

# Fichier Readme Mise à jour produit 2 Autodesk 3ds Max/3ds Max Design 2013

Ce fichier Readme comporte des informations récentes sur l'installation et l'utilisation des logiciels de mise à jour produit 2 pour Autodesk® 3ds Max® 2013 et Autodesk® 3ds Max® Design 2013. Nous vous recommandons de lire le présent document dans son intégralité avant d'installer le logiciel. Par ailleurs, conservez-le sur votre disque dur pour pouvoir vous y référer ultérieurement.

Utilisez le tableau suivant pour rechercher les différentes ressources relatives à 3ds Max 2013/3ds Max Design 2013 :

Ressource	Emplacement
<b>Instructions d'installation, de gestion des licences et de mise en réseau</b>	<i>Lien Aide relative à l'installation</i> dans l'assistant d'installation.
<b>Configuration système requise</b>	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-systemreq-2013-fra">www.autodesk.com/3dsmax-systemreq-2013-fra</a>
<b>What's New (Nouveautés)</b>	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-help-2013-whatsnew-fra">www.autodesk.com/3dsmax-help-2013-whatsnew-fra</a>
<b>Ressources de formation</b>	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-learningpath">www.autodesk.com/3dsmax-learningpath</a> ou <a href="http://www.autodesk.com/3dsmaxdesign-learningpath">www.autodesk.com/3dsmaxdesign-learningpath</a>
<b>Ressources d'assistance</b>	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-support">www.autodesk.com/3dsmax-support</a> ou <a href="http://www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support">www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support</a>
<b>Informations sur le jeu d'outils de 3ds Max® Composite</b>	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-docs-2013-fra">www.autodesk.com/3dsmax-docs-2013-fra</a>
<b>Notes de mise à jour de 3ds Max Composite</b>	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-releasenotes">www.autodesk.com/3dsmax-releasenotes</a>
<b>Documentation du SDK de 3ds Max</b>	<a href="http://www.autodesk.com/3dsmax-sdk-docs">http://www.autodesk.com/3dsmax-sdk-docs</a>

**Remarque :** Autodesk décline toute responsabilité pour les erreurs ou dysfonctionnements du logiciel Autodesk qui découleraient de l'installation de mises à jour, d'extensions ou de nouvelles versions éditées par des fournisseurs de logiciel et de matériel tiers pour les logiciels ou matériels agréés identifiés dans le présent document (ou pour tout autre matériel ou logiciel tiers utilisé conjointement avec les produits Autodesk).

Sommaire	
Problèmes connus.....	2
Versions de la mise à jour produit .....	2
Installation .....	2
Instructions de désinstallation.....	2
Windows XP .....	2
Windows Vista et Windows 7 .....	2
Systèmes d'exploitation pris en charge .....	3
Programme de participation client (CIP) .....	4
Pour activer le programme CIP : .....	4
Rapports d'erreur client (CER) .....	4

## Problèmes connus

Fonction	Description
Mise en relation des paramètres	<ul style="list-style-type: none"><li>La barre de défilement vertical ne fonctionne pas correctement.</li></ul>

## Versions de la mise à jour produit

Produit à mettre à jour	Nom du fichier de mise à jour
3ds Max 2013 64 bits	3dsMax2013_ProductUpdate02_64-bit.msp
3ds Max Design 2013 64 bits	3dsMaxDesign2013_ProductUpdate02_64-bit.msp
3ds Max 2013 32 bits	3dsMax2013_ProductUpdate02_32-bit.msp
3ds Max Design 2013 32 bits	3dsMaxDesign2013_ProductUpdate02_32-bit.msp

## Installation

1. Téléchargez le fichier correspondant à votre système. Reportez-vous à la rubrique [Versions de la mise à jour produit](#)
2. Cliquez deux fois sur le fichier exécutable de la mise à jour produit 2
3. Suivez les instructions du programme d'installation de la mise à jour produit 2

## Instructions de désinstallation

### Windows XP

1. Allez dans Démarrer > Paramètres > Panneau de configuration > Ajout/Suppression de programmes.
2. Dans la partie supérieure de la boîte de dialogue Ajout/Suppression de programmes, cochez la case Afficher les mises à jour.
3. Sélectionnez la mise à jour produit 2 pour Autodesk 3ds Max 2013/Autodesk 3ds Max Design 2013.
4. Cliquez sur le bouton Supprimer.

### Windows Vista et Windows 7

1. Allez dans Démarrer > Panneau de configuration > Programmes et fonctionnalités.
2. Cliquez sur Afficher les mises à jour installées.

3. Sélectionnez la mise à jour produit 2 pour Autodesk 3ds Max 2013/Autodesk 3ds Max Design 2013.
4. Cliquez sur Désinstaller.

**Remarque :** Windows XP est uniquement pris en charge par la version en anglais de 3ds Max/3ds Max Design 2013. Les autres langues dans lesquelles le produit est localisé ne prennent en charge que Windows 7.

Si vous avez préalablement installé une version bêta (notamment une version d'évaluation [RC]) d'Autodesk 3ds Max 2013/Autodesk 3ds Max Design 2013, désinstallez et supprimez cette version bêta avant d'installer la version commerciale. Les instructions de désinstallation des versions bêta sont disponibles sur le portail bêta dans les fichiers Readme Bêta et Version d'évaluation.

**Remarque :** lors de la désinstallation de la mise à jour produit 2, une erreur disque risque de s'afficher si la mise à jour 1 était elle aussi installée. Dans ce cas, la désinstallation échoue. Les fichiers sources originaux de la mise à jour produit 1 sont nécessaires pour corriger ce problème et installer correctement la mise à jour produit 2.Ils peuvent être extraits de la mise à jour produit 1, disponible sur <http://www.autodesk.com/3dsmax-updates>.

## Systèmes d'exploitation pris en charge

Utilisez les systèmes d'exploitation pris en charge suivants pour la version 32 ou 64 bits de la mise à jour produit 2 d'Autodesk 3ds Max 2013/Autodesk 3ds Max Design 2013 :

- Système d'exploitation Microsoft® Windows® XP Professionnel (SP2 ou ultérieur)
- Système d'exploitation Microsoft® Windows® XP Professionnel x64 (SP2 ou ultérieur)
- Système d'exploitation Microsoft® Windows Vista® Entreprise (SP2 ou ultérieur)
- Système d'exploitation Microsoft® Windows Vista® Entreprise x64 (SP2 ou ultérieur)
- Système d'exploitation Microsoft® Windows® 7 Professionnel
- Système d'exploitation Microsoft® Windows® 7 Professionnel x64
- Système d'exploitation Mac® : vous pouvez exécuter la mise à jour produit 2 pour 3ds Max 2013/3ds Max Design 2013 sur un Mac® avec Boot Camp® ou Parallels Desktop pour Mac, si certaines conditions système sont respectées. Pour plus d'informations, consultez le *Guide d'installation d'Autodesk 3ds Max 2013 et d'Autodesk 3ds Max Design 2013* (celui-ci se trouve sur le support du produit).

Autodesk décline toute responsabilité pour les erreurs ou dysfonctionnements du logiciel Autodesk qui découleraient de l'installation de mises à jour, d'extensions ou de nouvelles versions éditées par des fournisseurs de logiciel et de matériel tiers pour le logiciel ou matériel agréé identifié dans le présent document (ou pour tout autre matériel ou logiciel tiers utilisé conjointement avec les produits Autodesk).

## Programme de participation client (CIP)

Si vous choisissez d'y participer, 3ds Max ou 3ds Max Design enverra automatiquement à Autodesk des informations sur la configuration du système, les fonctionnalités que vous utilisez le plus fréquemment, les problèmes rencontrés, ainsi que toute autre information utile à la direction future du produit. Pour davantage d'informations, allez sur [www.autodesk.com/cip](http://www.autodesk.com/cip).

