

# Autodesk 3ds Max 2012 und Autodesk 3ds Max Design 2012 Versionshinweise (Service Pack 1)

Dieses Dokument beschreibt die Korrekturen in Autodesk® 3ds Max® 2012 und Autodesk® 3ds Max® Design 2012 Service Pack 1 (SP1). 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.

*3ds Max 2012 Service Pack 1 ist ein kumulatives Update. Es enthält die folgenden Hotfix:  
Hotfix 1 – Autodesk 3ds Max 2012*

## Inhalt

Zusätzliche Ressourcen .....	1
Behobene Probleme .....	1
Unterstützte Betriebssysteme .....	7
Versionen dieses Service Packs.....	8
Installationsanweisungen .....	8
Deinstallationsanweisungen .....	8

## Zusätzliche Ressourcen

Ausführliche Anweisungen zur Deinstallation und Installation von 3ds Max 2012 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 `\de-DE\Docs` unter dem Stammordner der DVD.

Anweisungen zur Fehlerbehebung oder zum Berichten von Problemen mit diesem Release finden Sie unter [www.autodesk.com/3dsmax-support](http://www.autodesk.com/3dsmax-support) oder [www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support](http://www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support).

Weitere Ressourcen finden Sie unter <http://www.autodesk.com/3dsmax-learningpath>.

## Behobene Probleme

In der folgenden Tabelle sind die im Service Pack 1 behobenen Fehler aufgeführt.

Funktion	Beschreibung
Animation	<ul style="list-style-type: none"><li>Bei Verwendung der Materialeinstellung in Keyfilter einstellen tritt ein Programmfehler auf, wenn Sie Key einstellen auf ein Objekt mit einem Standardmaterial anwenden. Dies wurde behoben.</li></ul>

Funktion	Beschreibung
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Einstellung Auswahl abspielen spielt jetzt nur die ausgewählten Objekte und nicht mehr alle Objekte in der Szene ab.</li> </ul>
CAT	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Kerncode von CAT wurde überarbeitet. Viele der Überarbeitungen betrafen die Struktur, aber auch viele Fehler wurden behoben.</li> <li>• Ziffernvoreinstellungen wurden nicht ordnungsgemäß geladen. Jetzt werden sie ordnungsgemäß geladen.</li> <li>• Wenn die Spuransicht und Bewegungs-Layer geöffnet waren, wurde mit dem Befehl Rückgängig ein Programmfehler verursacht. Dies wurde behoben.</li> <li>• Schlüsselbeine werden jetzt ordnungsgemäß gestreckt, damit sie sich der Position des Oberarms anpassen.</li> <li>• RG3-Rigs mit Bewegungs-Layer werden nun fehlerfrei geladen.</li> <li>• Das Rückgängigmachen einer Änderung an der Fingeranzahl verursachte einen Programmfehler. Dies wurde behoben.</li> <li>• Das Klonen von Rig-Elementen verursacht keinen Programmfehler mehr.</li> <li>• Gliedmaßendehnungen funktionieren nun ordnungsgemäß (Knöchel wird entfernt).</li> <li>• MAXScript: ExtraRigNodesInterface() ist jetzt in CATParentTrans verfügbar.</li> <li>• CAT speichert jetzt Controller-Typen für Position und Drehung, selbst wenn diese Spuren animiert sind.</li> <li>• Alle Operationen sollten jetzt ordnungsgemäß funktionieren, wenn Dehnen und Konvertieren im Einrichtungsmodus verwendet werden.</li> <li>• Das Verdrehen von Bones funktioniert jetzt ordnungsgemäß für beide Handflächen.</li> <li>• Bones werden nun ordnungsgemäß im Einrichtungsmodus übernommen.</li> <li>• Zehpositionen wurden in einem sehr kleinen Maßstab verschoben, wenn sie gedreht wurden. Dies wurde behoben.</li> <li>• In Rigs mit segmentierten Gliedmaßen wurde der zweite Bone in jedem Glied nicht korrekt dem ersten Segment im Bone übergeordnet. Jetzt wird der zweite Bone korrekt dem letzten Segment übergeordnet.</li> <li>• Schwanzverbindungen werden jetzt ordnungsgemäß im Einrichtungsmodus skaliert.</li> <li>• Das Handgelenk wurde in einigen Fällen nicht ordnungsgemäß gedreht, wenn in der Bewegungspalette der IK-Schieberegler auf Null gestellt wurde. Dies wurde behoben.</li> <li>• Das Ändern von Rig-Strukturen verursacht keinen Programmfehler mehr.</li> <li>• Ein Programmfehler beim Laden von älteren .max-Dateien mit</li> </ul>

Funktion	Beschreibung
	<p>CAT wurde behoben.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Übertragen von Motion-Capture-Daten verursachte einen MAXScript-Fehler. Dies wurde behoben.</li> <li>• Beim Klonen eines CAT-Rigs mit Klonen bei gedrückter Umschalttaste verursachte ein Klicken mit der rechten Maustaste einen Programmfehler. Jetzt wird wie bei anderen 3ds Max-Objekten durch Klicken mit der rechten Maustaste das Klonen abgebrochen und der vorherige Status der Szene wiederhergestellt.</li> <li>• Sie können nun mit der Funktion Container verwalten auch gespeicherte Container mit CAT-Rigs verwalten.</li> <li>• Das Rückgängigmachen von Animationen auf CAT-Rigs verursachte einen Programmfehler. Dies wurde behoben.</li> <li>• CAT wird nicht mehr vorübergehend blockiert, wenn der Bereich CATMotion-Bereich mit geöffnetem Dialogfeld Globale verwendet wird.</li> <li>• Die CAT-Funktion Bone fixieren funktioniert jetzt ordnungsgemäß.</li> <li>• Bei Verwendung von CAT-Rigs in Containern funktioniert das Speichern, Schließen oder Entladen des Containers nun ordnungsgemäß.</li> <li>• Das Anwenden eines Reaktor-Controllers auf den Knöchel konnte einen Programmfehler verursachen. Dies wurde behoben.</li> <li>• Beim Spiegeln von gespeicherten Posen wird das gespiegelte Rig nicht mehr verformt. Jetzt wird das Rig korrekt gespiegelt.</li> <li>• Beim Erstellen von absoluten Layern führte das Übernehmen von Position/Rotation zu einem Versatz von 90 Grad. Übernehmen funktioniert nun ordnungsgemäß.</li> <li>• Beim Laden desselben Vorgabe-Rigs (.rg3) in der gleichen Szene werden für die zusätzlichen Rigs jetzt die Bone-Namen hochgezählt, damit keine Namen doppelt erscheinen.</li> </ul>
CivilView (nur 3ds Max Design 2012)	Das Ändern von Oberflächenparametern führt nicht mehr zu Programmfehlern.
Umgebung	Die Einstellung Umgebungs-Map ein/aus funktioniert nun ordnungsgemäß.
Hilfe	Über den Link „Vegetation herunterladen“ im Menü „Hilfe“ wird jetzt die richtige Seite geöffnet.
InfoCenter	Sprechblasen-Benachrichtigungen im Kommunikations-Center werden jetzt ordnungsgemäß angezeigt.
Spiegeln	Normalen wurden nicht immer korrekt angezeigt, wenn Objekte gespiegelt wurden. Dies wurde behoben.
Nitrous	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autodesk Metallic Paint wird jetzt ordnungsgemäß in Nitrous-Ansichtsfenstern angezeigt.</li> <li>• Mit der Einstellung Unschärfe im Rollout Koordinaten wurden</li> </ul>

