

Autodesk 3ds Max 2010 and Autodesk 3ds Max Design 2010 Service Pack 1 (SP1)

Ce fichier readme contient les dernières informations au sujet de l'installation et de l'utilisation du Service Pack 1 (SP1) pour Autodesk® 3ds Max® 2010 /Autodesk 3ds Max Design 2010. Il est fortement recommandé de lire ce document dans sa totalité avant d'installer ce Service Pack. Il vous est conseillé d'enregistrer ce fichier readme sur votre disque dur pour y référer si besoin. Pour des instructions complètes d'installation et de mise en réseau veuillez vous référer au *Guide d'installation* et au *Guide de l'administrateur réseau* de 3ds Max 2010/3ds Max Design 2010.

Reportez les problèmes rencontrés avec ce Service Pack au service support technique client à :

www.autodesk.com/3dsmax-support et www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support

Trouvez les ressources d'apprentissage à :

www.autodesk.com/3dsmax-learningpath et www.autodesk.com/3dsmaxdesign-learningpath

Table de matières

- [Problèmes principaux résolus par cette mise à jour](#)
- [Qui doit installer cette mise à jour?](#)
- [Systèmes d'exploitation pris en charge](#)
- [Instructions d'installation](#)
- [Instructions de désinstallation \(Microsoft® Windows® XP\)](#)
- [Instructions de désinstallation \(Microsoft Windows Vista®\)](#)

Problèmes principaux résolus par cette mise à jour

Les problèmes suivants ont été résolus :

Bipède

- Parfois, si vous annulez pour sortir de la boîte de dialogue Charger le fichier et cliquez Annuler, 3ds Max/3ds Max Design devenait instable. Ceci n'arrive plus.

Mise à jour de l'interface Pagination Bitmap

- Le rendu de certaines scènes était lent à cause de la pagination des bitmaps. Il est désormais possible de désactiver la fonctionnalité de pagination des bitmaps dans la boîte de dialogue Paramètres globaux des proxies.

NOTE: La scène doit être rechargée pour que les modifications apportées prennent effet.

Proxies de bitmap

- Dans certaines circonstances le code des proxies de bitmap ne pouvait être accédé avant d'être initialisé correctement après l'exécution du logiciel. Ceci provoquait parfois une erreur d'exécution. Ce problème a été résolu.

Conteneurs

- Lors de la définition d'une règle d'édition sur place avec MAXScript, la propriété d'accès au contenu n'était pas définie. Ceci a été corrigé.

Edition Poly

- Lors de l'application du modificateur Coque à un objet dont certaines faces avaient été supprimées 3ds Max/3ds Max Design présentait l'erreur suivante : "L'objet <nom de l'objet> a un maillage dont la texture présente des index de sommet invalides - rendu impossible." Ce problème a été résolu.

Général

- L'erreur au démarrage de 3ds Max/3ds Max Design rencontrée lors de l'utilisation sur bureau à distance (RDP) a été corrigée grâce à l'initialisation D3D.
- Au démarrage de 3ds Max/3ds Max Design, une erreur se produisait quand les composants requis de .NET components n'étaient pas installés. Tous les composants requis de .NET sont désormais vérifiés au démarrage.
- Au démarrage de la version 32-bit de 3ds Max/3ds Max Design, une erreur se produisait quand l'application tentait d'interagir avec la fenêtre d'application avant d'avoir été initialisée correctement Ceci a été corrigé en initialisant la fenêtre de l'application avant que l'interaction ne prenne place.
- Le logiciel rencontrait une erreur après avoir modifié les Options régionales et linguistiques de Windows. Ceci a été résolu.

InfoCenter

- Le système interne de message Microsoft® Windows® dans InfoCenter rendait 3ds Max/3ds Max Design instable pendant les tâches qui requièrent un traitement intense de la part du processeur. 3ds Max/3ds Max Design est désormais plus stable.

Interopérabilité

- Les noeuds Autodesk® Revit® identifiés par chaînes de méta caractères qui ne commençait pas par "Revit" n'étaient pas reconnues. Ceci a été résolu de sorte que toutes les chaînes de méta caractères qui incluent "Revit" sont désormais reconnues.

Licence

- Lorsqu'une licence d'un serveur réseau était utilisée, le serveur ne libérait la licence que si la machine utilisant la licence devenait inutilisée. Le serveur de licence libère désormais toute licence inutilisée. La valeur TIMEOUT est définie par l'utilisateur dans le gestionnaire de licence LMtools. Voir la documentation LMtools pour plus de détails sur ce paramètre.

Matériaux

- Dans les bibliothèques personnalisées de matériaux qui contiennent des bitmaps, les bitmaps n'étaient pas chargés correctement d'une session à l'autre. Les bibliothèques

personnalisées de matériaux depuis les fichiers MAT et MAX sont désormais chargées correctement.

- Lors de l'utilisation des fichiers d'échelle de gris 16-bit Adobe® Photoshop® (PSD) dans 3ds Max/3ds Max Design, il était impossible de cliquer et faire glisser le fichier PSD pour l'affecter. Cette erreur a été corrigée.
- Les matériaux ne s'affichaient pas correctement lors de l'affectation d'un matériau dans un matériau d'un Multi/Sous-Objet d'un modèle qui contenait plus de trois IDs matériaux. Seul l'ID du premier et du second matériau s'affichait dans la fenêtre. Tous les IDs s'affichent désormais dans la fenêtre.
- Le reflet Anisotrope Spéculaire dans le matériau Arch & Design s'affiche de façon différente dans la fenêtre qu'il ne le faisait quand il était rendu. Le reflet s'affiche désormais correctement dans les deux.

mental ray®

- Lors de l'utilisation de noeuds partagés dans mental mill® et du chargement du fichier XMLS résultant dans DirectX Shader, le rendu résultant ne montre pas tous les aspects du matériau, par exemple les reflets Spéculaires. Les noeuds partagés sont désormais correctement pris en charge.
- Lors de l'utilisation de noeuds racines connectant des phénomènes dans mental mill, les sorties ne permettaient pas de sorties multiples pour mental ray. Les sorties multiples sont désormais prises en charge, telles que *Math_color_abs*.
- Lors de l'utilisation de l'optimisation du rendu interactif, les éléments de rendu étaient enregistrés. Les éléments de rendu n'auraient pas du être des sorties.
- Lors de l'utilisation du regroupement final (FG) dans le mode Interpolation avec les matériaux Arch & Design et les matériaux double-face, certaines étaient rendues noires du côté basculé. Elles seront désormais rendues correctement. Ceci n'arrivait pas dans le mode maximal.
- L'utilisation des matériaux à deux faces avec des matériaux Multi/Sous-Objets causait une erreur d'exécution du logiciel. Ceci n'arrive plus.

Flot de particules

- Lorsque la fenêtre Vue particule était ouverte avant de fermer 3ds Max/3ds Max Design, l'application n'était pas fermée correctement et restait ouverte dans le gestionnaire de tâches. Ceci est résolu.

Performance

- Lors de la création de clés avec Définir clé et en déplaçant les clés dans la vue piste dans des animations, les performances étaient dégradées. Ceci a été corrigé.
- Rendre des scènes complexes pouvait rendre le système d'exploitation instable. Ceci était dû à l'intervalle de temps nécessaire au logiciel pour gérer les messages Windows. Cet intervalle de temps a été augmenté de sorte que le système d'exploitation puisse continuer à opérer dans cette situation.

Lumières photométriques

- Lors de l'utilisation de lumières photométriques avec des fichiers IES, une modification de la la valeur d'intensité couleur était perdue lorsque l'utilisateur rechargeait un Bitmap dans le panneau déroulant Paramètres Bitmap dans la boîte

de dialogue de l'éditeur de matériaux. La lumière photométrique retient désormais la valeur correcte lors du rechargement des bitmaps.

ProOptimizer

- Lors de l'utilisation de la version 64-bit de ProOptimizer, les résultats d'optimisation n'étaient pas aussi bien calculés que dans la version 32-bit. La version 64-bit optimise désormais correctement.

Rendu en texture (RTT)

- Lors de l'utilisation d'un matériau avec la fonctionnalité de texture caméra par Pixel activée, le rendu en texture d'un matériau Diffus ou texture couleur causait une erreur lors de la sortie. Ceci est désormais pris en charge.

Rendu

- L'outil de contour de région de rendu était indéfinissable sur une image blanche et il était impossible de voir son emplacement. Ceci est désormais possible.
- Lors de l'utilisation de bitmaps dans les scènes, le temps de rendu était plus long; cette dégradation était d'autant plus remarquable que le nombre de processeurs était important. Cette dégradation a été corrigée.

