



Autodesk 3ds Max 2009/Autodesk 3ds Max Design 2009 Service Pack (SP) 1 自述文件

本文档包含有关 Autodesk® 3ds Max® 2009 和 Autodesk 3ds Max Design 2009 的 Service Pack 的最新信息。有关所有 Autodesk® 产品的新信息和更新信息，请访问我们的网站，网址为：

www.autodesk.com.cn

注意：Backburner 2008.2 仅有英文版本。

IPv6 维护更新

3ds Max/3ds Max Design 2009 现在可以向仅支持 IPv6 的 Backburner 网络提交作业。您需要安装这一 Autodesk 3ds Max/3ds Max Design 2009 SP1 更新以及 Backburner 2008.2 更新才能实现此操作。

警告：如果您使用的不是仅支持 IPv6 的网络并且安装了 Backburner 2008.2，则在 3ds Max/3ds Max Design 和 Backburner 中网络渲染将无法使用。如果您使用的是仅支持 IPv6 的网络，则您需要先确认“Backburner 2008.2（仅支持 IPv6）自述文件”检查表中的所有条件都得到了满足，然后再安装 Backburner 2008.2。请注意，Backburner 2008.2 无其他更新、功能或缺陷修复。如果您运行的是仅支持 IPv6 的网络，才需安装 Backburner 2008.2 更新。

只有仅支持 IPv6 的网络才支持这一特定的 Backburner 维护更新版本；所有计算机都必须只安装 IPv6，不能安装 IPv4。

安装 Autodesk 3ds Max 2009/3ds Max Design 2009 SP1

必须以管理员身份登录系统，才能安装 Autodesk 3ds Max 2009/3ds Max Design 2009 SP1：

1. 下载并解压缩 *3dsMax2009_SP1_SC.zip* 或 *3dsMaxDesign2009_SP1_SC.zip*。
2. 双击 *setup.exe* 启动安装程序。
3. 出现提示时单击“下一步”。
4. 单击“完成”以完成安装。
5. 重新启动计算机。

3ds Max/3ds Max Design 2009 SP1 会更新 mental ray® 服务；如果希望新服务运行，需要重新启动计算机。

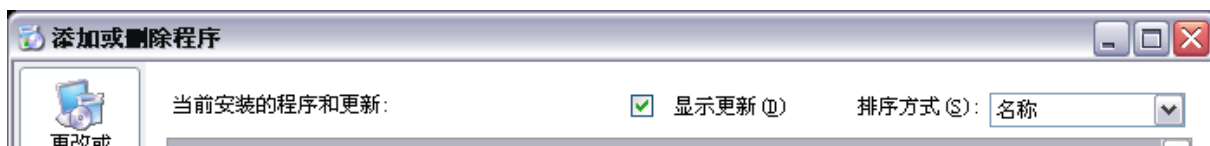
注意：如果同时安装了 32 位和 64 位 3ds Max 2009/3ds Max Design 2009，则需要分别为它们重复执行第 3 步和第 4 步。

卸载 Autodesk 3ds Max/3ds Max Design 2009 SP1

Windows XP®

1. 在“开始”>“设置”>“控制面板”中打开“添加或删除程序”对话框。

2. 选中“添加或删除程序”对话框顶部的“显示更新”框。



3. 选择 Autodesk 3ds Max 2009 SP1 32/64 位或 Autodesk 3ds Max Design 2009 SP1 32/64 位项目，然后单击“删除”。

Windows Vista®

1. 在“开始”>“控制面板”中打开“程序和功能”对话框。
2. 单击“查看已安装的更新”。
3. 选择 Autodesk 3ds Max 2009 SP1 32/64 位或 Autodesk 3ds Max Design 2009 SP1 32/64 位项目，然后单击“卸载”。

客户错误报告 (CER)

得益于客户填写的 CER，我们能够显著提高 3ds Max 和 3ds Max Design 的稳定性。我们感谢您花时间填写这些报告，并且请求您尽可能多地提供关于在发生故障时您所执行操作的信息。如果提供这些详细信息，报告的价值就会得到极大地提升，3ds Max/3ds Max Design Quality Engineering 团队也会十分感激。

3ds Max/3ds Max Design 2009 SP1 中的已知问题

Autodesk Backburner

- 在安装 Autodesk Backburner 2008.2 前，必须安装 Autodesk 3ds Max/3ds Max Design 2009 SP1。
- Backburner 2008.2 只能在 IPv6 网络中运行，并且与任何其他版本的 Backburner 都不兼容。在安装 Backburner 2008.2 前，必须卸载所有早期版本。
- Backburner 2008.2 不支持在 IPv6 网络中自动搜索 Backburner 管理器。您必须通过计算机名称或 IPv6 IP 指定此管理器。这包括“网络作业分配”对话框、服务器和监视器。

