# Autodesk 3ds Max / 3ds Max Design 2013
# Fichier Readme de la mise à jour produit 6

Ce fichier Readme comporte des informations récentes sur l'installation et l'utilisation des mises à jour produit 6 pour Autodesk® 3ds Max® 2013 et Autodesk® 3ds Max® Design 2013. 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.

Il n'est pas recommandé d'installer cette mise à jour dans un environnement de production. N'oubliez pas que tous les défauts consignés sont visibles pour tous les utilisateurs. Consultez les défauts avant de vous connecter, car il se peut que le même défaut ait déjà été noté.

**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 le logiciel ou matériel agréé identifié dans le présent document (ou pour tout autre matériel ou logiciel tiers utilisé conjointement avec les produits Autodesk).

Utilisez le tableau suivant pour rechercher les différentes ressources relatives à 3ds Max 2013/3ds Max Design 2013 :

| Ressource | Emplacement |
|---|---|
| **Instructions d'installation, de gestion des licences et de mise en réseau** | *Lien Aide relative à l'installation* dans l'assistant d'installation. |
| **Configuration système requise** | www.autodesk.com/3dsmax-systemreq-2013-fra |
| **What's New (Nouveautés)** | www.autodesk.com/3dsmax-help-2013-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-2013-fra |
| **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 |

**Sommaire**


Versions de la mise à jour produit ..... 2

Installation ..... 2

Instructions de désinstallation ..... 2

- Windows XP ..... 2
- 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) ..... 4
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 2013 64 bits** | 3dsMax2013_PU06_64-bit.msp |
| **3ds Max Design 2013 64 bits** | 3dsMaxDesign2013_PU06_64-bit.msp |
| **3ds Max 2013 32 bits** | 3dsMax2013_PU06_32-bit.msp |
| **3ds Max Design 2013 32 bits** | 3dsMaxDesign2012_PU06_32-bit.msp |

## Installation

1. Téléchargez le fichier correspondant à votre système. Reportez-vous à la rubrique Versions de cette mise à jour produit.
2. Cliquez deux fois sur le fichier exécutable de la mise à jour de produit 6
3. Suivez les instructions du programme d'installation de la mise à jour produit 6

**Remarque :** la mise à jour produit 6 contient toutes les mises à jour produit précédentes pour 3ds Max 2013/3ds Max Design 2013.

## 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 produit 6 pour Autodesk 3ds Max 2013 / Autodesk 3ds Max Design 2013.
4. Cliquez sur le bouton Supprimer.

### 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 produit 6 pour Autodesk 3ds Max 2013 / Autodesk 3ds Max Design 2013.
4. Cliquez sur Désinstaller.

Si vous avez préalablement installé une version bêta (notamment une version d'évaluation [RC]) d'Autodesk 3ds Max 2013/Autodesk 3ds Max Design 2013, 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.

**Remarque :** lors de la désinstallation de la mise à jour produit 6, une erreur disque risque de s'afficher si la mise à jour produit 1 était elle aussi installée. Dans ce cas, la désinstallation échoue. Les fichiers sources originaux de la mise à jour produit sont nécessaires pour corriger ce problème et installer correctement la mise à jour produit 6.Ils peuvent être extraits de la mise à jour produit 1, 2 ou 3, disponibles sur http://www.autodesk.com/3dsmax-updates. Il est recommandé de désinstaller toute version de la mise à jour produit 1 avant de procéder à l'installation de la mise à jour produit 6.

## Systèmes d'exploitation pris en charge

Utilisez les systèmes d'exploitation suivants pris en charge pour la version 32 ou 64 bits de la mise à jour produit 6 d'Autodesk 3dsMax 2013 / Autodesk 3ds Max Design 2013 :

- Système d'exploitation Microsoft® Windows® XP Professionnel (SP3 ou ultérieur)
- Système d'exploitation Microsoft® Windows® XP Professionnel 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 6 pour 3ds Max 2013/3ds Max Design 2013 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 2013 et d'Autodesk 3ds Max Design 2013* (celui-ci se trouve sur le support du produit).

## 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 6 pour Autodesk 3ds Max 2013 / Autodesk 3ds Max Design 2013 :

| Fonction | Description |
|---|---|
| Animation | • Une erreur de programme se produisant lors de la copie de clés sur un contrôleur de position Association dans la barre de piste a été résolue.<br>• Des mises à jour de CAT pour faire correspondre CI et CA ont été ajoutées.<br>• Une erreur de programme se produisant lors de la suppression de clés dans la piste de temps après l'ajout d'un contrôleur Actif/Inactif pour la visibilité a été résolue. |
| Backburner | • Le script MAXScript netrender. getservers filter:group fonctionne désormais correctement lorsque vous utilisez un nom au lieu d'un index.<br>• Le script MAXScript netrender .getGroupName ne renvoie plus une chaîne vide.<br>• La soumission de travaux via MAXScript fonctionne désormais correctement. |
| Rapports d'erreur client (CER) | Les CER liés aux problèmes suivants ont été résolus :<br>• Une erreur de programme se produisant lors de la suppression du lien d'un nœud de graphe en vue schématique a été résolue.<br>• Système de référence interne.<br>• Problèmes qui se produisaient lors de la création d'objets.<br>• Le noyau.<br>• Fermeture du logiciel.<br>• Recherche d'arêtes d'objets.<br>• Chargement de fichiers avec des maps d'arrière-plan.<br>• Tessellation d'objets.<br>• Un correctif interne pour Développer UVW, lié au redressement.<br>• Mise à jour des fenêtres lors de leur obtention.<br>• Obtention de la mise jour Nitrous Framebuffer.<br>• Nitrous lors de la mise à jour et de la suppression d'objets.<br>• Erreurs liées à l'élément d'effet.<br>• Erreur lors de la fermeture du logiciel.<br>• Mise à jour de la fenêtre. |

| Fonction | Description |
|---|---|
| | • Accès aux normales des faces.<br>• La notification nœud Lumière.<br>• Définition des espaces de travail Vault.<br>• Appeler ma fonction Conserver / Restaurer.<br>• Copie de la normale.<br>• Nitrous par rapport au tampon Géométrie.<br>• Ouverture de fichiers et définition du tampon de sommets Nitrous.<br>• Développer UVW dans une couture.<br>• Définir l'arrière-plan de la fenêtre.<br>• Ecran contextuel de bienvenue.<br>• Gestion des matériaux lors du rendu avec V-Ray.<br>• Paramètres de matériau<br>• Erreurs de programme lors du rendu. |
| Fichier E/S | • Les fichiers JT sont désormais correctement importés.<br>• Les fichiers tronqués ne provoquent plus une erreur de programme.<br>• Les sélections de sommets sont désormais correctement chargées à partir des versions précédentes.<br>• Les fichiers avec plusieurs conteneurs fermés se chargent désormais correctement.<br>• Une erreur lors de l'utilisation d'objets factices avec Paramètres liés et Enregistrer dans précédent a été résolue .<br>• Lors de l'utilisation de la case à cocher "Réinitialiser la scène" dans une importation OBJ, vous êtes d'abord invité à enregistrer la scène courante.<br>• FlightStudio (FLT) n'exporte plus des noms de nœud tronqués lors de l'exportation.<br>• L'option d'importation SAT Sélectionner des fichiers SAT supplémentaires à importer ne provoque plus une erreur de programme.<br>• Une erreur de programme se produisant avec les matériaux Autodesk dans des fichiers FBX liés a été résolue.<br>• L'exportation 3DS exporte désormais correctement les couleurs et les textures. |
| Général | • Une erreur de script au chargement de plusieurs instances du logiciel a été résolue.<br>• Des mises à jour ont été effectuées dans la gestion des errreurs Annuler / Refaire.<br>• Des mises à jour ont été effectuées dans la gestion de mémoire du logiciel.<br>• L'ouverture de la boîte de dialogue de personnalisation du clavier pouvait entraîner une erreur de programme. Ce problème a été résolu.<br>• Lorsque la barre d'outils Couches se trouve dans le menu principal, le masquage de couches ne provoque plus le masquage de la barre d'outils principale.<br>• Lorsque des chemins système sont ajoutés dans des plug-ins tiers, ils sont désormais correctement enregistrés. |
| MAXscript | • Lors du rendu de scènes avec destextures manquantes en mode silencieux, les résultats obtenus sont maintenant corrects. |

| Fonction | Description |
|---|---|
| | • L'utilisation d'une méthode DotNet sur un contrôle DotNet supprimé ne provoque plus une erreur de programme. |
| Nitrous | • Des améliorations de performances ont été apportées pour :<br>o Le déplacement de la glissière temps en mode Isoler.<br>o Marqueurs.<br>o Chargement de certaines scènes. |
| Rendu | • Le rendu autonome mental ray® effectue désormais correctement le rendu à compartiments distribués (DBR).<br>• Le matériau de peinture automobile A&D est désormais correctement rendu lorsque l'illumination globale (GI) est également utilisée.<br>• L'outil de rendu iray® de NVIDIA® prend désormais en charge le microprocesseur NVIDIA® Kepler. |
| Ardoise | • Les bibliothèques de matériaux n'affichent plus d'invite à enregistrer lorsque vous n'avez pas effectué de modifications. |
| Développement UVW | • L'outil de mise à l'échelle a été mis à jour. |
| Espaces de travail | • La création ou la suppression d'une vue à onglets vous invite désormais à enregistrer les modifications si vous ouvrez une autre scène, si vous réinitialisez la scène ou si vous quittez le programme. |

*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.*