

Notes de mise à jour pour Autodesk 3ds Max 2012 et Autodesk 3ds Max Design 2012 Notes de version (Service Pack 1)

Ce document décrit les corrections apportées dans le Service Pack 1 (SP1) 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. Notez que le terme 3ds Max se rapporte à 3ds Max et 3ds Max Design, sauf indication contraire.

*3ds Max 2012 Service Pack 1 est une mise à jour cumulative. Elle inclut les correctif :
Correctif 1 – Autodesk 3ds Max 2012*

Sommaire

Ressources supplémentaires	1
Corrections.....	1
Systèmes d'exploitation pris en charge	7
Versions de ce Service Pack	8
Instructions d'installation	8
Instructions de désinstallation.....	8

Ressources supplémentaires

Pour obtenir des instructions complètes sur la désinstallation et l'installation de 3ds Max 2012, consultez le Guide d'installation d'Autodesk 3ds Max 2012 et d'Autodesk 3ds Max Design 2012. Vous pouvez consulter la documentation d'installation complète sur votre DVD d'installation dans le dossier `\fr-FR\Docs` à la racine du DVD.

Pour obtenir des conseils de dépannage ou signaler des problèmes rencontrés lors de l'utilisation de cette version, rendez-vous à l'adresse www.autodesk.com/3dsmax-support ou www.autodesk.com/3dsmaxdesign-support.

Pour consulter des ressources supplémentaires, rendez-vous à l'adresse <http://www.autodesk.com/3dsmax-learningpath>.

Corrections

Le tableau suivant présente les corrections apportées par le Service Pack 1.

Fonctions	Description
Animation	<ul style="list-style-type: none">Lorsque le paramètre Matériau était associé à l'option Définir filtres clés, une erreur de programme se produisait lors de

Fonctions	Description
	<p>l'utilisation de l'option Déf. clé sur un objet avec un matériau Standard. Ce problème a été résolu.</p> <ul style="list-style-type: none"> Le paramètre Exécuter sélection ne lit désormais que les objets sélectionnés et non plus tous les objets de la scène.
CAT	<ul style="list-style-type: none"> Le code core de CAT a été réécrit. Une partie du travail était structurelle, mais de nombreux problèmes ont également été résolus. Les valeurs prédéfinies de doigt ne se chargeaient pas correctement. Désormais, elles se chargent correctement. Lorsque Vue piste et couche CATMotion étaient ouverts, l'utilisation de la commande Annuler provoquait une erreur de programme. Ce problème a été résolu. Les clavicules s'étirent désormais correctement afin de s'ajuster à la position du bras supérieur. L'ossature RG3 avec couche CATMotion se charge désormais sans erreur. L'annulation d'une modification de la valeur Nbre doigts provoquait une erreur dans le programme. Ce problème a été résolu. Le clonage d'éléments de l'ossature ne provoque plus une erreur de programme. Les membres extensibles fonctionnent désormais correctement avec la cheville supprimée. MAXScript: ExtraRigNodesInterface() est désormais disponible dans CATParentTrans. CAT maintenant enregistre des types de contrôleurs de position et de rotation, même si ces pistes sont animées. Toutes les opérations doivent fonctionner désormais correctement lorsque vous utilisez Etirer et la translation en mode Configuration. Les structures de torsion fonctionnent désormais correctement pour les paumes. Les structures héritent correctement en mode Configuration. Les positions de l'orteil se déplaçaient très lentement lorsque vous les faisiez pivoter. Ce problème a été résolu. Dans les ossatures à membres segmentés, la deuxième structure de chaque membre était incorrectement apparentée au premier segment de la structure. Désormais, la deuxième structure est apparentée correctement au dernier segment. L'option Segments queue effectue désormais correctement la mise à l'échelle en mode Configuration. Le poignet tournait parfois incorrectement lorsque la glissière CI était mise à zéro dans le panneau Mouvement. Ce problème a été résolu. La modification des structures de l'ossature ne provoque plus

Fonctions	Description
	<p>une erreur de programme.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une erreur de programme qui survenait lors du chargement des fichiers hérités .max avec CAT a été résolue. • La redirection des données de capture de mouvements peut entraîner une erreur MAXScript. Ce problème a été résolu. • Lors du clonage d'une ossature CAT avec Maj + Cloner, le fait de cliquer avec le bouton droit de la souris provoquait une erreur de programme. Cliquer avec le bouton droit de la souris annule désormais le clonage et rétablit l'état précédent de la scène, comme avec les autres objets 3ds Max. • Vous pouvez à présent utiliser la fonction Gérer conteneur avec les conteneurs enregistrés ayant des ossatures CAT. • L'annulation de l'animation de l'ossature CAT entraînait une erreur de programme. Ce problème a été résolu. • CAT ne gèle plus temporairement lors de l'utilisation de la zone Intervalle CATMotion avec la boîte de dialogue Globaux ouverte. • L'option Fixer os CAT fonctionne désormais correctement. • Lorsque vous utilisez des ossatures CAT dans des conteneurs, l'enregistrement, la fermeture ou le déchargement du conteneur fonctionne désormais correctement. • L'application d'un contrôleur Réaction à la cheville pouvait entraîner une erreur dans le programme. Ce problème a été résolu. • Lors de la mise en miroir de poses enregistrées, l'ossature mise en miroir ne se déforme plus. Il reproduit désormais l'ossature correctement. • Lorsque vous créez les couches absolues, Hériter position/rotation entraînait un décalage de 90 degrés. Hériter fonctionne désormais correctement. • Lors du chargement de la même ossature prédéfinie (.rg3) dans la même scène, les ossatures supplémentaires incrémentent désormais le nom des structures, de sorte qu'aucun nom n'est dupliqué.
CivilView (3ds Max Design 2012 uniquement)	La modification des paramètres de la surface ne provoque plus une erreur de programme.
Environnement	Le paramètre Activé/Désactivé de la map d'environnement fonctionne désormais correctement.
Aide	Le lien Télécharger végétation dans le menu Aide charge désormais la page appropriée.
InfoCenter	Les messages bulles s'affichent désormais correctement dans le Centre de communication.
Miroir	Les normales ne s'affichaient pas toujours correctement lorsque les objets étaient mis en miroir. Ce problème a été résolu.
Nitrous	<ul style="list-style-type: none"> • La peinture métallisée Autodesk s'affiche désormais

Fonctions	Description
	<p>correctement dans des fenêtres Nitrous.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le paramètre Flou du menu déroulant Coordonnées génèrait trop de flou dans les fenêtres avec un ombrage réaliste et dans le rendu Quicksilver. Ce problème a été résolu. • Désormais, "Ciel physique mr" et "Contrôle de l'exposition photographique mr" se mettent immédiatement à jour dans les fenêtres Nitrous. • Les fenêtres avec un ombrage réaliste reflètent désormais les modifications apportées à la coordonnée W > paramètre Angle (pour les coordonnées de mapping UVW). • Les objets avec un matériau standard peuvent désormais afficher la face masquée de l'objet. • Appliquer Développer UVW à un objet ne corrompt plus la vue 2D dans la fenêtre Toile. • Désormais, un arrière-plan de la map d'environnement s'affiche correctement sur la carte graphique ATI 4870, au lieu de s'afficher en noir. • Désormais, lorsque vous utilisez le bouton Editer triangulation / Tourner dans Poly éditable, des lignes pointillées s'affichent correctement sur les Triangles de Polygones. • Les fichiers FBX importés ne provoquent plus une erreur de programme lors de l'utilisation de la subdivision NURMS après la conversion en Poly éditable. • Les maps s'affichent désormais correctement lors de l'utilisation du matériau Coque. • Les aperçus de sélection fonctionnent désormais correctement avec Poly éditable. • L'affichage canal sommet dans Propriétés objet affiche désormais correctement les paramètres de couleur initiaux du sommet. • Les sous-objets polygones affichent désormais correctement les arêtes sélectionnées. • Lorsque vous désélectionnez Arêtes au niveau Maillage éditable > Sous-objet arête, les arêtes désélectionnées n'affichent plus l'arrière-plan. • Dans la boîte de dialogue Configuration fenêtre > panneau Style visuel et apparence, Appliquer à toutes les vues fonctionne désormais correctement dans les fenêtres qui ont des styles non photoréalistes. • La sélection du panneau Affichage > menu déroulant Affichage couleur > Ombré > Couleur objet affiche désormais la couleur de l'objet (au lieu de la couleur du matériau) dans les fenêtres avec un ombrage réaliste ou Ombré. • Si vous définissiez l'éditeur de matériaux compacts pour qu'il affiche un objet échantillon personnalisé dans un champ échantillon, l'objet s'affichait dans des fenêtres Nitrous. Ce

Fonctions	Description
	<p>problème a été résolu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Désormais, la fonction Gelé du panneau d'affichage met correctement à jour les fenêtres. • Les normales s'affichent désormais avec le paramètre Editer maillage > Afficher les normales. • Dans les vues orthographiques, la direction de l'éclairage par défaut est désormais définie correctement (c'est-à-dire légèrement décalée vers la partie supérieure droite). • Le rectangle de la zone de sélection (la ligne pointillée) n'est plus dessiné derrière les objets ou sur la grille active. • Le rectangle de la zone de sélection (la ligne pointillée) n'apparaissait plus après plusieurs sélections. Désormais, il apparaît toujours. • L'arrière-plan ne s'affiche plus en noir lorsque le mappeur de tons est activé et un "Ciel physique mr" est attribué mais pas activé. • L'arrière-plan de la fenêtre ne se désactive plus ou ne clignote plus lorsque vous basculez vers l'affichage Filaire ou Boîte englobante. • Les objets mis en miroir ou mis à l'échelle affichent désormais correctement les arêtes de face. • Lorsque vous utilisez l'outil Miroir, l'objet d'origine pouvait parfois s'afficher avec les normales basculées. Ce problème a été résolu. • Le rendu progressif dessine désormais correctement les faces affichées. • Lors de l'utilisation du matériau Encre et Peinture, le paramètre Reflets rendait l'objet en noir si Occlusion ambiante était activée. Le matériau s'affiche désormais correctement. • Des artefacts apparaissaient lors de l'utilisation de formes lumineuses si la lumière était trop proche de la surface de l'objet. Les formes lumineuses s'affichent désormais correctement. • Lorsque vous masquez un objet avec une cible, désormais l'objet et la cible sont masqués : la cible n'est plus visible. • La mise à jour de maillages déformés animés s'arrêtait lorsque certaines pièces d'une hiérarchie d'ossature étaient masquées. Désormais, les maillages déformés se mettent correctement à jour. • Lorsque vous entrez en mode Isoler dans une scène qui contient une scène réf. externes, cette dernière n'est plus visible. • Les entrées Illuminer avec les lumières de la scène et Illuminer avec les lumières par défaut s'affichent désormais dans le menu d'étiquette de fenêtre Ombrage lorsque la fenêtre est définie sur Couleurs consistantes et Ligne masquée. Le menu contextuel de la fenêtre affiche également l'état de l'éclairage

Fonctions	Description
	<p>correctement.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La performance est désormais améliorée pour les objets poly volumineux grâce à une meilleure gestion de la mémoire des cartes système et vidéo. La performance est meilleure avec une mémoire vidéo de 2 Go ou plus. • Le gizmo de transformation ne se mettait pas toujours à jour lorsque vous basculiez entre Déplacement, Rotation et Echelle. Désormais, il se met à jour correctement dans toutes les fenêtres. • Lors de la mise à l'échelle de la taille de la fenêtre, les objets étaient également adaptés à la taille de la fenêtre. Ce problème a été résolu. • Dans certains cas, les objets de scènes précédemment chargés s'affichaient lors de l'ouverture d'une autre scène. Ce problème a été résolu. • L'utilisation de l'option Fenêtre image fantôme sur des maillages déformés animés ou de l'option Déf. clé avec Image fantôme pouvait entraîner une erreur de programme. Ce problème a été résolu. • Lors de l'utilisation d'une image fantôme, tous les objets affichaient incorrectement des faces délimitées. Les objets s'affichent désormais correctement. • Les ombrages DirectX ont désormais d'autres options de lumières personnalisées, comme les lumières multiples dans les fenêtres. • Lors de l'utilisation d'un arrière-plan d'environnement et l'activation de zones d'image valides, l'arrière-plan s'ajustait à la fenêtre. Désormais il s'adapte correctement aux zones d'image valides. • Des objets extrudés non valides ou vides provoquaient une erreur de programme. Ce problème a été résolu. • De nombreux problèmes d'écran de fenêtre clignotant et d'actualisation ont été corrigés.
Rendu de matériel Quicksilver	<ul style="list-style-type: none"> • L'illumination indirecte fonctionne désormais correctement. • La région de rendu effectue désormais le rendu de la bonne région. • La profondeur de champ ne clignote plus dans les zones de flou lors du rendu. • Les fichiers <i>.xml</i> peuvent recevoir la même clé que les fichiers <i>.msl</i> dans certains cas. Ceci provoquait une erreur de programme. Désormais, les fichiers <i>.xml</i> reçoivent une clé unique, et l'erreur de programme ne se produit plus. • Les valeurs du paramètre Fichier n'étaient pas respectées lors du chargement des fichiers <i>.xmls</i>. Désormais, tous les paramètres se chargent correctement. • Le rendu était toujours surexposé lors de l'utilisation des

Fonctions	Description
	<p> systèmes Lumière du jour (Système solaire : Soleil mr et Dôme de lumière : Ciel mr). Les contrôles d'exposition fonctionnent désormais correctement.</p>
Ruban	<p>L'erreur "Erreur d'analyse XAML" au démarrage a été résolue.</p>
Kit SDK (3ds Max 2012 uniquement)	<p>NodeEventSystem envoie désormais des événements Noeud ajouté lors de la création de noeuds.</p>
Développer UVW	<ul style="list-style-type: none"> • Les icônes Accrochage pixel et Accrochage à la grille étaient inversées et ont été corrigées. • Les outils de mise à l'échelle ont été affinés pour travailler de manière plus intuitive. • Lors de la création de coutures point à point à l'aide de l'outil Eplucher, les faces masquées ne sont plus visibles. • La géométrie tessellée poly éditable ne provoque plus d'erreur de programme lors de l'ouverture de la boîte de dialogue Editer UVW. • Trois optimisations générales augmentent considérablement la performance de Développer UVW. • Une erreur de programme ne se produit plus lorsque vous utilisez Réinitialiser UVW puis cliquez sur Eplucher rapide.
Fenêtres	<ul style="list-style-type: none"> • Une erreur de programme pouvait se produire lorsque vous basculiez entre les fenêtres ou agrandissiez la fenêtre active. Ce problème a été résolu. • Un problème de mémoire insuffisante qui se produisait avec Nitrous et Direct3D lorsque le matériau Arch & Design utilisait des bitmaps volumineux a été identifié et corrigé. • Espacement grille et Etat d'espacement grille ne se mettaient pas correctement à jour dans les fenêtres. Ce problème a été résolu.
Fenêtre Toile	<p>La fonction Fenêtre toile prend désormais en charge le matériau Composite.</p>

Systèmes d'exploitation pris en charge

Utilisez les systèmes d'exploitation suivants pour la version 32 ou 64 bits du Service Pack 1 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 le Service Pack 1 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 2011 et Autodesk 3ds Max Design 2011* (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).

Versions de ce Service Pack

Autodesk 3ds Max 2012 32 bits	3dsMax2012_SP2_32-bit_FRA.msp
Autodesk 3ds Max 2012 64 bits	3dsMax2012_SP2_64-bit_FRA.msp
Autodesk 3ds Max Design 2012 32 bits	3dsMaxDesign2012_SP2_32-bit_FRA.msp
Autodesk 3ds Max Design 2012 64 bits	3dsMaxDesign2012_SP2_64-bit_FRA.msp

Instructions d'installation

1. Téléchargez le fichier correspondant à votre système. Reportez-vous à la rubrique [Versions de ce Service Pack](#).
2. Cliquez deux fois sur le fichier MSP correspondant pour démarrer l'installation.
3. Cliquez sur suivant lorsque vous y êtes invité.
4. A la fin, cliquez sur Terminer.

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 Autodesk 3ds Max 2012 Service Pack 1/Autodesk 3ds Max Design 2012 Service Pack 1.
4. Cliquez sur le bouton Supprimer.

Windows Vista et Windows 7

5. Allez dans Démarrer > Panneau de configuration > Programmes et fonctionnalités.
6. Cliquez sur Afficher les mises à jour installées.
7. Sélectionnez Autodesk 3ds Max 2012 Service Pack 1/Autodesk 3ds Max Design 2012 Service Pack 1.
8. Cliquez sur Désinstaller.

Autodesk 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 and mental mill are registered trademarks of mental images GmbH 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.

© 2011 Autodesk, Inc. All rights reserved.