# Автоматически добавляемые секции 3dsmax.ini (3ds Max 2025–2026)

Ниже перечислены служебные секции и параметры, которые **могут появляться** в файле 3dsmax.ini при работе в Autodesk 3ds Max 2025–2026. Эти разделы создаются и обновляются самой программой для сохранения состояний окон, списков и прочих временных данных между сессиями. Для каждой секции указаны её параметры, назначение, условия появления, обрабатывается ли она при запуске 3ds Max, и возможность ручного редактирования.

## [DialogResizer\_SizeAndPositions]

* **Параметры:** множество строк вида ИмяДиалога=X Y W H F. Например: SelectObjectsDialog=500 282 838 714 1, BatchRenderTool=35 70 558 711 1, SceneStateManageDialog=0 0 264 234 1 и т.д.[[1]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=maxini%3DgetMAXIniFile%28%29%20,DialogResizer_SizeAndPositions)[[2]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=setinisetting%20maxini%20,DialogResizer_SizeAndPositions) (имена диалогов могут различаться).
* **Что делает:** Эта секция хранит геометрию (позицию на экране, размеры и флаг состояния) различных диалоговых окон Max. Каждый параметр соответствует определённому всплывающему окну или инструменту. Например, SelectObjectsDialog – окно «Выбор объектов», BatchRenderTool – диалог пакетного рендеринга, SceneStateManageDialog – менеджер состояний сцены, и т.п. Значения представляют собой координаты левого верхнего угла окна (X,Y), ширину, высоту и флаг (обычно 1 – окно существует/не свернуто)[[1]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=maxini%3DgetMAXIniFile%28%29%20,DialogResizer_SizeAndPositions).
* **Когда создаётся:** Записывается автоматически при первом открытии и перемещении/изменении размера соответствующего диалога. Сама секция появляется в 3dsmax.ini, как только Max сохранит положение хотя бы одного диалога. При каждом закрытии такого окна 3ds Max обновляет или добавляет соответствующую строку. Если диалог ни разу не вызывался, запись может отсутствовать.
* **Обрабатывается при запуске:** **Нет.** При старте 3ds Max не открывает эти диалоги автоматически, поэтому их позиции на этапе запуска не применяются. Однако при последующем вызове данного окна в сессии Max считает из ini сохранённые координаты и отобразит окно там же, где оно было в прошлый раз.
* **Редактирование вручную:** **Возможно при необходимости.** Обычно нет нужды вручную править эту секцию – Max сам корректно перезаписывает позиции окон при работе. Однако в случаях, когда окно «застряло» за пределами экрана (например, после отключения второго монитора), можно отредактировать координаты вручную (или удалить соответствующую строку), чтобы сбросить позицию на стандартную[[3]](https://foro3d.com/showthread.php?t=137905#:~:text=,Max%20preferences%20todo%20their%20defaults). После сохранения изменений и перезапуска Max диалог откроется на новой позиции. Для массового сброса всех позиций можно даже удалить весь раздел – Max заново создаст его по мере открытия окон.

## [RenderDialogPosition]

* **Параметры:** Dimension=<X> <Y> <W> <H> – координаты и размер окна настроек рендеринга. Например: Dimension=636 115 355 615[[4]](https://www.modacity.net/forums/printthread.php?t=12405&pp=100#:~:text=3ds%20max%20,Wood%20Params%5D%20Size_Meters%3D0.177800%20Size_Inches%3D7.000000).
* **Что делает:** Сохраняет положение и размер окна **Render Setup** (окно настроек рендера, вызываемое по F10). Параметр Dimension содержит координаты верхнего левого угла окна (X,Y) и его ширину и высоту[[5]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=setinisetting%20maxini%20,523%200%20457%201023). Благодаря этой записи при повторном открытии окна настройки рендеринга 3ds Max восстанавливает его последний размер и позицию.
* **Когда создаётся:** Эта секция (или по крайней мере строка Dimension) появляется после первого изменения размера/положения окна рендер-настроек. Обычно Max создаёт/обновляет её при закрытии окна **Render Setup** (или при выходе из программы) после того, как пользователь переместил или отмасштабировал окно. В свежем профиле, пока окно ни разу не открывалось/не менялось, запись может отсутствовать.
* **Обрабатывается при запуске:** **Нет.** Параметры этой секции применяются **непосредственно при открытии** окна настроек рендера, а не при запуске 3ds Max. На старт программы эта запись не влияет (окно не открывается автоматически). Но при первом вызове **Render Setup** в текущей сессии Max прочтёт значение Dimension и позиционирует окно согласно нему.
* **Редактирование вручную:** **Возможно.** Обычно нет нужды редактировать вручную, так как Max сам запоминает последнее состояние. Однако при проблемах (например, окно ушло за край экрана) можно прописать вручную безопасные координаты/размер. Например, задать небольшой размер и координаты 0 0 для возврата окна в левый верхний угол экрана. Max воспримет эти изменения и откроет окно в указанном месте[[3]](https://foro3d.com/showthread.php?t=137905#:~:text=,Max%20preferences%20todo%20their%20defaults). В остальных случаях ручной правки не требуется – Max будет перезаписывать эти значения при последующих изменениях окна.

## [RenderVFBPosition]

* **Параметры:** Position=<X> <Y> – координаты позиционирования окна буфера кадров. Например: Position=224 138[[4]](https://www.modacity.net/forums/printthread.php?t=12405&pp=100#:~:text=3ds%20max%20,Wood%20Params%5D%20Size_Meters%3D0.177800%20Size_Inches%3D7.000000) (X=224, Y=138).
* **Что делает:** Хранит **экранную позицию окна Rendered Frame Window** – окна вывода результирующего изображения рендера (так называемый Virtual Frame Buffer, VFB). Эта позиция определяется координатами верхнего левого угла окна VFB на экране[[6]](https://forums.cgarchitect.com/topic/22979-help-cant-find-render-dialog-window/#:~:text=Forums%20forums,top%20right%20hand%20corner). Ширина/высота VFB не сохраняются в .ini, так как размер окна обычно определяется размером отрендеренного изображения (либо изменяется пользователем и тоже запоминается, но в другом контексте). Данная запись нужна, чтобы VFB не появлялся по умолчанию в центре экрана каждый раз, а открывался там, где был ранее.
* **Когда создаётся:** Обычно после первого запуска рендеринга, когда окно VFB было показано и затем закрыто/смещено. Max запишет эту секцию при закрытии VFB (например, при завершении рендера) с координатами текущего расположения окна. Если рендер ни разу не запускался или окно не перемещалось, параметр может отсутствовать (тогда Max будет открывать VFB по умолчанию в центре или с заданным смещением).
* **Обрабатывается при запуске:** **Нет.** При запуске программы VFB отсутствует, запись используется при **старте рендеринга**. Когда запускается рендер, Max читает Position и открывает окно буфера кадра по указанным координатам. Если данных нет, используется положение по умолчанию.
* **Редактирование вручную:** **Да, при необходимости.** Можно отредактировать эту секцию, чтобы вернуть окно VFB в область видимости (особенно после отключения второго монитора, когда VFB мог остаться «за экраном»). Autodesk рекомендует в таких случаях найти в 3dsmax.ini раздел [RenderVFBPosition] и вручную выставить Position=1 1 (или 0 0) для перемещения окна в верхний угол экрана[[3]](https://foro3d.com/showthread.php?t=137905#:~:text=,Max%20preferences%20todo%20their%20defaults). Max при следующем рендере откроет VFB в новом месте. В обычной работе правка не требуется – Max сам обновляет позицию при каждом закрытии окна VFB.

## [RenderProgressDialogPosition]

* **Параметры:** Dimension=<X> <Y> <W> <H> – положение и размер диалога прогресса рендеринга. Например: Dimension=47 101 379 244[[7]](https://forums.cgarchitect.com/topic/68756-render-status-bar-missing/#:~:text=Forums%20forums,Dimension%3D47%20101%20379%20244). Здесь X=47, Y=101 – координаты окна **Render Progress**, W=379, H=244 – ширина и высота. Первые два числа задают положение верхнего левого угла диалога на экране, а вторые два – размеры окна[[8]](https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2026/ENU/?guid=GUID-0CAA47B5-6FDA-4402-8E37-1EDBBA077444#:~:text=3ds%20Max%202026%20Help%20,corner%20of%20the%20dialog).
* **Что делает:** Сохраняет положение и размер **информационного диалога прогресса рендера** (небольшого окна с индикатором выполнения и кнопкой Cancel, появляющегося при рендеринге). Обычно этот диалог появляется по центру или снизу, но пользователь может его передвинуть. 3ds Max запоминает последнее положение и использует его для следующих рендеров.
* **Когда создаётся:** После того, как диалог прогресса хотя бы раз показывался и был перемещён или изменён. Max сохранит его размеры/координаты при закрытии (окончании рендеринга). Если всегда оставался на дефолтном месте и не двигался, запись может не появиться (или содержать дефолт). В новой установке до первого рендера секция отсутствует.
* **Обрабатывается при запуске:** **Нет.** Применяется только во время рендера. При старте нового рендеринга Max позиционирует окно прогресса согласно сохранённым Dimension. На сам запуск программы эта секция не влияет.
* **Редактирование вручную:** **Можно**, хотя и редко нужно. В случае если окно прогресса исчезло за пределами экрана, можно вручную поправить координаты на небольшие значения (или удалить секцию вовсе), после чего Max создаст окно в стандартном месте. Обычно же необходимости в правке нет – при любом перемещении/масштабировании Max сам перезапишет Dimension в ini.

## [EnvironmentDialogPosition]

* **Параметры:** Dimension=<X> <Y> <W> <H> – положение/размер окна окружающей среды. Например: Dimension=654 32 348 820[[9]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=,654%2032%20348%20820).
* **Что делает:** Сохраняет расположение и размер окна **Environment and Effects** (окно окружающей среды, вызываемое через Rendering > Environment или клавишей 8). Это окно, где настраиваются фоновый цвет/картинка, эффекты окружения и т.д. Значение Dimension аналогично другим – координаты верхнего левого угла и габариты окна.
* **Когда создаётся:** После первого открытия окна Environment, если оно было перемещено или размер изменён. Max сохранит эту секцию при закрытии окна (или при выходе), чтобы восстановить его положение в будущем. Если окно ни разу не открывалось, записи не будет.
* **Обрабатывается при запуске:** **Нет.** Применяется при открытии окна Environment: Max прочтёт Dimension и откроет окно в последнем положении. При старте Max это значение не используется.
* **Редактирование вручную:** **Возможно,** по аналогии с другими окнами. В случае проблем с отображением окна можно задать координаты вручную. Обычно вмешательство не требуется – Max корректно обновляет параметр автоматически.

## [MtlEditorPosition] (Compact Material Editor)

* **Параметры:** Несколько строк, характерные для компактного редактора материалов (старый Material Editor с ячейками). Примеры ключей:
* MainWindow=<X> <Y> <W> <H> – позиция и размер главного окна редактора материалов[[10]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=setinisetting%20maxini%20,0%20368%201024).
* MagWindow0=<X> <Y> <W> <H> и MagWindow1=... – позиции окон увеличения образца материала (лупы для слотов материалов)[[11]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=setinisetting%20maxini%20,260%20420%20255%20293).  
  *(Могут быть и другие, например MaterialSlotWindow и т.д., в зависимости от настроек.)*
* **Что делает:** Хранит положение **компактного редактора материалов** (Compact Material Editor) и связанных с ним всплывающих панелей. Например, MainWindow задаёт, где появится главное окно редактора (с шарами-образцами материалов), а MagWindow0/1 – где были расположены окна-лупы (Magnifier) для увеличенных превью слотов[[10]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=setinisetting%20maxini%20,0%20368%201024). Благодаря этим параметрам, при повторном открытии Compact Material Editor он возвращается на прежнее место, с теми же размерами и раскладкой вспомогательных окон.
* **Когда создаётся:** После использования компактного редактора материалов. При первом открытии Material Editor Max может создать эту секцию с текущими координатами по умолчанию; если окно было перемещено/развернуто, при закрытии Max запишет обновлённые значения. Также, если были открыты окна Magnifier (лупы) для слотов, их позиции тоже сохраняются. Если Compact Material Editor не запускался в данной сессии/профиле (например, используется только Slate), эта секция может отсутствовать.
* **Обрабатывается при запуске:** **Нет.** Применяется при запуске самого редактора материалов. То есть, когда пользователь нажимает на Material Editor (если выбран режим Compact), Max прочитает MtlEditorPosition и расположит окно согласно сохранённым координатам. При старте программы редактор материалов закрыт, поэтому эти данные на загрузку не влияют.
* **Редактирование вручную:** **Допускается.** В целом Max сам надёжно сохраняет положение окна. Но если окно Material Editor «потерялось» (например, вы работали на двух мониторах, а затем один отключили и окно осталось вне экрана), можно отредактировать MainWindow координаты вручную (или удалить секцию, сбросив позицию к дефолту)[[3]](https://foro3d.com/showthread.php?t=137905#:~:text=,Max%20preferences%20todo%20their%20defaults). При следующем открытии редактора окно появится на новом месте. В обычной ситуации ручная правка не требуется.

## [MaterialBrowserDialogPosition]

* **Параметры:** Обычно содержит несколько записей, связанных с диалогом **Material/Map Browser** (библиотека материалов). Ключи могут быть:
* Dimension=<X> <Y> <W> <H> – положение/размер основного окна браузера материалов[[12]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=setinisetting%20maxini%20,375%2077%20542%20653).
* ModalDimension=<...> – геометрия окна, когда оно запущено как модальное (открыто поверх интерфейса).
* NavDimension=<...> – размер панели навигации/превью в браузере.  
  *(Точные ключи могут меняться, но суть – разные режимы/части окна браузера.)*
* **Что делает:** Сохраняет настройки окна **Browser материалов/карт**. В 3ds Max есть окно списка материалов и карт, которое появляется при выборе нового материала либо вызывается отдельно. Оно может работать как встроенное (в Slate Material Editor) или как отдельное модальное окно. Эта секция запоминает размеры этого окна (в разных режимах) и, возможно, состояние панелей внутри него. Например, ModalDimension – размер, когда браузер открыт отдельным диалогом, NavDimension – размер области навигации/превью внутри окна браузера[[12]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=setinisetting%20maxini%20,375%2077%20542%20653).
* **Когда создаётся:** После первого использования Material/Map Browser. Если вы открывали библиотеку материалов (например, командой **Get Material** в Compact Editor или **Material Browser** в Slate), Max сохранит её размеры. При каждом закрытии браузера эта секция обновляется. Если браузер ни разу не вызывался отдельно, записи может не быть.
* **Обрабатывается при запуске:** **Нет.** Применяется при следующем открытии окна Material Browser. Max читает сохранённые размеры, чтобы восстановить окно в том же виде. На сам запуск 3ds Max эти параметры не влияют (окно не открывается автоматически при старте).
* **Редактирование вручную:** **Редко требуется.** Можно вручную подправить размеры, если окно библиотеки материалов отображается некорректно. Однако таких случаев мало. В целом Max надёжно хранит эти настройки самостоятельно.

## [SlateMaterialEditorSettings]

* **Параметры:** Различные настройки **Slate Material Editor (SME)** – узлового редактора материалов. Точные ключи могут включать опции интерфейса Slate. Например, могут сохраняться такие вещи, как флажки настроек SME, размер сетки, включение/отключение панелей, последняя активная вкладка View, и т.п. (Например, условно: UseCompactNodes=0/1, DefaultSimulationMode=... и пр.). **Важно:** Это не положение окна (окно Slate – это тоже Material Editor, но его позиция, если нужна, может храниться отдельно). Скорее, в этой секции фиксируются *пользовательские предпочтения* Slate-редактора.
* **Что делает:** Служит для сохранения состояния и опций **Slate Material Editor** между сессиями. Например, сюда могут записываться: последние открытые панели внутри Slate, состояние «By Category/By Function» в браузере материалов, размер и масштаб представления графа, возможно, история поиска по материалам и др. При запуске Slate эти настройки читаются, чтобы восстановить редактор в том же состоянии, что и в прошлый раз.
* **Когда создаётся:** После первого использования Slate Material Editor. При закрытии Slate Max создаёт (или обновляет) эту секцию, записывая текущие настройки. Если Slate ни разу не запускался в данном профиле, секции может не быть.
* **Обрабатывается при запуске:** **Нет** (если имеется в виду запуск 3ds Max). Эти параметры используются при **открытии самого Slate Material Editor**. Когда пользователь запускает редактор (меню **Material Editor > Slate**), Max применит ранее сохраненные настройки (например, расположение панелей внутри SME). На старт программы они не влияют, так как Slate по умолчанию не открыт.
* **Можно ли редактировать:** **Как правило, нет необходимости.** Эта секция – набор пользовательских предпочтений; их можно перенести на другой компьютер, скопировав настройки (например, чтобы перенести предпочтительную конфигурацию Slate). Прямое редактирование возможно, но требует понимания значений. В случае проблем с Slate (например, если его внутренние панели «ушли» за край или возник сбой настроек), иногда проще сбросить настройки путем удаления этой секции – Max создаст её заново с дефолтными параметрами при следующем запуске Slate.

