

Autodesk 3ds Max 2012 및 Autodesk 3ds Max Design 2012 릴리즈 정보(서비스 팩 1)

이 문서에서는 Autodesk® 3ds Max® 2012 및 Autodesk® 3ds Max® Design 2012 서비스 팩 1(SP1)의 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.

3ds Max 2012 서비스 팩 1 는 누적 업데이트입니다. 여기에는 다음 핫픽스.

핫픽스 1 – Autodesk 3ds Max 2012

목차

추가 리소스.....	1
해결된 사항.....	1
지원되는 운영 체제.....	7
이 서비스 팩의 버전.....	7
설치 지침.....	7
설치제거 지침.....	8

추가 리소스

3ds Max 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.

이 릴리즈에 대한 문제를 해결하거나 보고하려면 www.autodesk.com/3dsmax-support 또는 www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support 를 참조하십시오.

추가 리소스의 경우 <http://www.autodesk.com/3dsmax-learningpath>를 참조하십시오.

해결된 사항

다음 표에서는 이 서비스 팩 1 의 수정 사항에 대해 간략하게 설명합니다.

기능	설명
애니메이션	<ul style="list-style-type: none">키 필터 설정에서 재질 설정을 사용할 때 표준 재질을 사용하는 오브젝트에서 키 설정을 사용하면 프로그램 오류가 발생했습니다. 이 문제가 수정되었습니다.이제 선택 사항 재생 설정은 선택한 오브젝트만 재생하고 더

기능	설명
CAT	<p>이상 장면에서 있는 모든 오브젝트를 재생하지 않습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • CAT 코어 코드가 다시 기록되었습니다. 많은 작업이 구조적이었지만 많은 결함도 해결되었습니다. • 숫자 사전 설정이 제대로 로드되지 않았습니다. 이제 제대로 로드됩니다. • 트랙 뷰 및 모션 레이어가 열렸을 때 실행 취소를 사용하면 프로그램 오류가 발생했습니다. 이 문제가 수정되었습니다. • 이제 칼라 골격이 제대로 늘어나 팔꿈치 윗부분 위치까지 조정됩니다. • 이제 모션 레이어를 사용하는 RG3 리그가 오류 없이 로드됩니다. • 손가락 수 변경을 실행 취소하면 프로그램 오류가 발생했습니다. 이 문제가 수정되었습니다. • 리그 요소를 복제할 때 더 이상 프로그램 오류가 발생하지 않습니다. • 이제 늘어나는 팔 다리가 발목이 제거된 상태에서 제대로 작동합니다. • MaxScript: 이제 CATParentTrans에서 ExtraRigNodesInterface()를 사용할 수 있습니다. • 이제 이러한 트랙이 애니메이션되었을 때에도 CAT에서 위치 및 회전에 대한 제어기 유형을 저장합니다. • 이제 설정 모드에서 변환 및 늘이기 사용 시 모든 작업이 제대로 작동합니다. • 이제 골격 비틀기가 양 손바닥 모두에 대해 제대로 작동합니다. • 이제 설정 모드에서 골격이 제대로 상속됩니다. • 발가락 위치를 회전시키면 아주 작은 배울로 움직였습니다. 이 문제가 수정되었습니다. • 세그먼트된 팔 다리가 있는 리그에서 각 팔 다리의 두 번째 골격이 골격의 첫 번째 세그먼트의 부모로 잘못 지정되었습니다. 이제 두 번째 골격이 마지막 세그먼트의 부모로 올바르게 지정됩니다. • 이제 설정 모드에서 꼬리 링크가 제대로 배율이 조정됩니다. • 모션 패널에서 IK 슬라이더를 0으로 설정하면 손목이 잘못 회전되는 경우가 있었습니다. 이 문제가 수정되었습니다. • 리그 구조를 변경할 때 더 이상 프로그램 오류가 발생하지 않습니다. • CAT를 사용하는 기존 .max 파일을 로드할 때 발생하는 프로그램 오류가 수정되었습니다. • 모션 캡처 데이터를 대상 변경하면 MAXScript 오류가 발생했습니다. 이 문제가 수정되었습니다. • Shift+복제를 사용하여 CATRig를 복제할 때 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하면 프로그램 오류가 발생했습니다. 이제 다른

기능	설명
	<p>3ds Max 오브젝트와 마찬가지로 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 복제를 취소하고 이전 장면 상태를 복원합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 이제 CATRig가 있는 저장된 컨테이너에서 컨테이너 관리 기능을 사용할 수 있습니다. • CATRig에서 애니메이션 실행을 취소하면 프로그램 오류가 발생했습니다. 이 문제가 수정되었습니다. • 전역 대화 상자가 열린 상태에서 CATMotion 범위 그룹을 사용할 때 CAT가 더 이상 임시로 고정되지 않습니다. • 이제 CAT 핀 골격 기능이 제대로 작동합니다. • 이제 컨테이너에서 CATRig를 사용할 때 컨테이너의 저장, 닫기 또는 언로드가 제대로 작동합니다. • 반응 제어기를 발목에 적용하면 프로그램 오류가 발생할 수 있었습니다. 이 문제가 수정되었습니다. • 저장된 포즈를 미러링할 때 미러링된 리그가 더 이상 변형되지 않습니다. 이제 리그를 제대로 미러링합니다. • 절대 레이어를 만들 때 위치/회전을 상속하면 90도 오프셋이 발생했습니다. 이제 상속이 제대로 작동합니다. • 동일한 사전 설정(.rg3)을 동일한 장면으로 로드할 때 추가 리그가 골격 이름을 증분하므로 아무 이름도 복제되지 않습니다.
CivilView(3ds Max Design 2012 전용)	표면 매개변수를 수정할 때 더 이상 프로그램 오류가 발생하지 않습니다.
환경	이제 환경 맵 설정/해제 설정이 제대로 작동합니다.
도움말	이제 도움말 메뉴의 식물 다운로드 링크가 올바른 페이지를 로드합니다.
정보센터	이제 커뮤니케이션 센터의 풍선 메시지가 제대로 표시됩니다.
대칭	오브젝트가 미러링될 때 법선이 항상 제대로 표시되지 않는 않았습니다. 이 문제가 수정되었습니다.
Nitrous	<ul style="list-style-type: none"> • 이제 Autodesk 금속 페인트가 Nitrous 뷰포트에서 제대로 표시됩니다. • 좌표 롤아웃의 블러 설정은 사실적 음영처리를 사용하는 뷰포트와 Quicksilver 렌더링에서 블러를 너무 많이 생성했습니다. 이 문제가 수정되었습니다. • 이제 “mr 물리적 하늘” 및 “mr 사진 노출 컨트롤”이 Nitrous 뷰포트에서 즉시 업데이트됩니다. • 이제 사실적 음영처리를 사용하는 뷰포트에 W 좌표 > 각도 매개변수(UVW 매핑 좌표용)의 변경 사항이 반영됩니다. • 이제 표준 재질을 사용하는 오브젝트가 오브젝트 뒷면을 표시할 수 있습니다. • 오브젝트에 UVW 둘러싸기 해제를 적용할 때 더 이상 뷰포트 캔버스의 2D 보기가 손상되지 않습니다. • 이제 환경 맵 배경이 ATI 4870 그래픽 카드에서 검은색으로

기능	설명
	<p>표시되지 않고 제대로 렌더링됩니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 이제 편집 가능한 폴리에서 삼각 측량 편집 / 회전 버튼을 사용할 때 점선이 다각형의 삼각형에 제대로 표시됩니다. • 편집 가능한 폴리로 변환 후 NURMS 세분화를 사용할 때 가져온 FBX 파일로 인해 더 이상 프로그램 오류가 발생하지 않습니다. • 이제 셀 재질을 사용할 때 맵이 제대로 표시됩니다. • 이제 편집 가능한 폴리에서 선택 미리 보기가 제대로 작동합니다. • 이제 오브젝트 속성의 정점 채널 표시에서 정점 초기 색상 설정이 제대로 표시됩니다. • 이제 다각형 하위 오브젝트를 선택할 때 가장자리가 제대로 표시됩니다. • 편집 가능한 메시 > 가장자리 하위 오브젝트 수준에서 가장자리를 선택 취소하면 선택 취소한 가장자리가 더 이상 배경에 표시되지 않습니다. • 이제 뷰포트 구성 대화 상자 > 표시 스타일 & 모양 패널의 모든 뷰 사항에 적용이 비사실적인 스타일이 있는 뷰포트에서 제대로 작동합니다. • 이제 디스플레이 패널 > 색상 표시 롤아웃 > 음영 처리 > 오브젝트 색상을 선택하면 음영 처리 또는 사실적 음영 처리를 사용하는 뷰포트에서 재질 색상이 아닌 오브젝트 색상이 표시됩니다. • 컴팩트 재질 편집기를 설정하여 샘플 슬롯에 사용자 정의 샘플 오브젝트를 표시하는 경우 오브젝트가 Nitrous 뷰포트에 나타났습니다. 이 문제가 수정되었습니다. • 이제 디스플레이 패널의 고정 기능이 뷰포트를 제대로 업데이트합니다. • 이제 메시 편집 > 법선 표시 설정을 사용하여 법선이 표시됩니다. • 이제 직각 뷰에서 기본 광원 방향이 제대로 설정되어 오른쪽 위로 약간 오프셋됩니다. • 움직이는 텍스트 선택 상자(점선)가 더 이상 오브젝트 뒤나 활성 그리드에 그려지지 않습니다. • 다중 선택 후 움직이는 텍스트 선택 상자(점선)가 중지되었습니다. 이제 항상 표시됩니다. • 색조 매퍼가 활성화되고 "mr 물리적 하늘"이 할당된 상태에서 활성화되지 않으면 배경이 더 이상 검은색으로 표시되지 않습니다. • 와이어프레임 또는 경계 상자 표시로 전환될 때 뷰포트 배경이 더 이상 해제나 깜박임으로 토글되지 않습니다. • 이제 미러링되거나 음수로 배울 조정된 오브젝트에서 면 가장자리가 제대로 표시됩니다. • 미러 도구를 사용할 때 대칭 이동된 법선과 함께 원본

기능	설명
	<p>오브젝트가 표시되는 경우가 있었습니다. 이 문제가 수정되었습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 이제 점진적인 렌더링으로 숨기기 해제된 면이 제대로 그려집니다. • 잉크 및 페인트 재질을 사용할 때 주변 폐색이 활성화된 경우 강조 표시 매개변수가 오브젝트를 검은색으로 바꾸었습니다. 이제 재질이 제대로 표시됩니다. • 광원 모양을 사용할 때 광원이 오브젝트 표면에 너무 가까운 경우 아티팩트가 나타났습니다. 이제 광원 모양이 제대로 표시됩니다. • 이제 대상이 있는 오브젝트를 숨기는 경우 오브젝트와 해당 대상이 모두 숨겨지고 대상은 더 이상 표시되지 않습니다. • 리그 계층의 일부가 숨겨져 있으면 애니메이션된 변형 메시가 업데이트를 중지했습니다. 이제 변형된 메시가 제대로 업데이트됩니다. • XRef 장면이 포함된 장면에서 격리 모드를 시작할 때 XRef 장면이 더 이상 표시되지 않습니다. • 이제 뷰포트 모드가 일관된 색상 및 숨은선으로 설정될 때 장면 광원으로 조명 및 기본 광원으로 조명 항목이 음영처리 뷰포트 레이블 메뉴에 나타납니다. 뷰포트 메뉴에서도 광원 상태가 제대로 표시됩니다. • 시스템 및 비디오 카드 메모리 관리 향상을 통해 대형 폴리 오브젝트에 대한 성능이 향상되었습니다. 2GB 이상 비디오 메모리에서 성능이 최고로 향상됩니다. • 이동, 회전 및 배율 조정 사이를 전환할 때 변환 기즈모가 항상 업데이트되지는 않았었습니다. 이제 모든 뷰포트에서 제대로 업데이트됩니다. • 뷰포트 크기를 배율 조정할 때 오브젝트가 뷰포트 크기를 사용하여 시각적으로도 배율을 조정했습니다. 이 문제가 수정되었습니다. • 경우에 따라 다른 장면을 열 때 이전에 로드한 장면의 오브젝트가 표시되었습니다. 이 문제가 수정되었습니다. • 애니메이션된 변형 메시에서 뷰포트 고스팅을 사용하거나 고스팅에 키 설정을 사용할 때 프로그램 오류가 발생할 수 있었습니다. 이 문제가 수정되었습니다. • 고스팅을 사용할 때 모든 오브젝트에서 모서리 면이 잘못 표시되었습니다. 이제 오브젝트가 제대로 표시됩니다. • DirectX 셰이더에 사용자 정의된 광원에 대한 지원이 추가되어 이제 뷰포트에서 여러 광원을 지원합니다. • 환경 배경을 사용하고 안전 프레임을 활성화할 때 배경이 뷰포트에 맞춰졌습니다. 이제 안전 프레임에 제대로 맞춰집니다. • 비어 있거나 유효하지 않은 로프트 오브젝트로 인해 프로그램 오류가 발생했습니다. 이 문제가 수정되었습니다.

기능	설명
	<ul style="list-style-type: none"> 광범위한 뷰포트 화면 플래시 및 새로 고침 문제가 수정되었습니다.
Quicksilver 하드웨어 렌더러	<ul style="list-style-type: none"> 이제 간접 조명이 제대로 작동합니다. 이제 렌더 영역에서 올바른 영역을 렌더링합니다. 렌더링할 때 필드 깊이가 블러 영역에서 더 이상 깜박이지 않습니다. 일부 경우 <i>.xml</i> 파일에 <i>.msl</i> 파일과 동일한 키가 지정될 수 있었습니다. 이로 인해 프로그램 오류가 발생했습니다. 이제 <i>.xml</i> 파일에 고유한 키가 지정되어 프로그램 오류가 발생하지 않습니다. <i>.xml</i> 파일을 로드할 때 파일 매개변수 값을 고려하지 않았습니다. 이제 모든 매개변수가 제대로 로드됩니다. 데이라이트 시스템(태양광: <i>mr</i> 태양 및 스카이라이트: <i>mr</i> 하늘)을 사용할 때 항상 렌더링이 과도하게 노출되었습니다. 이제 노출 컨트롤이 제대로 작동합니다.
리본	시작할 때 발생했던 "XAML 구문 분석 중 오류"가 수정되었습니다.
SDK(3ds Max 2012 전용)	이제 노드를 만들 때 <code>NodeEventSystem</code> 에서 추가된 노드 이벤트를 보냅니다.
UVW 돌러싸기 해제	<ul style="list-style-type: none"> 픽셀 스냅 및 그리드 스냅 아이콘이 대칭 이동되었는데 수정되었습니다. 배율 조정 도구가 더 직관적으로 작동하도록 개선되었습니다. 벗기기 도구를 사용하여 점 간 이음새를 만들 때 숨겨진 면이 더 이상 표시되지 않습니다. UVW 편집 대화 상자를 열 때 편집 가능한 폴리 테셀레이션된 형상으로 인해 더 이상 프로그램 오류가 발생하지 않습니다. UVW 돌러싸기 해제의 성능을 크게 향상시키는 3개의 범용 최적화가 구현되었습니다. UVW를 다시 설정한 다음 빠르게 벗기기를 클릭할 때 더 이상 프로그램 오류가 발생하지 않습니다.
뷰포트	<ul style="list-style-type: none"> 뷰포트 사이에서 전환하거나 활성 뷰포트를 최대화할 때 프로그램 오류가 발생할 수 있었습니다. 이 문제가 수정되었습니다. 아키텍처 및 디자인 재질에서 큰 비트맵을 사용했을 때 <code>Nitrous</code> 및 <code>Direct3D</code>에서 발생한 메모리 누출이 식별되어 수정되었습니다. 그리드 간격 및 그리드 간격 상태가 뷰포트에서 제대로 업데이트되지 않았습니다. 이 문제가 수정되었습니다.
뷰포트 캔버스	이제 뷰포트 캔버스에서 합성 재질을 지원합니다.

