

Autodesk 3ds Max 2009/Autodesk 3ds Max Design 2009 Fichier Readme du Service Pack (SP) 1

Ce document contient les informations les plus récentes sur l'utilisation du Service Pack d'Autodesk® 3ds Max® 2009 et d'Autodesk 3ds Max Design 2009. Pour connaître les nouveautés de la gamme de produits Autodesk®, rendez-vous sur notre site :

www.autodesk.fr ou www.autodesk.com

Mise à jour d'IPv6

3ds Max/3ds Max Design 2009 peut à présent soumettre des travaux à un réseau Backburner IPv6 seul. Pour ce faire, il convient d'installer les mises à jour Autodesk 3ds Max/3ds Max Design 2009 SP1 et Backburner 2008.2.

AVERTISSEMENT : si vous **ne** travaillez pas sur un **réseau IPv6 seul** et que vous installez Backburner 2008.2, le rendu réseau dans 3ds Max/3ds Max Design et Backburner sera inutilisable. Si **vous** travaillez sur un **réseau IPv6 seul**, avant d'installer Backburner 2008.2, vous devez vérifier que toutes les conditions présentes sur la liste de contrôle du *Readme Backburner 2008.2 (IPv6 seul)* sont respectées. Backburner 2008.2 ne **dispose d'aucune autre mise à jour, fonction ou réparation des bugs**. N'installez Backburner 2008.2 que si vous exécutez un réseau IPv6 seul.

Seule la version **anglaise** de BB 2008.2 est disponible.

Cette version de la mise à jour de Backburner est prise en charge uniquement dans un réseau IPv6 seul ; toutes les machines doivent être équipées d'IPv6, et non d'IPv4.

Installation du SP1 d'Autodesk 3ds Max 2009/3ds Max Design 2009

Vous devez être connecté au système en tant qu'administrateur pour installer le SP1 d'Autodesk 3ds Max 2009/3ds Max Design 2009 :

1. Téléchargez et décompressez *3dsMax2009_SP1_FR.zip* ou *3dsMaxDesign2009_SP1_FR.zip*.
2. Cliquez deux fois sur le fichier *setup.exe* pour lancer le programme d'installation.
3. Cliquez sur Suivant lorsque vous y êtes invité.
4. Cliquez sur Terminer pour terminer l'installation.
5. Redémarrez votre ordinateur.

Le SP1 de 3ds Max/3ds Max Design 2009 met à jour le service mental ray®. Pour exécuter le nouveau service, vous devez redémarrer l'ordinateur.

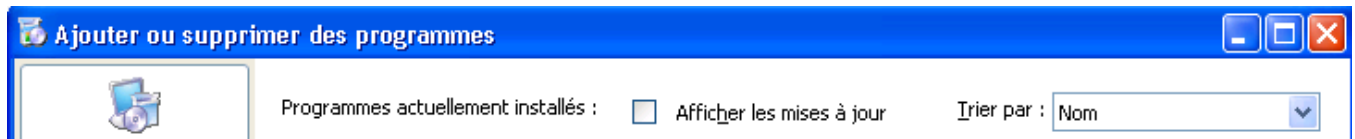
Remarque : si les plates-formes 3ds Max 2009/3ds Max Design 2009 32 et 64 bits sont installées, vous devez répéter les étapes 3 et 4 pour chacune d'elles.

Désinstallation du SP1 d'Autodesk 3ds Max/3ds Max Design 2009

Windows XP®

1. Ouvrez la boîte de dialogue Ajout ou suppression de programmes dans Démarrer > Paramètres > Panneau de configuration.

2. Cochez la case Afficher les mises à jour située en haut de la boîte de dialogue Ajouter ou supprimer des programmes.



3. Sélectionnez Autodesk 3ds Max 2009 SP1 32 ou 64 bits ou Autodesk 3ds Max Design 2009 SP1 32 ou 64 bits, puis cliquez sur Supprimer.

Windows Vista®

1. Ouvrez la boîte de dialogue Programmes et fonctionnalités dans Démarrer > Panneau de configuration.
2. Cliquez sur Afficher les mises à jour installées.
3. Sélectionnez l'élément Autodesk 3ds Max 2009 SP1 32 ou 64 bits ou Autodesk 3ds Max Design 2009 SP1 32 ou 64 bits puis cliquez sur Désinstaller.

Rapports d'erreurs de l'utilisateur (CER, Customer Error Reports)

Nous sommes en mesure d'améliorer la stabilité de 3ds Max et 3ds Max Design en grande partie grâce aux CER remplis par les clients. Nous vous remercions de prendre le temps de compléter ces rapports et vous demandons de bien vouloir inclure autant d'informations que possible sur ce que vous étiez en train de faire au moment où l'interruption s'est produite. Ces détails augmentent considérablement la valeur du rapport et sont une aide précieuse pour l'équipe Ingénierie qualité de 3ds Max/3ds Max Design.

Problèmes recensés dans le SP1 de 3ds Max/3ds Max Design 2009

Autodesk Backburner

- Vous devez installer le SP1 d'Autodesk 3ds Max/3ds Max Design 2009 avant d'installer Autodesk Backburner 2008.2.
- Backburner 2008.2 peut s'exécuter uniquement sous un réseau IPv6 et n'est compatible avec aucune autre version de Backburner. Vous devez désinstaller toutes les versions précédentes avant d'installer Backburner 2008.2.
- Backburner 2008.2 ne prend pas automatiquement en charge la recherche de réseaux IPv6 pour les gestionnaires Backburner. Vous devez indiquer le gestionnaire par nom de machine ou IP IPv6. Cela concerne également la boîte de dialogue Affecter travaux en réseau, le serveur et le moniteur.

IPv6

- Toutes les fonctions d'Autodesk 3ds Max/3ds Max Design 2009 qui requièrent un accès à Internet, telles que le programme de satisfaction client (CIP, Customer Involvement Program), les rapports d'erreurs de l'utilisateur (CER), l'InfoCenter ou le gestionnaire de licences ADLM (Autodesk License Manager), nécessitent l'installation d'IPv4.
- Si vous devez désactiver IPv4 et vous enregistrer en ligne, il est conseillé d'autoriser 3ds Max/3ds Max Design avant de désactiver IPv4.
- Autodesk propose une version de l'outil de licence réseau LMTOOLS qui prend en charge IPv6. Cet outil est disponible à l'adresse : www.autodesk.com/lmtools.
- Si vous utilisez les satellites mental ray et le protocole IP IPv6, l'adresse IP doit être placée entre crochets. Cela n'est pas obligatoire si vous utilisez des noms d'hôtes, uniquement des IP. Par exemple : [fe80::21b:21ff:fe04:b22b].

Problèmes résolus par le SP1 de 3ds Max/3ds Max Design 2009

Bipèdes

- Les structures Xtra n'ignorent plus la durée du segment d'animation et n'enregistrent plus l'intégralité des clés dans le paramètre de ligne de temps de l'image zéro.

- Bipède fixe "disparaissant" si vous utilisez un zoom étendu dans une couche bipède.

Rapports d'erreurs de l'utilisateur (CER, Customer Error Reports)

- 3ds Max/3ds Max Design 2009 ne définit plus le nom du produit de manière erronée lorsqu'un rapport CER est soumis.

Attributs personnalisés

- Les attributs personnalisés créés récemment fonctionnent sans nécessiter le redémarrage de 3ds Max/3ds Max Design 2009.

Simulation de la lumière du jour (3ds Max Design 2009 uniquement)

- Certaines conditions de clarté calculent désormais correctement les paramètres Perez.

Editer modificateur normal

- Un échec d'assertion lors de l'utilisation de la sélection d'arête a été corrigé.

Ombrages FBX \ Revit®

- Le problème lié au rendu noir ProMaterials™ sur les processeurs AMD qui ne prennent pas en charge SSE2 a été résolu.

Chevelure/pelage

- Certains problèmes de flou de mouvement lors de l'utilisation du rendu Chevelure/Pelage ont été résolus.

Cinématique inverse

- Vous pouvez à présent lier une structure à un objet lorsque vous utilisez les solutions IH (indépendantes de l'historique).

Installation (3ds Max Design uniquement)

- Le problème de rejet du numéro de série du produit par les premiers DVD 3ds Max Design 2009 a été résolu.

Matériaux

- Vous pouvez à présent charger des fichiers de versions précédentes d'Autodesk 3ds Max et d'Autodesk® VIZ 2008 qui contiennent le matériau Architecture & Design.
- La texture Opacité/Transparence n'est plus opaque dans OpenGL.
- Les matériaux à deux faces s'éclairent correctement lorsque l'on utilise des maillages D3DX en cache

Rendu Ligne de commande/réseau

- Le problème de rendu de réseau lié à la vue ViewCube™ qui a renvoyé l'erreur suivante : "une erreur inattendue s'est produite", a été résolu.
- Le programme ne s'interrompt plus lors de l'exécution simultanée de deux travaux de ligne de commande.

Particules

- Le système de particules Réseau utilise à présent la case à cocher Utiliser total lors de l'émission de particules.

Performances

- Un problème de performances des fenêtres lié à la vue ViewCube a été résolu.

Éléments de rendu

- Les ombres ne sont plus désactivées dans mental ray® lors de l'utilisation des éléments de rendu.

Rendu en texture

- Les faces basculées dans l'espace UVW ne sont plus ignorées par mental ray, même si l'option Forcer deux faces est activée.

Importation Revit

- La liste de lumières fonctionne même si des lumières ayant des guillemets (") dans leur nom sont importées depuis Revit.

SDK (3ds Max 2009 uniquement)

- IGame prend désormais en charge les données normales valides.

Mapping de spline

- L'application ne s'arrête plus lors de l'utilisation du bouton Spline et des jointures manuelles.

SteeringWheels™

- Un problème lié au traçage de SteeringWheels sur la géométrie a été corrigé.

ViewCube

- La vue ViewCube peut désormais être sélectionnée lors du tracé des structures dans les vues orthographiques.
- La préférence Garder la scène droite est à présent cochée par défaut pour ViewCube. Elle reflète ainsi la navigation standard de 3ds Max.

Fenêtre

- Certains problèmes d'allocation de ressources DirectX ont été résolus. 3ds Max/3ds Max Design offre à présent une meilleure gestion des erreurs dans certaines conditions. Par exemple, les fenêtres s'initialisent correctement lorsque vous déverrouillez votre station de travail.
- La fenêtre n'est plus désordonnée lorsque vous faites glisser un modificateur de la pile vers un autre objet.
- La fenêtre Dessus ne passe plus à la fenêtre Perspective lorsque vous accédez aux fenêtres orthographiques.
- Les régions de sélection circulaire et de peinture modifient correctement le mode de traçage de la sélection.

Références externes

- Une interruption ne se produit plus lorsque vous enregistrez un fichier XRef maître contenant une scène de séquence de bipède.

Autodesk, Backburner, DWF, Exposure, FBX, Maya, ProMaterials, Revit, SteeringWheels, ViewCube et 3ds Max sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Autodesk, Inc. aux Etats-Unis et dans d'autres pays. mental ray est une marque déposée de mental images GmbH dont une licence a été concédée à Autodesk, Inc. Tous les autres noms de produits ou de marques commerciales appartiennent à leurs détenteurs respectifs. Autodesk se réserve le droit de modifier l'offre et les spécifications de ses produits à tout moment, sans préavis, et ne saurait être tenu responsable des erreurs graphiques ou typographiques que pourrait contenir ce document.