXScript: ExtraRigNodesInterface() 现在可从 CATParentTrans 上获取。 • 即使在为这些轨迹设置动画时, CAT 现在也会保存位置和旋转的控制器类型。 • 在设置模式下使用“拉伸”和进行平移时, 所有操作现在应正常工作。 • 扭曲骨骼现在可同时针对两个手掌正确起作用。 • 骨骼现在可在设置模式下正确继承。 • 旋转脚趾位置时, 会以非常小的比例移动。现在这已得到修复。 • 在具有分段肢体的装备中, 每个肢体中的第二个骨骼会错误地设置为该骨骼中第一段的子对象。现在, 第二个骨骼已正确设置为最后一段的子对象。 • 尾部链接现在可以在设置模式中正确缩放。 • 在“运动面板”中将 IK 滑块设置为 0 时, 腕部有时会无法正确旋转。现在这已得到修复。 • 更改装备结构不再导致程序错误。 • 使用 CAT 加载旧版 .max 文件时发生的程序错误已修复。 • 重新定位运动捕捉数据将导致发生 MAXScript 错误。现在这已得到修复。 • 使用 Shift 和克隆功能克隆 CATRig 时, 右键单击会导致程序错误。现在, 右键单击可取消克隆并恢复上一个场景状态, 类似单击其他 3ds Max 对象。 • 现在, 您可以将“管理容器”功能用于包含 CATRig 的已保存容器。 • 撤消 CATRig 上的动画会导致程序错误。现在这已得到修复。 • 在打开“全局参数”对话框时使用“CATMotion 范围”组, CAT 不再暂时冻结。 • CAT 锁定骨骼功能现在可以正常运行。 • 使用容器中的 CATRig 时, 保存、关闭或卸载容器现在可以正常工作。 • 将反应控制器应用于脚踝可能会导致程序错误。现在这已得到修复。 • 镜像已保存的姿势时, 镜像装备不再发生变形。现在, 它可以正确镜像该装备。 • 创建绝对层时, 继承位置/旋转将导致发生 90 度的偏移。继

功能	描述
	<p>承现在可以正常工作。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 将相同的预设装备 (.rg3) 加载到同一场景时, 增加的装备现在会以增量形式命名骨骼, 因此不会有重复的名称。 • 现在可以正确地保存和加载带有装备的姿势。
CivilView (仅限 3ds Max Design 2012)	修改曲面参数不再导致程序错误。
环境	环境贴图的开/关设置现在可以正常工作。
帮助	帮助菜单中的“下载植物”链接现在能加载正确的页面。
信息中心	通讯中心中的气泡式消息现在可以正确显示。
镜像	镜像对象后, 法线有时显示不正确。现在这已得到修复。
Nitrous	<ul style="list-style-type: none"> • Autodesk 金属漆现在可以正确显示在 Nitrous 视口中。 • 在具有“真实”明暗处理的视口和 Quicksilver 渲染中, 坐标卷展栏上的模糊设置生成了过多的模糊。现在这已得到修复。 • “mr Physical Sky”和“mr 摄影曝光控制”现在可以在 Nitrous 视口中立即更新。 • 具有“真实”明暗处理的视口现在可以反映对“W 坐标”>“角度”参数(对于 UVW 贴图坐标)所做的更改。 • 具有标准材质的对象现在可以显示对象的背面。 • 将“UVW 展开”应用于对象不再损坏“视口画布”中的 2D 视图。 • 环境贴图背景现在可以在 ATI 4870 图形卡上正确渲染, 不再显示为纯黑色。 • 在“可编辑多边形”中使用“编辑三角剖分”/“改向”按钮时, 虚线现在可以在“多边形”的“三角形”中正确显示。 • 在转换为“可编辑多边形”之后使用“NURMS 细分”时, 导入的 FBX 文件不再导致程序错误。 • 使用壳材质时, 贴图现在可以正确显示。 • 选择预览现在可以正确使用“可编辑多边形”。 • “对象属性”中的“顶点通道显示”现在可以正确显示顶点的初始颜色设置。 • “多边形子对象”现在在选择后, 可以正确显示边。 • 在“可编辑网格”>“边”子对象层级取消选择“边”时, 取消选择的“边”不再显示背景。 • 在“视口配置”对话框>“视觉样式外观”面板上, “适用到所有视图”现在可以正确处理具有非真实照片级样式的视口。 • 在具有“真实”或“明暗处理”明暗处理类型的视口中, 选择“显示”面板>“显示颜色”卷展栏>“明暗处理”>“对象颜色”现在可以显示对象颜色(而不是材质颜色)。 • 如果将“精简材质编辑器”设置为在示例窗中显示自定义采样对象, 则该对象将出现在 Nitrous 视口中。现在这问题已

功能	描述
	<p>得到修复。</p> <ul style="list-style-type: none"> • “显示”面板中的冻结功能现在可以正确更新视口。 • 法线现在可以使用“编辑网格”>“显示法线”设置进行显示。 • 在正交视图中，默认光源方向现在已正确设置为向右上角稍稍偏移。 • 在对象后面或活动栅格上不再绘制选择框蚂蚁线（虚线）。 • 进行多重选择后，将停止显示选择框蚂蚁线（虚线）。现在，它始终显示。 • 启用色调贴图程序且指定“mr Physical Sky”（但不启用）后，背景不再显示为黑色。 • 视口背景切换到显示线框或边界框后，不再切换为关闭或闪烁。 • 镜像对象或负缩放的对象现在可以正确地显示面边。 • 使用镜像工具时，原始对象有时会显示翻转的法线。现在这已得到修复。 • 渐进式渲染现在可以正确地绘制取消隐藏的面。 • 如果已启用 Ambient Occlusion，则在使用 Ink 'n Paint 材质时，“高光”参数将导致对象变成黑色。该材质现在可以正确显示。 • 如果灯光和对象曲面彼此距离太近，则在使用灯光图形时，会出现瑕疵。灯光图形现在可以正确显示。 • 现在，隐藏具有目标的对象时，对象及其目标都将被隐藏：目标不再保持可见。 • 如果装备层次的组成部分被隐藏，则带动画的变形网格将停止更新。变形网格现在可以正确更新。 • 在包含外部参照场景的场景中进入“孤立”模式后，这些外部参照场景不再继续可见。 • 将视口模式设置为“一致的色彩”和“隐藏线”后，“用场景灯光照亮”和“用默认灯光照亮”条目现在将显示在“明暗处理视口标签菜单”中。“视口”菜单也将正确地显示照明的状态。 • 通过改进系统和视频卡内存的管理，提高了大型多边形对象的性能。使用 2GB 或更大容量视频内存时，性能提高效果最好。 • 在移动、旋转和缩放之间切换时，变换 Gizmo 有时不会更新。现在，它可以在所有视口中正确更新。 • 缩放视口大小时，对象也会直观地随视口大小的缩放而缩放。现在这已得到修复。 • 在某些情况下，打开另一个场景时将显示来自先前加载的场景中的对象。现在这已得到修复。 • 在带动画的变形网格上使用“视口重影”或结合使用“设置关键点”和“重影”时，可能会发生程序错误。现在这已得到修复。

功能	描述
	<ul style="list-style-type: none"> 使用“重影”时，所有对象都会错误地显示边面。现在对象可以正确显示。 DirectX 明暗器添加了对自定义灯光的支持，现在可在视口中支持多个灯光。 使用环境背景并激活安全框时，该背景将适应视口。现在该背景正确适应安全框。 空白或无效的放样对象会导致程序错误。现在这已得到修复。 频繁视口屏幕闪烁和刷新问题已更正。
Quicksilver 硬件渲染器	<ul style="list-style-type: none"> “间接照明”现在可以正常工作。 “渲染区域”现在可以渲染正确的区域。 渲染时，“景深”在模糊区域中不再闪烁。 .xmsl 文件在某些情况下可能与 .msl 文件指定了相同的关键点。这导致发生了程序错误。现在 .xmsl 文件被指定有唯一的关键点，不再会发生程序错误。 加载 .xmsl 文件时，未考虑文件参数值。现在，所有参数都已正确加载。 使用“日光系统”（“太阳光: mr Sun”和“天光: mr Sky”）时，渲染始终曝光过度。曝光控制现在可以正常工作。
功能区	启动时出现“分析 XAML 时出错”错误已得到修复。
SDK（仅限 3ds Max 2012）	创建节点时，NodeEventSystem 现在可以发送已添加节点的事件。
UVW 展开	<ul style="list-style-type: none"> “像素捕捉”和“栅格捕捉”图标已翻转且已更正。 缩放工具已优化为以更直观的方式工作。 使用“剥”工具创建点到点接缝时，隐藏的面不再可见。 打开“编辑 UVW”对话框时，“可编辑多边形”的细分几何体不再导致程序错误。 三个通用优化已得到实现，可大大提高“UVW 展开”的性能。 当重置 UVW，然后单击“快速剥”时，不再发生程序错误。
视口	<ul style="list-style-type: none"> 在视口之间进行切换或最大化活动视口时，可能会发生程序错误。现在这已得到修复。 当 Arch & Design 材质使用大型位图时，Nitrous 和 Direct3D 出现的内存泄漏已确认并修复。 “栅格间距”和“栅格间距状态”在视口中未正确更新。现在这已得到修复。
视口画布	“视口画布”现在支持合成材质。
项目文件夹	现在，您可以在主 UI 中看到“项目文件夹图标”。
Backburner	“网络渲染”现在可以正确使用 Backburner 2012（某些消息以英语显示）完成工作。

功能	描述
热键图	热键图现在可以正确显示。

支持的操作系统

可在以下受支持的操作系统上使用 32 或 64 位版本的 Autodesk 3ds Max 2012/Autodesk 3ds Max Design 2012 Service Pack 1:

- Microsoft® Windows® XP Professional (SP2 或更高版本) 操作系统
- Microsoft® Windows® XP Professional x64 (SP2 或更高版本) 操作系统
- Microsoft® Windows Vista® Business (SP2 或更高版本) 操作系统
- Microsoft® Windows Vista® Business x64 (SP2 或更高版本) 操作系统
- Microsoft® Windows® 7 Professional 操作系统
- Microsoft® Windows® 7 Professional x64 操作系统
- Mac® 操作系统: 只要满足特定的系统要求, 即可在装有 Boot Camp® 的 Mac® 上或通过 Parallels Desktop for Mac 来运行 3ds Max 2012/3ds Max Design 2012 Service Pack 1。有关更多详细信息, 请参考《Autodesk 3ds Max 2011 与 Autodesk 3ds Max Design 2011 安装指南》(可在产品介质上找到)。

对于在本文档中标识的合格软件或硬件 (或您可能使用的与 Autodesk 产品有关的任何其他第三方软件或硬件) 的第三方硬件或软件供应商所发布的更新、扩展或新版本的安装中产生的 Autodesk 软件错误或失败, Autodesk 不承担任何责任。

此 Service Pack 的版本

Autodesk 3ds Max 2012 32 位	3dsMax2012_SP1_32-bit_CHS.msp
Autodesk 3ds Max 2012 64 位	3dsMax2012_SP1_64-bit_CHS.msp
Autodesk 3ds Max Design 2012 32 位	3dsMaxDesign2012_SP1_32-bit_CHS.msp
Autodesk 3ds Max Design 2012 64 位	3dsMaxDesign2012_SP1_64-bit_CHS.msp

安装说明

1. 为系统下载相应的文件。请参见[此 Service Pack 的版本](#)。
2. 双击相应的 MSP 文件启动安装程序。
3. 出现提示时单击“下一步”。
4. 完成后单击“完成”。

卸载说明

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 1/Autodesk 3ds Max Design 2012 Service Pack 1”。
4. 单击“删除”。

Windows Vista 和 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 1/Autodesk 3ds Max Design 2012 Service Pack 1”。
8. 单击“卸载”。

Autodesk, and Autodesk Maya 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.