Développer UVW

- Lors de l'ouverture de la fenêtre éditeur UVW, la fenêtre s'ouvrait parfois en mode minimisé. Ceci est désormais résolu.

Fenêtres

- Lorsque les fenêtres utilisaient le mode ombrage matériel, si un objet était reflété selon un axe, il était noir solide. Cette situation n'arrive plus.

[Retour au haut de la page](#)

Qui doit installer cette mise à jour?

Il est possible d'appliquer ce service pack aux produits Autodesk suivants sur tous les systèmes d'exploitation et tous les langages pris en charge. Veuillez installer la mise à jour appropriée qui convient à votre logiciel.

Produit 32/64 bit	Mise à jour
Autodesk 3ds Max 2010 (Version française)	<i>Autodesk_3DS_Max_2010_French_SP1.exe</i>
Autodesk 3ds Max Design 2010 (Version française)	<i>Autodesk_3DS_MaxDesign_2010_French_SP1.exe</i>

Note: Ce service pack pour Autodesk 3ds Max 2010/Autodesk 3ds Max Design 2010 inclut tous les "hotfix" précédents pour Autodesk 3ds Max 2010/Autodesk 3ds Max Design 2010. Il n'inclut pas l'extension Connection Extension pour Autodesk 3ds Max 2010/Autodesk 3ds Max Design 2010. Vous pouvez installer ce service pack SP1 avec Connection Extension, mais ceci n'est pas requis.

[Retour au haut de la page](#)

Systemes d'exploitation pris en charge

Utilisez les systemes d'exploitation suivants pour les versions 32- ou 64-bit de ce service pack:

- Microsoft® Windows® Vista® Business (versions 32- et 64-bit)
- Microsoft Windows Vista Edition Intégrale (32- et 64-bit)
- Microsoft Windows Vista Edition familiale Premium (32- and 64-bit)
- Microsoft Windows XP Professionnel (Service Pack 2 ou ultérieur) (32-bit)
- Microsoft Windows XP Professionnel (x64) (64-bit)

[Retour au haut de la page](#)

Instructions d'installation

Vous devez être connecté en tant qu'administrateur pour pouvoir installer ce service pack.

1. Téléchargez le fichier approprié à votre système. Voir [la liste des noms de fichier](#).
2. Cliquez deux fois sur le fichier EXE correspondant pour commencer l'installation.
3. Cliquez sur Suivant quand vous y êtes invité.
4. Cliquez sur Terminer une fois terminé.

[Retour au haut de la page](#)

Instructions de désinstallation (Windows XP)

Avertissement : Lorsque vous désinstallez 3ds Max/3ds Max Design 2010 SP1, vérifiez que le support d'installation original (DVD ou fichier électronique téléchargé) est présent.

1. Démarrer > Paramètres > Panneau de configuration > Boîte de dialogue Ajouter ou Supprimer les programmes.
2. Activer Afficher les mises à jour en haut de la boîte de dialogue Ajouter ou Supprimer les programmes.
3. Sélectionnez Autodesk 3ds Max 2010 SP1/Autodesk 3ds Max Design 2010 SP1.
4. Cliquez sur Supprimer.

[Retour au haut de la page](#)

Instructions de désinstallation (Windows Vista)

Avertissement : Lorsque vous désinstallez 3ds Max/3ds Max Design 2010 SP1, vérifiez que le support d'installation original (DVD ou fichier électronique téléchargé) est présent.

1. Démarrer > Panneau de configuration > Programmes et Fonctionnalités.
2. Cliquez sur Afficher les mises à jour.
3. Sélectionnez Autodesk 3ds Max 2010 SP1/Autodesk 3ds Max Design 2010 SP1.
4. Cliquez sur Désinstaller.

[Retour au haut de la page](#)

Autodesk, FBX, et 3ds Max sont des marques déposées ou des noms de marque d'Autodesk, Inc., et/ou de ses filiales et/ou des ses membres affiliés aux Etats Unis et/ou dans d'autres pays. mental ray et mental mill sont des marques déposées de mental images GmbH sous licence d'utilisation par Autodesk, Inc. Tous les autres noms de marques, de produits, ou marques déposées appartiennent à leur propriétaire respectif. Autodesk réserve le droit de modifier ses offres et spécifications de produits à tout moment sans préavis, et n'est pas responsable des erreurs typographiques ou graphiques qui pourraient apparaître dans ce document.

© 2009 Autodesk, Inc. Tous droits réservés.