## [CommandPanelState]

* **Параметры:** Параметры состояния **Command Panel** (командной панели) – правой панели интерфейса 3ds Max с вкладками Create, Modify, etc. Точные ключи могут включать информацию о положении и размере панели. Например, если панель откреплена (плавающая), могут записываться координаты её окна (X, Y, W, H), а если закреплена – может фиксироваться ширина и состояние. Возможен флаг вида Dock=... (сторона докирования) и Visible=.... *(Конкретные имена недокументированы, но их назначение – сохранить, где находится командная панель.)*
* **Что делает:** Отвечает за восстановление положения **командной панели** при запуске Max. В обычном состоянии командная панель закреплена справа. Однако пользователь может открепить (undock) её и сделать плавающим окном, либо изменить ее ширину. 3ds Max сохраняет эти изменения. При следующем запуске программа читает секцию [CommandPanelState] и пытается восстановить панель: будет ли она снова плавающей или вернётся к док-положению, и с каким размером.
* **Когда создаётся:** Эта секция присутствует всегда, даже в дефолтном профиле, поскольку командная панель – базовый элемент интерфейса. Если вы никогда не изменяли её состояние, она всё равно может иметь запись (с дефолтным докированным состоянием). При каждом выходе из Max текущее состояние командной панели сохраняется. Особенно заметно это, если вы открепили панель: тогда параметры её окна будут записаны сюда.
* **Обрабатывается при запуске:** **Да.** В отличие от многих временных окон, **Command Panel** – часть интерфейса, которая загружается при старте. 3ds Max читает [CommandPanelState] во время инициализации UI. Например, если ранее панель была плавающей, Max при запуске снова откроет её как плавающее окно с последними координатами. Если запись отсутствует или повреждена, Max восстановит панель в положении по умолчанию (закреплённой справа стандартной ширины).
* **Редактирование вручную:** **Допустимо в случае проблем.** Обычно нет нужды править эту секцию – она сохраняет предпочтения пользователя. Но если случилось, что командная панель «пропала» (например, из-за сбоя или проблем с UI — бывает, что панель оказалась за экраном при смене разрешения), можно отредактировать/удалить [CommandPanelState] чтобы вернуть панель. Max при следующем запуске создаст её заново справа по умолчанию. Это фактически один из рекомендуемых шагов при восстановлении UI Max – удалить в 3dsmax.ini упоминания командной панели, чтобы она вернулась на место.

## Scene Explorer / Layer Explorer (позиции окон)

* **Секции:** В прежних версиях 3ds Max положения **Scene Explorer** (проводника сцены) и связанного **Layer Explorer** могли сохраняться, однако в Max 2025+ отдельной явной секции для них в 3dsmax.ini нет. Несмотря на то, что **окно Scene Explorer** может быть откреплено и перемещено, разработчики Autodesk начиная с Max 2015 не сохраняют его позицию в ini-файле. Многие новые диалоги на основе Explorer (например, окно «Select From Scene» для выбора объектов, **Crease Explorer**, **Boolean Explorer** и др.) всегда открываются в дефолтном месте (обычно в левом верхнем углу) и **не запоминают** позицию между сессиями[[13]](https://www.frogsinspace.at/?p=2867#:~:text=From%20Scene%E2%80%9D%20and%20other%203ds,works%20across%203ds%20Max%20sessions). То есть, 3ds Max **не** записывает их координаты в 3dsmax.ini, они считаются временными.
* **Что делает:** Для Scene Explorer (панель списка объектов) положение обычно сохраняется в рамках **workspace-конфигурации** или вовсе не сохраняется, если речь о всплывающих версиях. В Max по умолчанию есть «Scene Explorer – Default», закрепленный слева как панель. Его видимость/размер сохраняются через систему **Workspaces** (рабочих пространств), а не через 3dsmax.ini. Если же открыть **новое окно Scene Explorer** (через Tools > New Scene Explorer), оно будет плавать; Max *в течение сессии* помнит его положение, но после перезапуска, как правило, не восстанавливает автоматически. То есть, такие окна считаются временными.
* **Когда создаётся:** Поскольку отдельного раздела .ini нет, Max никак не фиксирует положение Scene Explorer в ini. Исключение – если какая-то прежняя функциональность записывала (ранние версии имели секции типа [ExplorerWindowState], но в актуальных версиях это не используется). Таким образом, независимая секция не появляется.
* **Обрабатывается при запуске:** **Неприменимо.** Scene Explorer либо загружается как часть UI (согласно workspace, если закреплен), либо же плавающие экземпляры просто не открываются повторно автоматически. Поскольку данных в ini нет, Max при запуске полагается либо на workspace, либо на значения по умолчанию (открыть один проводник слева). Любые вручную добавленные секции про Explorer в ini будут проигнорированы – Max их не читает, так как логика не предусмотрена.
* **Редактирование вручную:** **Не предусмотрено** (отсутствует объект редактирования). Положение основного **Layer/Scene Explorer** лучше сохранять через систему Workspaces (в самом Max можно сохранить пользовательское рабочее пространство с нужным расположением панелей). Если же **окна Explorer-подобные** (Select From Scene и пр.) упорно открываются не там, где нужно, это ограничение программы. Решения – использовать скрипты вроде *ExploreX* для сохранения их позиции[[13]](https://www.frogsinspace.at/?p=2867#:~:text=From%20Scene%E2%80%9D%20and%20other%203ds,works%20across%203ds%20Max%20sessions) или вручную перемещать при каждом открытии. Редактировать 3dsmax.ini тут бессмысленно, так как Max эти данные не учитывает.

*(Примечание: Старый диалог* *Layer Manager* *(до появления Scene Explorer) имел секцию [LayerDialog] в ini*[*[14]*](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=setinisetting%20maxini%20,654%2032%20348%20820)*, однако в современных версиях он заменён сценовым проводником. Таким образом [LayerDialog] более не появляется.)*

## [ObjectXRefDialogPosition] / [SceneXRefDialogPosition]

* **Параметры:** Каждая из этих секций имеет Dimension=<X> <Y> <W> <H> – координаты и размеры окон **XRef Objects** и **XRef Scene** соответственно[[15]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=,427%20206%20424%20583).
* **Что делает:** Сохраняет положение диалогов **внешних ссылок** (External References). 3ds Max имеет два окна для управления XRef: объектов и сцен. Когда вы открываете эти диалоги (File > References > XRef Objects / XRef Scene) и перемещаете/масштабируете их, Max запоминает их последний размер и позицию. Разделы [ObjectXRefDialogPosition] и [SceneXRefDialogPosition] содержат эти данные раздельно для каждого окна.
* **Когда создаётся:** После первого использования соответствующего диалога XRef. При закрытии окна Max создаёт секцию (если её не было) и записывает текущий Dimension. При каждом следующем закрытии – обновляет. Если XRef диалоги ни разу не открывались, секции отсутствуют.
* **Обрабатывается при запуске:** **Нет.** Применяется при открытии XRef-диалога. Max читает Dimension и позиционирует окно. На старт программы эти настройки не влияют.
* **Редактирование вручную:** **Возможно при нужде.** По аналогии с другими позициями окон, можно вручную поправить координаты, если окно XRef открылось вне экрана, либо перенести эти настройки на другой компьютер, чтобы рабочие окна XRef появлялись в привычном месте. Обычно вмешательство вручную не требуется.

## [MoreUtilitiesDlgSize]

* **Параметры:** Size=<W> <H> – размеры окна **More Utilities** (панель «Configure Button Sets > More...»)[[16]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=,ENVIRONMENT). Например: Size=314 418 (ширина 314, высота 418).
* **Что делает:** Запоминает последний размер всплывающего окна **“More Utilities”**. Это окно появляется, когда в командной панели нажать **More...** (если утилит больше, чем слотов). Пользователь может изменить размер этого списка утилит, растянув окно. Данная запись сохраняет эти габариты.
* **Когда создаётся:** После первого изменения размера окна More Utilities. Если всегда использовался размер по умолчанию, секция может не появиться. Но как только вы потянули за угол и отмасштабировали окно, Max добавит эту секцию.
* **Обрабатывается при запуске:** **Нет,** только при вызове окна More. При каждом новом открытии **More...** Max проверит, есть ли сохранённый размер, и применит его вместо дефолтного.
* **Редактирование вручную:** **Не требуется.** Единственный смысл – сбросить на дефолт (удалив запись), если размер стал нежелательно большим/маленьким. Но проще снова вручную подогнать размер – Max запомнит.

## [RenderPresetsMruFiles]

* **Параметры:** Список последних использованных файлов пресетов рендера (Render Presets). Обычно содержит несколько строк: RenderPresetsMruFile1=..., RenderPresetsMruFile2=... и т.д., где каждая – полный путь к файлу пресета (\*.rps)[[17]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=Render%20Farm%20Problem%20,3dsmax.scanline.no.advanced). Max по умолчанию хранит до 5–10 последних пресетов. Например:
* [RenderPresetsMruFiles]   
  RenderPresetsMruFile1=C:\Users\User\Documents\max\RenderPresets\MyPreset.rps   
  RenderPresetsMruFile2=C:\Path\to\OtherPreset.rps
* **Что делает:** Обеспечивает работу меню быстрого доступа к недавним пресетам рендеринга. В диалоге загрузки/сохранения пресетов рендера (Render Setup > Preset) 3ds Max показывает список последних файлов, с которыми вы работали[[17]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=Render%20Farm%20Problem%20,3dsmax.scanline.no.advanced). Эти строки и есть источником этого списка. Они обновляются автоматически: каждый раз при сохранении или загрузке нового пресета файл пути добавляется как первый элемент, вытесняя старые.
* **Когда создаётся:** Появляется после того, как вы хотя бы раз сохранили либо загрузили пресет рендер-настроек. Чистая конфигурация, где пресеты не трогали, не будет содержать этой секции. При каждом обновлении списка (новом пресете) Max перезаписывает этот раздел, поддерживая порядок MRU (most recently used). Например, в случае V-Ray пресеты тоже попадают сюда.
* **Обрабатывается при запуске:** **Нет.** Этот список не используется при старте 3ds Max. Он нужен в момент открытия диалога работы с пресетами – тогда Max отображает пути из RenderPresetsMruFiles. Если секция отсутствует (никогда не сохраняли пресеты), меню просто будет пустым.
* **Редактирование вручную:** **Можно, для обслуживания списка.** Допустимо удалить или изменить строки, если хотите очистить историю пресетов или исправить путь. Например, Autodesk советует открыть 3dsmax.ini и удалить ненужные строки в разделе [RenderPresetsMruFiles], затем сохранить файл и перезапустить Max – в результате список пресетов очистится от лишних записей[[18]](https://render.ru/xen/threads/kak-ochistit-spisok-v-preset-v-ray.163721/#:~:text=%D0%9D%D0%B0%D1%88%D0%B5%D0%BB%2C%20%D1%81%D0%BF%D0%B0%D1%81%D0%B8%D0%B1%D0%BE). Также можно переносить этот блок на другой компьютер вместе с самими .rps файлами, чтобы сохранить историю пресетов в новом окружении. Max спокойно воспримет изменения в этой секции.

## [Recent File List] (список недавних файлов сцены)

* **Параметры:** *В актуальных версиях 3ds Max эта секция практически не используется.* Исторически в 3dsmax.ini хранился список последних открытых сцен: раздел [FileList] или [Recent File List] с записями File1=...path.max, File2=... и т.д. (обычно 4 записи). Однако начиная с примерно Max 2010–2011, Autodesk вынес историю файлов в отдельный XML-файл. В 3ds Max 2025+ список недавних сцен хранится **не** в 3dsmax.ini, а в файле RecentDocuments.xml (в том же папке пользователя)[[19]](http://www.scriptspot.com/forums/3ds-max/general-scripting/how-do-i-access-recently-open-file-path#:~:text=In%20previous%20versions%2C%20at%20least,help%20to%20extract%20the%20data). Поэтому секция [Recent File List] может отсутствовать вовсе. Если она есть, то, вероятно, осталась для обратной совместимости или не используется.
* **Что делает:** В старых версиях служила для меню File > Recent Files (список последних открытых сцен). В новых версиях за то же отвечает XML. При запуске Max (и при отображении начального экрана) список последних проектов считывается из XML. Если даже дописать вручную [Recent File List] в ini, Max его проигнорирует, полагаясь на XML.
* **Когда создаётся:** Сейчас – никогда (Max сам не пишет этот раздел). В прошлом создавалась/обновлялась при открытии/сохранении сцен. Теперь вместо этого Max обновляет RecentDocuments.xml.
* **Обрабатывается при запуске:** **Нет** (в контексте 2025+). Max читает недавние файлы из XML при инициализации интерфейса. Секция в ini, если присутствует, не влияет на меню Recent. Таким образом, Max фактически **игнорирует** этот раздел при запуске[[19]](http://www.scriptspot.com/forums/3ds-max/general-scripting/how-do-i-access-recently-open-file-path#:~:text=In%20previous%20versions%2C%20at%20least,help%20to%20extract%20the%20data).
* **Редактирование вручную:** **Не актуально.** Чтобы повлиять на список недавних файлов, редактируйте или заменяйте RecentDocuments.xml. 3ds Max может вообще перезаписать ini и убрать оттуда [Recent File List], поскольку он ей не пользуется. В целом, перенос истории файлов между компьютерами возможен копированием XML (или вручную открывая нужные файлы, чтобы Max сам добавил их в историю).

## Истории путей в диалогах (Recent Paths History)

* **Секции:** 3ds Max также автоматически сохраняет последние использованные пути в различных файловых диалогах (например, последние папки, куда вы сохраняли рендеры, или откуда открывали файлы для Merge/Import). Эти параметры не сгруппированы под одним заголовком типа [History], а разбросаны по разным частям ini либо реестра. В частности, диалоги на базе Qt (Max 2018+):
* **Render Output File** (диалог сохранения рендер-вывода) – Max запоминает последнюю папку вывода и помещает её в список истории. Эта информация сохраняется в 3dsmax.ini[[20]](https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2025/ENU/?guid=GUID-82297B32-B4CC-4EBB-80B4-C77217687895#:~:text=,window%20to%20browse%20other), чтобы при следующем открытии диалога эта папка была первой в списке.
* **File Open/Import** (диалоги открытия сцен, импортов) – аналогично, последние посещённые папки могут сохраняться. В выпадающем списке «Look in:/Save in:» внутри диалога доступна история недавних директорий[[21]](https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2025/ENU/?guid=GUID-8929D021-8465-4250-B372-8B47A12B2949#:~:text=3ds%20Max%202025%20Help%20,to%20the%20folder%20you). Они тоже читаются из 3dsmax.ini. Точных названий ключей Autodesk не документирует, но, например, для **Open** это может быть что-то вроде FileOpenHistory=...
* **Что делают:** Облегчают навигацию – 3ds Max предлагает вам пути, с которыми вы недавно работали, прямо в диалоге. Например, при сохранении рендера путь последней сохранённой картинки будет автоматически выбран по умолчанию при следующем рендере.
* **Когда создаются:** Эти записи появляются после того, как вы сохранили файл в новом месте или открыли что-то из нестандартной папки. Max тогда добавляет этот путь в историю. Конкретно, при каждом использовании диалога файл/папка может становиться «последним». Например, как только вы сохранили рендер в папку X, она попадёт в историю диалога вывода.
* **Обрабатывается при запуске:** **Частично.** При запуске Max может загрузить эти пути, если, например, формирует «стартовую папку» для диалога. Но в целом их влияние проявляется именно в момент открытия соответствующего диалога: Max читает ini и заполняет выпадающий список «История» недавними путями[[20]](https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2025/ENU/?guid=GUID-82297B32-B4CC-4EBB-80B4-C77217687895#:~:text=,window%20to%20browse%20other). Если записи нет, будет только текущая проектная папка.
* **Редактирование вручную:** **Можно очистить историю.** При желании вы можете вручную удалить или скорректировать эти пути в ini (например, чтобы очистить историю папок, если там накопились устаревшие пути). После сохранения изменений Max при следующем запуске/открытии диалога покажет только актуальные пути. В случаях, когда Max не обновляет эти пути (например, баг – history не сохраняется), вручная правка или удаление ini может помочь сбросить их[[22]](https://forums.cgarchitect.com/topic/33384-open-recent-history/#:~:text=Forums%20forums,your%20custom%20settings%20in). Но обычно это делает сам Max.

## Track View (отдельный файл *trackview.ini*)

* **Примечание:** **Track View** (окно Curve Editor/Dope Sheet) **не использует 3dsmax.ini для сохранения своего состояния**. Параметры Track View (например, последний режим – граф или шкала, фильтры объектов и т.п.) хранятся в отдельном файле trackview.ini в пользовательской директории Max. Это означает, что вы не найдёте секции, посвящённой Track View, внутри 3dsmax.ini. Если возникают проблемы с Track View, часто советуют удалить **оба** файла – и 3dsmax.ini, и trackview.ini[[23]](https://forums.autodesk.com/t5/3ds-max-animation-and-rigging/track-view-curve-editor-looks-like-dope-sheet/td-p/6901353#:~:text=Community%20forums,an%20old%20issue%20like), что подтверждает наличие отдельного конфига для треквью.
* **Почему так:** Исторически Max разделяет настройки основного интерфейса (3dsmax.ini) и настройки Track View (trackview.ini). Например, trackview.ini хранит что-то вроде последнего использованного Layout, масштаба времени, цвета фона редактора кривых и т.п. (а также, возможно, положение окна Track View, хотя обычно оно тоже восстанавливается через workspace). В итоге никаких [TrackView...] секций в 3dsmax.ini нет, и перенос настроек трек-вью — это отдельная задача (скопировать trackview.ini).
* **Вывод:** Если в вопросе искались **временные секции**, связанные с Track View, ответ – таковых нет в 3dsmax.ini; все соответствующие настройки хранятся отдельно. При необходимости сброса/переноса конфигурации Track View нужно оперировать файлом trackview.ini, а не основным ini-файлом.

## Итоговая классификация

Ниже кратко указано, к какой категории относятся вышеперечисленные секции и параметры, в контексте заданных вопросов:

* **Автоматически перезаписываются Max и не требуют ручного редактирования:** Практически все перечисленные секции – [DialogResizer\_SizeAndPositions], [RenderDialogPosition], [RenderVFBPosition], [RenderProgressDialogPosition], [EnvironmentDialogPosition], [MtlEditorPosition], [MaterialBrowserDialogPosition], [SlateMaterialEditorSettings], [CommandPanelState], [RenderPresetsMruFiles] – управляются самим 3ds Max. Они обновляются при каждом изменении соответствующих настроек/окон[[1]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=maxini%3DgetMAXIniFile%28%29%20,DialogResizer_SizeAndPositions)[[18]](https://render.ru/xen/threads/kak-ochistit-spisok-v-preset-v-ray.163721/#:~:text=%D0%9D%D0%B0%D1%88%D0%B5%D0%BB%2C%20%D1%81%D0%BF%D0%B0%D1%81%D0%B8%D0%B1%D0%BE). Пользователю обычно не нужно вмешиваться в них, за исключением ситуаций с ошибками (окна за экраном, очистка списков и т.д.).
* **Можно сохранить и перенести между системами:** Да, большинство из них можно перенести на другой компьютер, чтобы воспроизвести аналогичную рабочую среду. В частности, секции с позициями окон (**DialogResizer..., RenderDialogPosition, ...**) можно скопировать, чтобы на новом ПК окна открывались на тех же местах (полезно при схожем расположении мониторов). Также [CommandPanelState] перенесёт состояние командной панели (например, если она плавающая – на другом ПК тоже откроется плавающей). Списки вроде [RenderPresetsMruFiles] или настройки [SlateMaterialEditorSettings] тоже можно перенести вместе с соответствующими файлами/ресурсами, чтобы сохранить историю и предпочтения. Важно только убедиться, что пути и окружение совпадают (иначе какие-то пути могут быть невалидными). Перенос выполняется либо копированием фрагментов 3dsmax.ini, либо (в случае Recent Files) копированием XML файлов истории.
* **Игнорируются Max при запуске, если не были созданы в сессии:** Сюда относятся секции, которые Max не ожидает, пока сам их не запишет. Например, если вручную добавить несуществующую ранее секцию [DialogResizer\_SizeAndPositions] с какими-то окнами, Max может проигнорировать ее, пока соответствующий диалог не будет реально открыт приложением. Однако более показательный пример – [Recent File List]: как отмечено, Max 2025+ полностью игнорирует этот раздел в пользу XML[[19]](http://www.scriptspot.com/forums/3ds-max/general-scripting/how-do-i-access-recently-open-file-path#:~:text=In%20previous%20versions%2C%20at%20least,help%20to%20extract%20the%20data). Также любые секции, относящиеся к функциям, которые не вызывались, фактически "игнорируются" – в том смысле, что Max не предпринимает действий, связанных с ними, пока пользователь не использует функцию. Например, если скопировать [RenderPresetsMruFiles] в ini на систему, где ни разу не открывали пресеты, Max покажет этот список в UI, то есть не проигнорирует **при использовании UI**. Но **при запуске** Max ничего с ним не сделает, т.к. диалог пресетов не открыт. Аналогично, [DialogResizer...] для какого-нибудь диалога будет просто лежать бездейственно, пока вы не откроете соответствующее окно – вот тогда Max прочитает его и позиционирует окно.  
  В контексте формулировки "игнорируются при запуске, если не были созданы в сессии" можно понимать, что Max не читает/не применяет те секции, которые ему не нужны без пользовательского действия. Например:
* Параметры окна Slate ([SlateMaterialEditorSettings]) – если вы их скопируете, Max не будет ничего менять при старте, пока вы не откроете Slate.
* Секции позиций диалогов – Max на старт не будет их применять, окна же не открыты.
* Если же создать вручную какую-то псевдо-секцию, которую Max обычно сам не пишет (например, попробуем вручную прописать фиктивный [ExplorerWindowState]), Max её просто **проигнорирует полностью**, т.к. логики под нее нет. Таким образом, "игнорируются при запуске" значит, что до тех пор, пока соответствующий функционал не задействован, наличие или отсутствие записи не влияет на работу программы. Max будет их создавать и читать **только в ответ на определённые действия в сессии**.

**Источник:** Большая часть перечисленных секций и параметров подтверждена официальными рекомендациями Autodesk и сообществом: Autodesk Knowledge Network описывает правки [RenderVFBPosition] для возвращения окна буфера на экран[[3]](https://foro3d.com/showthread.php?t=137905#:~:text=,Max%20preferences%20todo%20their%20defaults), форумные материалы указывают на очистку [RenderPresetsMruFiles] для удаления ненужных пресетов[[18]](https://render.ru/xen/threads/kak-ochistit-spisok-v-preset-v-ray.163721/#:~:text=%D0%9D%D0%B0%D1%88%D0%B5%D0%BB%2C%20%D1%81%D0%BF%D0%B0%D1%81%D0%B8%D0%B1%D0%BE), а скрипты сообщества демонстрируют состав [DialogResizer\_SizeAndPositions] и родственных секций на примере сброса позиций окон[[1]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=maxini%3DgetMAXIniFile%28%29%20,DialogResizer_SizeAndPositions)[[24]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=,523%200%20457%201023). Кроме того, смена хранения списка недавних файлов на XML задокументирована Maxscript-разработчиками[[19]](http://www.scriptspot.com/forums/3ds-max/general-scripting/how-do-i-access-recently-open-file-path#:~:text=In%20previous%20versions%2C%20at%20least,help%20to%20extract%20the%20data). Все эти служебные разделы являются частью нормальной работы 3ds Max и обычно не требуют ручного вмешательства, за исключением случаев восстановления интерфейса.

[[1]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=maxini%3DgetMAXIniFile%28%29%20,DialogResizer_SizeAndPositions) [[2]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=setinisetting%20maxini%20,DialogResizer_SizeAndPositions) [[5]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=setinisetting%20maxini%20,523%200%20457%201023) [[9]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=,654%2032%20348%20820) [[10]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=setinisetting%20maxini%20,0%20368%201024) [[11]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=setinisetting%20maxini%20,260%20420%20255%20293) [[12]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=setinisetting%20maxini%20,375%2077%20542%20653) [[14]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=setinisetting%20maxini%20,654%2032%20348%20820) [[15]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=,427%20206%20424%20583) [[16]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=,ENVIRONMENT) [[24]](https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position#:~:text=,523%200%20457%201023) Reset floating window position — polycount

<https://polycount.com/discussion/59862/reset-floating-window-position>

[[3]](https://foro3d.com/showthread.php?t=137905#:~:text=,Max%20preferences%20todo%20their%20defaults) V-Ray Vray Frame Buffer no me aparece

<https://foro3d.com/showthread.php?t=137905>

[[4]](https://www.modacity.net/forums/printthread.php?t=12405&pp=100#:~:text=3ds%20max%20,Wood%20Params%5D%20Size_Meters%3D0.177800%20Size_Inches%3D7.000000) 3ds max - Modacity

<https://www.modacity.net/forums/printthread.php?t=12405&pp=100>

[[6]](https://forums.cgarchitect.com/topic/22979-help-cant-find-render-dialog-window/#:~:text=Forums%20forums,top%20right%20hand%20corner) Help! cant find render dialog window.... - 3ds Max - Forums

<https://forums.cgarchitect.com/topic/22979-help-cant-find-render-dialog-window/>

[[7]](https://forums.cgarchitect.com/topic/68756-render-status-bar-missing/#:~:text=Forums%20forums,Dimension%3D47%20101%20379%20244) Render Status Bar - Missing - 3ds Max - CGarchitect Forums

<https://forums.cgarchitect.com/topic/68756-render-status-bar-missing/>

[[8]](https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2026/ENU/?guid=GUID-0CAA47B5-6FDA-4402-8E37-1EDBBA077444#:~:text=3ds%20Max%202026%20Help%20,corner%20of%20the%20dialog) 3ds Max 2026 Help | User Interface Problems and Recovery

<https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2026/ENU/?guid=GUID-0CAA47B5-6FDA-4402-8E37-1EDBBA077444>

[[13]](https://www.frogsinspace.at/?p=2867#:~:text=From%20Scene%E2%80%9D%20and%20other%203ds,works%20across%203ds%20Max%20sessions) ExploreX: persistent Scene Explorer positions for 3ds Max – Josef 'spacefrog' Wienerroither

<https://www.frogsinspace.at/?p=2867>

[[17]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=Render%20Farm%20Problem%20,3dsmax.scanline.no.advanced) Render Farm Problem - ITOOSOFT Forum

[https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(\*)/render-farm-problem/](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/)

[[18]](https://render.ru/xen/threads/kak-ochistit-spisok-v-preset-v-ray.163721/#:~:text=%D0%9D%D0%B0%D1%88%D0%B5%D0%BB%2C%20%D1%81%D0%BF%D0%B0%D1%81%D0%B8%D0%B1%D0%BE) как очистить список в preset V-ray | Render.ru - первый CG форум в рунете

<https://render.ru/xen/threads/kak-ochistit-spisok-v-preset-v-ray.163721/>

[[19]](http://www.scriptspot.com/forums/3ds-max/general-scripting/how-do-i-access-recently-open-file-path#:~:text=In%20previous%20versions%2C%20at%20least,help%20to%20extract%20the%20data) How do I access Recently open file path? | ScriptSpot

<http://www.scriptspot.com/forums/3ds-max/general-scripting/how-do-i-access-recently-open-file-path>

[[20]](https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2025/ENU/?guid=GUID-82297B32-B4CC-4EBB-80B4-C77217687895#:~:text=,window%20to%20browse%20other) 3ds Max 2025 Help | Render Output File Dialog | Autodesk

<https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2025/ENU/?guid=GUID-82297B32-B4CC-4EBB-80B4-C77217687895>

[[21]](https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2025/ENU/?guid=GUID-8929D021-8465-4250-B372-8B47A12B2949#:~:text=3ds%20Max%202025%20Help%20,to%20the%20folder%20you) 3ds Max 2025 Help | View File Dialog | Autodesk

<https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2025/ENU/?guid=GUID-8929D021-8465-4250-B372-8B47A12B2949>

[[22]](https://forums.cgarchitect.com/topic/33384-open-recent-history/#:~:text=Forums%20forums,your%20custom%20settings%20in) open recent / history - 3ds Max - CGarchitect Forums

<https://forums.cgarchitect.com/topic/33384-open-recent-history/>

[[23]](https://forums.autodesk.com/t5/3ds-max-animation-and-rigging/track-view-curve-editor-looks-like-dope-sheet/td-p/6901353#:~:text=Community%20forums,an%20old%20issue%20like) Track View Curve Editor looks like Dope Sheet - Autodesk Community

<https://forums.autodesk.com/t5/3ds-max-animation-and-rigging/track-view-curve-editor-looks-like-dope-sheet/td-p/6901353>