IPv6

- 对于任何需要访问 Internet 的 Autodesk 3ds Max/3ds Max Design 2009 功能，如客户参与计划 (CIP)、客户错误报告 (CER)、InfoCenter 或 Autodesk 许可证管理器 (ADLM)，都要求安装 IPv4。
- 如果需要禁用 IPv4 并且在线注册，则建议先对 3ds Max/3ds Max Design 进行授权，再禁用 IPv4。
- Autodesk 提供了网络许可工具 LMTOOLS 的一个支持 IPv6 的版本。可从下面的网址获得此版本：www.autodesk.com/lmtools。
- 使用 mental ray 附属节点和 IPv6 IP 时，必须用括号将相应的 IP 括起来。使用主机名时不要求这样做，只有使用 IP 时才这样要求。例如：[fe80::21b:21ff:fe04:b22b]。

3ds Max/3ds Max Design 2009 SP1 中已解决的问题

Biped

- Xtra 骨骼不再忽略动画分段时间，并且不再将所有关键点保存在“第 0 帧的时间线”设置中。
- 修复了在 Biped 层中使用最大化显示时，Biped 将“消失”的问题。

客户错误报告 (CER)

- 提交 CER 报告时，3ds Max/3ds Max Design 2009 不再错误地设置“产品信息名称”。

自定义属性

- 新创建的自定义属性无需重新启动 3ds Max/3ds Max Design 2009 即可起作用。

日光模拟 (仅限 3ds Max Design 2009)

- 某些天空晴朗条件现在可以正确地计算 Perez 参数。

编辑法线修改器

- 已经修复了在使用边选择时出现的断言错误。

FBX\Revit® 明暗器

- 已经修复了不支持 SSE2 的 AMD 处理器的 ProMaterials™ 黑色渲染问题。

头发

- 已经修复了在渲染头发时出现的一些运动模糊问题。

反向运动学

- 现在, 使用 HI (历史独立型) 解算器时可以将骨骼链链接到对象。

安装 (仅限 3ds Max Design)

- 已解决造成以前的 3ds Max Design 2009 DVD 不接受产品序列号的问题。

材质

- 现在可以从 Autodesk 3ds Max 和 Autodesk® VIZ 2008 早期版本中加载包含建筑与设计材质的文件。
- 不透明度/透明度贴图在 OpenGL 中不再始终是不透明的。
- 现在, 使用缓存 D3DXMeshes 时, 可以正确地照亮双面材质

网络/命令行渲染

- 与 ViewCube™ 相关的返回“发生意外异常”错误的网络渲染问题已经解决。
- 同时运行两个命令行作业时不再出现故障。

粒子

- 现在, PArray 在发射粒子时会使用“使用总数”复选框。

性能

- 已解决与 ViewCube 相关的视口性能问题。

渲染元素

- 使用“渲染元素”时 mental ray® 中不再禁用阴影。

渲染到纹理

- 即使启用了“强制双面”, mental ray 也不再忽略在 UVW 空间中翻转的面。

Revit 导入

- 现在, 从 Revit 导入灯光名称中包含双引号 (") 的灯光时, 灯光列表可以使用。

SDK (仅限 3ds Max 2009)

- IGame 现在可导出有效的法线数据。

样条线贴图

- 使用“样条线”按钮和“手动接合口”时, 应用程序不再出现故障。

SteeringWheels™

- 已解决与在几何体上绘制 SteeringWheels 有关的故障。

ViewCube

- 现在，在正交视图中绘制骨骼时 ViewCube 处于可选择状态。
- 现在，默认情况下已为 ViewCube 选中“保持场景直立”首选项。这反映了标准的 3ds Max 导航。

视口

- 已解决在分配 DirectX 资源时出现的一些问题。现在，3ds Max/3ds Max Design 在某些条件下可以更好地进行错误处理。例如，在解除对工作站的锁定时视口可以正确地进行初始化。
- 将修改器从修改器堆栈拖到其他对象时，视口不再处于混乱状态。
- 切换到正交视口时，顶视图不再切换到透视视图。
- 圆形选择区域和绘制选择区域现在可以正确地切换选取框的绘制模式。

外部参照

- 保存包含 Biped 运动流场景的外部参照主文件时不再发生故障。

Autodesk、Backburner、DWF、Exposure、FBX、Maya、ProMaterials、Revit、SteeringWheels、ViewCube 和 3ds Max 是 Autodesk, Inc. 在美国和其他国家/地区的商标或注册商标。mental ray 是 Autodesk, Inc. 获得使用授权的 mental images GmbH 的注册商标。所有其他品牌名、产品名或商标均归其各自持有者所有。Autodesk 保留在任何时候更改产品组合和规格信息的权利，恕不另行通知，并且对本文中可能出现的印刷和图形错误不承担任何责任。