지원되는 운영 체제

Autodesk 3ds Max 2012/Autodesk 3ds Max Design 2012 서비스 팩 1(32 비트 또는 64 비트 버전)은 다음의 지원되는 운영 체제를 사용합니다.

- Microsoft® Windows® XP Professional(SP2 이상) 운영 체제
- Microsoft® Windows® XP Professional x64(SP2 이상) 운영 체제
- Microsoft® Windows Vista® Business(SP2 이상) 운영 체제
- Microsoft® Windows Vista® Business x64(SP2 이상) 운영 체제
- Microsoft® Windows® 7 Professional 운영 체제
- Microsoft® Windows® 7 Professional x64 운영 체제
- Mac® 운영 체제: 특정 시스템 요구 사항을 충족하는 경우 Boot Camp® 또는 Parallels Desktop for Mac 을 사용하여 Mac®에서 3ds Max 2012/3ds Max Design 2012 서비스 팩 1 을 실행할 수 있습니다. 자세한 내용은 *Autodesk 3ds Max 2011 및 Autodesk 3ds Max Design 2011 설치 안내서*를 참조하십시오(제품 매체 안에 있음).

Autodesk 는 이 문서에 언급된 정품 소프트웨어 또는 하드웨어나 Autodesk 제품과 함께 사용할 수 있는 모든 기타 타사 소프트웨어 또는 하드웨어용으로 타사 하드웨어 또는 소프트웨어 공급업체에서 출시한 업데이트, 확장 또는 신규 릴리즈 설치로 인해 발생하는 Autodesk 소프트웨어의 오류 또는 문제에 대해 책임을 지지 않습니다.

이 서비스 팩의 버전

Autodesk 3ds Max 2012 32 비트	3dsMax2012_SP1_32-bit_KOR.msp
Autodesk 3ds Max 2012 64 비트	3dsMax2012_SP1_64-bit_KOR.msp
Autodesk 3ds Max Design 2012 32 비트	3dsMaxDesign2012_SP1_32-bit_KOR.msp
Autodesk 3ds Max Design 2012 64 비트	3dsMaxDesign2012_SP1_64-bit_KOR.msp

설치 지침

1. 사용 중인 시스템에 적합한 파일을 다운로드합니다. [이 서비스 팩의 버전](#)을 참조하십시오.
2. 해당하는 MSP 파일을 두 번 클릭하여 설치 프로그램을 시작합니다.
3. 메시지가 표시되면 [다음]을 클릭합니다.
4. 설치가 완료되면 [마침]을 클릭합니다.

설치제거 지침

Windows XP

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

Windows Vista/Windows 7

5. [시작] > [제어판] > [프로그램 및 기능]을 엽니다.
6. 설치된 업데이트 보기를 클릭합니다.
7. Autodesk 3ds Max 2012 서비스 팩 1/Autodesk 3ds Max Design 2012 서비스 팩 1 을 선택합니다.
8. 제거를 클릭합니다.

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.