Funktion	Beschreibung
	<p>zu starke Bewegungsunschärfen in Ansichtsfenstern mit realistischer Schattierung und in Quicksilver-Renderings generiert. Dies wurde behoben.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• „mr-Physischer Himmel“ und „mr - Fotografische Belichtungssteuerung“ werden jetzt sofort in Nitrous-Ansichtsfenstern aktualisiert.</li> <li>• In Ansichtsfenstern mit realistischer Schattierung werden nun Änderungen an der W-Koordinate &gt; Parameter Winkel (für UVW-Mapping-Koordinaten) reflektiert.</li> <li>• Für Objekte mit einem Standardmaterial können nun Objektrückseiten angezeigt werden.</li> <li>• Durch Anwenden von UVW zuweisen auf ein Objekt wird die 2D-Ansicht in Ansichtsfenster: Leinwand nicht mehr beschädigt.</li> <li>• Mit der Grafikkarte ATI 4870 wird ein Umgebungs-Map-Hintergrund jetzt ordnungsgemäß gerendert, anstatt als Volumenkörper angezeigt zu werden.</li> <li>• Bei Verwendung von Dreieckseinteilung bearbeiten / Schaltfläche Umdrehen in bearbeitbaren Polys werden gestrichelte Linien jetzt ordnungsgemäß in Polygone &gt; Dreiecke angezeigt.</li> <li>• Importierte FBX-Dateien führen nicht mehr dazu, dass das Programm Fehler beim Verwenden von NURMS-Unterteilung nach dem Konvertieren in ein bearbeitbares Poly verursacht.</li> <li>• Maps werden jetzt ordnungsgemäß angezeigt, wenn Sie das Hüllenmaterial verwenden.</li> <li>• Die Auswahlvorschau funktioniert nun ordnungsgemäß bei bearbeitbaren Polys.</li> <li>• Die Scheitelpunktkanalanzeige in den Objekteigenschaften zeigt jetzt ordnungsgemäß die ursprüngliche Farbeinstellung für den Scheitelpunkt an.</li> <li>• Polygon-Unterobjekte werden nun ordnungsgemäß mit Kanten angezeigt, wenn dies ausgewählt wurde.</li> <li>• Wenn Sie die Auswahl von Kanten unter Bearbeitbares Netz &gt; Unterobjektebene Kante aufheben, werden für die nicht ausgewählten Kanten nicht mehr Hintergründe angezeigt.</li> <li>• Auf alle Ansichten anwenden im Dialogfeld Ansichtsfenster konfigurieren &gt; Palette Visueller Stil &amp; Darstellung funktioniert nun ordnungsgemäß mit Ansichtsfenstern, die nicht fotorealistische Stile haben.</li> <li>• Durch Auswahl des Palettenbefehls Anzeige &gt; Rollout Anzeigefarbe &gt; Schattiert &gt; Objektfarbe wird jetzt die Objektfarbe (anstatt der Materialfarbe) in Ansichtsfenstern mit realistischer Schattierung oder schattierter Schattierung angezeigt.</li> <li>• Wenn Sie den kompakten Material-Editor zum Anzeigen eines benutzerdefinierten Musterobjekts in einem Musterfeld</li> </ul>

Funktion	Beschreibung
	<p>verwendeten, wurde das Objekt in Nitrous-Ansichtsfenstern angezeigt. Dies wurde behoben.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Funktion Gefroren in der Gruppe Anzeige aktualisiert Ansichtsfenster nun korrekt.</li> <li>• Normalen werden jetzt mit der Einstellung Netz bearbeiten &gt; Normalen zeigen angezeigt.</li> <li>• In orthogonalen Ansichten ist die vorgegebene Lichtrichtung jetzt ordnungsgemäß so festgelegt, dass sie leicht nach oben rechts versetzt ist.</li> <li>• Der Auswahlfeld-Markierungsrahmen (die gestrichelte Linie) wird nicht mehr hinter Objekten oder auf dem aktiven Raster gezeichnet.</li> <li>• Der Auswahlfeld-Markierungsrahmen (die gestrichelte Linie) wurde nach einer Mehrfachauswahl nicht mehr angezeigt. Jetzt wird er immer angezeigt.</li> <li>• Der Hintergrund wird nicht mehr schwarz angezeigt, wenn die Tone Mapping-Lösung aktiviert ist und ein „mr-Physischer Himmel“ zugewiesen, jedoch nicht aktiviert ist.</li> <li>• Der Hintergrund des Ansichtsfensters wechselt nicht mehr zu Deaktiviert oder flackert beim Wechsel zur Drahtgittermodell- oder Begrenzungsrahmenanzeige.</li> <li>• Gespiegelte oder negativ skalierte Objekte zeigen Flächenkanten jetzt korrekt an.</li> <li>• Wenn Sie mit dem Hilfsmittel Spiegeln arbeiteten, wurde das ursprüngliche Objekt manchmal mit umgekehrten Normalen angezeigt. Dies wurde behoben.</li> <li>• Beim progressiven Rendern werden eingeblendete Flächen jetzt ordnungsgemäß gezeichnet.</li> <li>• Wenn Sie mit dem Cartoon-Material arbeiteten, führte der Glanzlichtparameter dazu, dass das Objekt schwarz angezeigt wurde, falls Umgebungsokklusion aktiviert wurde. Das Material wird jetzt richtig angezeigt.</li> <li>• Bei Verwendung von Lichtkonturen wurden Darstellungsfehler angezeigt, wenn die Lichtquelle zu nahe an einer Objektoberfläche lag. Lichtkonturen werden jetzt ordnungsgemäß angezeigt.</li> <li>• Wenn Sie ein Objekt mit einem Ziel ausblenden, werden jetzt sowohl das Objekt als auch sein Ziel ausgeblendet: Das Ziel bleibt nicht mehr sichtbar.</li> <li>• Animierte verformte Netze konnten nicht mehr aktualisiert werden, wenn Teile der Rig-Hierarchie verdeckt waren. Verformte Netze werden nun korrekt aktualisiert.</li> <li>• Wenn Sie in einer Szene mit einer XRef-Szene in den Isolieren-Modus wechseln, bleibt die referenzierte Szene nicht mehr weiterhin sichtbar.</li> <li>• Die Befehle Illuminieren mit &gt; Szenenlichter und Illuminieren</li> </ul>

Funktion	Beschreibung
	<p>mit &gt; Standardlichter werden jetzt im Menü für die Ansichtsfenster-Schattierungsbeschriftung angezeigt, wenn für den Ansichtsfenstermodus Einheitliche Farben und Verdeckte Linie festgelegt wurde. Im Menü Ansichtsfenster wird auch der Status der Beleuchtung korrekt angezeigt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Leistungsverbesserung wurde für große Poly-Objekte durch effizientere System- und Grafikkarten-Speicherverwaltung vorgenommen. Die Leistungsverbesserung wirkt sich optimal mit 2 GB oder mehr Grafikspeicher aus.</li> <li>• Der Transformations-Gizmo wurde nicht immer beim Wechseln zwischen Verschieben, Drehen und Skalieren aktualisiert. Jetzt wird er korrekt in allen Ansichtsfenstern aktualisiert.</li> <li>• Wenn Sie die Größe des Ansichtsfensters änderten, wurden die darin enthaltenen Objekte auch visuell mit der Größe des Ansichtsfensters skaliert. Dies wurde behoben.</li> <li>• In einigen Fällen wurden beim Öffnen einer anderen Szene Objekte aus zuvor geladenen Szenen angezeigt. Dies wurde behoben.</li> <li>• Bei Verwendung von Ansichtsfenster-Ghosting auf animierten Verformungsnetzen oder Verwenden des Modus Key einstellen mit Ghosting konnte ein Programmfehler auftreten. Dies wurde behoben.</li> <li>• Beim Ghosting wurden alle Objekte fälschlicherweise mit Flächen mit Kanten angezeigt. Jetzt werden die Objekte korrekt angezeigt.</li> <li>• In DirectX-Shadern wurde Unterstützung für benutzerdefinierte Lichtquellen hinzugefügt; sie unterstützen nun mehrere Lichtquellen in Ansichtsfenstern.</li> <li>• Bei Verwendung eines Umgebungshintergrunds und Aktivieren von Sichere Frames wurde der Hintergrund an das Ansichtsfenster angepasst. Jetzt wird er korrekt an den sicheren Frame angepasst.</li> <li>• Leere oder ungültige Loft-Objekte haben einen Programmfehler verursacht. Dies wurde behoben.</li> <li>• Umfangreiche Probleme mit blinkenden Ansichtsfenster-Bildschirmen und der Bildschirmaktualisierung wurden behoben.</li> </ul>
Quicksilver Hardware-Renderer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Option Indirekte Illumination funktioniert nun ordnungsgemäß.</li> <li>• Mit dem Befehl Bereich rendern werden jetzt die richtigen Bereiche gerendert.</li> <li>• Die Option Tiefenschärfe flackert beim Rendern nicht mehr in unscharfen Bereichen.</li> <li>• .In einigen Fällen konnten <i>XMSL</i>-Dateien die gleichen Keys wie <i>MSL</i>-Dateien gegeben werden. Dies verursachte einen Programmfehler. Jetzt erhalten <i>XMSL</i>-Dateien einen</li> </ul>

Funktion	Beschreibung
	<p>eindeutigen Key, und der Programmfehler tritt nicht mehr auf.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Dateiparameterwerte wurden beim Laden von <i>XMSL</i>-Dateien nicht berücksichtigt. Jetzt werden alle Parameter ordnungsgemäß geladen.</li> <li>• Das Rendering wurde bei Verwendung von Tageslichtsystemen (Sonnenlicht: mr-Sonne und Himmelslicht: mr-Himmel) immer überbelichtet. Die Belichtungssteuerung funktioniert nun ordnungsgemäß.</li> </ul>
Multifunktionsleiste	Der „Fehler beim Analysieren der Xaml-Datei“ beim Start wurde behoben.
SDK (nur 3ds Max 2012)	NodeEventSystem sendet jetzt Knoten-hinzugefügt-Ereignisse beim Erstellen von Knoten.
UVW zuweisen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Symbole Pixel-Objektfang und Rasterobjektfang waren vertauscht und wurden korrigiert.</li> <li>• Die Hilfsmittel zur Skalierung wurden verfeinert und funktionieren jetzt intuitiver.</li> <li>• Beim Erstellen von Punkt-zu-Punkt-Nähten mit dem Hilfsmittel Schälen werden verdeckte Flächen jetzt nicht mehr sichtbar.</li> <li>• Die tesselierte Geometrie eines bearbeitbaren Polys führt nicht mehr dazu, dass das Programm Fehler beim Öffnen des Dialogfelds UVWs bearbeiten verursacht.</li> <li>• Drei allgemeine Optimierungen wurden implementiert, die die Leistung von UVW zuweisen erheblich erhöhen.</li> <li>• Ein Programmfehler tritt nicht mehr auf, wenn Sie UVWs zurücksetzen und dann auf Schnell schälen klicken.</li> </ul>
Ansichtsfenster	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Programmfehler konnte auftreten, wenn Sie zwischen Ansichtsfenstern wechselten oder das aktive Ansichtsfenster maximierten. Dies wurde behoben.</li> <li>• Ein Arbeitsspeicherverlust, der mit Nitrous und Direct3D auftrat, sobald das Material Arch &amp; Design große Bitmaps verwendete, wurde erkannt und behoben.</li> <li>• Rasterabstand und Rasterabstand Status wurden nicht korrekt in den Ansichtsfenstern aktualisiert. Dies wurde behoben.</li> </ul>
Ansichtsfenster: Leinwand	Ansichtsfenster: Leinwand unterstützt jetzt zusammengesetztes Material.

## Unterstützte Betriebssysteme

Verwenden Sie für die 32- oder 64-Bit-Version des Service Packs 1 für Autodesk 3ds Max 2012 / Autodesk 3ds Max Design 2012 eines der folgenden unterstützten Betriebssysteme:

- Microsoft® Windows® XP Professional (SP2 oder neuer)
- Microsoft® Windows® XP Professional x64 (SP2 oder neuer)
- Microsoft® Windows Vista® Business (SP2 oder neuer)

- Microsoft® Windows Vista® Business x64 (SP2 oder neuer)
- Microsoft® Windows® 7 Professional
- Microsoft® Windows® 7 Professional x64
- Mac®-Betriebssystem: Das Service Pack 1 für 3ds Max 2012 / 3ds Max Design 2012 kann auf einem Mac® entweder mithilfe von Boot Camp® oder Parallels Desktop for Mac ausgeführt werden, sofern die Systemanforderungen erfüllt sind. Weitere Angaben finden Sie im *Autodesk 3ds Max 2011- und 3ds Max Design 2011 Installationshandbuch* (auf dem Produktdatenträger verfügbar).

Autodesk kann nicht für Fehler oder Defekte von Autodesk-Software verantwortlich gemacht werden, wenn diese durch die Installation von Aktualisierungen, Erweiterungen oder neuen Softwareversionen verursacht werden, die von Drittanbietern für die in diesem Dokument beschriebene Software oder Hardware veröffentlicht wurden (oder durch beliebige andere Hard- oder Software von Drittanbietern, die Sie in Verbindung mit Autodesk-Produkten benutzen).

### Versionen dieses Service Packs

Autodesk 3ds Max 2012 32-Bit	3dsMax2012_SP1_32-bit_DEU.msp
Autodesk 3ds Max 2012 64-Bit	3dsMax2012_SP1_64-bit_DEU.msp
Autodesk 3ds Max Design 2012 32-Bit	3dsMaxDesign2012_SP1_32-bit_DEU.msp
Autodesk 3ds Max Design 2012 64-Bit	3dsMaxDesign2012_SP1_64-bit_DEU.msp

### Installationsanweisungen

1. Laden Sie die Ihrem System entsprechende Datei herunter. Weitere Informationen finden Sie unter [Versionen dieses Service Packs](#).
2. Doppelklicken Sie die entsprechende MSP-Datei, um das Installationsprogramm auszuführen.
3. Klicken Sie im Dialogfeld auf „Weiter“.
4. Klicken Sie auf „Fertigstellen“, wenn die Installation abgeschlossen wurde.

### Deinstallationsanweisungen

#### 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 1 / Autodesk 3ds Max Design 2012 Service Pack 1 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 1 / Autodesk 3ds Max Design 2012 Service Pack 1 aus.
8. Klicken Sie auf Deinstallieren.

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.