

Autodesk 3ds Max 2009/Autodesk 3ds Max Design 2009 Service Pack (SP) 1 Readme

このドキュメントには、Autodesk® 3ds Max® 2009 および Autodesk 3ds Max Design 2009 のサービスパックに関する最新情報が記載されています。すべての Autodesk® 製品に関する最新情報については、次の Web サイトを参照してください。

www.autodesk.co.jp

注: Backburner 2008.2 アップデートは英語版のみのリリースです。

IPv6 メンテナンスのアップデート

3ds Max/3ds Max Design 2009 では、IPv6 のみを使用している 環境下で Backburner ネットワークにジョブを送信できるようになりました。このためには、Autodesk 3ds Max/3ds Max Design 2009 SP1 と Backburner 2008.2 をインストールする必要があります。

警告: ネットワーク環境のプロトコルが **IPv6 のみではない状態**で Backburner 2008.2 をインストールすると、3ds Max/3ds Max Design および Backburner ではネットワークレンダリングを使用できません。**IPv6 のみ**のネットワークをお使いの場合は、『Backburner 2008.2 (IPv6 のみ) Readme』のチェックリストですべての条件が適合していることを確認してください。Backburner 2008.2 には**その他のアップデート、機能、バグ修正は含まれておりません**。IPv6 のみのネットワークをお使いの場合に限り、Backburner 2008.2 をインストールしてください。

この限定されたメンテナンス アップデート版の Backburner は、IPv6 のみを使用したネットワークでサポートされています。すべてのマシンには IPv4 ではなく、IPv6 がインストールされている必要があります。

Autodesk 3ds Max 2009/3ds Max Design 2009 SP1 のインストール

Autodesk 3ds Max 2009/3ds Max Design 2009 SP1 をインストールするには、管理者としてシステムにログインする必要があります。

1. *3dsMax2009_SP1_JA.zip* または *3dsMaxDesign2009_SP1_JA.zip* をダウンロードし、解凍します。
2. *setup.exe* 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。
5. コンピュータを再起動します。

3ds Max/3ds Max Design 2009 SP1 のインストールによって mental ray® サービスがアップデートされます。この新しいサービスを実行するには、コンピュータの再起動が必要です。

注: 3ds Max 2009/3ds Max Design 2009 の 32 ビット版と 64 ビット版の両方がインストールされている場合は、それぞれに対して手順 3 と 4 を実施する必要があります。

Autodesk 3ds Max 2009/3ds Max Design 2009 SP1 のアンインストール

Windows XP®

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 2009 SP1 32/64 ビット]または[Autodesk 3ds Max 2009 SP1 32/64 ビット]を選択し、[削除]をクリックします。

Windows Vista®

1. [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。
2. [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。
3. [Autodesk 3ds Max 2009 SP1 32/64 ビット]または[Autodesk 3ds Max 2009 SP1 32/64 ビット]を選択し、[アンインストール]をクリックします。

カスタマー エラー レポート(CER)

お客様に入力していただいた CER は、3ds Max および 3ds Max Design の安定性の向上に役立てられます。お客様のご協力に感謝するとともに、クラッシュ時の作業について可能な限り詳しい情報を入力していただくようお願い申し上げます。いただいた詳細な情報によって、3ds Max および 3ds Max Design Quality Engineering チームはプログラムの向上を円滑に進めることができます。

3ds Max/3ds Max Design 2009 SP1 の既知の問題

Autodesk Backburner 2008.02 (英語版のみ)

- Autodesk 3ds Max/3ds Max Design 2009 SP1 は、Autodesk Backburner 2008.2 をインストールした後にインストールしてください。
- Backburner 2008.2 は IPv6 ネットワーク環境下でのみ動作します。その他のバージョンの Backburner とは互換性がありません。Backburner 2008.2 をインストールする前に、旧バージョンの Backburner をすべてアンインストールする必要があります。
- Backburner 2008.2 では、Backburner マネージャで IPv6 ネットワークを自動的に検出しません。手動でマシン名または IPv6 の IP アドレスを指定する必要があります。これには[ネットワークジョブの割り当て]ダイアログ、サーバおよびモニタが含まれています。

IPv6

- カスタマー参加プログラム(CIP)、カスタマー エラー レポート (CER)、情報センター、Autodesk License Manager (ADLM)といったインターネット接続を必要とする Autodesk 3ds Max/3ds Max Design 2009 機能を使用する場合、IPv4 がインストールされている必要があります。
- IPv4 を無効にする必要があります。かつオンライン登録したい場合は、3ds Max/3ds Max Design をオーソライズしてから IPv4 を無効にすることをお勧めします。
- オートデスクでは、ネットワーク ライセンス ツール LMTOOLS (英語版)の IPv6 サポートバージョンを提供しています。このツールは以下の Web サイトからダウンロードしてください。
www.autodesk.com/lmtools
- mental ray サテライトと IPv6 の IP アドレスを使用する場合、IP アドレスを角括弧で囲む必要があります。これは IP アドレスを使用する場合にのみ該当し、ホスト名を使用する場合には不要です。
例: [fe80::21b:21ff:fe04:b22b]

3ds Max/3ds Max Design 2009 SP1 で解決された問題

Biped

- エクストラ ボーンで、アニメーション セグメント時間を無視する問題 および タイムラインのフレーム 0 にあるすべてのキーを保存する問題が解決されました。
- Biped のレイヤーで全範囲ズームを使用すると Biped が消える問題が解決されました。

カスタマー エラー レポート(CER)

- 3ds Max/3ds Max Design 2009 では、CER レポート送信時に誤った製品情報名が設定されることがなくなりました。

カスタム アトリビュート

- 新規作成されたカスタム アトリビュートは、3ds Max/3ds Max Design 2009 を再起動しなくても機能するようになりました。

デイライト シミュレーション(3ds Max Design 2009 のみ)

- 特定のスカイの明るさを算出するとき、Perez パラメータが正確に計算されるようになりました。

法線モディファイアの編集

- エッジ選択を行った場合のアセット エラーが解決されました。

FBX/Revit® シューダ

- SSE2 をサポートしない AMD プロセッサで ProMaterials™ が黒くレンダリングされる問題が解決されました。

ヘア

- ヘアのレンダリング時に発生するモーション ブラーの問題がいくつか解決されました。

インバース キネマティクス

- HI(履歴に依存しない)ソルバの使用時に、ボーン チェーンをオブジェクトにリンクできるようになりました。

インストール(3ds Max Design のみ)

- 3ds Max Design 2009 の初期の DVD で発生した、製品のシリアル番号が拒否される問題が解決されました。

マテリアル

- 旧バージョンの Autodesk 3ds Max および Autodesk® VIZ 2008 から Architectural & Design マテリアルを含むファイルをロードできるようになりました。
- 不透明度および透明度マップが OpenGL で必ず不透明になる問題が解決されました。
- キャッシュされた D3DX メッシュの使用時に、両面マテリアルが正確に照明されるようになりました。

ネットワーク/コマンド ライン レンダリング

- ViewCube™ に関連したネットワーク レンダリングの問題(エラー:「予期せぬ例外の発生」)が解決されました。
- 同時に 2 つのコマンド ライン ジョブを実行しても、クラッシュが発生することはなくなりました。

パーティクル

- P アレーでのパーティクルの放出時に、[合計を使用]チェック ボックスが使用できるようになりました。

パフォーマンス

- ViewCube に関連するビューポートのパフォーマンス問題が解決されました。

Render Elements

- Render Elements の使用時、mental ray® でシャドウが無効になることはなくなりました。

テクスチャへのレンダリング

- [両面レンダリング]がオンの場合でも、mental ray は UVW スペースのフリップされた面を考慮するようになりました。

Revit からの読み込み

- ライト名に二重引用符が含まれるライトを Revit から読み込んだ場合でも、ライト リストは機能するようになりました。

SDK(3ds Max 2009 のみ)

- IGame へ有効な法線データを書き出せるようになりました。

スプライン マッピング

- [スプライン]ボタンや手動シームの使用時にアプリケーションがクラッシュする問題が解決されました。

SteeringWheels™

- ジオメトリ上で SteeringWheels を移動した際に発生していたクラッシュの問題が解決されています。

ViewCube

- 直交投影ビューでボーンを描画時に、ViewCube を選択できるようになりました。
- ViewCube の[シーンを垂直に保持]設定は、デフォルトでチェック マークが付けられました。これは、3ds Max の標準的なナビゲーションを反映したものです。

ビューポート

- DirectX のリソース割り当てに関する問題の一部が解決されました。3ds Max/3ds Max Design では、特定条件の下でのエラー処理能力が向上しています。たとえば、ワークステーションをロック解除すると、ビューポートは適切に初期状態に戻るようになりました。
- モディファイヤ スタックから別のオブジェクトにモディファイヤをドラッグしても、ビューポートの表示が乱れることはなくなりました。
- 直交投影ビューポートに変更しても、トップ ビューがパースペクティブ ビューに切り替わることがなくなりました。
- 円形選択領域とペイント選択範囲で、選択マーカーの描画モードが正確に変更されるようになりました。

外部参照

- Biped モーション フロー シーンを含む外部参照のマスター ファイルを保存するとき、クラッシュすることがなくなりました。

Autodesk, Backburner, DWF, Exposure, FBX, Maya, ProMaterials, Revit, SteeringWheels, ViewCube、および 3ds Max は、米国およびその他の国における Autodesk, Inc. の登録商標です。mental ray は、mental images GmbH の登録商標で、Autodesk, Inc. においての使用ライセンスが与えられています。その他のブランド名、会社名、商品名は、各社の商標または登録商標です。Autodesk は、製品および仕様を予告なく変更することがあります。また、本文書には誤字脱字または図の誤りが含まれる場合がありますが、その一切の責任を負いません。