

# Autodesk 3ds Max/3ds Max Design 2013 Readme

この Readme には、Autodesk® 3ds Max® 2013 および Autodesk® 3ds Max® Design 2013 ソフトウェアのインストールと使用方法に関する最新の情報が記載されています。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 2013 および 3ds Max Design 2013 に関するさまざまなリソースについては、次の表から参照してください。

リソース	場所
インストール、ライセンス、ネットワーキングの指示	インストール ウィザードの[インストレーション ヘルプ]リンク。
動作環境	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-systemreq-2013-jpn">www.autodesk.com/3dsmax-systemreq-2013-jpn</a>
新機能	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-help-2013-whatsnew-jpn">www.autodesk.com/3dsmax-help-2013-whatsnew-jpn</a>
学習用リソース	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-learningpath">www.autodesk.com/3dsmax-learningpath</a> (英語)または <a href="http://www.autodesk.com/3dsmaxdesign-learningpath">www.autodesk.com/3dsmaxdesign-learningpath</a> (英語)
サポート リソース	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-support">www.autodesk.com/3dsmax-support</a> (英語)または <a href="http://www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support">www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support</a> (英語)
3ds Max® Composite ツール セットの情報	<a href="http://www.autodesk.com/composite-help">www.autodesk.com/composite-help</a>
3ds Max SDK ドキュメント	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-sdk-docs">http://www.autodesk.com/3dsmax-sdk-docs</a> (英語)

注:オートデスクは、このドキュメントで明示されている動作確認済みソフトウェアまたはハードウェア(あるいはオートデスク製品と組み合わせて使用するその他のサード パーティ製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 ベンダーから提供されたアップデート、拡張機能、または新リリースをインストールしたことによって発生したオートデスク ソフトウェアのエラー や障害に対して、責任を負いません。

## 目次

インストールの問題	1
品質向上プログラム(CIP)	4
カスタマー エラー レポート(CER)	4
制限事項と注意事項	4
3ds Max 2013 における用語変更	8

## インストールの問題

### 前提条件

Windows® オペレーティング システムでの権限を制限されたエンドユーザが Autodesk 3ds Max 2013 または Autodesk 3ds Max Design 2013 を使用するには、まずすべての権限を持っている管理者がソ

ソフトウェアをインストールして 1 回起動する必要があります。この操作により、インストールの完了に必要な Windows オペレーティング システムのレジストリ情報が生成されます。

権限を制限されたエンドユーザが Autodesk 3ds Max 2013 または Autodesk 3ds Max Design 2013 用のサードパーティ製プラグインを使用するには、まずすべての権限を持っている管理者が 3ds Max 2013 または 3ds Max Design 2013 をインストールして 1 回起動する必要があります。この操作により、これらのサードパーティ製プラグインに必要なフォルダが生成されます。

Microsoft .NET Framework 4.0 には Windows Imaging Component が必要

オートデスクのインストーラで Microsoft .NET Framework 4.0 をインストールするよう求められた場合は、.NET Framework 4.0 のインストーラで最初に Windows Imaging Component (WIC)をインストールするよう求められることがあります。これは、最新の Microsoft Windows Update またはサービス パックを適用していない場合に起こります。WIC が必要になる可能性が最も高いのは、特定の Windows Update をインストールしないで Windows XP SP2 を実行している場合です。必要な場合は、次の場所にある Microsoft WIC インストーラを使用してください。

- 32 ビット インストーラ

<http://www.microsoft.com/downloads/ja-jp/details.aspx?FamilyID=8e011506-6307-445bb950-215def45ddd8>

- 64 ビット インストーラ

<http://www.microsoft.com/downloads/ja-jp/details.aspx?FamilyID=f64654ac-6e26-41d9-a90a-0e7783b864ee>

## Beta 版使用時の製品版のインストール

Autodesk 3ds Max 2013 / Autodesk 3ds Max Design 2013 の任意バージョンのベータ版ソフトウェア(リリース候補(RC)バージョンを含む)をインストールしている場合、まずアンインストールし、ベータ版に関連するすべてのシステム フォルダを削除してから、製品版をインストールしてください。Beta 版のアンインストール手順については、ベータ ポータルに掲載した Beta 版用または RC 版用の Readme ファイルをお読みください。

## ポートの開放

Autodesk 3ds Max または Autodesk 3ds Max Design、Autodesk Vault、Autodesk Backburner™、およびインストールされたその他のコンポーネントでは、サードパーティのファイアウォールで特定のポートを開放しておく必要があります。ご使用のファイアウォールに問題がある場合は、ファイアウォールに付属のドキュメントを参照してください。

mental ray とのポートの競合(Autodesk 3ds Max 2013 をインストールする場合)

インストール ウィザードを使用して Autodesk 3ds Max のインストールを実行している間は、mental ray ポートが自動的に割り当てられ、インストール ウィザードからこれを変更することはできません。ほとんどの場合、これによって問題が発生することはありません。ただし、そのポートが使用済みの場合に、ごくまれに競合が発生します。このような場合、次のエラー メッセージが表示されます。



この問題を修正するには、次の手順を実行します。

1. テキスト エディタを使用し、*setup.ini* ファイル(インストール メタデータのルートにあります)を開きます。
2. [MAX]セクションを検索します。
3. EXE\_PATH= の下に次の行を追加して、mental ray に異なるポート番号を割り当て直します。

EXE\_PARAM= MR\_TCP\_PORT=[YOUR PORT NUMBER]

このうち、[YOUR PORT NUMBER]の部分には、実際に mental ray に割り当てるポート番号を入力します。

4. *setup.ini* ファイルを保存し、もう一度インストーラを実行します。

#### IPv4 または IPv6 バージョンの Network License Manager のインストール

IPv4 バージョンの Network License Manager は、3ds Max 2013 または 3ds Max Design 2013 のインストーラの[ツールとユーティリティ](Tools and Utilities)タブからインストールできます。IPv6 バージョンの Network License Manager をインストールする必要がある場合、Autodesk.com の次の場所からインストールできます。

[www.autodesk.com/nlm-ipv6-windows](http://www.autodesk.com/nlm-ipv6-windows)(英語)

[ツールとユーティリティ]タブにある IPv4 バージョンも、Autodesk.com の次の場所で入手できます。

[www.autodesk.com/nlm-ipv4-windows](http://www.autodesk.com/nlm-ipv4-windows)(英語)

## 品質向上プログラム(CIP)

3ds Max または 3ds Max Design を初めて起動すると、[品質向上プログラム](Customer Involvement Program)ダイアログ ボックスが開きます。品質向上プログラムへの参加を選択すると、お客様のシステム構成、使用頻度の高い機能、発生した問題、および製品の今後の方向性を考えるうえで役立つ他の情報が自動的にオートデスクに送信されます。詳細は、[www.autodesk.com/cip](http://www.autodesk.com/cip)(英語)を参照してください。

### CIP を有効にするには:

1. 3ds Max または 3ds Max Design をインストールし、起動します。
2. [品質向上プログラム](Customer Involvement Program)ダイアログが自動的に表示されない場合には、[ヘルプ](Help)メニューで[品質向上プログラム](Customer Involvement Program)をクリックします。
3. [品質向上プログラム](Customer Involvement Program)ダイアログで、[はい、参加します](Participate - with contact information)を選択します。
4. [OK]をクリックします。

## カスタマー エラー レポート(CER)

エンド ユーザの皆様からご送信いただく CER によって、オートデスクは Autodesk 3ds Max および Autodesk 3ds Max Design の安定性を大幅に向上させることができます。CER への入力に貴重な時間を割いていただくことに、感謝いたします。また、エラー発生時にどのような操作を行っていたかについて、可能な限り詳しくご報告願います。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。

CER の詳細については、[www.autodesk.com/cer](http://www.autodesk.com/cer) (英語)をご覧ください。

## 制限事項と注意事項

Autodesk 3ds Max 2013 および Autodesk 3ds Max Design 2013 に関する既知の主な機能上の制限と注意事項を以下に示します。

機能	制限事項と注意事項
アニメーション	<ul style="list-style-type: none"><li>• 領域キー ツールを位置トラックの負フレームにドラッグすると、プログラム エラーが発生します。</li><li>• CatMuscle インスタンス上の <i>deformertype</i> プロパティにアクセスすると、システム例外が発生します。</li><li>• CAT Match IK の使用時に四肢が正しく変換されません。</li><li>• CAT IK/FK スライダの使用時に、FK の足とつま先が IK の足とつま先の位置と一致しません。</li></ul>

機能	制限事項と注意事項
	<ul style="list-style-type: none"> <li>腕全体にキー セットがない場合に、CAT ツイスト ボーンが正しくアニメートされません。</li> <li>複数のトラック ビューが開いているときにリタイム マーカを削除すると、プログラム エラーが発生します。</li> <li>リタイムを使用したベイク後に[元に戻す](Undo)を使用すると、プログラム エラーが発生します。</li> <li>[ひとつ前に再保存](Save To Previous)を使用すると、リタイム ツールが削除されてしまいます。 <b>回避策:</b> [ひとつ前に再保存](Save To Previous)を使用する前にシーンを保存します。</li> <li>リタイムが適用されたトラックでは、[ひとつ前に再保存](Save To Previous)を使用した後、一時的に後続の '(R0)' が削除されます。</li> <li>[すべてをリタイム](Retimed All)を使用しているファイルを現在のシーンにマージすると、使用していた値が保持されません。</li> </ul>
Autodesk アニメーション ストア	<ul style="list-style-type: none"> <li>アニメーション プレビューをキャンセルすると、CAT リグ内の既存のアニメーション データが失われます。</li> </ul>
Backburner	<ul style="list-style-type: none"> <li>Backburner 2013.0 Server、Manager、およびキュー モニタでは Unicode のジョブ名がサポートされず、エラー メッセージが正しく表示されません。Unicode のデータはサポートされていますが、正しく表示されません。 <b>回避策:</b> ジョブ名に ASCII 文字のみを使用します。 <b>注:</b> Backburner は、Unicode を含んだレンダリング出力ファイルパスを適切に処理します。</li> </ul>
Civil View	<ul style="list-style-type: none"> <li>[Civil View エクスプローラー](Civil View Explorer)ウィンドウは、別のモニタに移動すると、表示を停止することがあります。</li> <li>現在、デイライト以外のライト オブジェクトに対してはライト リスト ロールアウトが動作しません。</li> </ul>
Composite	<ul style="list-style-type: none"> <li>Composite に書き出すときは、ASCII 文字のみを使用し、Unicode は使用しないでください。</li> </ul>
gPoly	<ul style="list-style-type: none"> <li>特定のグループ階層に gPoly を追加すると、プログラム エラーが発生します。</li> <li>gPoly は、モディファイヤを追加する MAXScript コマンドと互換性がない場合があります。</li> <li>変形可能な gPoly または「gPoly に変換」モディファイヤをグループ化されたオブジェクトとともに使用しないでください。使用するとプログラム エラーが発生します。</li> <li>MAXScript を使用してジオメトリを gPoly に変換すると、プログラム エラーが発生します。</li> <li>オート グリッドは変形可能な gPoly では動作しません。</li> </ul>
MAXScript	<ul style="list-style-type: none"> <li>関数 pickObject() が内部値のガベージ コレクションを行うタイミングが早すぎると、プログラム エラーが発生します。安全に使用できるのは、ガベージ コレクションが発生しない場合のみです。</li> </ul>

機能	制限事項と注意事項
	<p><b>回避策:</b> ガベージコレクションが発生しないようにするには、MAXScript のヒープメモリを増やします。</p>
Maya モード	<ul style="list-style-type: none"> <li>• スキン頂点の選択からの除去がサポートされていません。</li> <li>• 一部のシステムでは、Maya モードを使用するには管理者としてログインしておく必要があります。</li> </ul>
MassFX	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MassFX ラグドールヘルパーは、ラグドールのすべてのボーンに同じ質量を割り当てています。ボーンのサイズに比例した異なる質量を計算していません。</li> <li>• 現在、ラグドールのプロパティロールアウトに対する分配比率コントロールは効果がありません。</li> </ul>
mCloth	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ツールチップの記述が誤っており、実際は mCloth 密度には Grams Per Square Centimeter(gsc)ではなく、Grams Per Square Meter(gsm)を使用しています。</li> </ul>
Nitrous ビューポート	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ビューポートで大きいテクスチャを使用すると、ビューポートの応答が影響を受けます。 <b>回避策:</b> その場合は、MAXScript リスナーで次の MAXScript コマンドを実行してください。 <i>NitrousGraphicsManager.SetTextureSizeLimit 256 true</i></li> <li>• 場合によっては、一部のオブジェクトがビューポートに表示されないことがあります。 <b>回避策:</b> 「O」ホットキーを押してください。これによって、プログレッシブレンダリングが無効になります。</li> <li>• ビューポートを軌道回転すると、一部のシステムで遅延が発生します。 <b>回避策:</b> その場合は、MAXScript リスナーで次の MaxScript コマンドを実行してください。 <i>NitrousGraphicsManager.ChangeCursorOnMouseMove = false</i></li> <li>• 背面非表示が有効な場合、ワイヤフレームまたはエッジ面によって、パフォーマンスが悪化する可能性があります。 <b>回避策:</b> その場合は、ワイヤフレームまたはエッジ面の表示を無効にします。 注: この問題は、DirectX (D3D)ビューポートでは発生しません。</li> <li>• リアリストックマテリアルを使用する場合: 黒: 拡散反射光カラー マップは、マップチャネル 2 + 法線バンプ マップを使用します。</li> <li>• イメージベースドライティング(IBL)を使用する場合、IBLを使用してシーンをロードする前に、シェーダのキャッシュを手動で作成する必要があります。</li> <li>• 場合によっては、オブジェクトの配列を作成するスクリプトが原因で、シーンのリセット時にプログラム エラーが発生することがあります。</li> <li>• オブジェクトに対して背面非表示が有効な場合、クレイビジュアルスタイルでエッジ面が表示されません。</li> <li>• 場合により、シーンの描画中に 1 つのコア プロセッサが一時的に</li> </ul>

機能	制限事項と注意事項
パノラマ書き出し	<p>100% で動作することがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>パノラマ書き出しからの Quicktime VR 出力は、常に動作するわけではありません。 <b>回避策:</b> 3ds Max の新しいセッションで QTVR 書き出しを動作させるには、QT の圧縮設定ダイアログ(たとえば、パノラマ書き出しのレンダリング設定ダイアログ)を使用し、適切な圧縮方式で QT を設定します。</li> </ul>
レンダリング	<ul style="list-style-type: none"> <li>ラジオシティ ソリューションは、[ひとつ前に再保存](Save To Previous)機能によって保存すると失われます。</li> <li>mental ray シャドウ セグメント モードで透明度が正しく計算されません。</li> <li>mental ray BSP 2 がソリッド グラスとシャドウで動作しません。</li> <li>NetRender を有効にして保存されたファイルは、NetRender のみ可能であり、ローカルでのレンダリングはできません。 <b>回避策:</b> [レンダリング](Render)ボタンのフライアウトからプロダクションレンダラーを選択します。これによって、ネットワーク レンダリングが無効になります。</li> <li>レンダリング サーフェス マップによって、予測しない結果が生じことがあります。</li> <li>ビットマップ ページングが有効な場合、Substance マップは mental ray でレンダリングされません。</li> <li>ツールバー レンダリングのフライアウトは、[レンダリング設定](Render Setup)ダイアログの[レンダリング](Render)ボタンのフライアウトと同期されていません。</li> <li>mental ray でディストリビュート バケット(サテライト)レンダリングを使用する場合、Substance シェーダは動作しません。</li> </ul>
ユーザ インタフェース	<ul style="list-style-type: none"> <li>コマンド パネルを最小化して再度ドッキングすると、表示の問題が発生します。</li> <li>デュアル画面が設定された状態で 2 番目のモニタ上で閉じられたダイアログは、システムをシングル モニタに設定した後でも、2 番目のモニタ上で引き続き開こうとします。</li> <li>OS が Windows XP である場合、3ds Max および 3ds Max Design は英語版としてのみ動作します。3ds Max または 3ds Max Design を別の言語版として使用するには、Windows 7 を使用する必要があります。</li> </ul>
ビューポート	<ul style="list-style-type: none"> <li>システムのロックを解除したときに、DirectX (D3D)ビューポートが応答しないことがあります。</li> </ul>
ビューポート キャンバス	<ul style="list-style-type: none"> <li>[クローン ソース](Clone Source) &gt; [スクリーン](Screen)を使用しているとき、ペイティング領域を選択すると(Alt+クリック)、オブジェクトが表示されなくなります。</li> <li>[レイヤ](Layers)メニューからフィルタを使用すると、オブジェクトにフリッカが生じことがあります。<b>回避策:</b> [2D ペイント](2D Paint)ウィン</li> </ul>

機能	制限事項と注意事項
	<p>ドウを使用します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>分離モードで、シーンに非表示のオブジェクトと空のノードが作成されます。</li> </ul>
[ビューポート](Viewport)タブ	<ul style="list-style-type: none"> <li>新しいファイルを開くかリセットするとき、そのシーンに他の変更が加えられていないと、保存を促すメッセージが[ビューポート](Viewport)タブに表示されません。 回避策: [ビューポート](Viewport)タブのみを変更した場合でもシーンを保存します。</li> <li>ドッキングされたシーン エクスプローラが複数の[ビューポート](Viewport)タブに正しく表示されません。</li> </ul>

Autodesk 3ds Max 2013 および Autodesk 3ds Max Design 2013 のローカライズ版に関する既知の問題を、次に示します。

すべての言語(簡体字中国語、フランス語、ドイツ語、日本語、韓国語)

- キーボード ショートカット “V” を使用しても、ビューポート クアッド メニューが表示されません。  
回避策: [ユーザ インタフェースをカスタマイズ](Customize User Interface)でクアッド メニューにショートカットを割り当てます。

フランス語、日本語

マテリアル シェーダ パラメータでソート順が変更されました。正しいシェーダ タイプをユーザが設定できません(この問題は Maxscript 使用時のみ発生)。標準シェーダ タイプのローカライズされた文字列が英語と異なります。この問題は、修正プログラムまたは Service Pack で修正されます。

## 3ds Max 2013 における用語変更

他のオートデスク製品との用語の共通性を高めるため、あるいは 3ds max での用語の意味をより正確にするために、今回の 3ds Max リリースではいくつかの既存の用語を変更いたしました。次に示す一覧表で変更した用語の詳細をご確認ください。これらの変更は、ソフトウェアとドキュメントの両方に反映されております。

元の英語	既存用語	新しい用語
Antialiasing	アンチエイリアス	アンチエイリアシング
Attribute	属性	アトリビュート

background	背景	バックグラウンド
bake	焼き付け/ベイク	ベイク処理
Clump	凝集	束
Cone	コーン/円錐	円錐
Cone Angle	コーン アングル	円錐角度
emission	エミッション/発生	放出
emit	発生/放射/エミット	放出
Fill	塗りつぶし	塗り潰し
Flip	フリップ/反転	反転
Isolate Selection	孤立ツール	分離ツール
Light Cone	ライト コーン	ライトの円錐
Perspective	パースペクティブ	パース
Perspective View	パースペクティブ ビュー	パース ビュー
projection	プロジェクション/投影	投影
Parameterization	パラメータ再設定/パラメータ設定	パラメータ設定
Scene State(s)	シーン状態 / シーンの状態	シーン ステート
Spawn	スポーン	発生
Split	スプリット/分割	分割
state	ステート/ステータス	状態
Threshold	スレッショルド	しきい値
tweak	ツイーカー	微調整
unbake	ベイクなし/ベイク解除	ベイク解除

Autodesk, Alias, 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, mental mill and iray are registered trademarks of NVIDIA® Corporation 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 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.

© 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved.