# Рабочие параметры 3dsmax.ini в 3ds Max 2025–2026

Ниже приведён полный список параметров **инициализации** 3ds Max (файл **3dsmax.ini**), сгруппированный по секциям. Указано назначение каждого параметра и его статус (актуальный, устаревший, скрытый). Параметры, специфичные для конкретных версий, отмечены отдельно.

## [Performance] – настройки производительности

| Параметр | Описание | Статус |
| --- | --- | --- |
| **Degrade** (0/1) | Включает/отключает *адаптивное упрощение* сцены в окнах вида при навигации (уменьшение качества для повышения скорости). Значение 0 – адаптивное упрощение отключено[[1]](https://forums.cgarchitect.com/topic/73148-fix-for-max-2015-wacked-zoom-orbit-and-pan/#:~:text=Fix%20for%20Max%202015%20wacked,It%20works%20now). | Актуален (доступен через UI как опция «Adaptive Degradation»). |
| **AdaptiveNavigation** (0/1) | Включает/отключает *адаптивную навигацию* в окнах вида (новый режим панорамирования/зумирования, введённый в Max 2015). При 0 используется старый режим навигации[[2]](https://polycount.com/discussion/136939/3ds-max-2015-new-mouse-zoom-config#:~:text=3ds%20max%202015%20new%20mouse,Performance%5D%20section%20like%20this). | Актуален, скрытый (только вручную в ini). |
| **RealTimePlayback** (0/1) | Режим *реального времени* для проигрывания анимации. 1 – принудительно выдерживать скорость 1х (кадры пропускаются, если сцена тяжёлая)[[3]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=LightingSystem%3D0%20TransformGizmoRestoreAxis%3D0%20SFMask%3D1%20RealTimePlayback%3D1%20PlayActiveOnly%3D1,PlugInKeys). 0 – воспроизводить все кадры (может замедлять время). | Актуален (соответствует опции «Real-Time» в настройках анимации). |
| **PlayActiveOnly** (0/1) | Проигрывать анимацию только в *активном окне вида*. 1 – остальные виды не обновляются при проигрывании[[3]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=LightingSystem%3D0%20TransformGizmoRestoreAxis%3D0%20SFMask%3D1%20RealTimePlayback%3D1%20PlayActiveOnly%3D1,PlugInKeys). | Актуален (опция «Active Viewport Only»). |
| **TransformGizmoRestoreAxis** (0/1) | Определяет поведение осей гизмо после трансформаций. 0 – сохранять текущую систему координат гизмо (по умолчанию), 1 – возвращать гизмо к осям мира после завершения трансформации. | Актуален, скрытый (настройка поведения гизмо, нет в UI). |
| **CrossHairCursor** (0/1) | Режим курсора в видах. 1 – отображать курсор в виде *прицельного креста* вместо стрелки, 0 – стандартный курсор[[4]](https://www.modacity.net/forums/printthread.php?t=12405&pp=100#:~:text=3ds%20max%20,Degrade%3D0%20RealTimePlayback%3D1%20PlayActiveOnly%3D1%20CrossHairCursor%3D0). | Актуален, скрытый (в ранних версиях Max была опция, теперь только через ini). |
| **SFMask** (0/1) | *Маска Safe Frame*: затемнение областей вне безопасного кадра в окне проекции. 1 – затемнение включено (по умолчанию), 0 – отключено. | Актуален (соответствует чекбоксу «Show Safe Frame» > «Mask»). |
| **LightingSystem** (0/1) | *Система освещения по умолчанию* для новых сцен. Управляет использованием фотометрических настроек из шаблона **Design**. 0 – стандартное освещение (по умолчанию для обычной версии Max), 1 – использовать предустановки Design (физические единицы света). | Устарел (актуально для 3ds Max Design; начиная с 3ds Max 2016 единая версия, параметр сохраняется для совместимости). |
| **UnitType**, **UnitScale** | Глобальные *системные единицы измерения* (например, Generic=1 единица = 1 дюйм, Metric, US и т.п.). UnitType кодирует тип (0=Generic), а UnitScale задаёт численный масштаб единицы[[5]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=R25Shadows%3D0%20,UnitDispMetricType%3D2%20UnitDispUSType%3D4%20UnitDispUSFraction%3D6%20USDefaultUnit%3D0). Например, UnitType=0 и UnitScale=1.0 – единицы системы по умолчанию. | Актуально (глобальные единицы сцены сохраняются в ini). |
| **UnitDispType** | Тип отображения единиц в интерфейсе (0 – Generic/произвольные, 1 – Метрические, 2 – US стандартные и т.п.). Дополняется следующими параметрами для конкретных типов: | Актуально. |
| **UnitDispMetricType** | Если UnitDispType=Mетрические, определяет конкретную метрическую единицу по умолчанию (напр. 2 = метры)[[6]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=UnitDispType%3D0%20UnitDispMetricType%3D2%20UnitDispUSType%3D4%20UnitDispUSFraction%3D6%20USDefaultUnit%3D0,000000%20UnitDispCustomUnit%3D1%20LightingSystem%3D0). | Актуально. |
| **UnitDispUSType**, **UnitDispUSFraction** | Если выбран US-формат, определяют единицы (напр. футы/дюймы) и формат дробей (напр. 6 = 1/64 дюйма) для отображения. | Актуально. |
| **UnitDispCustomName**, **UnitDispCustomValue**, **UnitDispCustomUnit** | Пользовательская система единиц: название и коэффициент пересчёта. Например, в примере UnitDispCustomName=FL, UnitDispCustomValue=660.0, UnitDispCustomUnit=1 – определена особая единица “FL” = 660 базовых единиц[[7]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=UnitDispUSType%3D4%20UnitDispUSFraction%3D6%20USDefaultUnit%3D0%20UnitDispCustomName%3DFL%20UnitDispCustomValue%3D660,UnitDispCustomUnit%3D1%20LightingSystem%3D0%20TransformGizmoRestoreAxis%3D0%20SFMask%3D1). | Актуально (если задана кастомная единица). |
| **SaveAuxFilesInFileProperties** (0/1) | **(3ds Max 2022+)** Отключает разрешение (проверку) путей внешних файлов при сохранении *свойств файла*. При 0 Max не ищет физически все связанные ассеты для записи в метаданные, что ускоряет сохранение сцены[[8]](https://cganimator.com/3dsmax-tips-1-3dsmax-ini-setting-for-file-load-save-speed-up/#:~:text=up%20cganimator,Performance%5D%20SaveAuxFilesInFileProperties%3D0%20SaveAssetResolvedFileName%3D0). По умолчанию (если не указано) = 1 (проверять пути). | Актуален, скрытый (только вручную в ini; введён в Max 2022.3 для ускорения сохранения). |
| **SaveAssetResolvedFileName** (0/1) | **(3ds Max 2022+)** Отключает сохранение *разрешённых путей ассетов* во встроенном метаданных сцены. При 0 Max не записывает полный путь/имя для каждого ассета в stream-метаданных .MAX-файла, что заметно ускоряет сохранение больших сцен[[8]](https://cganimator.com/3dsmax-tips-1-3dsmax-ini-setting-for-file-load-save-speed-up/#:~:text=up%20cganimator,Performance%5D%20SaveAuxFilesInFileProperties%3D0%20SaveAssetResolvedFileName%3D0). (По умолчанию = 1, сохранять пути). | Актуален, скрытый (введён в Max 2022.3; рекомендовано установить 0 для ускорения сохранения, если не требуется совместимость метаданных). |
| **AutoBackupBailoutEnabled** (0/1) | **(3ds Max 2018)** Включает/отключает *функцию прерывания авто-сохранения*. В версии 2018 установка 0 решала проблему долгого AutoBackup[[9]](https://3dground.net/en/article/3ds-max-autosave-speedup#:~:text=This%20solution%20works%20only%20on,3Ds%20Max%202018). *(В Max 2019+ проблема исправлена, параметр более не требуется.)* | Устарел (актуален только для Max 2018; в новых версиях игнорируется). |

**Примечание:** Параметры SaveAuxFilesInFileProperties и SaveAssetResolvedFileName отсутствуют в интерфейсе и добавляются вручную. Установка их в 0 отключает скрытые процессы разрешения путей при сохранении сцены, что может существенно повысить скорость сохранения в Max 2022+[[8]](https://cganimator.com/3dsmax-tips-1-3dsmax-ini-setting-for-file-load-save-speed-up/#:~:text=up%20cganimator,Performance%5D%20SaveAuxFilesInFileProperties%3D0%20SaveAssetResolvedFileName%3D0).

## [Renderer] – настройки рендера (альфа, фон и др.)

| Параметр | Описание | Статус |
| --- | --- | --- |
| **DontShowMissingUVWarning** (0/1) | Не показывать предупреждение об отсутствующих UV-кординатах. При 1 диалог «Missing Map Coordinates» подавляется (эквивалент выбора “Don’t show again”)[[10]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=). | Актуален (флаг сохраняется при отключении предупреждения). |
| **UseEnvironAlpha** (0/1) | Управляет участием фона окружения в альфа-канале при рендеринге. 0 – фон даёт прозрачный альфа (по умолчанию), 1 – альфа-канал учитывает фон как непрозрачный (используется «альфа окружения»)[[10]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=). | Актуален (скрытый, т.к. в UI аналогичной глобальной опции нет). |
| **FilterBackground** (0/1) | Фильтрация фонового изображения при рендеринге. Соответствует опции **Filter Background**: 1 – фон сглаживается фильтром сглаживания (по умолчанию), 0 – фон *не* антиалиасится по краям объектов[[11]](https://www.scribd.com/document/411253563/3dsmaxref-vol3-pdf#:~:text=3dsmaxref%20Vol3%20PDF%20,rendering%20jobs%2C%20specify%20the). Отключение полезно при композитинге (избегает ореола фона). | Актуален (дублирует настройку Preferences > Rendering > Filter Background). |
| **R25Shadows** (0/1) | Включает альтернативный алгоритм расчёта теней (*«R2.5 Shadows»*). Исторически использовался с устаревшим mental ray/scanline. В старых версиях установка 1 решала некоторые проблемы визуализации теней[[12]](https://es.scribd.com/document/38630941/3dmax-Luces-y-Camara#:~:text=3dmax%20Luces%20y%20Camara%20,Para). | Устарел (mental ray удалён в Max 2018; для Arnold не применяется, но параметр распознаётся для обратной совместимости). |
| **DontShowMissingMapsDlg** (0/1) | Отключает появление диалога «Missing External Files» при открытии сцен с отсутствующими текстурами. 1 – не показывать предупреждение о потерянных картах вовсе[[13]](https://www.modacity.net/forums/printthread.php?t=12405&pp=100#:~:text=3ds%20max%20,TransformGizmoRestoreAxis%3D0%20SFMask%3D1). (Эквивалентно отметке “Don’t show this again”.) | Актуален (скрытый; можно вручную добавить в ini для подавления диалога). |

**Примечание:** Параметр DontShowMissingMapsDlg официально не задокументирован – устанавливается автоматически, если пользователь отмечает “Не показывать снова” в диалоге о потерянных битмапах. Для принудительного отключения предупреждения можно вручную добавить строку в 3dsmax.ini[[14]](https://www.modacity.net/forums/printthread.php?t=12405&pp=100#:~:text=3ds%20max%20,Degrade%3D0%20RealTimePlayback%3D1%20PlayActiveOnly%3D1%20CrossHairCursor%3D0%20ExtUseSelSet%3D1).

## [Directories] – стандартные пути и папки

*(Задаёт расположение основных папок. Значения по умолчанию указывают на папки текущего проекта либо установочные каталоги Max. Эти параметры можно менять через* *Customize > Configure User Paths* *– изменения сохраняются в этой секции ini.)*

| Параметр / Путь | Описание (назначение папки) | Статус |
| --- | --- | --- |
| **ProjectFolder** | Корневая папка текущего проекта (Project). Позволяет использовать относительные пути (напр. «.\scenes`» ниже). | Актуален. |
| **Scenes** | Папка сцены (.max-файлы) по умолчанию[[15]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=%5BDirectories%5D%20ProjectFolder%3DC%3A,previews). Обычно .\\scenes внутри текущего проекта. | Актуален. |
| **Import** | Папка для импортируемых файлов по умолчанию (.\\import). | Актуален. |
| **Export** | Папка для экспортируемых файлов по умолчанию (.\\export). | Актуален. |
| **RenderOutput** | Папка для выходных рендеров/изображений по умолчанию (.\\renderoutput). | Актуален. |
| **RenderPresets** | Путь к файлам пресетов рендера (.rps). По умолчанию указывает на папку renderpresets (в каталоге проекта либо установки)[[16]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=Defaults%3DC%3A%5CProgram%20Files%5CAutodesk%5C3ds%20Max%20Design%202013%5Cen,renderassets%20Additional). | Актуален. |
| **Animations** | Папка для анимационных ассетов (например, .\\sceneassets\\animations). | Актуален. |
| **Images** | Папка для изображений/текстур (обычно .\\sceneassets\\images). | Актуален. |
| **Photometric** | Папка для фотометрических файлов (IES и др.), напр. .\\sceneassets\\photometric. | Актуален. |
| **Materials** | Папка для библиотек материалов (.mat) – по умолчанию .\\materiallibraries в проекте[[17]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=Heidi%20Drivers%3DC%3A,US%5Cdefaults%5CDesignVIZ.mentalray%20RenderPresets%3D.%5Crenderpresets%20RenderOutput%3D.%5Crenderoutput). | Актуален. |
| **Archives** | Папка для архивов сцен (.zip, созданных через «Archive»). Обычно .\\archives. | Актуален. |
| **AutoBackup** | Папка автосохранений (Autobackup) – по умолчанию .\\autoback (в пределах текущего проекта)[[18]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=Heidi%20Drivers%3DC%3A,US%5Cdefaults%5CDesignVIZ.mentalray%20RenderPresets%3D.%5Crenderpresets%20RenderOutput%3D.%5Crenderoutput). | Актуален. |
| **Previews** | Папка превью-анимаций (AVI/SEQ, «Make Preview»). По умолчанию .\\previews. | Актуален. |
| **VideoPost** | Папка для файлов Video Post (.vpost, и связанные рендер-элементы). По умолчанию .\\vpost. | Актуален. |
| **Sounds** | Папка для звуковых файлов (.wav и др.) – по умолчанию .\\sceneassets\\sounds. | Актуален. |
| **Expressions** | Папка для файлов выражений (Expression Controller), по умолчанию .\\express. | Актуален. |
| **ExportAssets** / **ImportAssets** *(ExternalLinkDirs)* | Папки для связанных ассетов при экспорте/импорте (например, .\\sceneassets\\...). Эти параметры могут появляться при использовании Linked Assets. | Актуален. |
| **PlugCFG** | Путь к общей папке конфигураций плагинов (plugcfg) – обычно в локальном профиле пользователя, напр. %LOCALAPPDATA%\\Autodesk\\3dsMax<ver>\\ENU\\en-US\\plugcfg[[19]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=Images%3D.%5Csceneassets%5Cimages%20Sounds%3D.%5Csceneassets%5Csounds%20PlugCFG%3DC%3A%5CUsers%5CAdministrator%5CAppData%5CLocal%5CAutodesk%5C3dsMaxDesign%5C2013%20,materiallibraries). | Актуален. |
| **PlugCFG\_ln** | Путь к локализованным файлам plugcfg (если локаль не en-US). Например, папка plugcfg\_ln. | Актуален. |
| **Additional Scripts**, **Additional Startup Scripts** | Пути к дополнительным пользовательским скриптам (*.ms,* .mcr\*), которые хранятся в профиле (...\\ENU\\scripts и ...\\ENU\\scripts\\startup)[[20]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=Materials%3D.,photometric)[[21]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=64bit%5CENU%5Cusermacros%20Additional%20Startup%20Scripts%3DC%3A%5CUsers%5CAdministrator%5CAppData%5CLocal%5CAutodesk%5C3dsMaxDesign%5C2013%20,64bit%5CENU%5Cusericons%20MaxData%3DC%3A%5CUsers%5CAdministrator%5CAppData%5CLocal%5CAutodesk%5C3dsMaxDesign%5C2013). Эти каталоги дополняют стандартные папки установки (Scripts, Startup Scripts). | Актуален. |
| **Scripts**, **Startup Scripts** | Папки скриптов по умолчанию (в папке установки Max, например C:\\Program Files\\Autodesk\\3ds Max <ver>\\scripts). | Актуален. |
| **Additional Macros** | Папка пользовательских макросов (usermacros в профиле)[[21]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=64bit%5CENU%5Cusermacros%20Additional%20Startup%20Scripts%3DC%3A%5CUsers%5CAdministrator%5CAppData%5CLocal%5CAutodesk%5C3dsMaxDesign%5C2013%20,64bit%5CENU%5Cusericons%20MaxData%3DC%3A%5CUsers%5CAdministrator%5CAppData%5CLocal%5CAutodesk%5C3dsMaxDesign%5C2013). Содержит записанные пользовательские макросы (*.mcr*). | Актуален. |
| **Additional Icons** | Папка пользовательских иконок (usericons), хранящая пользовательские значки UI. | Актуален. |
| **MaxStart** | Путь к стартовой сцене *maxstart.max* (если используется). По умолчанию .\\scenes, файл *maxstart.max* загружается при старте Max, если нет шаблона. | Актуален. |
| **Defaults** | Папка *default*-конфигурации (набор настроек по умолчанию для GUI/сцен). Указывает на директорию с preset-файлами по умолчанию (напр. defaults\\General или старый DesignVIZ). Например: Defaults=C:\\Program Files\\Autodesk\\3ds Max 2013\\en-US\\defaults\\DesignVIZ.mentalray[[22]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=Startup%20Scripts%3DC%3A,renderassets). В Max 2025–2026 указывает на OCIO или Gamma шаблон по умолчанию. | Актуален (в 2025 указывает на шаблон Color Management: OCIO-Default или Gamma). |
| **Fonts** | Путь к встроенным шрифтам Max (обычно ...\\3ds Max <ver>\\Fonts). | Актуален. |
| **Help** | Путь к файлам справки (обычно ...\\3ds Max <ver>\\help). | Актуален. |
| **Downloads** | Папка для загружаемых через Max ресурсов (например, из 3D библиотек). По умолчанию .\\downloads в проекте. | Актуален. |
| **Assemblies** | Путь к установочным \*.dll-модулям (Managed Assemblies) – обычно ...\\3ds Max <ver>\\bin\\assemblies. | Актуален. |
| **Heidi Drivers** | Папка драйверов Heidi (устаревшая графическая система). По умолчанию ...\\3ds Max <ver>\\Drivers. *(Max с 2012 использует Nitrous, но каталог остаётся для совместимости.)* | Устарел (для совместимости). |
| **Hardware Shaders Cache** | Папка кэша аппаратных шейдеров Nitrous (DX/OpenGL). В профиле пользователя, например ...\\ENU\\ShadersCache (в ini может отображаться как Hardware Shaders Cache)[[23]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=Cache%3DC%3A%5CUsers%5CAdministrator%5CAppData%5CLocal%5CAutodesk%5C3dsMaxDesign%5C2013%20,stdplugs%20%5BInstalledComponents%5D%20ArchitecturalMaterials%3D0%20AdditionalMaterials%3D0). | Актуален (Nitrous кэширует скомпилированные шейдеры). |
| **InstallPath** | Директория установки 3ds Max. Например: C:\\Program Files\\Autodesk\\3ds Max 2026\\[[24]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=PlugCFG_ln%3DC%3A%5CUsers%5CAdministrator%5CAppData%5CLocal%5CAutodesk%5C3dsMaxDesign%5C2013%20,ins%3DC%3A%5CProgram%20Files%5CAutodesk%5C3ds%20Max%20Design%202013%5Cstdplugs). Используется внутренне для поиска файлов. | Актуален. |
| **Standard MAX plug-ins** | Путь к папке стандартных плагинов (stdplugs) в директории установки[[25]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=PlugCFG_ln%3DC%3A%5CUsers%5CAdministrator%5CAppData%5CLocal%5CAutodesk%5C3dsMaxDesign%5C2013%20,stdplugs%20%5BInstalledComponents). | Актуален. |

## [BitmapDirs] – дополнительные пути для текстур

| Параметр | Описание | Статус |
| --- | --- | --- |
| **Dir**1–N | Список *дополнительных директорий для поисков текстур*. Dir1, Dir2, ... – пути, добавленные пользователем во вкладке **External Files** настроек. Max ищет отсутствующие карты по этим путям[[26]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=%5BBitmapDirs%5D%20Dir1%3DC%3A,downloads). Например, по умолчанию Dir1–Dir8 указывают на стандартные папки Maps программы (Noise, fx и т.д.)[[27]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=%5BBitmapDirs%5D%20Dir1%3DC%3A,fx). Пользовательские пути добавляются далее (Dir9, Dir10, ...). | Актуален (редактируется через Configure User Paths > External Files). |

**Примечание:** [Кроме секции **BitmapDirs**, 3ds Max хранит аналогичным образом пути для других типов ресурсов: например, [XReferenceDirs], [PhotometricAssetDirs], [AnimationAssetDirs] и др. Эти секции появляются в ini при добавлении дополнительных путей для XRef-сцен, фотометрических файлов, анимаций и т.п. Формат аналогичный (Dir1…N)[[28]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=AdditionalMaterials%3D0%20%5BXReferenceDirs%5D%20Dir1%3D.,vpost).\*\*

## [Gamma] – гамма-коррекция (Legacy)

*(Параметры управления гамма/ЛЮТ. В 3ds Max 2024+ внедрена система OCIO; режим Gamma 2.2 считается устаревшим, но эти настройки распознаются при переключении в режим «Legacy Gamma».)*

| Параметр | Описание | Статус |
| --- | --- | --- |
| **Enabled** (0/1) | Включает/выключает **гамма-коррекцию/ЛЮТ** (аналог чекбокса **Enable Gamma/LUT Correction**). 1 – гамма-коррекция активна[[29]](https://help.autodesk.com/view/MAXDEV/2024/ENU/?guid=GUID-CF8EC7D0-7ED9-427F-AFB6-B537465B0D3D#:~:text=3ds%20Max%202024%20Developer%20Help,based%20color%20management.%20Interface%3A%20IDisplayGamma). | Устарел (в 2025 по умолчанию вместо этого используется OCIO; при ручном переходе в гамма-режим считывается). |
| **DisplayGamma** | Значение гаммы дисплея (обычно 2.2). Определяет гамма-коррекцию для вывода на экран и цветовых диалогов[[30]](https://fstormrender.com/forum/forum/bug-reports/3670-rt-and-production-render-difference/page2#:~:text=RT%20and%20Production%20Render%20difference%3F,). | Устарел (применяется в режиме Gamma/LUT). |
| **FileInGamma**, **FileOutGamma** | Гамма для входящих текстур и исходящих изображений, если не используется Auto. Обычно 2.2/2.2 при рабочем процессе Gamma 2.2[[30]](https://fstormrender.com/forum/forum/bug-reports/3670-rt-and-production-render-difference/page2#:~:text=RT%20and%20Production%20Render%20difference%3F,). | Устарел (применяется только в режиме Gamma). |
| **DisplayCorrectionMode** | Режим коррекции дисплея: **0** = гамма, **1** = LUT-файл. В старых версиях указывал, используется ли таблица LUT вместо простого гамма-настройки. | Устарел. |
| **AffectColorSelectors** (0/1) | Корректировать цвета в **палитрах цветов** с учётом гаммы. Соответствует опции **Affect Color Selectors** (применяет гамму 2.2 к окнам выбора цвета). 1 – включено. | Устарел (параметр мог не сохраняться в ini в новых версиях, но поддерживается движком). |
| **AffectMaterialEditor** (0/1) | Корректировать цвета в **Material Editor** с учётом гаммы (опция **Affect Material Editor**). 1 – образцы материалов отображаются с гамма-коррекцией[[31]](https://forums.chaos.com/forum/v-ray-for-3ds-max-forums/v-ray-for-3ds-max-problems/1158239-material-library-browser-all-textures-look-dark#:~:text=Forums%20forums,and%20then). | Устарел. |
| **LUTFileName** | Путь к файлу LUT, если используется пользовательская LUT-коррекция вместо гаммы. | Устарел. |

**Примечание:** Начиная с Max 2014, большинство настроек гаммы хранится прямо в сцене и может не дублироваться в 3dsmax.ini[[32]](https://forums.autodesk.com/t5/3ds-max-programming-forum/max9-gamma-access-trick-17/td-p/4042795#:~:text=ini%20Gamma%20section%20for%20Enabled%3D%2C,properties%20was%20added%20via). Однако, при переключении в *режим Gamma/LUT* (вместо OCIO) 3ds Max 2025–26 распознаёт эти ключи для обратной совместимости.

## [LegacyMaterial] – режим Legacy-материалов (Physical vs Standard)

*(Появилась в Max 2021, когда Physical Material стал новым стандартом. Эти скрытые параметры позволяют* *принудительно использовать старый Standard (Scanline) Material* *вместо Physical там, где это возможно.)*

| Параметр | Описание | Статус |
| --- | --- | --- |
| **StandardMtlFBXImport** (0/1) | Импорт FBX: использовать Standard Material вместо Physical. При 1 все материалы FBX при импорте конвертируются в стандартные (как было до 2021)[[33]](https://github.com/0x779/TSTips#:~:text=In%20%60). По умолчанию = 0 (FBX-импорт создаёт Physical Mtl). | Актуален, скрытый (для обратной совместимости с пайплайнами, где нужен Standard). |
| **OBJImport** (0/1) | Импорт OBJ: при 1 импортируемые .obj-сцены получают стандартные материалы (вместо Physical)[[33]](https://github.com/0x779/TSTips#:~:text=In%20%60). | Актуален, скрытый. |
| **3DSImport** (0/1) | Импорт 3DS: при 1 материалы из формата .3ds не конвертируются в Physical (остаются стандартными)[[33]](https://github.com/0x779/TSTips#:~:text=In%20%60). | Актуален, скрытый. |
| **ATFImporter** (0/1) | Импорт через ATF (Autodesk Translation Framework – форматы Revit, STEP и др.): при 1 использует Standard Materials вместо Physical[[33]](https://github.com/0x779/TSTips#:~:text=In%20%60). | Актуален, скрытый. |
| **SceneConverter** (0/1) | Автоматический конвертер сцен: при 1 отключает автоконвертацию старых материалов в Physical при загрузке сцен. Например, сцены из старых версий сохраняют стандартные материалы без попытки конвертации. | Актуален, скрытый. |

Все вышеупомянутые параметры [LegacyMaterial] по умолчанию = **0** (т.е. используется Physical Material). Установка в **1** возвращает поведение, когда Max предпочитает стандартные материалы (Scanline) для импорта/конвертации. Эти настройки нужно добавлять вручную в файл ini[[34]](https://github.com/0x779/TSTips#:~:text=In%20%60).

## [ExportPhysicalMaterial] – экспорт FBX с конвертацией материалов

*(Появилась в Max 2021. Позволяет при экспорте FBX превращать Physical Mtl обратно в Standard для совместимости.)*

| Параметр | Описание | Статус |
| --- | --- | --- |
| **PhysicalMtlAsLambert** (0/1) | При экспорте FBX: конвертировать Physical Material в Standard с типом шейдера **Lambert** (без бликов). Установите 1, чтобы при экспорте все Physical-материалы стали Lambert-Standard[[35]](https://help.autodesk.com/cloudhelp/2026/CHS/3DSMax-Interoperability/files/GUID-004183A7-E9F4-4050-8E9F-210895F764C2.htm#:~:text=2,%E7%9A%84%E9%83%A8%E5%88%86%EF%BC%8C%E7%84%B6%E5%90%8E%E5%8F%A6%E8%B5%B7%E4%B8%80%E8%A1%8C%EF%BC%8C%E5%AF%B9%E4%BA%8E%20Lambert%20%E6%9D%90%E8%B4%A8%EF%BC%8C%E8%AF%B7%E5%86%99%E5%85%A5%EF%BC%9APhysicalMtlAsLambert%3D1). | Актуален, скрытый (вручную добавить). |
| **PhysicalMtlAsPhong** (0/1) | При экспорте FBX: конвертация Physical в Standard с шейдером **Phong** (с бликами). 1 – включить для материалов типа Phong[[35]](https://help.autodesk.com/cloudhelp/2026/CHS/3DSMax-Interoperability/files/GUID-004183A7-E9F4-4050-8E9F-210895F764C2.htm#:~:text=2,%E7%9A%84%E9%83%A8%E5%88%86%EF%BC%8C%E7%84%B6%E5%90%8E%E5%8F%A6%E8%B5%B7%E4%B8%80%E8%A1%8C%EF%BC%8C%E5%AF%B9%E4%BA%8E%20Lambert%20%E6%9D%90%E8%B4%A8%EF%BC%8C%E8%AF%B7%E5%86%99%E5%85%A5%EF%BC%9APhysicalMtlAsLambert%3D1). *Можно включить оба варианта сразу – Lambert применяется к материалам без отражений, Phong – с отражениями.* | Актуален, скрытый. |

**Примечание:** По умолчанию (если эти ключи не заданы или =0) 3ds Max экспортирует материалы в FBX как Physical (что поддерживается начиная с FBX 2021). Для старых конвейеров можно вручную добавить секцию [ExportPhysicalMaterial] в ini, чтобы возвращаться к старому поведению экспорта стандартных материалов[[36]](https://help.autodesk.com/cloudhelp/2026/CHS/3DSMax-Interoperability/files/GUID-004183A7-E9F4-4050-8E9F-210895F764C2.htm#:~:text=%E9%BB%98%E8%AE%A4%E6%83%85%E5%86%B5%E4%B8%8B%EF%BC%8C3ds%20Max%202021%20FBX%20%E4%BD%BF%E7%94%A8%E7%89%A9%E7%90%86%E6%9D%90%E8%B4%A8%E5%AF%BC%E5%87%BA%EF%BC%8C%E4%BB%A5%E6%94%AF%E6%8C%81,2021%20%E7%89%88%E4%B9%8B%E5%89%8D%EF%BC%8C3ds%20Max%20%E4%BD%BF%E7%94%A8%E6%A0%87%E5%87%86%E6%9D%90%E8%B4%A8%E5%AF%BC%E5%87%BA%20FBX%E3%80%82).

## [Modstack] – настройки панели модификаторов (Modifier Stack)

| Параметр | Описание | Статус |
| --- | --- | --- |
| **Visible** (0/1) | Отображение стека модификаторов: 0 – панель модификаторов свернута/скрыта, 1 – видима. *(Примечание: В стандартном UI панель всегда видна при активной вкладке Modify; данный флаг может сохранять состояние между сеансами.)* | Актуален. |
| **ModStackHeight** | Высота окна списка модификаторов (в пикселях). Сохраняет пользовательскую высоту области стека при последнем использовании[[37]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=). | Актуален. |
| **ShowAllIcons** (0/1) | Отображение иконок возле каждого модификатора в списке. 0 – показывать только названия (иконки свернуты, экономя место), 1 – отображать маленькие значки модификаторов рядом с названиями. | Актуален (скрытая настройка UI). |
| **ShowAllSets** (0/1) | Режим отображения *наборов кнопок модификаторов*. 0 – показывать только один выбранный набор кнопок (по умолчанию), 1 – отображать все наборы модификаторов сразу в панели (в виде нескольких строк кнопок). | Актуален. |

*Примечание:* *Modifier sets* – это настраиваемые пользователем группы наиболее употребимых модификаторов, отображаемые кнопками над списком стека. По умолчанию отображается один набор; параметр ShowAllSets=1 может быть использован для одновременного показа всех групп, если таковые настроены.

## [CommandPanel] – настройки командной панели

| Параметр | Описание | Статус |
| --- | --- | --- |
| **Columns** | Количество колонок в Command Panel (панели команд). По умолчанию Columns=1 (одна колонка). Можно установить 2, чтобы принудительно разделить панель на две колонки (например, на широкоформатном экране) вместо автоматического режима[[38]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=Enabled%3D1%20,Visible%3D0%20ModStackHeight%3D128%20ShowAllIcons%3D0%20ShowAllSets%3D0). | Актуален (Columns=2 поддерживается начиная с Max 2017+ при достаточной ширине окна). |
| **RollupBreakThreshold** | Порог ширины (в пикселях) для *авто-разбиения на колонки*. Если ширина Command Panel превышает это значение, интерфейс отображает две колонки секций (рулонов). По умолчанию 50 (единицы – условные проценты ширины панели)[[38]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=Enabled%3D1%20,Visible%3D0%20ModStackHeight%3D128%20ShowAllIcons%3D0%20ShowAllSets%3D0). При настройке можно изменить точку переключения на два столбца. | Актуален. |

*Примечание:* В Max 2025–2026 Command Panel автоматически может переходить к отображению в 2 колонки при расширении окна. Значение RollupBreakThreshold влияет на этот авто-переход. Установка Columns=2 вручную всегда даёт две колонки (при следующем запуске), даже на узких экранах.

## [CuiConfiguration] – конфигурация пользовательского интерфейса

| Параметр | Описание | Статус |
| --- | --- | --- |
| **LoadedWorkspace** | Имя загруженного *Workspace* (рабочего пространства UI) по умолчанию[[39]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=GFXDirect3DDevice%3DHardware%20GFXDirect3DBuild%3DRelease%20). Например: LoadedWorkspace=Workspace1 или название пользовательского воркспейса. Определяет, какая конфигурация интерфейса (настройки окон, лент, тулбаров) будет активна при старте Max. | Актуален. *(С Max 2025 введена новая система меню/горячих клавиш, но Workspace продолжает использоваться для раскладок окон и панелей.)* |

## [Material Editor] – настройки редактора материалов

| Параметр | Описание | Статус |
| --- | --- | --- |
| **3DMapScale\_Meters** | *Масштаб 3D-текстур* по умолчанию (в метрах). Определяет, какого размера (метры в сцене) будут процедурные 3D-карты при создании материала[[40]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=CurrentHeight%3D,3dsMaxDesign). По умолчанию = 3.0 m. | Актуален. |
| **3DMapScale\_Inches** | То же в дюймах (для US-единиц). По умолчанию = 100.0 ″[[40]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=CurrentHeight%3D,3dsMaxDesign). | Актуален. |
| **DefaultTextureSize\_Meters** | *Размер 2D-текстур* по умолчанию (в метрах) для режима Real-World Map Size. Например, 1.0 m – вновь создаваемые текстуры рассматриваются как квадрат 1×1 м при включённом Real-World Mapping[[41]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=3DMapScale_Meters%3D3,000000). | Актуален. |
| **DefaultTextureSize\_Inches** | То же в дюймах. По умолчанию 48.0 ″ (что ~1.22 м)[[41]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=3DMapScale_Meters%3D3,000000). | Актуален. |
| **AmbientColor** | Базовый цвет окружающего освещения в окошках образцов материала (Material Editor sample slots). Формат – три значения RGB 0.0–1.0. По умолчанию = 0 0 0 (чёрный), что соответствует отсутствию фонового освещения на образце[[42]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=DefaultTextureSize_Meters%3D1). | Актуален. |

*Примечание:* Эти параметры влияют на предварительный просмотр материалов (Material/Map Browser и образцы в редакторе). Например, *DefaultTextureSize* задаёт, какой физический размер присваивается текстуре при включённом **Real-World Scale** по умолчанию, а AmbientColor определяет цвет фонового освещения образцов (обычно чёрный для нейтральности).

## [PlugInKeys] – горячие клавиши плагинов

| Параметр | Описание | Статус |
| --- | --- | --- |
| **Enabled** (0/1) | Включение горячих клавиш, зарегистрированных плагинами. 1 – разрешить плагинам добавлять свои сочетания клавиш; 0 – игнорировать hotkeys плагинов[[43]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=PlayActiveOnly%3D1%20). По умолчанию = 1. | Актуален. |

*(При Enabled=0 Max загрузит плагины без привязки их хоткеев, чтобы избежать конфликтов.)*

## [CustomMenus], [CustomColors], [KeyboardFile] – пользовательские UI-файлы (Legacy)

| Параметр (секция) | Описание и пример значения | Статус |
| --- | --- | --- |
| **MenuFile**<br>(*в [CustomMenus]*) | Путь к пользовательскому файлу меню .mnu (сохранённая раскладка меню/квадратных меню старого типа)[[44]](https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2025/ENU/?guid=GUID-AFC5FE94-8B39-4AB9-99DC-DF7AF309BF2A#:~:text=,kbd%20file). Пример: MenuFile=C:\Users\<User>\AppData\Local\Autodesk\3dsMax\<ver>\ENU\UI\MaxStart.mnu. <br>При наличии этого параметра Max будет загружать указанный файл меню при старте. | Устарел (Max 2025 перешёл на новый формат меню .mnux; старые .mnu всё ещё могут быть импортированы, но [CustomMenus] больше не используется напрямую). |
| **ColorFile**<br>(*в [CustomColors]*) | Путь к файлу пользовательской цветовой схемы интерфейса .clr[[44]](https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2025/ENU/?guid=GUID-AFC5FE94-8B39-4AB9-99DC-DF7AF309BF2A#:~:text=,kbd%20file). Например: ColorFile=C:\Users\<User>\AppData\Local\Autodesk\3dsMax\<ver>\ENU\UI\Custom.clr. | Актуален (Max хранит текущую цветовую тему; .clr используются и в новых версиях для импорта/экспорта тем оформления). |
| **KeyboardFile**<br>(*в [KeyboardFile]*) | Путь к файлу горячих клавиш .kbd (экспортированная раскладка клавиатуры). Например: KeyboardFile=C:\Users\<User>\AppData\Local\Autodesk\3dsMax\<ver>\ENU\UI\MyHotkeys.kbd. Если указан, Max будет пытаться загрузить эти привязки клавиш. | Устарел (Max 2025+ использует новую систему горячих клавиш .hsx, но для импорта/совместимости .kbd всё ещё распознаётся). |

**Примечание:** В 3ds Max 2025 произошёл переход на «Upgrade-Safe» систему конфигураций UI. Старые секции [CustomMenus] и [KeyboardFile] могут отсутствовать – вместо них настройки меню и хоткеев хранятся в файлах **.mnux/.mnx** и **.hsx** в папке *User Settings*. Тем не менее, Max по-прежнему поддерживает загрузку .mnu/.kbd (например, через импорт настроек), и вышеуказанные параметры используются для обратной совместимости[[45]](https://cganimator.com/new-3dsmax-2025-menu-system-and-how-to-transfer-ui-customization-to-a-new-version/#:~:text=One%20of%20the%20new%203dsMax,2020%20for%20the%20hotkeys%20first)[[46]](https://forums.autodesk.com/t5/3ds-max-programming-forum/missing-menu-bar-and-user-features-due-to-update/td-p/8195536#:~:text=Forums%20forums,space%2C%20the%20usual%20menu).

## Прочие параметры

Ниже перечислены дополнительные служебные параметры 3dsmax.ini и их предназначение:

* **[WindowState]** – параметры графического драйвера и устройства вьюпортов. Включают, например, GFXType (тип драйвера: обычно Nitrous для современных версий), GFXDirect3DVersion (версия Direct3D, напр. 11.0 или 12.0), GFXDevice (режим устройства, напр. Hardware/Software), GFX…Build (режим сборки, обычно Release). Эти параметры сохраняют выбранный драйвер отображения. Например, GFXType=Nitrous означает активный современный драйвер Nitrous[[47]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=ShowAllSets%3D0%20,CuiConfiguration). *Статус: актуально.* (Если переключить драйвер на Software или Legacy D3D, эти поля обновятся.)
* **[IBitmapPager]** – настройки *Bitmap Pager* (постаточной загрузки битмапов). Содержит:
* EnabledByDefault (0/1) – включена ли система постраничной загрузки текстур по умолчанию.
* TileSizeAutoMode (0/1) – автоматический расчёт размера тайла.
* TileWidth и TileHeight – размеры тайла в пикселях (если не в авто-режиме; по умолчанию 512×512)[[48]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=MXSDebugFloater%3D336%20291%20640%20485%201,500000).
* Параметры AutoModeIdlePercent, AutoModeRenderMinPercent, AutoModeRenderMaxPercent, AutoModeRenderGreedyCutoffPercent – пороги использования памяти для алгоритма автоподкачки (в режиме idle, при рендере минимальная/максимальная загрузка, и т.д.).  
  *Статус:* актуально (система Bitmap Pager существует, хотя по умолчанию отключена – EnabledByDefault=0).
* **[FileResolutionManager]** – параметры кэширования путей внешних файлов.
* DoCaching (0/1) – включено ли кэширование результатов поиска путей. По умолчанию = 1 (Max будет временно запоминать, где нашёл файлы, чтобы повторно не искать каждый раз).
* CachingDuration – длительность хранения кэша (в мс). По умолчанию 1000 мс (1 секунда)[[49]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=,BitmapDirs).  
  *Статус:* актуально (помогает производительности при многократных запросах отсутствующих файлов, например, на сетевых дисках).
* **[ObjectSnapSettings]** – настройки привязок (аналог диалога Grid and Snap Settings). Включает:
* DisplaySnapMarkers (0/1) – показывать маркеры привязки (крестики).
* SnapMarkerSize – размер маркера (в пикселях)[[50]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=,DisplayRubberBand%3D1%20SnapPreviewRadius%3D30%20SnapRadius%3D20).
* DisplayRubberBand (0/1) – отображать «резиновую нить» при привязке (линии до точек).
* UseAxisConstraints (0/1) – учитывать осевые ограничения при привязках.
* SnapToFrozen (0/1) – позволять привязку к замороженным объектам.
* SnapPreviewRadius и SnapRadius – радиусы (в пикселях) зоны предварительного просмотра привязки и собственно привязки.  
  *Статус:* актуально (соответствует настройкам в диалоге привязок).
* **[InstanceMgr]** – управляет предупреждениями при работе с инстансами. Например, DisplayMSOMtlPropagationMsg (0/1) – показывать ли диалог «Propagate Materials to Instances?» при назначении Multi/Sub-Object материала экземплярам[[51]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=,File%20Resolution%20Manager). 1 – (по умолчанию) показывать, 0 – пользователь выбрал «не спрашивать снова». *Статус:* актуально.
* **[RenderPresetsMruFiles]** – хранит список последних использованных файлов пресетов рендера (MRU – Most Recently Used). Например, RenderPresetsMruFile1=...draft.rps, ...File2=...high.rps и т.д.[[52]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=%5BRenderPresetsMruFiles%5D%20RenderPresetsMruFile1%3DC%3A,3ds%20Max%20Design). *Статус:* актуально.
* **[DialogResizer\_SizeAndPositions]**, **[RenderProgressDialogPosition]**, **[RenderVFBPosition]** – сохраняют последние позиции и размеры различных окон UI (ресайзеры диалогов, окно прогресса рендеринга, положение окна Frame Buffer и пр.). Эти параметры носят вспомогательный характер (чтобы при перезапуске окна появлялись там же, где были) – на поведение рендера или сцены не влияют. *Статус:* актуально.
* **[InstalledComponents]** – помечает наличие установленных компонентов. Например, ArchitecturalMaterials=0, AdditionalMaterials=0 – флаги, использовавшиеся для материалов Autodesk (Design/VIZ)[[53]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=InstallPath%3DC%3A,stdplugs%20%5BInstalledComponents%5D%20ArchitecturalMaterials%3D0%20AdditionalMaterials%3D0%20%5BXReferenceDirs). В современных версиях эти записи могут игнорироваться (историческое). *Статус:* устарело.

**Источники:** Официальная справка Autodesk и документация 3ds Max[[54]](https://help.autodesk.com/cloudhelp/2016/ENU/3DSMax/files/GUID-AFC5FE94-8B39-4AB9-99DC-DF7AF309BF2A.htm#:~:text=The%203dsmax,following%20categories%20of%20settings)[[55]](https://help.autodesk.com/cloudhelp/2016/ENU/3DSMax/files/GUID-AFC5FE94-8B39-4AB9-99DC-DF7AF309BF2A.htm#:~:text=Turns%20on%20or%20off%20the,ins)[[56]](https://help.autodesk.com/cloudhelp/2016/ENU/3DSMax/files/GUID-AFC5FE94-8B39-4AB9-99DC-DF7AF309BF2A.htm#:~:text=Settings%20associated%20with%20snaps); Примечания к релизам 3ds Max 2021–2026 (внедрение OCIO, меню Upgrade-Safe, PhysicalMtl)[[57]](https://github.com/0x779/TSTips#:~:text=Revert%20to%20standard%20materials%20from,physical%20materials)[[34]](https://github.com/0x779/TSTips#:~:text=In%20%60); Сообщения Autodesk Knowledge Base[[35]](https://help.autodesk.com/cloudhelp/2026/CHS/3DSMax-Interoperability/files/GUID-004183A7-E9F4-4050-8E9F-210895F764C2.htm#:~:text=2,%E7%9A%84%E9%83%A8%E5%88%86%EF%BC%8C%E7%84%B6%E5%90%8E%E5%8F%A6%E8%B5%B7%E4%B8%80%E8%A1%8C%EF%BC%8C%E5%AF%B9%E4%BA%8E%20Lambert%20%E6%9D%90%E8%B4%A8%EF%BC%8C%E8%AF%B7%E5%86%99%E5%85%A5%EF%BC%9APhysicalMtlAsLambert%3D1)[[58]](https://www.williamculbertson.com/vol2---chapter-1-notes-and-corrections.html#:~:text=CULBERTSON%20www.williamculbertson.com%20%20,so%20the%20text%20reads%20PhysicalMtlAsPhong%3D1); Блог Changsoo Eun (cganimator)[[34]](https://github.com/0x779/TSTips#:~:text=In%20%60)[[8]](https://cganimator.com/3dsmax-tips-1-3dsmax-ini-setting-for-file-load-save-speed-up/#:~:text=up%20cganimator,Performance%5D%20SaveAuxFilesInFileProperties%3D0%20SaveAssetResolvedFileName%3D0); Форум CGarchitect и другие (скрытые тоги ini)[[1]](https://forums.cgarchitect.com/topic/73148-fix-for-max-2015-wacked-zoom-orbit-and-pan/#:~:text=Fix%20for%20Max%202015%20wacked,It%20works%20now)[[59]](https://www.modacity.net/forums/printthread.php?t=12405&pp=100#:~:text=3ds%20max%20,Degrade%3D0%20RealTimePlayback%3D1%20PlayActiveOnly%3D1%20CrossHairCursor%3D0).

[[1]](https://forums.cgarchitect.com/topic/73148-fix-for-max-2015-wacked-zoom-orbit-and-pan/#:~:text=Fix%20for%20Max%202015%20wacked,It%20works%20now) Fix for Max 2015 wacked Zoom, Orbit and Pan - Forums

<https://forums.cgarchitect.com/topic/73148-fix-for-max-2015-wacked-zoom-orbit-and-pan/>

[[2]](https://polycount.com/discussion/136939/3ds-max-2015-new-mouse-zoom-config#:~:text=3ds%20max%202015%20new%20mouse,Performance%5D%20section%20like%20this) 3ds max 2015 new mouse zoom config - Polycount

<https://polycount.com/discussion/136939/3ds-max-2015-new-mouse-zoom-config>

[[3]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=LightingSystem%3D0%20TransformGizmoRestoreAxis%3D0%20SFMask%3D1%20RealTimePlayback%3D1%20PlayActiveOnly%3D1,PlugInKeys) [[5]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=R25Shadows%3D0%20,UnitDispMetricType%3D2%20UnitDispUSType%3D4%20UnitDispUSFraction%3D6%20USDefaultUnit%3D0) [[6]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=UnitDispType%3D0%20UnitDispMetricType%3D2%20UnitDispUSType%3D4%20UnitDispUSFraction%3D6%20USDefaultUnit%3D0,000000%20UnitDispCustomUnit%3D1%20LightingSystem%3D0) [[7]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=UnitDispUSType%3D4%20UnitDispUSFraction%3D6%20USDefaultUnit%3D0%20UnitDispCustomName%3DFL%20UnitDispCustomValue%3D660,UnitDispCustomUnit%3D1%20LightingSystem%3D0%20TransformGizmoRestoreAxis%3D0%20SFMask%3D1) [[10]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=) [[15]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=%5BDirectories%5D%20ProjectFolder%3DC%3A,previews) [[16]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=Defaults%3DC%3A%5CProgram%20Files%5CAutodesk%5C3ds%20Max%20Design%202013%5Cen,renderassets%20Additional) [[17]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=Heidi%20Drivers%3DC%3A,US%5Cdefaults%5CDesignVIZ.mentalray%20RenderPresets%3D.%5Crenderpresets%20RenderOutput%3D.%5Crenderoutput) [[18]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=Heidi%20Drivers%3DC%3A,US%5Cdefaults%5CDesignVIZ.mentalray%20RenderPresets%3D.%5Crenderpresets%20RenderOutput%3D.%5Crenderoutput) [[19]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=Images%3D.%5Csceneassets%5Cimages%20Sounds%3D.%5Csceneassets%5Csounds%20PlugCFG%3DC%3A%5CUsers%5CAdministrator%5CAppData%5CLocal%5CAutodesk%5C3dsMaxDesign%5C2013%20,materiallibraries) [[20]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=Materials%3D.,photometric) [[21]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=64bit%5CENU%5Cusermacros%20Additional%20Startup%20Scripts%3DC%3A%5CUsers%5CAdministrator%5CAppData%5CLocal%5CAutodesk%5C3dsMaxDesign%5C2013%20,64bit%5CENU%5Cusericons%20MaxData%3DC%3A%5CUsers%5CAdministrator%5CAppData%5CLocal%5CAutodesk%5C3dsMaxDesign%5C2013) [[22]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=Startup%20Scripts%3DC%3A,renderassets) [[23]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=Cache%3DC%3A%5CUsers%5CAdministrator%5CAppData%5CLocal%5CAutodesk%5C3dsMaxDesign%5C2013%20,stdplugs%20%5BInstalledComponents%5D%20ArchitecturalMaterials%3D0%20AdditionalMaterials%3D0) [[24]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=PlugCFG_ln%3DC%3A%5CUsers%5CAdministrator%5CAppData%5CLocal%5CAutodesk%5C3dsMaxDesign%5C2013%20,ins%3DC%3A%5CProgram%20Files%5CAutodesk%5C3ds%20Max%20Design%202013%5Cstdplugs) [[25]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=PlugCFG_ln%3DC%3A%5CUsers%5CAdministrator%5CAppData%5CLocal%5CAutodesk%5C3dsMaxDesign%5C2013%20,stdplugs%20%5BInstalledComponents) [[26]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=%5BBitmapDirs%5D%20Dir1%3DC%3A,downloads) [[27]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=%5BBitmapDirs%5D%20Dir1%3DC%3A,fx) [[28]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=AdditionalMaterials%3D0%20%5BXReferenceDirs%5D%20Dir1%3D.,vpost) [[37]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=) [[38]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=Enabled%3D1%20,Visible%3D0%20ModStackHeight%3D128%20ShowAllIcons%3D0%20ShowAllSets%3D0) [[39]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=GFXDirect3DDevice%3DHardware%20GFXDirect3DBuild%3DRelease%20) [[40]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=CurrentHeight%3D,3dsMaxDesign) [[41]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=3DMapScale_Meters%3D3,000000) [[42]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=DefaultTextureSize_Meters%3D1) [[43]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=PlayActiveOnly%3D1%20) [[47]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=ShowAllSets%3D0%20,CuiConfiguration) [[48]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=MXSDebugFloater%3D336%20291%20640%20485%201,500000) [[49]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=,BitmapDirs) [[50]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=,DisplayRubberBand%3D1%20SnapPreviewRadius%3D30%20SnapRadius%3D20) [[51]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=,File%20Resolution%20Manager) [[52]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=%5BRenderPresetsMruFiles%5D%20RenderPresetsMruFile1%3DC%3A,3ds%20Max%20Design) [[53]](https://forum.itoosoft.com/forest-pro-(*)/render-farm-problem/#:~:text=InstallPath%3DC%3A,stdplugs%20%5BInstalledComponents%5D%20ArchitecturalMaterials%3D0%20AdditionalMaterials%3D0%20%5BXReferenceDirs) Render Farm Problem

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

[[4]](https://www.modacity.net/forums/printthread.php?t=12405&pp=100#:~:text=3ds%20max%20,Degrade%3D0%20RealTimePlayback%3D1%20PlayActiveOnly%3D1%20CrossHairCursor%3D0) [[13]](https://www.modacity.net/forums/printthread.php?t=12405&pp=100#:~:text=3ds%20max%20,TransformGizmoRestoreAxis%3D0%20SFMask%3D1) [[14]](https://www.modacity.net/forums/printthread.php?t=12405&pp=100#:~:text=3ds%20max%20,Degrade%3D0%20RealTimePlayback%3D1%20PlayActiveOnly%3D1%20CrossHairCursor%3D0%20ExtUseSelSet%3D1) [[59]](https://www.modacity.net/forums/printthread.php?t=12405&pp=100#:~:text=3ds%20max%20,Degrade%3D0%20RealTimePlayback%3D1%20PlayActiveOnly%3D1%20CrossHairCursor%3D0) 3ds max - Modacity

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

[[8]](https://cganimator.com/3dsmax-tips-1-3dsmax-ini-setting-for-file-load-save-speed-up/#:~:text=up%20cganimator,Performance%5D%20SaveAuxFilesInFileProperties%3D0%20SaveAssetResolvedFileName%3D0) 3dsMax tips #1 – 3dsMax.ini setting for file load/save speed up

<https://cganimator.com/3dsmax-tips-1-3dsmax-ini-setting-for-file-load-save-speed-up/>

[[9]](https://3dground.net/en/article/3ds-max-autosave-speedup#:~:text=This%20solution%20works%20only%20on,3Ds%20Max%202018) 3Ds Max autosave speedup

<https://3dground.net/en/article/3ds-max-autosave-speedup>

[[11]](https://www.scribd.com/document/411253563/3dsmaxref-vol3-pdf#:~:text=3dsmaxref%20Vol3%20PDF%20,rendering%20jobs%2C%20specify%20the) 3dsmaxref Vol3 PDF | PDF | Rendering (Computer Graphics) - Scribd

<https://www.scribd.com/document/411253563/3dsmaxref-vol3-pdf>

[[12]](https://es.scribd.com/document/38630941/3dmax-Luces-y-Camara#:~:text=3dmax%20Luces%20y%20Camara%20,Para) 3dmax Luces y Camara | PDF | Color | Ligero - Scribd

<https://es.scribd.com/document/38630941/3dmax-Luces-y-Camara>

[[29]](https://help.autodesk.com/view/MAXDEV/2024/ENU/?guid=GUID-CF8EC7D0-7ED9-427F-AFB6-B537465B0D3D#:~:text=3ds%20Max%202024%20Developer%20Help,based%20color%20management.%20Interface%3A%20IDisplayGamma) 3ds Max 2024 Developer Help | Interface: IDisplayGamma | Autodesk

<https://help.autodesk.com/view/MAXDEV/2024/ENU/?guid=GUID-CF8EC7D0-7ED9-427F-AFB6-B537465B0D3D>

[[30]](https://fstormrender.com/forum/forum/bug-reports/3670-rt-and-production-render-difference/page2#:~:text=RT%20and%20Production%20Render%20difference%3F,) RT and Production Render difference? - FStormRender Forum

<https://fstormrender.com/forum/forum/bug-reports/3670-rt-and-production-render-difference/page2>

[[31]](https://forums.chaos.com/forum/v-ray-for-3ds-max-forums/v-ray-for-3ds-max-problems/1158239-material-library-browser-all-textures-look-dark#:~:text=Forums%20forums,and%20then) Material Library browser - all textures look dark - Chaos Forums

<https://forums.chaos.com/forum/v-ray-for-3ds-max-forums/v-ray-for-3ds-max-problems/1158239-material-library-browser-all-textures-look-dark>

[[32]](https://forums.autodesk.com/t5/3ds-max-programming-forum/max9-gamma-access-trick-17/td-p/4042795#:~:text=ini%20Gamma%20section%20for%20Enabled%3D%2C,properties%20was%20added%20via) max9 gamma access trick 17 - Autodesk Community

<https://forums.autodesk.com/t5/3ds-max-programming-forum/max9-gamma-access-trick-17/td-p/4042795>

[[33]](https://github.com/0x779/TSTips#:~:text=In%20%60) [[34]](https://github.com/0x779/TSTips#:~:text=In%20%60) [[57]](https://github.com/0x779/TSTips#:~:text=Revert%20to%20standard%20materials%20from,physical%20materials) GitHub - 0x779/TSTips: A series of useful tips & tricks, software quirks, good practices and limitations for converting various 3D formats.

<https://github.com/0x779/TSTips>

[[35]](https://help.autodesk.com/cloudhelp/2026/CHS/3DSMax-Interoperability/files/GUID-004183A7-E9F4-4050-8E9F-210895F764C2.htm#:~:text=2,%E7%9A%84%E9%83%A8%E5%88%86%EF%BC%8C%E7%84%B6%E5%90%8E%E5%8F%A6%E8%B5%B7%E4%B8%80%E8%A1%8C%EF%BC%8C%E5%AF%B9%E4%BA%8E%20Lambert%20%E6%9D%90%E8%B4%A8%EF%BC%8C%E8%AF%B7%E5%86%99%E5%85%A5%EF%BC%9APhysicalMtlAsLambert%3D1) [[36]](https://help.autodesk.com/cloudhelp/2026/CHS/3DSMax-Interoperability/files/GUID-004183A7-E9F4-4050-8E9F-210895F764C2.htm#:~:text=%E9%BB%98%E8%AE%A4%E6%83%85%E5%86%B5%E4%B8%8B%EF%BC%8C3ds%20Max%202021%20FBX%20%E4%BD%BF%E7%94%A8%E7%89%A9%E7%90%86%E6%9D%90%E8%B4%A8%E5%AF%BC%E5%87%BA%EF%BC%8C%E4%BB%A5%E6%94%AF%E6%8C%81,2021%20%E7%89%88%E4%B9%8B%E5%89%8D%EF%BC%8C3ds%20Max%20%E4%BD%BF%E7%94%A8%E6%A0%87%E5%87%86%E6%9D%90%E8%B4%A8%E5%AF%BC%E5%87%BA%20FBX%E3%80%82) FBX 使用标准（旧版）材质导出

<https://help.autodesk.com/cloudhelp/2026/CHS/3DSMax-Interoperability/files/GUID-004183A7-E9F4-4050-8E9F-210895F764C2.htm>

[[44]](https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2025/ENU/?guid=GUID-AFC5FE94-8B39-4AB9-99DC-DF7AF309BF2A#:~:text=,kbd%20file) 3ds Max 2025 Help | The Initialization File | Autodesk

<https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2025/ENU/?guid=GUID-AFC5FE94-8B39-4AB9-99DC-DF7AF309BF2A>

[[45]](https://cganimator.com/new-3dsmax-2025-menu-system-and-how-to-transfer-ui-customization-to-a-new-version/#:~:text=One%20of%20the%20new%203dsMax,2020%20for%20the%20hotkeys%20first) New 3dsMax 2025 Menu System and How to Transfer UI Customization to a New Version – Changsoo Eun

<https://cganimator.com/new-3dsmax-2025-menu-system-and-how-to-transfer-ui-customization-to-a-new-version/>

[[46]](https://forums.autodesk.com/t5/3ds-max-programming-forum/missing-menu-bar-and-user-features-due-to-update/td-p/8195536#:~:text=Forums%20forums,space%2C%20the%20usual%20menu) missing menu bar and user features due to update - Autodesk Forums

<https://forums.autodesk.com/t5/3ds-max-programming-forum/missing-menu-bar-and-user-features-due-to-update/td-p/8195536>

[[54]](https://help.autodesk.com/cloudhelp/2016/ENU/3DSMax/files/GUID-AFC5FE94-8B39-4AB9-99DC-DF7AF309BF2A.htm#:~:text=The%203dsmax,following%20categories%20of%20settings) [[55]](https://help.autodesk.com/cloudhelp/2016/ENU/3DSMax/files/GUID-AFC5FE94-8B39-4AB9-99DC-DF7AF309BF2A.htm#:~:text=Turns%20on%20or%20off%20the,ins) [[56]](https://help.autodesk.com/cloudhelp/2016/ENU/3DSMax/files/GUID-AFC5FE94-8B39-4AB9-99DC-DF7AF309BF2A.htm#:~:text=Settings%20associated%20with%20snaps) The Initialization File

<https://help.autodesk.com/cloudhelp/2016/ENU/3DSMax/files/GUID-AFC5FE94-8B39-4AB9-99DC-DF7AF309BF2A.htm>

[[58]](https://www.williamculbertson.com/vol2---chapter-1-notes-and-corrections.html#:~:text=CULBERTSON%20www.williamculbertson.com%20%20,so%20the%20text%20reads%20PhysicalMtlAsPhong%3D1) Vol.2 - Chapter 1 Notes and Corrections - WILLIAM C. CULBERTSON

<https://www.williamculbertson.com/vol2---chapter-1-notes-and-corrections.html>