### Pour activer le programme CIP :

1. Installez et démarrez 3ds Max/3ds Max Design.
2. Si la boîte de dialogue du programme CIP ne s'affiche pas automatiquement, allez dans le menu d'aide puis cliquez sur Programme de participation client.
3. Dans cette boîte de dialogue, sélectionnez "Participer, avec coordonnées".
4. Cliquez sur OK.

## Rapports d'erreur client (CER)

Les rapports d'erreur client (CER) envoyés par les utilisateurs finaux nous permettent d'améliorer considérablement la stabilité des logiciels Autodesk 3ds Max et Autodesk 3ds Max Design. Nous vous remercions du temps que vous consaciez à remplir ces rapports et nous vous demandons de détailler autant que possible les opérations que vous étiez en train d'effectuer lorsque l'erreur est survenue. Très appréciées par l'équipe d'ingénieurs qualité Autodesk 3ds Max, ces informations renforcent notre capacité à traiter vos rapports.

Pour plus d'informations sur les rapports CER, consultez la page [www.autodesk.com/cer](http://www.autodesk.com/cer).

## Correctifs de cette mise à jour produit

Correctifs de la mise à jour produit 2 pour Autodesk 3ds Max 2013/Autodesk 3ds Max Design 2013 :

Fonction	Résumé
Animation	<ul style="list-style-type: none"><li>• Les fichiers Cache point enregistrés dans 3ds Max/Design 2013 ne s'ouvraient pas dans les versions antérieures, et les fichiers Cache point provenant de versions antérieures ne s'ouvraient pas dans 3ds Max/Design 2013. Ces fichiers fonctionnent désormais correctement.</li><li>• L'utilisation de la combinaison de touches ALT + TAB pour basculer vers d'autres programmes en même temps que le déplacement d'une clé dans la Vue piste ne laisse plus le programme en attente.</li><li>• Le fait de déplacer l'Outil de zone d'image clé vers un intervalle de temps négatif entraîne une erreur de programme. Ce problème a été résolu.</li><li>• La mise à jour d'une ossature CAT ne supprime plus les liens avec les enfants non-CAT.</li></ul>
Backburner	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le gestionnaire et le serveur affichent désormais la chaîne de ressource</li></ul>

Fonction	Résumé
	<p>Unicode correctement.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les boîtes de dialogue du moniteur, du serveur et du gestionnaire affichent désormais les noms de tâche codés sur deux octets correctement.</li> </ul>
Rapports d'erreur client (CER)	<p>Plus de 25 correctifs en rapport avec les CER ont été apportés dans cette mise à jour produit. Nous avons résolu des problèmes issus de rapports dans les domaines suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rapports relatifs à la fermeture du logiciel.</li> <li>Déconnexion de la mise en relation des paramètres.</li> <li>Contrôleurs de liste.</li> <li>Format Unicode.</li> <li>Clés d'animation.</li> <li>Calcul des normales.</li> <li>Panneaux déroulants de l'interface utilisateur.</li> </ul>
Général	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lorsque vous créez du texte à l'aide de l'objet Spline Texte, le texte par défaut est désormais conservé.</li> <li>Les objets Spline Texte n'étaient pas immédiatement affichés lors de l'utilisation de l'option Enregistrer dans précédent. Ils s'affichent désormais correctement. Toutefois, certains caractères ASCII étendus peuvent mettre du temps à s'afficher.</li> <li>Si un même objet était attribué à plusieurs canaux du modificateur Interpolateur, une erreur de programme pouvait se produire lors de la réinitialisation. Ce problème a été résolu.</li> <li>L'ajout d'objets verrouillés à des calques masqués ou gelés fonctionne désormais correctement.</li> <li>Un problème de corruption de la mémoire lors de la fermeture du programme alors que la boîte de dialogue Rendu scène était ouverte a été identifié et résolu.</li> <li>Une erreur de programme à l'ouverture de fichiers .max créés dans des versions antérieures a été corrigée.</li> <li>L'objet Composé terrain ne pouvait pas créer ni appliquer un matériau doté d'une map Couleur sommet lors de l'application de Couleur par élévation à l'aide du bouton Créer valeurs par défaut. Cette option fonctionne désormais correctement.</li> <li>Une erreur de programme au démarrage relatif aux fichiers XML CUI a été corrigée.</li> <li>Le redimensionnement rapide du groupe de fonctions de commandes provoquait une erreur de programme. Ce problème a été résolu.</li> <li>Le groupe de fonctions de commandes fonctionne désormais correctement lorsque vous le réduisez et le réancrez.</li> <li>Une erreur de programme rencontrée fréquemment à la fermeture a été corrigée.</li> <li>Un problème interne de performances a été identifié dans TextFile::Seek(). Il a été résolu.</li> </ul>

Fonction	Résumé
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Certains fichiers <i>.max</i> créés à partir de versions antérieures ne s'ouvraient ou ne fusionnaient pas. Ce problème a été résolu.</li> </ul>
gPoly	<ul style="list-style-type: none"> <li>Une mise à jour du code a corrigé une erreur de programme liée aux normales.</li> </ul>
InfoCenter	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'erreur de programme qui survenait lors de la création de la fenêtre InfoCenter a été corrigée.</li> </ul>
Interopérabilité	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lors de la liaison de fichiers Revit avec plusieurs vues, la boîte de dialogue Sélectionner une vue Revit fonctionne désormais correctement.</li> <li>Ellipse fonctionne désormais correctement lors de l'exportation vers des fichiers IGES.</li> <li>L'option Ajouter un nom d'objet au matériau depuis des fichiers Inventor fonctionne désormais correctement.</li> <li>Les fichiers FBX contenant des matériaux Autodesk se chargent et s'affichent désormais correctement.</li> </ul>
Localisation	<ul style="list-style-type: none"> <li>La fenêtre ne s'affichait pas correctement lorsque le chemin d'installation incluait des caractères ASCII étendus ou codés sur deux octets. Les fenêtres fonctionnent désormais correctement.</li> <li>Lorsque vous étiez invité à enregistrer un nouveau MAXScript dans un système d'exploitation localisé, le message affichait "<sup>0</sup> ^" pour "(Sans nom)". Ce problème a été résolu.</li> <li>Lors de l'utilisation de l'outil Analyse de l'éclairage de 3ds Max Design, les champs Eclairement et Luminance du panneau déroulant Paramètres s'affichent désormais correctement.</li> <li>Le nom de classe de gPoly déformable est désormais converti correctement.</li> <li>Lors de l'utilisation de plusieurs ParamBlocks, seul le premier était localisé dans MAXScript. Ce problème a été résolu.</li> <li>CAT Bone est désormais localisé dans <i>CATMacroUtilFunction.ms</i>.</li> </ul>
MassFX	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lorsque vous utilisez le mètre comme unité système, les valeurs dans les fichiers XML exportés représentaient 1/1 000 de la valeur correcte. Ce problème a été résolu.</li> <li>La redistribution de la masse pour une poupée de chiffon dynamique fonctionne désormais correctement.</li> <li>L'application d'une poupée de chiffon dynamique sur un bipède en utilisant le mode Pas ne provoque plus d'erreur de programme.</li> <li>Les constantes de ressort de contrainte angulaire utilisent désormais la force par degré correctement (et non plus la force par radian).</li> <li>L'option "Exporter la scène MassFX" depuis le menu Simulation ne provoque plus d'erreur de programme.</li> <li>La suppression des forces depuis l'Editeur multiple fonctionne désormais correctement.</li> <li>Une tentative de suppression d'une force dans l'Editeur multiple lorsque la liste de force est vide ne cause plus d'erreur MAXScript.</li> <li>L'exécution d'une simulation sur un cadre négatif fonctionne désormais</li> </ul>

Fonction	Résumé
	<p>correctement.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les commandes Ancrer et Désancrer fonctionnent désormais depuis l'Explorateur MassFX.</li> <li>La section Mouvement initial est désormais désactivée si le corps rigide est défini sur Kinematic.</li> <li>Une fuite de mémoire a été identifiée lors de la régénération du groupe de fonctions du modificateur MassFX. Ce problème a été résolu.</li> <li>La modification de la structure d'un bipède en corps dynamique lorsque la poupée de chiffon est Kinematic a été résolue.</li> <li>Désormais, les forces réveillent les objets dès le départ s'ils sont en mode veille.</li> <li>Les paramètres Inflation et Sommets étaient toujours redéfinis sur leur valeur par défaut. Ce problème a été résolu.</li> <li>La recherche, la modification et la saisie de la structure d'une poupée de chiffon ne fonctionnaient pas. Ce problème a été résolu.</li> </ul>
MAXScript	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lors de l'utilisation de l'option getSaveFilename, une erreur se produisait si l'extension du nom de fichier comportait plus de trois caractères. La méthode prend désormais en charge les extensions de plus de trois caractères.</li> <li>Les attributs personnalisés dictés par script sont désormais analysés correctement.</li> <li>Une erreur a été détectée lors de l'appel à la fonction Transformer en quadrilatère via MAXScript. Ce problème a été résolu.</li> <li>Les paramètres de matériaux dictés par script dans un matériau Xréf qui ne correspondaient pas au matériau de la scène en cours provoquaient une erreur de programme. Ce problème a été résolu.</li> <li>Une erreur de programme avec PickNodeCallback demeurant non valide a été corrigée.</li> <li>patch.weld2Verts et patch.weldEdges fonctionnent désormais correctement.</li> <li>Le message d'erreur pour les scripts non enregistrés renvoyait au nom du fichier du script précédent. Ce problème a été résolu.</li> <li>Lorsque vous utilisez l'option Rendu(), le module de rendu respecte désormais les paramètres de zone d'image valide.</li> <li>Le type de déformation CATMuscle() renvoie désormais la valeur attendue.</li> <li>Un correctif a été apporté au code interne CAT par rapport à dotNetMethod.</li> </ul>
Mode Maya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Certaines configurations d'ordinateur permettaient de passer en mode Maya uniquement lors de l'exécution du programme en mode Administrateur. Ce problème a été résolu.</li> <li>Les sommets de peau peuvent désormais être soustraits à une sélection de sommet.</li> <li>Le bouton central de la souris est désormais pris en charge.</li> </ul>

Fonction	Résumé
Fenêtres Nitrous	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'activation de l'option Face masquée causait un ralentissement des performances de Nitrous. Ce problème a été résolu.</li> <li>L'utilisation de l'option Masquer par catégorie ne provoque plus de chute des performances.</li> <li>Les objets masqués à l'enregistrement restent désormais masqués lorsque vous rechargez le fichier.</li> <li>Un problème survenait lors de l'affichage d'un matériau avec une couleur diffuse noire à laquelle une map Relief normal était appliquée. Ce problème a été résolu.</li> </ul>
Rendu	<ul style="list-style-type: none"> <li>Avec les rendus mental ray et iray, certains objets n'étaient pas floutés lors du rendu avec mouvement flou. Les objets sont désormais correctement floutés.</li> <li>Le message d'erreur de la boîte de dialogue d'Affectation des travaux lorsque le démarrage de Backburner échouait était illisible. Ce problème a été résolu.</li> <li>Lors du rendu avec Deadline, un problème de chargement de fichier survenait. Deadline fonctionne désormais correctement.</li> <li>Le mappage de ton fonctionne désormais correctement avec des chevelures mental ray.</li> <li>Quicksilver créait des fichiers sans les supprimer. Désormais, il supprime les fichiers temporaires à la fermeture.</li> <li>Dans les versions 32 bits du logiciel, le chemin de sortie du rendu QuickTime n'était pas défini correctement. Ce problème a été résolu.</li> <li>Lors du rendu en .psd, les options de l'intervalle de rendu ne s'affichaient pas. Ce problème a été résolu.</li> </ul>
Resynchronisation	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'outil de resynchronisation pouvait entraîner une erreur de programme lors de l'utilisation de la commande Annuler. Ce problème a été résolu.</li> <li>Il pouvait arriver que le contrôleur de Resynchronisation soit créé en double lors de sa première affectation. Ce problème a été résolu.</li> <li>Le système d'attribution de nom de Resynchronisation se conforme désormais à la convention d'attribution de nom standard du logiciel.</li> <li>Dans Resynchronisation, un léger correctif a été apporté à l'interface utilisateur pour les repères.</li> <li>L'utilisation de l'option Enregistrer dans précédent n'efface plus les caractères "(R0)" de fin dans le nom des pistes.</li> <li>La suppression de la Resynchronisation alors que plusieurs Vues piste sont ouvertes n'entraîne plus d'erreur du programme.</li> <li>L'erreur <i>retime.dlc</i> n'apparaît plus à l'ouverture des fichiers enregistrés via la commande Enregistrer dans précédent 2012.</li> </ul>
Editeur de matériaux détaillé	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le Navigateur de matériaux/maps détaillé ne corrompt plus les fichiers .max lorsqu'il enregistre une bibliothèque de matériaux.</li> <li>Lors de l'utilisation du pilote de fenêtre D3D (DirectX), une erreur de programme se produisait lors de l'utilisation de matériaux ArtToolkit. Ce problème a été résolu.</li> </ul>

