

Autodesk 3ds Max 2012 および Autodesk 3ds Max Design 2012 リリース ノート(Service Pack 1)

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 1 (SP 1) で行われた修正について説明しています。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。また、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、特に断らない限り、3ds Max と 3ds Max Design の両方を指します。

3ds Max 2012 の Service Pack 1 は累積型の更新であるため、次に示す修正パッチ(Hotfix)も同時に適用されることとなります。

Autodesk 3ds Max 2012 の修正パッチ 1(Hotfix 1)

目次

追加の製品情報.....	1
解決された問題.....	1
サポートされているオペレーティング システム	7
この Service Pack のバージョン	8
インストール手順.....	8
アンインストール手順.....	9

追加の製品情報

3ds Max 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。

トラブルシューティングに関する情報を参照する、またはこのリリースでの問題点を指摘するには、www.autodesk.com/3dsmax-support または www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support を参照してください。

その他の製品情報については、<http://www.autodesk.co.jp/3dsmax-learningpath> を参照してください。

解決された問題

次の表に Service Pack 1 で行われた修正の概略を示します。

機能	説明
アニメーション	<ul style="list-style-type: none">[キーフィルタを設定]で[マテリアル]の設定を使用している場合

機能	説明
	<p>、標準マテリアルのオブジェクトで[キーを設定]を使用するとプログラム エラーが発生することがありました。この問題は解決されました。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [選択を再生]を設定したときは、選択オブジェクトのみが再生されるようになり、シーン内の全オブジェクトが再生されることはなくなりました。
CAT	<ul style="list-style-type: none"> • CAT のコア コードが書き換えられました。その大半は構造に関するものですが、同時に多くの問題も修正されました。 • 桁のプリセットが正しくロードされませんでした。修正により、現在は正しくロードされるようになりました。 • トラックビューとモーションレイヤが開いているときに[元に戻す]を使用すると、プログラム エラーが発生していました。この問題は解決されました。 • 鎖骨が上腕の位置に合わせて正しく伸びるようになりました。 • モーションレイヤを付加した RG3 リグが、エラーを起こさずにロードできるようになりました。 • 指の数の変更を元に戻すと、プログラム エラーが発生することがありました。この問題は解決されました。 • リグ要素のクローンを作成してもプログラム エラーが発生しなくなりました。 • 伸縮するリムが、足首を削除しても正しく動作するようになりました。 • MAXScript の ExtraRigNodesInterface() が、CATParentTrans から利用できるようになりました。 • 位置と回転のトラックがアニメートされていても、これらのコントローラタイプを CAT で保存できるようになりました。 • ストレッチの使用時と設定モードでの変換時に、すべての操作が正しく機能するようになりました。 • ボーンのツイストが両方の手のひらで正常に動作するようになりました。 • 設定モードでボーンの継承が正しく行われるようになりました。 • 足の指を回転しても、わずかずつしか移動しない場合がありました。この問題は解決されました。 • セグメント化されたリムを持つリグにおいて、各リムの 2 番目のボーンがボーン内の最初のセグメントにペアレント化されてしまうという誤動作が発生していました。修正により、2 番目のボーンが正常に最後のセグメントにペアレント化されるようになりました。 • 尾のリンクが設定モードで正しくスケールされるようになりました。 • [モーション]パネル上の IK スライダーでゼロに設定すると、場合によっては手首の回転が正しくないことがありました。この問題は解決されました。 • リグ構造を変更してもプログラム エラーが発生しなくなりました。

機能	説明
	<ul style="list-style-type: none"> 。 <ul style="list-style-type: none"> • プログラム エラーの発生により従来の .max ファイルが CAT で読み込めないという問題がありましたが、これが修正されました。 • モーションキャプチャデータを再ターゲットすると、MAXScript エラーが発生することがありました。この問題は解決されました。 • [Shift]キーを押しながらクローンを作成する方法で CATRig のクローンを作成すると、右クリック時にプログラム エラーが発生する場合があります。修正により、右クリックでクローンがキャンセルされ、直前のシーン状態が復元されるようになりました(他の 3ds Max オブジェクトと同様)。 • CATRigs を含む保存したコンテナで[コンテナを管理]が使用できるようになりました。 • CATRigs に対しアニメーションを元に戻す操作をすると、プログラム エラーが発生することがありました。この問題は解決されました。 • [グローバル]ダイアログを開いたまま[CATMotion の範囲]グループを使用しても、CAT が一時的にフリーズすることがなくなりました。 • CAT のボーンをロックする機能が正常に動作するようになりました。 • [コンテナ]で CATRigs を使用するとき、コンテナの保存、終了、アップロードが正常に機能するようになりました。 • リアクション コントローラを足首に適用すると、プログラム エラーが発生することがありました。この問題は解決されました。 • 保存されたポーズをミラーリングしても、ミラーされたリグが変形しなくなりました。修正により、リグが正常にミラーリングされるようになりました。 • 絶対レイヤの作成時に位置や回転を継承させると、90 度のオフセットが発生する場合があります。修正により、継承が正常に行われるようになりました。 • 同じプリセットリグ(.rg3)を同一のシーンにロードすると、名前が重複しないように、追加のリグによってボーン名が増分されるようになりました。
CivilView (3ds Max Design 2012 のみ)	[サーフェス]パラメータを変更しても、プログラム エラーが発生しなくなりました。
[環境]	環境マップのオン/オフ設定が正常に機能するようになりました。
ヘルプ	[ヘルプ]メニューの[樹木をダウンロード]というリンクから正しいページをロードできるようになりました。
[情報センター]	[コミュニケーションセンター]のバルーン メッセージが正しく表示されるようになりました。
[ミラー]	オブジェクトのミラーリング時に法線が正しく表示されないことがありました。この問題は解決されました。

機能	説明
Nitrous	<ul style="list-style-type: none"> • Autodesk Metallic Paint が Nitrous のビューポートで正しく表示されるようになりました。 • 座標ロールアウトに対し[ブラー]を設定すると、シェーディングに[リアリスティック]を使用したビューポートと、Quicksilver によるレンダリングで、ブラーが過剰に生成されていました。この問題は解決されました。 • mr Physical Sky および mr フォトグラフィック露出制御を使用時に、Nitrous のビューポートの更新が即座に行われるようになりました。 • [W 座標] > [角度]の操作で(UVW マッピング座標用に)パラメータに加えた変更が、シェーディングに[リアリスティック]を使用したビューポートに反映されるようになりました。 • 標準マテリアルを使用したオブジェクトで、オブジェクトの背面を表示できるようになりました。 • [UVW アンラップ]をオブジェクトに適用しても、[ビューポート キャンバス]の 2D ビューが破損しなくなりました。 • ATI 4870 グラフィックス カード搭載時でも、[環境マップ]のバックグラウンドが(黒の塗り潰しにならずに)正しくレンダリングされるようになりました。 • [編集可能ポリゴン]の[三角形化を編集]または[回転]ボタンの使用した時に、ポリゴンの三角形の点線が正しく表示されるようになりました。 • 編集可能ポリゴンへの変換後に NURMS サブディビジョンを使用しても、読み込まれた FBX ファイルによるプログラム エラーが発生しなくなりました。 • シェル マテリアルの使用時にマップが正しく表示されるようになりました。 • [編集可能ポリゴン]で、選択のプレビューが正しく機能するようになりました。 • [オブジェクト プロパティ]の[頂点のチャネル表示]に、頂点の初期カラー設定が正しく表示されるようになりました。 • ポリゴンのサブオブジェクトを選択したときに、そのエッジが正しく表示されるようになりました。 • [編集可能メッシュ] > [エッジ]からサブオブジェクトレベルでエッジを選択解除すると、選択解除されたエッジからはバックグラウンドが表示されなくなりました。 • [ビューポート設定]ダイアログ > [ビジュアル スタイルと外観]パネルで、[すべてのビューに適用]が、ノンフォトリアリスティックスタイルを持つビューポートで正しく機能するようになりました。 • [表示]パネル > [表示カラー]ロールアウト > [シェーディング] > [オブジェクト カラー]を選択すると、シェーディングに[リアリスティック]または[シェーディング]を使用しているビューポートで、(マテリアル カラーではなく)オブジェクトのカラーが表示されるようになりました。

機能	説明
	<ul style="list-style-type: none"> • [コンパクト マテリアル エディタ]でサンプル スロット内のカスタム サンプル オブジェクトが表示されるように設定すると、オブジェクトが Nitrous ビューポートに表示されることがありました。この問題は解決されました。 • [表示]パネルの[フリーズ]機能で、ビューポートが正しく更新されるようになりました。 • [メッシュを編集] > [法線を表示]設定によって法線が表示されるようになりました。 • 正投影ビューで、デフォルト ライトの方向が右上にわずかにオフセットされるように正しく設定されるようになりました。 • セレクション ボックス(点線)が、オブジェクトの背後またはアクティブなグリッド上で描画されなくなりました。 • 選択範囲を点線で表示するセレクション ボックスが、いくつか選択するうちに表示されなくなる場合があります。修正により、常に表示されるようになりました。 • 露出制御が有効で、「mr Physical Sky」が割り当てられてあっても有効にされていない場合に、バックグラウンドが黒く表示されてしまうことがなくなりました。 • [ワイヤフレーム]または[バウンディング ボックス]の表示へ切り替えるときに、ビューポートのバックグラウンドがオフに切り替えられたりフリッカする問題がありました。これが解消されました。 • ミラーリングまたはネガティブにスケールされたオブジェクトでフェース エッジが正しく表示されるようになりました。 • [ミラー]ツールの使用時に、元のオブジェクトで法線が逆方向に表示されることがありました。この問題は解決されました。 • プログレッシブ レンダリングで、非表示になっていない面が正しく描画されるようになりました。 • [アンビエント オクルージョン]を有効にしておく、Ink 'n Paint マテリアルの使用時に[ハイライト]パラメータによってオブジェクトが黒に変わることがありました。修正により、マテリアルが正しく表示されるようになりました。 • ライトがオブジェクトのサーフェスに近すぎると、ライト シェイプ使用時にアーティファクトが発生することがありました。修正により、ライト シェイプが正しく表示されるようになりました。 • ターゲットを伴うオブジェクトを非表示にしたときに、ターゲットが非表示にならない問題がありました。修正によりオブジェクトもそのターゲットも非表示になるようになりました。 • リグ階層の一部が非表示の場合、アニメートされた変形メッシュが更新を停止する場合があります。修正により、変形メッシュが正常に更新されるようになりました。 • 外部参照シーンが含まれたシーンで孤立モードを開始しても、外部参照シーンが表示されたままの状態にならなくなりました。

機能	説明
	<ul style="list-style-type: none"> • ビューポート モードが[一定したカラー]と[隠線消去]に設定されているときに、[シーンライトで照明]および[既定ライトで照明]の2つが[シェーディング]ビューポートラベルメニューに表示されるようになりました。[ビューポート]メニューにも、照明の状態が正しく表示されるようになりました。 • システムおよびビデオカードのメモリ管理が改善され、大規模なポリゴンオブジェクトでのパフォーマンスが改善されました。パフォーマンスは、ビデオメモリが2GB以上の場合に顕著に改善されます。 • [移動]、[回転]、[スケール]の間で切り替えているときに、変換ギズモが場合によって更新されないという問題がありました。修正により、すべてのビューポートで正常に更新されるようになりました。 • ビューポートサイズをスケールすると、オブジェクトも視覚的にビューポートのサイズとともにスケールされることがありました。この問題は解決されました。 • 前回ロードしたシーンのオブジェクトが、別のシーンを開いたときに表示されることがありました。この問題は解決されました。 • アニメートされた変形メッシュでビューポートのゴースト化を行った場合、および[ゴースト]で[キーを設定]を使用した場合に、プログラムエラーが発生する場合があります。この問題は解決されました。 • ゴーストを使用したときにすべてのオブジェクトでエッジ面が正しく表示されていませんでした。修正により、オブジェクトが正しく表示されるようになりました。 • DirectX シェーダにカスタムライトのサポートが追加され、さらにビューポートでライトの複数使用が可能になりました。 • 環境バックグラウンドを使用しているときに、セーフフレームを有効にしているのに、バックグラウンドがビューポートのサイズに調整されてしまう問題がありました。修正により、正常にセーフフレームに合うよう調整されるようになりました。 • ロフトオブジェクトが空または無効の場合に、プログラムエラーが発生することがありました。この問題は解決されました。 • ビューポート画面のフラッシュと再表示に関するさまざまな問題が修正されました。
Quicksilver ハードウェアレンダラー	<ul style="list-style-type: none"> • 間接光が正しく機能するようになりました。 • [レンダラー領域]で設定したとおりの領域が正しくレンダリングされるようになりました。 • レンダリング時にブラー領域で、被写界深度(DOF)のフリッカが発生しなくなりました。 • <code>.xml</code> ファイルに <code>.msl</code> ファイルと同じキーを与えることができる場合があります。これによってプログラムエラーが発生していました。修正により、<code>.xml</code> ファイルには一意のキーが与えられ、プログラムエラーは発生しなくなりました。

機能	説明
	<ul style="list-style-type: none"> • [ファイル]パラメータの値が .xmsl ファイルのロード時に無視されていました。修正により、すべてのパラメータが正しくロードされるようになりました。 • デイライト システム使用時([Sunlight: mr Sun]と[Skylight: mr Sky])に、レンダリングが常に露出オーバーしていました。修正により、露出制御が正常に機能するようになりました。
リボン	スタートアップ時に「Xaml ファイルを分析中にエラー」と表示されていましたが、この問題が修正されました。
SDK (3ds Max 2012 のみ)	NodeEventSystem で、ノード作成時にノード追加済みイベントが送信されるようになりました。
UVW アンラップ	<ul style="list-style-type: none"> • [ピクセル スナップ]と[グリッド スナップ]アイコンが入れ替わる問題が解決されました。 • [スケール]ツールが改善され、より直観的に操作できるようになりました。 • [ピール]ツールでポイント対ポイントのシームを作成したときに、非表示の面が表示されてしまうという問題が起きなくなりました。 • 編集可能ポリゴンでテッセレーションされたジオメトリが原因で [UVW を編集]ダイアログを開いたときに起きていたプログラムエラーが発生しなくなりました。 • 3つの汎用最適化機能が実装され、UVW アンラップでのパフォーマンスが大幅に向上しました。 • [UVW をリセット]を使用してから[クイックピール]をクリックしても、プログラムエラーが発生しなくなりました。
[ビューポート]	<ul style="list-style-type: none"> • ビューポート間で切り替えを行うときに、またはアクティブビューポートを最大化するときに、プログラムエラーが発生することがありました。この問題は解決されました。 • Arch & Design (mi) の材料で大きなビットマップを使用すると Nitrous と Direct3D でメモリーリークが発生する問題が確認され、修正されました。 • グリッド間隔およびグリッド間隔の状態がビューポートで正しく更新されないことがありました。この問題は解決されました。
ビューポート キャンバス	[ビューポート キャンバス]で、合成材料がサポートされるようになりました。

サポートされているオペレーティング システム

32 ビット版または 64 ビット版の Autodesk 3ds Max 2012 および 3ds Max Design 2012 の Service Pack 1 は、以下に示すサポート対象のオペレーティング システムでご使用ください。

- Microsoft® Windows® XP Professional (SP2 以降)
- Microsoft® Windows® XP Professional x64 (SP2 以降)

- Microsoft® Windows Vista® Business (SP2 以降)
- Microsoft® Windows Vista® Business x64 (SP2 以降)
- Microsoft® Windows® 7 Professional
- Microsoft® Windows® 7 Professional x64
- Mac® オペレーティング システムの場合: 3ds Max 2012 または 3ds Max Design 2012 の Service Pack 1 は、Boot Camp® または Parallels Desktop for Mac のいずれかを介して、特定の動作環境を満たした Mac® 上で実行できます(Parallels Desktop for Mac での動作は、英語 OS、英語 Max でのみ検証されています)。詳細は、Autodesk 3ds Max 2011 および Autodesk 3ds Max Design 2011 のインストール ガイド(製品メディアにて提供)を参照してください。

本ドキュメントで動作が確認されているとしたソフトウェアまたはハードウェア向けに(あるいはユーザがオートデスク製品と関連して使用するサードパーティ製のその他のソフトウェアまたはハードウェア向けに) サードパーティのハードウェア ベンダーまたはソフトウェア ベンダーが発行したアップデート、エクステンション、または新リリースをインストールしたことによってオートデスクのソフトウェアに不具合や欠陥が発生しても、オートデスクはその責任を負いません。

この Service Pack のバージョン

Autodesk 3ds Max 2012 (32 ビット版)	3dsMax2012_SP1_32-bit_JPN.msp
Autodesk 3ds Max 2012 (64 ビット版)	3dsMax2012_SP1_64-bit_JPN.msp
Autodesk 3ds Max Design 2012 (32 ビット版)	3dsMaxDesign2012_SP1_32-bit_JPN.msp
Autodesk 3ds Max Design 2012 (64 ビット版)	3dsMaxDesign2012_SP1_64-bit_JPN.msp

インストール手順

1. お使いのシステムに該当するファイルをダウンロードします。詳細は、「[この Service Pack のバージョン](#)」を参照してください。
2. 製品に対応する MSP ファイルをダブルクリックして、インストーラを起動します。
3. プロンプトが表示されたら、[次へ]をクリックします。
4. [完了]をクリックして、インストールを終了します。

アンインストール手順

Windows XP の場合

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 1]または[Autodesk 3ds Max Design 2012 Service Pack 1]を選択します。
4. [削除]をクリックします。

Windows Vista と Windows 7 の場合

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 1]または[Autodesk 3ds Max Design 2012 Service Pack 1]を選択します。
8. [アンインストール]をクリックします。

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.