

Fichier Readme d'Autodesk 3ds Max/3ds Max Design 2013

Ce fichier Readme comporte des informations récentes sur l'installation et l'utilisation des logiciels 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.

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	<i>Lien Aide relative à l'installation</i> 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/composite-help
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

Problèmes d'installation	1
Programme de participation client (CIP)	3
Rapports d'erreur client (CER)	4
Restrictions et remarques relatives aux fonctionnalités	4
Changements terminologiques dans 3ds Max 2013.....	8

Problèmes d'installation

Conditions préalables

Avant qu'un utilisateur final disposant de droits limités dans le système d'exploitation Windows® puisse utiliser Autodesk 3ds Max 2013/Autodesk 3ds Max Design 2013, un administrateur disposant de tous les privilèges doit préalablement installer et démarrer le logiciel de façon à créer les informations de registre du système d'exploitation Windows nécessaires pour terminer l'installation.

Avant qu'un utilisateur final disposant de droits limités puisse utiliser un quelconque module d'extension tiers pour Autodesk 3ds Max 2013/Autodesk 3ds Max Design 2013, un administrateur disposant de tous les privilèges doit installer et démarrer le logiciel une fois de façon à créer les dossiers nécessaires à ces modules d'extension tiers.

Microsoft .NET Framework 4.0 exige Windows Imaging Component

Si le programme d'installation d'Autodesk vous invite à installer Microsoft .NET Framework 4.0, il est possible que le programme d'installation de .NET Framework 4.0 vous demande d'installer d'abord le composant Windows Imaging Component (WIC). Cela peut se produire si vous n'avez pas les mises à jour et Service Packs les plus récents de Microsoft Windows. Vous aurez très probablement besoin de WIC si vous exécutez Windows XP SP2 sans avoir installé certaines mises à jour de Windows. Le cas échéant, les programmes d'installation de Microsoft WIC sont disponibles aux adresses suivantes:

- Programme d'installation 32 bits

<http://www.microsoft.com/downloads/en/details.aspx?FamilyID=8e011506-6307-445b-b950-215def45ddd8&displaylang=en>

- Programme d'installation 64 bits

<http://www.microsoft.com/downloads/en/details.aspx?FamilyID=f64654ac-6e26-41d9-a90a-0e7783b864ee>

Version bêta

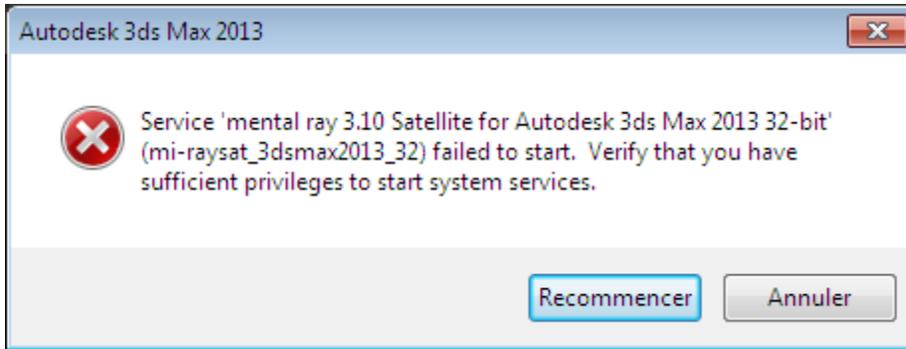
Si vous avez préalablement installé une version bêta (notamment une version d'évaluation [RC]) d'Autodesk 3ds Max 2013/3ds Max Design 2013, désinstallez et supprimez tous les dossiers système afférents à cette version bêta avant d'installer la version commerciale. Les instructions de désinstallation des versions bêta sont disponibles sur le portail bêta dans les fichiers Readme Bêta et Version d'évaluation.

Conservation de ports ouverts

Autodesk 3ds Max ou Autodesk 3ds Max Design, Autodesk Vault, Autodesk Backburner™ et d'autres composants de l'installation nécessitent l'ouverture de certains ports sur des pare-feu tiers. Si votre pare-feu pose problème, lisez la documentation qui s'y rapporte.

Conflit de ports avec mental ray (lors de l'installation d'Autodesk 3ds Max 2013)

Pendant le processus d'installation d'Autodesk 3ds Max (à partir de l'assistant d'installation), le port mental ray est affecté automatiquement et ne peut pas être modifié dans l'assistant d'installation. Dans la plupart des cas, cela ne pose pas problème. Dans de rares cas cependant, un conflit peut survenir si le port est déjà occupé. Vous recevez alors le message d'erreur suivant :



Pour résoudre ce problème, procédez comme suit :

1. A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier *setup.ini* (situé à la racine de votre support d'installation).
2. Recherchez la section [MAX].
3. Réaffectez mental ray à un autre numéro de port en rajoutant cette ligne sous EXE_PATH=

```
EXE_PARAM= MR_TCP_PORT=[VOTRE NUMERO DE PORT]
```

... où [VOTRE NUMERO DE PORT] est remplacé par le numéro de port que vous souhaitez affecter à mental ray.

4. Enregistrez le fichier *setup.ini* et exécutez à nouveau le programme d'installation.

Installation des versions IPv4 ou IPv6 de Network License Manager

Vous pouvez installer la version IPv4 de Network License Manager dans l'onglet Outils et utilitaires du programme d'installation de 3ds Max 2013/Autodesk 3ds Max Design 2013. Si vous devez installer la version IPv6 de Network License Manager, vous pouvez le faire sur le site d'Autodesk.com à l'adresse suivante :

www.autodesk.com/nlm-ipv6-windows

La version IPv4 figurant dans l'onglet Outils et utilitaires est également disponible sur Autodesk.com à l'adresse :

www.autodesk.com/nlm-ipv4-windows

Programme de participation client (CIP)

Lors du premier lancement de 3ds Max/3ds Max Design, la boîte de dialogue Programme de participation client s'ouvre. 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 bien préciser les opérations que vous étiez en train d'effectuer lorsque l'erreur est survenue. Très appréciés par l'équipe d'ingénieurs qualité Autodesk 3ds Max, ces détails renforcent notre capacité à traiter ce rapport.

Pour plus d'informations sur les rapports CER, consultez la page www.autodesk.com/cer.

Restrictions et remarques relatives aux fonctionnalités

Les principales restrictions et remarques connues des fonctionnalités d'Autodesk 3ds Max 2013/Autodesk 3ds Max Design 2013 sont les suivantes :

Fonction	Limites et remarques
Animation	<ul style="list-style-type: none">• Le fait de déplacer l'Outil de zone d'image clé vers un intervalle de temps négatif sur les pistes Position entraîne une erreur de programme.• Une exception système survient lors de l'accès à la propriété <i>deformertype</i> sur les instances Muscle CAT.• Lors de l'utilisation de CAT Match CI, les transformations apportées au membre ne seront pas correctes.• Lorsque vous utilisez la glissière CAT CI/CA, les pieds et les orteils CA ne correspondent pas à l'alignement des pieds et des orteils CI.• Les torsions de structures CAT ne sont pas animées correctement si une zone n'est pas définie pour l'ensemble du bras.• La suppression des marqueurs de resynchronisation alors que plusieurs vues pistes sont ouvertes entraîne une erreur du programme.• L'utilisation de la commande Annuler après avoir effectué un ancrage avec l'outil de resynchronisation peut entraîner une erreur du programme.• L'utilisation de l'option Enregistrer dans précédent entraîne la suppression de l'outil de resynchronisation. <p>Solution : Enregistrez votre scène avant d'utiliser l'option Enregistrer</p>

Fonction	Limites et remarques
	<p>dans précédent.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lors de l'utilisation de l'option Enregistrer dans précédent, les pistes synchronisées suivies de '(R0)' sont supprimées temporairement. • Lors de la fusion d'un fichier avec l'option Toutes synchronisées dans la scène courante, les valeurs de cette option ne sont pas conservées.
Magasin d'animations Autodesk	<ul style="list-style-type: none"> • Lors de l'annulation de l'aperçu d'une animation, les données d'animation préexistantes d'une ossature CAT sont perdues.
Backburner	<ul style="list-style-type: none"> • Le moniteur de file d'attente, le gestionnaire et le serveur Backburner 2013.0 ne prennent pas en charge les noms de tâches Unicode et n'affichent pas correctement les messages d'erreur. Les données Unicode sont prises en charge, mais ne sont pas affichées correctement. <p>Solution : Utilisez uniquement des caractères ASCII pour les noms de tâches.</p> <p>Remarque : Backburner gère correctement les chemins des fichiers de sortie de rendu au format Unicode.</p>
Civil View	<ul style="list-style-type: none"> • Il se peut que la fenêtre de l'Explorateur Civil View disparaisse si vous la déplacez vers un autre moniteur. • Actuellement, le panneau déroulant Liste d'éclairages des objets lumière autres que Lumière du jour ne fonctionne pas.
Composé/Composer	<ul style="list-style-type: none"> • Lors de l'exportation vers Composé/Composer, utilisez uniquement des caractères ASCII et non Unicode.
Polygone de sol	<ul style="list-style-type: none"> • Un polygone de sol ajouté à certaines hiérarchies de groupe peut entraîner une erreur du programme. • Il se peut que cet objet ne soit pas compatible avec les commandes MAXScript permettant d'ajouter des modificateurs. • N'utilisez pas de polygone de sol déformable ou le modificateur permettant de convertir en polygone de sol avec des objets groupés. Cela peut entraîner une erreur du programme. • L'utilisation de MAXScript pour convertir la géométrie en un polygone de sol peut entraîner une erreur du programme. • Une grille automatique ne fonctionne pas avec un polygone de sol déformable.
MAXScript	<ul style="list-style-type: none"> • La fonction ChoisirObjet() risque de nettoyer de la mémoire pour des valeurs internes trop tôt et entraîner une erreur du programme. Il convient d'utiliser cette fonction uniquement si aucun nettoyage de mémoire n'a eu lieu. <p>Solution : Pour vous assurer qu'aucune tentative de nettoyage n'aura lieu, augmentez la mémoire MAXScript.</p>
Mode Maya	<ul style="list-style-type: none"> • La soustraction à partir d'une sélection dans le sommet Peau n'est pas prise en charge. • Sur certains systèmes, vous devez être connecté en tant qu'administrateur pour pouvoir utiliser le mode Maya.

Fonction	Limites et remarques
MassFX	<ul style="list-style-type: none"> • L'assistant Poupée de chiffon MassFX attribue la même masse à toutes les structures de la poupée, au lieu de calculer des masses différentes proportionnellement à la taille de la structure. • Actuellement, l'option Rapport de distribution du panneau déroulant Propriétés de poupée de chiffon n'a aucun effet.
mCloth	<ul style="list-style-type: none"> • La densité mCloth utilise des unités Grammes par mètre carré (g/m²) et non Grammes par centimètre carré (g/cm²), que l'info-bulle indique de manière erronée.
Fenêtres Nitrous	<ul style="list-style-type: none"> • L'utilisation de grandes textures dans la fenêtre peut avoir une incidence sur le temps de réponse de cette dernière. Solution : Dans ce cas, exécutez la commande MAXScript suivante dans le récepteur MAXScript : <i>NitrousGraphicsManager.SetTextureSizeLimit 256 true</i> • Dans certains cas, certains objets risquent de ne pas être visibles dans les fenêtres. Solution : Appuyez sur la touche rapide "O". Cette opération désactive le rendu progressif. • Lors de la mise en orbite d'une fenêtre, des décalages peuvent se produire sur certains systèmes. Solution : Si cela se produit, exécutez la commande MAXScript suivante dans le récepteur MAXScript : <i>NitrousGraphicsManager.ChangeCursorOnMouseMove = false</i> • Si l'option Face masquée est activée, les faces filaires ou délimitées peuvent entraîner des problèmes de performances. Solution : Si cela se produit, désactivez l'affichage Faces filaires ou Faces délimitées. Remarque : Ce problème ne se produit pas dans les fenêtres de DirectX (D3D). • Lorsque vous utilisez un matériau réaliste (Noir), la texture Couleur diffuse utilise la texture Canal texture 2 + Relief normal. • Lors de l'utilisation d'un éclairage basé sur une image (IBL), le cache des ombrages doit être créé manuellement avant de charger des scènes à l'aide de l'éclairage basé sur une image. • Dans certains cas, les scripts permettant de créer des réseaux d'objets peuvent entraîner une erreur de programme lors de la réinitialisation de la scène. • Le style visuel Argile n'affiche pas les faces délimitées lorsque l'option Face masquée est activée pour un objet. • Dans certains cas, il se peut que le processeur principal s'exécute temporairement à pleine capacité lors du tracé de la scène.
Exportation de panorama	<ul style="list-style-type: none"> • La sortie VR QuickTime de l'outil d'exportation de panorama ne fonctionne pas dans tous les cas. Solution : Pour que l'exportation QTVR fonctionne dans une autre session de 3ds Max, utilisez la boîte de dialogue Paramètres de compression QT (par exemple, dans la boîte de dialogue de

Fonction	Limites et remarques
	<p>configuration de rendu de l'outil d'exportation de panorama) et configurez QT afin de définir la méthode de compression appropriée.</p>
Rendu	<ul style="list-style-type: none"> • La solution de radiosité est perdue lors de l'enregistrement à l'aide de la fonction Enregistrer dans précédent. • Le mode Segments des ombres mental ray ne calcule pas correctement la transparence. • BSP 2 mental ray ne fonctionne pas avec des ombres et du verre opaque. • Pour être affichés, les fichiers doivent uniquement être enregistrés avec NetRender et ne seront pas rendus en local. Solution : Sélectionnez le rendu de production dans l'icône déroulante du bouton Rendu. Cette opération désactive le rendu réseau. • Les textures de surface de rendu peuvent entraîner des résultats inattendus. • Les textures de substance ne s'afficheront pas dans mental ray lorsque la pagination bitmap est activée. • L'icône déroulante Rendu de la barre d'outils n'est pas synchronisée avec l'icône déroulante du bouton Rendu de la boîte de dialogue de configuration de rendu. • Les ombrages de substance ne fonctionnent pas lorsque vous utilisez le rendu à compartiments distribués (satellite) avec mental ray.
UI	<ul style="list-style-type: none"> • Des problèmes peuvent survenir lorsque vous réduisez le panneau de commandes, puis le réancrez. • Avec une configuration à deux écrans, les boîtes de dialogue fermées dans le premier écran peuvent toujours être ouvertes dans le deuxième écran, même après avoir défini une configuration à un seul écran. • Le système d'exploitation XP exécute 3ds Max/3ds Max Design en anglais uniquement. Pour utiliser 3ds Max/3ds Max Design dans une autre langue, vous devez utiliser Windows 7.
Fenêtres	<ul style="list-style-type: none"> • Dans certains cas, la fenêtre DirectX (D3D) ne répond pas lorsque vous déverrouillez le système.
Fenêtre Toile	<ul style="list-style-type: none"> • Si vous utilisez l'option Cloner Source > Ecran, des objets risquent de disparaître lorsque vous sélectionnez la surface de peinture (Alt+clic). • Les objets peuvent scintiller lorsque vous utilisez des filtres à partir du menu Couches. Solution : Utilisez la fenêtre Peinture 2D. • Le mode Isoler crée un objet masqué et un noeud vide dans la scène.
Onglets de fenêtre	<ul style="list-style-type: none"> • Lorsque vous ouvrez un nouveau fichier ou utilisez l'option Réinitialiser, les onglets de la fenêtre ne vous invitent pas à enregistrer si aucune autre modification n'a été apportée à la scène. Solution : Enregistrez la scène, même si seuls les onglets de fenêtre ont été modifiés. • L'explorateur de scènes ancré ne s'affiche pas correctement dans plusieurs onglets de fenêtres.

Les problèmes suivants sont connus dans la version localisée d'Autodesk 3ds Max 2013/Autodesk 3ds Max Design 2013 :

Toutes les langues (chinois simplifié, français, allemand, japonais, coréen)

- Le raccourci clavier "V" n'appelle pas le menu quadr. fenêtre.
Solution : Assignez un raccourci au menu quadr. dans Personnaliser interface utilisateur

Français, japonais

L'ordre de tri a été modifié dans le paramètre d'ombrage de matériau. Les utilisateurs ne peuvent pas définir le type d'ombrage correct (ce problème se produit uniquement avec Maxscript). Les chaînes localisées du type d'ombrage standard diffèrent de celles en anglais. Ce problème sera résolu dans le correctif/Service Pack.

Changements terminologiques dans 3ds Max 2013

Afin de garantir la cohérence avec les autres produits Autodesk, des changements terminologiques ont été opérés dans la nouvelle version. Le tableau ci-dessous répertorie les modifications apportées. Ces modifications ont été appliquées au logiciel ainsi qu'à la documentation correspondante.

Terminologie anglaise	Ancienne terminologie	Nouvelle terminologie	Remarques
Collapse	Rétracter	Réduire	
panel	panneau	groupe de fonctions	Ce changement s'applique uniquement à l'interface du ruban.
cross-section	coupe transversale, section croisée	coupe	
package	lot, pack, progiciel, package	module	
play	jouer	lire	

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.