

Autodesk 3ds Max 2012 et Autodesk 3ds Max Design 2012

Notes de version du Service Pack 2

Ce document décrit les corrections apportées au Service Pack 2 (SP2) 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.

Informations importantes :

Le Service Pack 2 pour 3ds Max 2012 est une mise à jour cumulée, contenant les correctifs et Service Packs suivants :

- Correctif 1 – Autodesk 3ds Max 2012
- Autodesk 3ds Max 2012 Service Pack 1
- Correctif 2 – Autodesk 3ds Max 2012

Contenus

Contenus	1
Configuration requise	1
Versions d'installation.....	2
Instructions d'installation	2
Suppression du Service Pack.....	2
Ressources supplémentaires	3
Corrections.....	3
Signalisation de problèmes.....	7
Merci...	8

Configuration requise

Le Service Pack 2 pour 3ds Max 2012 / 3ds Max Design 2012 requiert un logiciel 3ds Max 2012 ou 3ds Max Design 2012 installé et en état de fonctionnement.

Les correctifs antérieurs de 3ds Max 2012 et 3ds Max Design 2012 et le Service Pack 1 ne sont pas obligatoires.

Pour obtenir des informations sur la configuration système requise, allez sur www.autodesk.com/3dsmax-systemrequirements.

Versions d'installation

En fonction de la version de votre produit, téléchargez l'un des fichiers exécutables auto-extractibles suivants dans un emplacement temporaire :

- Pour **Autodesk 3ds Max 2012** 32 bits : *3dsMax2012_SP2_32-bit_FRA.msp*
- Pour **Autodesk 3ds Max 2012** 64 bits : *3dsMax2012_SP2_64-bit_FRA.msp*

- Pour **Autodesk 3ds Max Design 2012** 32 bits : *3dsMaxDesign2012_SP2_32-bit_FRA.msp*
- Pour **Autodesk 3ds Max Design 2012** 64 bits : *3dsMaxDesign2012_SP2_64-bit_FRA.msp*

Remarque : *3dsMax2012_SP2_32-bit_FRA.msp* ne sera pas installé avec 3ds Max Design 2012 et la version 3ds Max Design ne sera pas installée avec 3ds Max 2012.

Instructions d'installation

Avant d'installer, vérifiez que Windows Update n'est pas en cours d'exécution. Si Windows Update a installé ou mis à jour des fichiers et que le système est en attente de redémarrage, redémarrez votre système avant d'essayer l'installation.

1. Vérifiez que vous avez correctement installé 3ds Max 2012 ou 3ds Max Design 2012.
2. Téléchargez et exéutez le fichier correctif auto-extractible du Service Pack 2 dans un emplacement temporaire.
3. Une fois les fichiers extraits, le programme d'installation démarre automatiquement. Suivez les instructions affichées à l'écran.

Suppression du Service Pack

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 2/Autodesk 3ds Max Design 2012 Service Pack 2.
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 2/Autodesk 3ds Max Design 2012 Service Pack 2.

8. Cliquez sur Désinstaller.

Ressources supplémentaires

Pour obtenir des instructions complètes sur la désinstallation et l'installation de 3ds Max 2012 ou 3ds Max Design 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.

Corrections

Fonctions	Description
Animation	<ul style="list-style-type: none">Les contraintes horizontales et verticales dans l'Editeur de courbes fonctionnent désormais correctement.L'utilisation de la commande Annuler pour déconnecter un câblage paramétrique provoquait une erreur du programme. Ce problème a été résolu.L'utilisation de la sélection adoucie dans l'Editeur de courbes n'entraîne plus d'erreur.Dans plusieurs cas, des valeurs incorrectes étaient définies dans le Gestionnaire de réaction. Ce problème a été résolu.
CAT	<ul style="list-style-type: none">Le Service Pack 1 entraînait une erreur dans les paramètres IK/FK et Nombre os CI, causant ainsi des problèmes de mouvement. Ce problème a été résolu.Le déplacement d'os ne déforme plus l'habillage d'un personnage.Les segments de torsion ajoutés à la valeur prédéfinie Crabe peuvent provoquer une erreur de programme lors de l'ouverture de la couche mouvement. Ce problème a été résolu.L'ajout d'une jambe à un moyeu non-pelvique fonctionne désormais correctement et ne déplace plus la jambe vers une autre position.Plusieurs problèmes liés à la torsion de structures ont été résolus.L'ajout d'os n'affecte plus le reste de la hiérarchie.Certains utilisateurs ont signalé une erreur du programme lors du basculement en mode animation. Ce problème a été résolu.Le clonage avec appui sur la touche Maj d'éléments d'ossature CAT pouvant entraîner une erreur de programme. Ce problème a été résolu.La réinitialisation du programme ne laisse plus les Plates-formes de pied CAT dans la nouvelle scène après l'utilisation du noeud de chemin de la couche de mouvement CAT.

Fonctions	Description
	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisation du bouton "Ajouter un contrôleur supplémentaire" sur des objets CAT fonctionne désormais correctement. Un clic avec le bouton droit pour annuler un personnage humain de base CAT annule désormais correctement la création. "Manipulation provoquant étirement" se transforme et s'anime désormais correctement. La structure du fémur de l'ossature prédefinie Cheval se transforme désormais correctement. Le crâne de l'ossature prédefinie Cheval se déformait de manière incorrecte lorsque les cases Basé sur images clés et Procédural étaient sélectionnées dans Contrôle de colonne. Ce problème a été résolu. Le champ du segment Torsion squelette dans l'ossature prédefinie Marma Blue Jeans fonctionne désormais correctement. La définition de Nombre os CI sur zéro dans la main ne provoque plus d'animation non valide. Dans certains cas, les structures pouvaient changer de forme lorsqu'elles étaient déplacées. Ce problème a été résolu. La sélection d'options dans le panneau déroulant Paramètres ossatures CAT CATParent avant la création d'un CATParent ne provoque plus d'erreur de programme. Le bouton "Map Auto" de l'option Capturer Animation ne provoque plus d'erreur de programme. La jambe de l'ossature prédefinie Humain disparaissait lors du déplacement de sous-objets de la plate-forme du pied et de la cheville. Ce problème a été résolu.
Objets composés	<ul style="list-style-type: none"> ProCutter via MAXScript pouvait donner des résultats inattendus ou des erreurs de programme. Ce problème a été résolu.
Erreurs (rapport d'erreurs des clients)	<ul style="list-style-type: none"> De nombreux clients ont rapporté une erreur de programme liée au multiprocesseur. Ce problème a été résolu.
FBX et liaison de fichier FBX	<ul style="list-style-type: none"> Le chargement de fichiers FBX s'effectue désormais correctement lorsque vous utilisez les options Combiner par catégorie, Combiner par famille et Combiner comme sur l'objet. La nouvelle géométrie utilise à présent la définition du matériau en cours lorsque l'option Utiliser les définitions de matériaux de la scène est activée. Les systèmes lumière du jour dans la scène ne sont plus supprimés lors de l'utilisation de la fonction de liaison de fichier FBX pour recharger une scène pour laquelle l'option Système Lumière du jour est désactivée dans les options de recharge. Les fichiers FBX Revit avec des textures manquantes lors de

Fonctions	Description
	l'exportation de Revit ne sont plus importés avec des chemins de texture non valide.
Rendu iray	<ul style="list-style-type: none"> Une erreur programme couramment rencontrée concernant le rendu iray a été identifiée et corrigée. Elle était due à l'activation du rendu GPU alors qu'aucune GPU n'était disponible. La prise en charge du "relief sans ombrage diffus" a été corrigée. L'option de "relief sans ombrage diffus" du matériau Mia est désormais respectée en plus des deux textures relief "standard" et "général". Les réfractions brillantes utilisant un nouveau lobe de réfraction brillante qui emploie moins d'énergie que celle du matériau Mia ont été corrigées. Un problème de calcul erroné des échantillons de lumière sur l'arrière d'une surface translucide a été corrigé et le temps de rendu a ainsi été amélioré pour les surfaces translucides. Le comportement de l'indice de réfraction avec des volumes géométriques imbriqués a été corrigé. L'objet Portail ciel mr (mental ray) "regroupe" désormais plus correctement un éclairage de ciel existant dans les scènes d'intérieur, ce qui améliore les temps de rendu. Les images à haute résolution qui entraînaient une erreur de GPU en raison d'une mémoire insuffisante peuvent désormais être rendues. Le rendu iray active automatiquement cette correction lorsque le tampon image est trop grand pour tenir sur la GPU. Le dépassement de mémoire GPU a été corrigé pour les images à haute résolution, au prix d'une légère perte de performances.
MassFX	<ul style="list-style-type: none"> Correction de l'état du panneau déroulant qui changeait en Avancé. Correction de l'ordre des menus déroulants. De très petits objets utilisés dans la génération d'un maillage composite ne provoquent plus d'erreur de programme. La modification de la valeur de vitesse minimale de l'option Collisions à grande vitesse fonctionne désormais correctement. Le paramètre de veille dans l'onglet Univers ne provoque plus d'erreur MAXScript. Une boîte de dialogue d'erreur nvpx.ExportPhysXScene a été changée pour être plus facile à comprendre. L'ancre fonctionne désormais lorsque la scène contient des bipèdes. Le fait que l'Explorateur de dynamique ou Explorateur de scène soit ouvert n'a plus d'incidence négative sur l'aperçu de la simulation. L'option Supprimer le squelette supprime désormais tous les

Fonctions	Description
	<p>squelettes cinématiques et pas seulement le premier sélectionné.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'option Calcul au moment présent fonctionne désormais correctement. • L'interface utilisateur du modificateur de corps rigide ne redessine plus plusieurs fois lorsque vous l'ouvrez. • La valeur d'inflation du Multi-éditeur prend désormais en charge les valeurs négatives pour les types de maillage convexes. • La sélection et le déplacement de contraintes MassFX prennent désormais en charge la saisie transformation. • L'utilisation d'un plan avec le type de maillage Boîte simule désormais avec la forme de maillage de collision correcte. • Vous pouvez annuler la fonction Convertir en maillage perso. • Les collisions de corps rigides se comportent désormais correctement avec des géométries tournées vers l'arrière. • La fonction Annuler fonctionne désormais après le regroupement de structures dans un squelette cinématique. • Le SDK MassFX prend désormais correctement en charge les rapports de contact. • La création d'un nouveau maillage dans un corps rigide MassFX peut désormais être annulée.
Editeur de matériaux compact	<ul style="list-style-type: none"> • Un double clic pour ajouter un matériau à partir de la bibliothèque de matériaux standard copie désormais correctement le nom du matériau.
Fenêtres Nitrous	<ul style="list-style-type: none"> • L'outil Aligner fonctionne désormais correctement avec des groupes mis à l'échelle. • Lors de l'utilisation de ProBoolean et ProCutter, les opérandes s'affichent désormais correctement. • Les objets référence externe affichent désormais les textures dans les fenêtres. • La bibliothèque de matériaux Autodesk "Andiroba" ne provoque plus d'erreur de programme. • Les objets factices s'affichent désormais correctement dans les fenêtres Nitrous. • Correction d'un cas de figure qui provoquait une erreur lors de l'ouverture d'un fichier .max. • Avec l'option de liaison de fichier, les fichiers FBX provenant de Revit via une géométrie Regrouper par matériau apparaissaient transparents lorsque l'option Afficher les matériaux réalistiques dans la fenêtre était activée. Ces fichiers s'affichent désormais correctement.
Rendu	<ul style="list-style-type: none"> • Les lumières directionnelles ne projetaient pas les ombres correctes lors de l'utilisation d'ombres par lancer de rayons avancées. Ce problème a été résolu.

Fonctions	Description
Ruban	<ul style="list-style-type: none"> Une erreur de programme pouvait se produire lors de l'appui sur la touche de tabulation ou sur la barre d'espacement lors de l'utilisation des options de peinture Pousser/Tirer. Ce problème a été résolu.
Contenu des exemples	<ul style="list-style-type: none"> <i>Le fichier volumeSelToVcolors.max</i> créait une erreur de programme lors de son ouverture. Ce problème a été résolu.
Envoyer vers	<ul style="list-style-type: none"> L'option Envoyer vers dans Mudbox charge désormais l'animation dans 3ds Max Design 2012. L'option Envoyer vers Softimage se comporte désormais correctement lorsque aucun des objets n'est sélectionné.
Développer UVW	<ul style="list-style-type: none"> Le bouton personnalisé de l'outil Lier utilise désormais les paramètres de la boîte de dialogue Lier. Les sélections filtrées s'affichent désormais correctement.
Fenêtres	<ul style="list-style-type: none"> La fonction Cadrer fonctionne correctement avec des objets assistants. Les matériaux Autodesk affichent à présent correctement la transparence. Les matériaux réalistes respectent désormais la case à cocher "Utiliser arrière-plan environnement". L'utilisation simultanée d'un ombrage matériel, d'un dôme de lumière et de paramètres de fenêtre Portails ciel mr ne provoque plus d'erreur de programme. D'autres améliorations ont été apportées afin de prendre correctement en charge le déverrouillage de l'ordinateur lorsque le programme est en cours d'exécution.
Fenêtre Toile	<ul style="list-style-type: none"> Dans certains cas, l'outil Peinture provoquait une erreur de programme. Ce problème a été résolu.

Signalisation de problèmes

L'objectif d'Autodesk est de fournir aux clients les produits offrant la plus grande valeur et la plus grande qualité, dans un seul but : votre succès.

Les logiciels Autodesk sont connus pour leur grande qualité. Mais les meilleurs logiciels peuvent présenter des défauts susceptibles d'entraîner la fermeture inopinée de votre système. Lorsqu'une erreur logicielle se produit, le système de rapport d'erreurs des clients (CER) d'Autodesk vous permet d'envoyer facilement les détails de cette erreur à Autodesk en vue d'une analyse.

Pour plus d'informations, visitez le site www.autodesk.com/cer

Pour les problèmes ne donnant pas lieu à un CER, Autodesk offre une façon de signaler les problèmes/défauts généraux du produit pour permettre leur évaluation et leur correction dans les produits et services futurs.

Pour plus d'informations, visitez le site www.autodesk.com/3dsmax-defectsubmission

Vous avez une idée pour une fonction ou des améliorations possibles des flux de travail existants ? A l'écoute de ces commentaires, Autodesk a créé des forums en ligne pour collecter vos souhaits prioritaires concernant les fonctions de 3ds Max ainsi que pour récolter des nouvelles idées.

Pour plus d'informations, visitez 3dsmaxfeedback.autodesk.com

Merci...

Nous vous remercions pour votre confiance et vos commentaires concernant le contenu de ce Service Pack 2.

Cordialement,

L'équipe produit d'Autodesk 3ds Max

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 offerings and specifications 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.