Fonction	Résumé
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les étiquettes longues d'indicateurs de matériaux de Rampe dégradé ne se rechargent plus avec des caractères illisibles dans leur nom.</li> </ul>
Jeux d'états	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les fonctions Compositeur et Liaison obtiennent désormais tous les états de la fonction Jeux d'états.</li> <li>Les informations de Rotation et de Transformation issues des Caméras cibles reliées sont désormais lues correctement.</li> <li>La Vue Composée se rafraîchissait plusieurs fois lors de la création de chaque état. Ce problème a été résolu.</li> <li>Les calques de la Vue Composée peuvent désormais être déplacés afin d'être réorganisés.</li> <li>La réinitialisation de 3ds Max lorsque la fonction Jeux d'états est réduite ne provoque plus d'erreur de programme.</li> <li>La situation dans laquelle la fonction Jeux d'états pouvait parfois être corrompue dans certaines scènes ou dans laquelle elle ne pouvait être ni chargée ni réinitialisée a été résolue.</li> </ul>
Développement UVW	<ul style="list-style-type: none"> <li>Une erreur de programme lors de l'utilisation de la fonction Souder a été identifiée et corrigée.</li> </ul>
Fenêtres	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lors de la réinitialisation d'une scène utilisant un arrière-plan personnalisé, l'arrière-plan est désormais entièrement supprimé.</li> <li>Des correctifs supplémentaires ont été ajoutés dans les cas où DirectX ne répondait pas au déverrouillage du système d'exploitation.</li> </ul>
Fenêtre Toile	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le démarrage de la fonction Fenêtre toile ne provoque plus d'erreur de programme.</li> </ul>
Espaces de travail	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les espaces de travail personnalisés sont désormais disponibles après le redémarrage du logiciel.</li> <li>L'option Restaurer les valeurs par défaut fonctionne désormais correctement.</li> <li>L'Explorateur de scène ancré ne s'affichait pas correctement dans plusieurs onglets de fenêtres. Ce problème a été résolu.</li> <li>Le problème du changement d'espace de travail à l'aide des touches de raccourci a été résolu.</li> </ul>

Autodesk, Alias, and 3ds Max are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries. mental ray, mental mill and iray are registered trademarks of NVIDIA® Corporation licensed for use by Autodesk, Inc. All other brand names, product names, or trademarks belong to their respective holders. Autodesk reserves the right to alter product offerings, and specifications and pricing at any time without notice, and is not responsible for typographical or graphical errors that may appear in this document.

© 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved.