

Ce fichier Readme comporte des informations récentes sur l'installation et l'utilisation des logiciels de mise à jour produit 7 pour Autodesk® 3ds Max® 2012 et Autodesk® 3ds Max® Design 2012. 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 2012/3ds Max Design 2012 :

Ressource	Emplacement
Instructions d'installation, de gestion des licences et de mise en réseau	<i>Lien Aide relative à l'installation</i> dans l'assistant d'installation.
Configuration système requise	www.autodesk.com/3dsmax-systemreq-2012-fra
What's New (Nouveautés)	www.autodesk.com/3dsmax-help-2012-whatsnew-fra
Ressources de formation	www.autodesk.com/3dsmax-learningpath ou www.autodesk.com/3dsmaxdesign-learningpath
Ressources d'assistance	www.autodesk.com/3dsmax-support ou www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support
Informations sur le jeu d'outils de 3ds Max® Composite	www.autodesk.com/3dsmax-docs-2012-enu
Notes de mise à jour de 3ds Max Composite	www.autodesk.com/3dsmax-releasenotes
Documentation du SDK de 3ds Max	http://www.autodesk.com/3dsmax-sdk-docs

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

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)	3
Pour activer le programme CIP :	3
Rapports d'erreur client (CER)	3
Correctifs de cette mise à jour produit.....	4

Versions de la mise à jour produit

Produit à mettre à jour	Nom du fichier de mise à jour
3ds Max 2012 32/64 bits	3dsMax2012_ProductUpdate07_fra.exe
3ds Max Design 2012 32/64 bits	3dsMaxDesign2012_ProductUpdate07_fra.exe

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 7
3. Suivez les instructions du programme d'installation de la mise à jour produit 7

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 de produit 7 d'Autodesk 3ds Max 2012/Autodesk 3ds Max Design 2012.
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 de produit 7 d'Autodesk 3ds Max 2012/Autodesk 3ds Max Design 2012.
4. Cliquez sur Désinstaller.

Si vous avez préalablement installé une version bêta (notamment une version d'évaluation [RC]) d'Autodesk 3ds Max 2012/Autodesk 3ds Max Design 2012, 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.

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 de produit 7 des logiciels Autodesk 3ds Max 2012/Autodesk 3ds Max Design 2012 :

- 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 7 pour 3ds Max 2012/3ds Max Design 2012 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 2012 et d'Autodesk 3ds Max Design 2012* (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.

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 consacrez 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.

Correctifs de cette mise à jour produit

Correctifs de la mise à jour produit 7 Autodesk 3ds Max 2012/Autodesk 3ds Max Design 2012 :

Fonction	Résumé
Animation	<ul style="list-style-type: none"> • Le mode CAT nuisait aux points contraints. Ils se comportent désormais correctement. • La création de chaînes CI fonctionne désormais correctement depuis le menu déroulant Animation. • Les boutons de la barre d'outils Tangentes dans la Vue piste fonctionnent désormais correctement. • Un problème de performance associé à certaines commandes MAXScript a été identifié dans la Vue piste et résolu. • Une erreur de programme se produisait dans certaines animations lors de la fermeture ou de la réinitialisation du programme ou de la réinitialisation de la scène. Ce problème a été résolu. • Les emplacements des structures de torsion du bipède fonctionnent désormais correctement lors de l'enregistrement et du chargement de la scène.
Backburner	<ul style="list-style-type: none"> • Le rendu d'une scène avec des données FBX liées à un fichier entraînait le message d'erreur : "Dll manquant: fbxfilelink.dlf - fbxmaxwrapper". Ce problème a été résolu.
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"> • De multiples erreurs de programme au démarrage dans des environnements 64 bits et parfois 32 bits. • Erreur dans les déploiements de l'interface utilisateur. • De multiples rapports liés à l'ouverture de fichiers. • Un modificateur Cache point possédant plusieurs instances de cache de point provoquait un rapport à la fermeture. • Maps de paramètres dans Matériaux. • De multiples rapports relatifs à la fermeture du logiciel. • Deux erreurs de programme au démarrage relatives à Nitrous. • De multiples rapports système de notification interne. • Ajout d'outils dans l'interface utilisateur. • Chemins SDK. • Gestionnaire de couches.

Fonction	Résumé
	<ul style="list-style-type: none"> • Collecteurs. • Mappes de texture. • AutoCAM. • Modes d'ombrage de matériau. • Maillages triangulaires. • Calcul des normales. • Mini-dump.
Général	<ul style="list-style-type: none"> • Correction d'une erreur de programme lors du chargement du fichier d'exemple <i>radiosity.max</i>. • L'Editeur de chemin de bitmaps/photométrie provoquait une erreur de programme lorsque l'option Inclure éditeur de matériaux était activée. Ce problème a été résolu. • Lors de l'utilisation d'une unité à grande échelle, une boîte de dialogue a été supprimée pour les flux de travail Envoyer vers.
Aide	<ul style="list-style-type: none"> • Mise à jour améliorant le fonctionnement de l'aide en ligne avec les serveurs proxy.
Matériaux	<ul style="list-style-type: none"> • Lors de l'utilisation d'ombrages DirectX FX, il n'était pas possible d'écrire vers ou de lire depuis un tampon hors-écran. Ce problème a été résolu.
MAXScript	<ul style="list-style-type: none"> • Une erreur programme avec un rappel Choisir noeud a été résolue.
Modélisation	<ul style="list-style-type: none"> • ProCutter conserve désormais le placement correct de la texture lorsque vous utilisez le paramètre "Eclater par éléments".
Performances	<ul style="list-style-type: none"> • Une dégradation progressive des performances a été identifiée et résolue. • Les objets masqués étaient évalués et ralentissaient les performances. Les objets masqués ne sont plus évalués. • L'option "Enregistrer propriétés du fichier" prenait beaucoup de temps lorsque la scène contenait un grand nombre de textures. Ce problème a été résolu.
Nitrous	<ul style="list-style-type: none"> • L'option Aligner fonctionne désormais correctement pour les groupes mis à l'échelle. • Une erreur programme a été résolue lors de l'utilisation du rendu interactif dans une fenêtre étendue. • La géométrie dictée par script n'était pas visible dans les fenêtres Nitrous. Ce problème a été résolu. • Les maillages personnalisés convertis depuis les maillages physiques primitifs MassFX n'étaient pas visibles dans les fenêtres Nitrous. Ce problème a été résolu. • Nitrous et Quicksilver n'affichaient pas correctement les matériaux dictés par script ni les ombrages XML/MSL. Ils les affichent désormais correctement.
Rendu	<ul style="list-style-type: none"> • Les matériaux Multi/Sous-objet provoquaient un fort ralentissement lors de la conversion. Ce problème a été résolu. • Les ombres d'illumination indirecte étaient bien moins évidentes

Fonction	Résumé
	<p>qu'elles ne devaient l'être dans les rendus Quicksilver. Ce problème a été résolu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le problème de chargement de fichier lors du rendu avec Deadline a été résolu. Le rendu Deadline est désormais correct.
Développement UVW	<ul style="list-style-type: none"> • Une erreur de programme se produisait lors des tentatives de liaison d'une sélection. Ce problème a été résolu. • Une erreur de programme liée aux options de peau et de relâchement a été identifiée et corrigée.
Xréf	<ul style="list-style-type: none"> • La fonction Annuler fonctionne désormais correctement après utilisation de l'option Lier. • Une erreur de programme liée à Paramblock2 a été identifiée et corrigée. • Lors de l'utilisation d'un fichier <i>.max</i> contenant des Xréfs en tant que bibliothèque de matériaux, une erreur de programme pouvait se produire lorsque vous faisiez glisser et relâchiez des matériaux. Ce problème a été résolu.

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

© 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved.