

Autodesk 3ds Max/3ds Max Design 2013 읽어보기

이 읽어보기에는 Autodesk® 3ds Max® 2013 및 Autodesk® 3ds Max® Design 2013 소프트웨어 설치 및 사용에 대한 최신 정보가 포함되어 있습니다. 소프트웨어를 설치하기 전에 이 문서의 전체 내용을 읽어보는 것이 좋습니다. 이 읽어보기를 나중에 참조하려면 하드 드라이브에 저장해야 합니다.

다음 표를 사용하여 3ds Max 2013/3ds Max Design 2013 과 관련된 다양한 리소스를 찾을 수 있습니다.

리소스	위치
설치, 라이선스 및 네트워킹 지침	<i>설치 마법사의 설치 도움말 링크</i>
시스템 요구사항	www.autodesk.com/3dsmax-systemreq-2013-kor
새로운 기능	www.autodesk.com/3dsmax-help-2013-whatsnew-kor
교육 리소스	www.autodesk.com/3dsmax-learningpath 또는 www.autodesk.com/3dsmaxdesign-learningpath
지원 리소스	www.autodesk.com/3dsmax-support 또는 www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support
3ds Max® Composite 도구 세트 정보	www.autodesk.com/composite-help
3ds Max SDK 문서	http://www.autodesk.com/3dsmax-sdk-docs

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

목차

설치 문제	1
CIP(고객 참여 프로그램).....	3
CER(고객 오류 보고서)	4
기능 제한 사항 및 참고 사항	4
3ds Max 2013 용어 변경 알림	8

설치 문제

필수 구성 요소

제한된 Windows® 운영 체제 권한을 가진 최종 사용자가 Autodesk 3ds Max 2013/Autodesk 3ds Max Design 2013 을 사용하려면 모든 권한을 가진 관리자가 소프트웨어를 설치하고 한 번 시작하여 설치를 완료하는 데 필요한 Windows 운영 체제 레지스트리 정보를 생성해야 합니다.

제한된 권한을 가진 최종 사용자가 Autodesk 3ds Max 2013/Autodesk 3ds Max Design 2013 용 타사 플러그인을 사용하려면 모든 권한을 가진 관리자가 3ds Max 2013/3ds Max Design 2013 을 설치하고 한 번 시작하여 이러한 타사 플러그인에 필요한 폴더를 생성해야 합니다.

Microsoft .NET Framework 4.0 에서 Windows Imaging Component 가 필요함

Autodesk 설치 프로그램에 Microsoft .NET 4.0 Framework 를 설치하라는 프롬프트가 표시되는 경우, .NET 4.0 Framework 설치 프로그램에 WIC(Windows Imaging Component)를 먼저 설치하라는 프롬프트가 표시될 수 있습니다. 최신 Microsoft Windows 업데이트 또는 서비스 팩을 설치하지 않은 경우 이 현상이 발생할 수 있습니다. 특정 Windows 업데이트를 설치하지 않고 Windows XP SP2 를 실행 중인 경우 WIC 가 필요할 가능성이 많습니다. 필요한 경우 다음 위치에서 Microsoft WIC 설치 프로그램을 다운로드할 수 있습니다.

- 32 비트 설치 프로그램

<http://www.microsoft.com/downloads/en/details.aspx?FamilyID=8e011506-6307-445b-b950-215def45ddd8&displaylang=en>

- 64 비트 설치 프로그램

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

베타 릴리스 버전

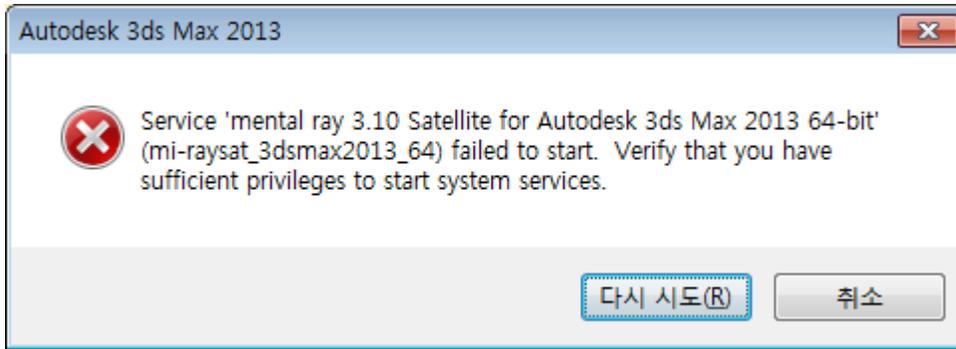
Autodesk 3ds Max 2013/Autodesk 3ds Max Design 2013 의 베타 소프트웨어(RC(Release Candidate) 버전 포함) 버전이 이미 설치되어 있는 경우 이러한 베타 버전과 관련된 시스템 폴더를 모두 설치제거하고 삭제한 후 상업용 버전을 설치하십시오. 베타 버전 설치제거 방법에 대한 지침은 베타 포털의 베타 및 RC 읽어보기 파일에 게시되어 있습니다.

포트 열어 두기

Autodesk 3ds Max 또는 Autodesk 3ds Max Design, Autodesk Vault, Autodesk Backburner™ 및 다른 여러 구성요소를 설치하려면 타사 방화벽에서 특정 포트를 열어두어야 합니다. 방화벽에 문제가 있는 경우 방화벽에 포함된 문서를 읽어 보십시오.

mental ray 와 포트 충돌(Autodesk 3ds Max 2013 을 설치하는 경우)

설치 마법사에서 Autodesk 3ds Max 를 설치하는 동안에는 mental ray 포트가 자동으로 할당되며 설치 마법사에서 변경할 수 없습니다. 대부분의 경우에는 문제가 되지 않습니다. 드문 경우이긴 하지만 포트가 이미 사용되는 경우 충돌이 발생합니다. 이런 경우 다음과 같은 오류 메시지가 표시됩니다.



이 문제를 해결하려면 다음 단계를 수행하십시오.

1. 텍스트 편집기를 사용하여 설치 미디어의 루트에 있는 *setup.ini* 파일을 엽니다.
2. [MAX] 섹션을 검색합니다.
3. EXE_PATH= 아래에 다음 줄을 추가하여 *mental ray* 를 다른 포트 번호에 재할당합니다.

EXE_PARAM= MR_TCP_PORT=[YOUR PORT NUMBER]

... 여기서 [YOUR PORT NUMBER]는 *mental ray* 에 할당할 포트 번호로 대체됩니다.

4. *setup.ini* 파일을 저장하고 설치 프로그램을 다시 실행합니다.

Network License Manager 의 IPv4 또는 IPv6 버전 설치

3ds Max 2013/3ds Max Design 2013 설치 프로그램의 도구 및 유틸리티 탭에서 Network License Manager IPv4 버전을 설치할 수 있습니다. Network License Manager IPv6 버전을 설치해야 하는 경우 다음 위치의 Autodesk.com 에서 설치할 수 있습니다.

www.autodesk.com/nlm-ipv6-windows

도구 및 유틸리티 탭에 있는 IPv4 버전도 다음 위치의 Autodesk.com 에서 사용할 수 있습니다.

www.autodesk.com/nlm-ipv4-windows

CIP(고객 참여 프로그램)

3ds Max/3ds Max Design을 처음 시작하면 고객 참여 프로그램 대화상자가 열립니다. 고객 참여 프로그램에 참여하도록 선택하면 3ds Max나 3ds Max Design에서 시스템 구성, 가장 자주 사용하는 기능, 발생한 문제 등에 대한 정보 및 제품의 향후 개선 방향에 유용한 기타 정보를 Autodesk에 자동으로 보냅니다. 자세한 내용은 www.autodesk.com/cip를 참조하십시오.

CIP 를 사용하려면

1. 3ds Max/3ds Max Design 을 설치하고 시작합니다.

2. 고객 참여 프로그램 대화상자가 자동으로 표시되지 않으면 도움말 메뉴에서 고객 참여 프로그램을 클릭합니다.
3. 고객 참여 프로그램 대화상자에서 "연락처 정보로 참여"를 선택합니다.
4. 확인을 클릭합니다.

CER(고객 오류 보고서)

Autodesk에서는 최종 사용자가 제출하는 CER(고객 오류 보고서)을 토대로 하여 Autodesk 3ds Max/Autodesk 3ds Max Design의 안정성을 크게 향상시키고 있습니다. 시간을 할애하여 이 보고서를 작성해 주셔서 감사합니다. 오류가 발생할 당시 수행 중이었던 작업에 대해 가능한 한 많은 정보를 포함해 주시기를 부탁드립니다. 이러한 정보가 포함된 보고서는 Autodesk 3ds Max 품질 엔지니어링 팀에서 매우 유용하게 사용됩니다.

CER에 대한 자세한 내용은 www.autodesk.com/cer을 참조하십시오.

기능 제한 사항 및 참고 사항

다음은 Autodesk 3ds Max 2013/Autodesk 3ds Max Design 2013에 대해 알려진 주요 기능 제한 및 참고 사항입니다.

기능	제한 및 참고 사항
애니메이션	<ul style="list-style-type: none"> • 영역 키 도구를 위치 트랙의 음의 시간으로 드래그하면 프로그램 오류가 발생합니다. • CatMuscle 인스턴스의 <i>deformertype</i> 특성에 액세스하면 시스템 예외가 발생합니다. • CAT IK 일치를 사용하면 팔다리 변환이 정확하지 않게 됩니다. • CAT IK/FK 슬라이더를 사용하면 FK 발과 발가락이 IK 발과 발가락의 정렬과 일치하지 않습니다. • 전체 팔에 키 설정이 없는 경우 CAT 비틀기 골격이 제대로 애니메이션되지 않습니다. • 여러 트랙뷰가 열려 있을 때 리타이머 마커를 삭제하면 프로그램 오류가 발생합니다. • 리타이머를 적용한 후 실행 취소를 사용하면 프로그램 오류가 발생할 수 있습니다. • 이전 버전으로 저장을 사용하면 리타이머 도구가 제거됩니다. 해결 방법: 이전 버전으로 저장하기 전에 장면을 저장합니다. • 이전 버전으로 저장을 사용한 다음 시간 조정된 트랙에서 후행'(R0)'이 임시로 제거됩니다. • 전부 리타임을 사용하는 파일을 현재 장면으로 병합하면 전부 리타임 값이 유지되지 않습니다.

기능	제한 및 참고 사항
Autodesk 애니메이션 스토어	<ul style="list-style-type: none"> 애니메이션 미리 보기를 취소하면 CAT 리그의 모든 기존 애니메이션 데이터가 손실됩니다.
Backburner	<ul style="list-style-type: none"> Backburner 2013.0 서버, 관리자 및 대기열 모니터는 유니코드 작업 이름을 지원하지 않으며 오류 메시지를 제대로 표시하지 않습니다. 유니코드 데이터가 지원되지만 올바르게 표시되지 않습니다. 해결 방법: 작업 이름에 ASCII 문자만 사용합니다. 참고: Backburner 는 유니코드가 포함된 렌더 출력 파일 경로는 <i>제대로</i> 처리합니다.
Civil View	<ul style="list-style-type: none"> Civil View 탐색기 창을 다른 모니터로 이동하면 화면 표시를 중지할 수 있습니다. 현재 데이라이트가 아닌 라이트 오브젝트의 라이트 리스트 롤아웃이 작동하지 않습니다.
합성	<ul style="list-style-type: none"> 합성으로 내보낼 때 ASCII 문자만 사용하고 유니코드는 사용하지 않습니다.
gPoly	<ul style="list-style-type: none"> 특정 그룹 계층에 추가된 gPoly 로 인해 프로그램 오류가 발생할 수 있습니다. gPoly 는 수정자를 추가하는 MAXScript 명령과 호환되지 않을 수 있습니다. 그룹화된 오브젝트와 함께 "gPoly 로 변환" 수정자 또는 변형 가능한 gPoly 를 사용하지 마십시오. 프로그램 오류가 발생할 수 있습니다. MAXScript 를 사용하여 형상을 gPoly 로 변환하면 프로그램 오류가 발생할 수 있습니다. AutoGrid 는 변형 가능한 gPoly 에서 작동하지 않습니다.
MAXScript	<ul style="list-style-type: none"> pickObject() 함수는 내부 값을 너무 빨리 가비지 수집하여 프로그램 오류가 발생할 수 있으므로 가비지 수집이 발생하지 않는 경우에만 사용하는 것이 안전합니다. 해결 방법: 가비지 모음이 발생하지 않게 하려면 MAXScript 힙 메모리를 늘립니다.
Maya 모드	<ul style="list-style-type: none"> 스킨 정점의 선택 항목에서 빼기는 지원되지 않습니다. 일부 시스템에서 Maya 모드를 사용하려면 관리자로 로그인해야 합니다.
MassFX	<ul style="list-style-type: none"> MassFX 봉제 인형 도우미는 골격 크기에 비례하여 질량을 다르게 계산하지 않고, 봉제 인형의 모든 골격에 동일한 질량을 할당합니다. 현재 봉제 인형 특성 롤아웃에서 분포 비율 컨트롤은 아무 효과가 없습니다.
mCloth	<ul style="list-style-type: none"> mCloth 밀도가 gsc(제공 센티미터당 그램)가 아닌 gsm(제공 미터당 그램)을 사용합니다. 이는 툴팁에 잘못 표시된 것입니다.

기능	제한 및 참고 사항
Nitrous 뷰포트	<ul style="list-style-type: none"> ● 뷰포트에서 큰 텍스처를 사용하면 뷰포트 응답이 영향을 받을 수 있습니다. 해결 방법: 이 경우 MAXScript 리스너에서 다음 MAXScript 명령을 실행합니다. <i>NitrousGraphicsManager.SetTextureSizeLimit 256 true</i> ● 경우에 따라 일부 오브젝트가 뷰포트에 표시되지 않을 수 있습니다. 해결 방법: "O" 핫 키를 누릅니다. 이렇게 하면 점진적 렌더링을 사용하지 않습니다. ● 뷰포트를 케도 선화하면 일부 시스템에서 지연이 발생할 수 있습니다. 해결 방법: 이 경우 MAXScript 리스너에서 다음 MAXScript 명령을 실행합니다. <i>NitrousGraphicsManager.ChangeCursorOnMouseMove = false</i> ● 뒷면 발체가 사용되는 경우 와이어프레임 또는 모서리 면으로 인해 성능이 떨어지는 문제가 발생할 수 있습니다. 해결 방법: 이 경우 와이어프레임 또는 모서리 면 표시를 비활성화합니다. 참고: DirectX(D3D) 뷰포트에서는 이 문제가 발생하지 않습니다. ● 검은색 사실적 재질을 사용하는 경우: 분산 색상 맵이 맵 채널 2 + 법선 범프 맵을 사용합니다. ● IBL(이미지 기반 조명)을 사용하는 경우, IBL 을 사용하여 장면을 로드하기 전에 수동으로 셰이더 캐시를 구성해야 합니다. ● 경우에 따라 오브젝트의 배열을 만드는 스크립트로 인해 장면을 재설정할 때 프로그램 오류가 발생할 수 있습니다. ● 오브젝트에 뒷면 발체가 사용되는 경우 점토 표시 스타일이 모서리 면을 표시하지 않습니다. ● 일부 경우 장면을 그리는 동안 한 개의 코어 프로세서가 일시적으로 100%로 실행될 수 있습니다.
Panorama Exporter	<ul style="list-style-type: none"> ● Panorama Exporter 의 QuickTime VR 출력이 작동하지 않는 경우가 있습니다. 해결 방법: QTVR 내보내기가 3ds Max 의 새 세션에서 작동하려면 QT 압축 설정 대화상자(예: Panorama Exporter 의 렌더 설정 대화상자)를 사용하고 적절한 압축 방법에 맞게 QT 를 구성합니다.
렌더링	<ul style="list-style-type: none"> ● 이전 버전으로 저장 기능을 통해 저장하는 경우 라디오시티 솔루션이 손실됩니다. ● mental ray 그림자 세그먼트 모드는 투명도를 제대로 계산하지 않습니다. ● mental ray BSP 2 는 솔리드 유리 및 그림자와 함께 작동하지 않습니다. ● NetRender 가 활성화된 상태에서 저장된 파일은 NetRender 만 될 수 있고 로컬로 렌더링되지 않습니다. 해결 방법: 렌더 버튼 플라이아웃에서 프로덕션 렌더러를

기능	제한 및 참고 사항
	<p>선택합니다. 이렇게 하면 네트워크 렌더링이 비활성화됩니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 표면 맵 렌더링으로 인해 예기치 않은 결과가 발생할 수 있습니다. 비트맵 페이징이 활성화되면 Substance 맵이 mental ray 에서 렌더링되지 않습니다. 도구 모음 렌더 플라이아웃은 렌더 설정 대화 상자의 렌더 버튼 플라이아웃과 동기화되지 않습니다. mental ray 와 함께 분산된 버킷(위성) 렌더링을 사용하면 Substance 셰이더가 작동하지 않습니다.
UI	<ul style="list-style-type: none"> 명령 패널을 최소화한 다음 다시 도킹하면 표시 문제가 발생할 수 있습니다. 이중 화면 설정을 사용하면 시스템을 단일 모니터로 설정한 이후에도, 두 번째 모니터에서 닫힌 대화상자가 두 번째 모니터에 계속 열려 있을 수 있습니다. XP 운영 체제에서는 영어 버전의 3ds Max / 3ds Max Design 만 실행됩니다. 다른 언어로 3ds Max / 3ds Max Design 을 사용하려면 Windows 7 을 사용해야 합니다.
뷰포트	<ul style="list-style-type: none"> 시스템 잠금을 해제하면 DirectX(D3D) 뷰포트가 응답하지 않는 경우가 있습니다.
뷰포트 캔버스	<ul style="list-style-type: none"> 복제 소스 > 화면을 사용하는 경우, 페인트 영역을 선택하면(Alt+클릭) 오브젝트가 사라질 수 있습니다. 레이어 메뉴에서 필터를 사용하면 오브젝트가 깜박거릴 수 있습니다. 해결 방법: 2D 페인트 창을 사용합니다. 격리 모드는 화면에서 숨겨진 오브젝트 및 빈 노드를 만듭니다.
뷰포트 탭	<ul style="list-style-type: none"> 새 파일을 열거나 재설정하면, 장면에서 다른 변경을 수행하지 않은 경우 뷰포트 탭에서 저장하라는 메시지가 표시되지 않습니다. 해결 방법: 뷰포트 탭만 수정된 경우에도 장면을 저장합니다. 도킹된 장면 탐색기가 다중 뷰포트 탭에서 제대로 표시되지 않습니다.

다음은 지역화된 버전의 Autodesk 3ds Max 2013/Autodesk 3ds Max Design 2013 에서 발견된 알려진 문제입니다.

모든 언어(중국어 간체, 프랑스어, 독일어, 일본어, 한국어)

- 키보드 바로 가기 “V”가 뷰포트 쿼드 메뉴를 호출하지 않습니다.
해결 방법: 사용자 인터페이스 사용자화에서 쿼드 메뉴에 바로 가기를 할당합니다.

프랑스어, 일본어

재질 셰이더 매개변수에서 정렬 순서가 변경되었습니다. 사용자가 올바른 셰이더 유형을 설정할 수 없습니다. 이 문제는 **MAXScript** 를 사용하는 경우에만 발생합니다. 표준 셰이더 유형의 지역화된 문자열이 영어와 다릅니다. 이 문제는 핫픽스/서비스 팩에서 수정됩니다.

3ds Max 2013 용어 변경 알림

다른 Autodesk 제품과의 용어 일관성을 유지하기 위해 Autodesk 에서 몇 가지 용어를 변경했습니다. 해당 용어들이 아래 표에 정리되어 있으니 참고해 주십시오. 이러한 용어는 소프트웨어와 문서 모두에 적용됩니다.

영어	기존 번역	수정 번역
attribute	특성	속성
children	자식	하위
component	컴포넌트	구성요소
diffuse	확산	분산
green	녹색	초록색
Kink	굽슬거림	꼬임
light	광원 조명	라이트
lighting	광원 조명	조명
list	목록	리스트
offset	오프셋	간격띄우기
parent	부모	상위
property	속성	특성
refresh	새로 고침	갱신
reset	다시 설정	재설정
selection set	선택 설정	선택 세트
width	너비	폭

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 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.

© 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved.