

BodyPaint 4D

RELEASE 4.5



MAXON

3D FOR THE REAL WORLD

Guía de Instalación

Índice de Contenidos

1. Antes de Instalar	3
2. Instalación de BodyPaint 3D	4
<i>Windows</i>	4
<i>Usuario Actual</i>	6
<i>Todos los Usuarios</i>	6
<i>CINEMA 4D (incl. BodyPaint 3D)</i>	7
<i>BodyPaint 3D</i>	7
<i>NET Render Server (Standalone)</i>	7
<i>NET Render Client (Standalone)</i>	7
<i>Módulos individuales, lenguajes y archivos de ayuda</i>	7
<i>No crear entradas en el menú de inicio</i>	8
<i>Sólo para mí</i>	8
<i>Para todos</i>	8
<i>Mac OS</i>	9
<i>CINEMA 4D (incl. BodyPaint 3D)</i>	11
<i>BodyPaint 3D</i>	12
<i>NET Render Server (Standalone)</i>	12
<i>NET Render Client (Standalone)</i>	12
<i>módulos individuales, lenguajes y archivos de ayuda</i>	12
3. Posterior instalación de módulos	14
4. Instalación de NET Render	14
5. Desinstalación de los programas	15
<i>Windows</i>	15
<i>Mac OS</i>	16
6. Actualizador Online	16
<i>¿Cómo funciona el Actualizador Online?</i>	16
7. Instalación manual de lenguajes, ayuda y actualizaciones	18
<i>Notas</i>	18
8. Soporte y Contacto	20
<i>Europa / Alemania</i>	20
<i>Japón</i>	20
<i>Reino Unido & Irlanda</i>	20
<i>Estados Unidos, Canadá, Las Américas</i>	20
<i>Francia</i>	21

BodyPaint 3D R4.5 Guía de Instalación

1. Antes de Instalar

Por favor lee la siguiente información antes de instalar el software:

Lee siempre el archivo "Readme US" antes de la instalación. Este archivo te informa de los cambios que hayan podido hacerse en el último minuto. Estos cambios pueden afectar a la propia instalación. Encontrarás el archivo en el DVD de instalación, este archivo también será mostrado por el programa de instalación (ver más abajo).

También, revisa los contenidos del paquete de software antes de la instalación.

El paquete de tu software deberá contener:

- *El DVD de instalación de BodyPaint 3D*
- *El Manual Guía Rápida*
- *La información de registro, incluyendo tu número de registro temporal. Debes introducir el número de licencia cuando inicies el software por primera vez (esto no es aplicable a Maxon License Server)*
- *Dependiendo de la versión del software que hayas adquirido (por ejemplo Edition Bundle), se incluirá material adicional como por ejemplo tutoriales*

Si alguno de los contenidos mencionados no está presente, contacta con tu proveedor de BodyPaint 3D o con MAXON Computer. La información de contacto está disponible al final de este documento.

También puedes visitarnos online en www.maxon.net y conseguir las últimas actualizaciones de tu versión del programa. Si está disponible una nueva versión de BodyPaint 3D R4.5, un módulo o un instalador de lenguaje, podrás descargar los archivos correspondientes (Si el equipo donde se ha instalado BodyPaint 3D tiene acceso a Internet, las descargas mencionadas anteriormente no serán necesarias. El nuevo actualizador Online descargará las actualizaciones automáticamente).

El programa de instalación, el cual está descrito un poco más abajo, se encuentra en tu DVD de instalación. Las descripciones para la instalación del programa y para su actualización están descritas de forma separada::

- 2. Instalación de BodyPaint 3D*
- 3. Posterior Instalación de los módulos*
- 4. Instalación de Net Render*
- 5. Desinstalación de los programas*
- 6. El Actualizador Online*
- 7. Instalación de lenguajes, archivos de ayuda y actualizaciones de forma manual.*
- 8. Ayuda y métodos de contacto*

2. Instalación de BodyPaint 3D

Sigue los siguientes pasos para instalar BodyPaint 3D en tu computadora:

- Pon tu DVD de instalación en tu lector de DVD. El símbolo del DVD deberá aparecer en el e Explorador (Windows) / Buscador (Mac OS). Si este símbolo no aparece, abre el DVD manualmente en el Explorador / Buscador.
- Haz doble click en el archivo "Setup(.exe)".

La aplicación principal de BodyPaint 3D, los módulos individuales y/o Net Render se instalarán. Los componentes que se instalen dependerán del paquete de software que hayas adquirido. Esta información está incluida en el registro de información que has recibido.

Windows

En primer lugar se te pedirá que selecciones el lenguaje que se usará durante la instalación. Después de seleccionar el lenguaje deseado, haz click en "OK"

Los requerimientos mínimos de sistema para instalar y ejecutar BodyPaint 3D en un sistema Windows son:

- *Windows XP (32/64-bit) o Vista (32/64-bit), Windows 7 (32/64-bit)*
- *Internet Explorer 8 para sistemas operativos Windows 7*
- *1024 MB RAM*
- *Un procesador AMD o Intel con soporte para SSE2*
- *Una tarjeta gráfica compatible con OpenGL-*
- *Una resolución de pantalla de 1024x768 pixels con profundidad de color 24-bit.*
- *1GB libre de disco duro (sin incluir los archivos de documentación de BodyPaint 3D)*

Nota: Si los requerimientos mínimos para la instalación de BodyPaint 3D no se cumplen aparecerá un mensaje de error y la instalación del programa será abortada.

En el siguiente paso de la instalación, se mostrará el archivo "Readme US". Este archivo contiene información específica sobre la instalación. Por favor lee este archivo cuidadosamente ya que puede contener cambios respecto a este documento, entre otras informaciones útiles.

Una vez hayas leído este archivo, haz click en "Continuar".

Aparecerá la página de registro, en la cual tendrás que introducir tu información personal y los números de licencia que se incluyen en tu información de registro



1. Introduce tu información y/o de tu compañía aquí.

2. Introduce aquí tu número de licencia. Puedes rellenar esto en los campos correspondientes de forma manual o copiar y pegarlos desde el email. Si introduces tus números de licencia manualmente, simplemente introdúcelos tal y como aparece en tu información de registro, incluyendo todos los dígitos, símbolos y letras. Si has recibido un email con los números de licencia, simplemente copia el

contenido completo del email y pégalos en la ventana de instalación de BodyPaint 3D.

3. Si ya tienes BodyPaint 3D y los módulos instalados, sus números de licencia respectivos aparecerán en los campos correspondientes. Todos los elementos que aún no hayan sido instalados tendrán su campo de número de licencia en blanco.

4. Aquí es donde seleccionarás si los números de licencia serán usados sólo por el usuario actual del sistema o estarán disponibles para todos los usuarios.

Usuario Actual

Los números de licencia sólo se guardarán para tu uso (el usuario actual), es decir, sólo tú (el usuario actual) y ningún otro usuario podrá usar la aplicación.

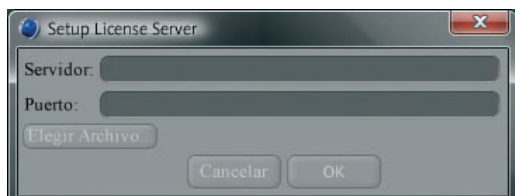
Todos los usuarios

Los números de licencia se guardarán de forma global en la computadora y podrán ser usados por ti (el usuario actual) y por cualquier otro usuario.

***Nota:** Si un módulo es instalado posteriormente tendrás que tener activada la misma opción que usaste en la instalación original. Si BodyPaint 3D ha sido instalado para "Todos los Usuarios" y un módulo es instalado posteriormente con la opción "Usuario Actual", este módulo sólo podrá ser usado por ese usuario.*

5. Si vas a usar MAXON License Server, por favor activa esta opción.

Aparecerá un campo de entradas separado, dentro del cual podrás introducir tu dirección IP de servidor y el número de puerto.



De forma alternativa, puedes ejecutar el archivo "license.ini" seleccionando "Elegir Archivo...". Abre el archivo "license.ini" desde el directorio de instalación de BodyPaint 3D R4.5 La dirección IP se introducirá automáticamente.

Confirma tu selección haciendo click en "OK" para cerrar la ventana de diálogo.

Si toda la información ha sido correctamente introducida haz click en "Continuar".

En la siguiente ventana de diálogo podrás elegir entre varios tipos de instalación:

CINEMA 4D (incl. BodyPaint 3D)

La aplicación y todos los módulos correspondientes a los números de licencia introducidos se instalarán.

BodyPaint 3D

BodyPaint 3D y sus correspondientes módulos, dependiendo de los números de licencia introducidos se instalarán.

NET Render Server (Standalone)

NET Render se instalará en un directorio distinto.

NET Render Client (Standalone)

El Cliente de NET Render se instalará en un directorio distinto.

***Nota:** El Cliente de Net Render siempre estará disponible para su instalación.*

módulos individuales, lenguajes y archivos de ayuda

Los módulos individuales, lenguajes y/o archivos de ayuda pueden ser instalados posteriormente.

Selecciona el tipo de instalación deseado y haz click en "Continuar".

En la siguiente ventana de diálogo puedes verificar que elementos se instalarán. Los elementos pueden deseleccionarse para evitar que sean instalados. Normalmente, esto no será necesario.

Inicialmente, Body Paint 3D se instalará en Inglés. Todos los lenguajes adicionales disponibles, archivos de ayuda contextual, etc. pueden encontrarse en la pestaña "Opcional". Simplemente activa el elemento que quieras instalar haciendo click en su casilla de verificación antes de continuar con la instalación.

Una vez hayas seleccionado todos los archivos que deseas instalar, haz click en "Instalar" para continuar.

El Acuerdo de Licencia del Software se mostrará en la siguiente ventana de diálogo. Para poder continuar con la instalación de BodyPaint 3D tienes que verificar que aceptas las condiciones de este acuerdo.

***Nota:** Por favor lee el acuerdo con atención.*

Si no estás de acuerdo con los términos y condiciones del acuerdo, deberás cancelar el proceso de instalación haciendo click en "Cancelar". Deberás devolver el paquete de software con todo su contenido original al distribuidor con el que adquiristes el software.

Una vez hayas leído y estés de acuerdo con los términos y condiciones del Acuerdo de Licencia del Software activa la casilla "He leído y acepto la licencia."

Ahora podrás continuar con el proceso de instalación.

En la siguiente ventana de diálogo podrás definir la ubicación donde se instalará el software, la manera en que el software aparecerá en el menú de Inicio de Windows, y si se creará un acceso directo en el escritorio.

La ruta de instalación por defecto se encuentra en Archivos de Programa de Windows. Esta ruta puede cambiarse si se desea.

Atención!

Ten en cuenta que seleccionando una ruta de instalación distinta a, el directorio objetivo "\BodyPaint 3D R4.5" tendrán que ser introducido de forma manual. De otra manera todos los elementos del programa serán introducidos en el directorio seleccionado pero no agrupados en una carpeta.

No instales esta versión de BodyPaint 3D en un directorio de BodyPaint 3D existente, ya que esto corrompería ambas instalaciones

También puedes definir si se crearán o no enlaces en el menú de inicio.

No crear entradas en el menú de inicio

No se crearán enlaces en el menú de inicio.

Sólo para mi

Los enlaces se crearán en el menú de inicio sólo para el usuario del sistema activo en ese momento.

Para todos

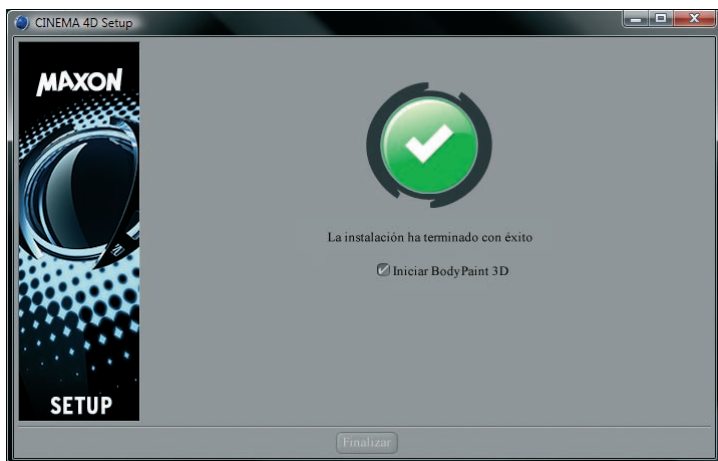
Se creará un enlace en el menú de inicio para todas las cuentas de usuario del sistema.

El comando "Crear acceso rápido en el Escritorio" creará un acceso rápido en el escritorio para los elementos instalados

Una vez hayas definido tus opciones, puedes hacer click en "Instalar" para iniciar el proceso de instalación.

Primero, todos los archivos requeridos se descomprimirán y serán copiados en tu disco duro. El programa de instalación se iniciará para instalar el software de acuerdo con las opciones que has definido. Esta operación puede durar varios minutos

Si la instalación se completa correctamente aparecerá la siguiente ventana:



Haz Click en el botón “Finalizar” y terminará la instalación, después se iniciará BodyPaint 3D 4.5. Si prefieres iniciar la aplicación en otro momento, desactiva la casilla “Iniciar BodyPaint 3D”.

Mac OS

En primer lugar se te pedirá que selecciones el lenguaje que se usará durante la instalación. Después de seleccionar el lenguaje deseado, haz click en “Setup”

Los requerimientos mínimos de sistema para instalar y ejecutar BodyPaint 3D en un sistema a Mac OS son:

- Mac OS 10.4.x o Mac OS 10.5.3 o superior
- 1024 MB RAM
- Procesador IBM PowerPC G5 o Intel CoreSolo
- Una tarjeta gráfica compatible con OpenGL-compatible
- Una resolución de pantalla de 1024x768 pixels con profundidad de color 24-bit.

- 1GB libre de disco duro (sin incluir los archivos de documentación de BodyPaint 3D)

En el siguiente paso de la instalación, se mostrará el archivo "Readme US". Este archivo contiene información específica sobre la instalación. por favor lee este archivo cuidadosamente ya que puede contener cambios respecto a este documento, entre otras informaciones útiles.

Una vez hayas leído este archivo, haz click en "Continuar".

Aparecerá la página de registro, en la cual tendrás que introducir tu información personal y los números de licencia que se incluyen en tu información de registro



1. Introduce tu información y/o de tu compañía aquí.

2. Introduce aquí tu número de licencia. Puedes rellenar esto en los campos correspondientes de forma manual o copiar y pegarlos desde el email. Si introduces tus números de licencia manualmente, simplemente introdúcelos tal y como aparece en tu información de registro, incluyendo todos los dígitos, símbolos y letras. Si has recibido un email con los números de licencia, simplemente copia el contenido completo del email y pégalos en la ventana de instalación de BodyPaint 3D.

3. Si ya tienes BodyPaint 3D y los módulos instalados, sus números de licencia respectivos aparecerán en los campos correspondientes. Todos los elementos que

aún no hayan sido instalados tendrán su campo de número de licencia en blanco.

4. Aquí es donde seleccionarás si los números de licencia serán usados sólo por el usuario actual del sistema o estarán disponibles para todos los usuarios.

Usuario Actual

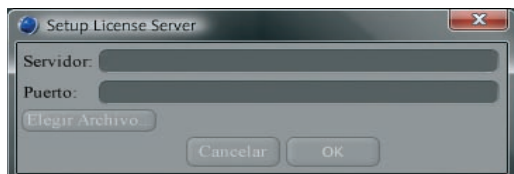
Los números de licencia sólo se guardarán para tu uso (el usuario actual), es decir, sólo tú (el usuario actual) y ningún otro usuario podrá usar la aplicación.

Todos los usuarios

Los números de licencia se guardarán de forma global en la computadora y podrán ser usados por ti (el usuario actual) y por cualquier otro usuario.

***Nota:** Si un módulo es instalado posteriormente tendrás que tener activada la misma opción que usaste en la instalación original. Si BodyPaint 3D ha sido instalado para "Todos los Usuarios" y un módulo es instalado posteriormente con la opción "Usuario Actual", este módulo sólo podrá ser usado por ese usuario.*

Aparecerá un campo de entradas separado, dentro del cual podrás introducir tu dirección IP de servidor y el número de puerto.



De forma alternativa, puedes ejecutar el archivo "license.ini" seleccionando "Elegir Archivo...". Abre el archivo "license.ini" desde el directorio de instalación de BodyPaint 3D R4.5. La dirección IP se introducirá automáticamente.

Confirma tu selección haciendo click en "OK" para cerrar la ventana de diálogo.

Si toda la información ha sido correctamente introducida haz click en "Continuar".

En la siguiente ventana de diálogo podrás elegir entre varios tipos de instalación:

BodyPaint 3D

BodyPaint 3D y sus correspondientes módulos, dependiendo de los números de licencia introducidos se instalarán.

NET Render Server (Standalone)

NET Render se instalará en un directorio distinto.

NET Render Client (Standalone)

El Cliente de NET Render se instalará en un directorio distinto.

módulos individuales, lenguajes y archivos de ayuda

Los módulos individuales, lenguajes y/o archivos de ayuda pueden ser instalados posteriormente.

Selecciona el tipo de instalación deseado y haz click en “Continuar”.

En la siguiente ventana de diálogo puedes verificar que elementos se instalarán. Los elementos pueden deseleccionarse para evitar que sean instalados. Normalmente, esto no será necesario.

Inicialmente, Body Paint 3D se instalará en Inglés. Todos los lenguajes adicionales disponibles, archivos de ayuda contextual, etc. pueden encontrarse en la pestaña “Opccional”. Simplemente activa el elemento que quieras instalar haciendo click en su casilla de verificación antes de continuar con la instalación.

Una vez hayas seleccionado todos los archivos que deseas instalar, haz click en “Instalar” para continuar.

El Acuerdo de Licencia del Software se mostrará en la siguiente ventana de diálogo. Para poder continuar con la instalación de BodyPaint 3D tienes que verificar que aceptas las condiciones de este acuerdo.

Nota: *Por favor lee el acuerdo con atención.*

Si no estás de acuerdo con los términos y condiciones del acuerdo, deberás cancelar el proceso de instalación haciendo click en “Cancelar”. Deberás devolver el paquete de software con todo su contenido original al distribuidor con el que adquiristes el software.

Una vez hayas leído y estés de acuerdo con los términos y condiciones del Acuerdo de Licencia del Software activa la casilla “He leído y acepto la licencia.”

Ahora podrás continuar con el proceso de instalación.

En la siguiente ventana de diálogo podrás definir la ubicación donde se instalará el software, la manera en que el software aparecerá en el menú de Inicio de Windows, y si se creará un acceso directo en el escritorio.

La ruta de instalación por defecto para Mac OS es el directorio “Programas”. Esta ruta puede cambiarse si se desea.

Atención!

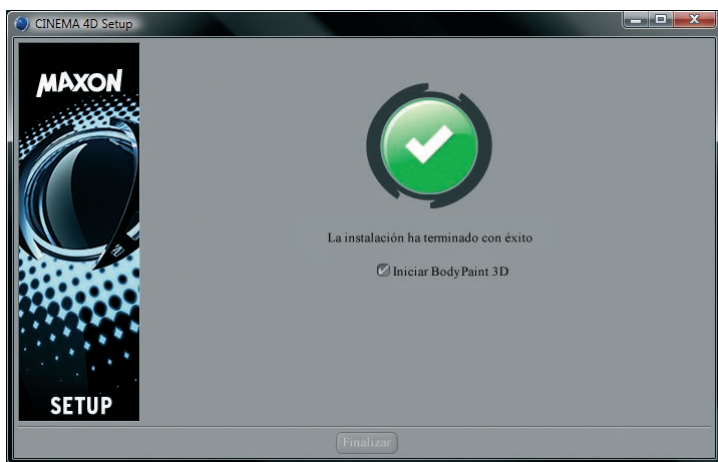
Ten en cuenta que seleccionando una ruta de instalación distinta a, el directorio objetivo “\BodyPaint 3D R4.5” tendrán que ser introducido de forma manual. De otra manera todos los elementos del programa serán introducidos en el directorio seleccionado pero no agrupados en una carpeta.

No instales esta versión de BodyPaint 3D en un directorio de BodyPaint 3D existente, ya que esto corrompería ambas instalaciones

Una vez hayas definido tus opciones, puedes hacer click en “Instalar” para iniciar el proceso de instalación.

Primero, todos los archivos requeridos se descomprimirán y serán copiados en tu disco duro. El programa de instalación se iniciará para instalar el software de acuerdo con las opciones que has definido. Esta operación puede durar varios minutos

Si la instalación se completa correctamente aparecerá la siguiente ventana:



Haz Click en el botón “Finalizar” y terminará la instalación, después se iniciará BodyPaint 3D 4.5. Si prefieres iniciar la aplicación en otro momento, desactiva la casilla “Iniciar BodyPaint 3D”.

3. Posterior instalación de módulos

Procede como se describe en el punto “2” anteriormente mencionado.

En la ventana de diálogo en la que puedes seleccionar el tipo de instalación, selecciona "Módulos Individuales(s), Lenguaje(s) y Ayuda",

En la siguiente ventana, selecciona los elementos que quieras instalar.

Nota: Los módulos que ya han sido instalados se mostrarán ya que sus números de licencia serán identificados por el sistema operativo.

Precaución: No vuelvas a seleccionar los módulos, porque entonces tendrás que reinstalar las actualizaciones.

Si no está definido, selecciona el directorio BodyPaint 3D R4.5 o (si está disponible) el NET Render R11.5 como directorio objetivo.

4. Instalación de NET Render

Procede como se describe en el punto "2" anteriormente descrito.

En la ventana de diálogo en la que puedes seleccionar el tipo de instalación selecciona "NET Render Server (Standalone)" o "NET Render Client (Standalone)".

Nota: NET Render Client siempre estará disponible para su instalación

Dependiendo de la opción seleccionada se creará un nuevo directorio en la ruta de instalación por defecto. Este directorio será nombrado como "NET Render R11.5 Server" o "NET Render R11.5 Client", respectivamente.

Atención!

Ten en cuenta que cambiando la ruta de instalación o el directorio objetivo, las carpetas con nombre "NET Render R11.5 Server" y "NET Render R11.5 Client" tendrán que ser definidas manualmente. De otra manera los archivos se instalarían directamente en la ruta seleccionada sin ser agrupados en una carpeta..

NO INSTALES NET Render en el directorio de BodyPaint 3D!

Consejo:

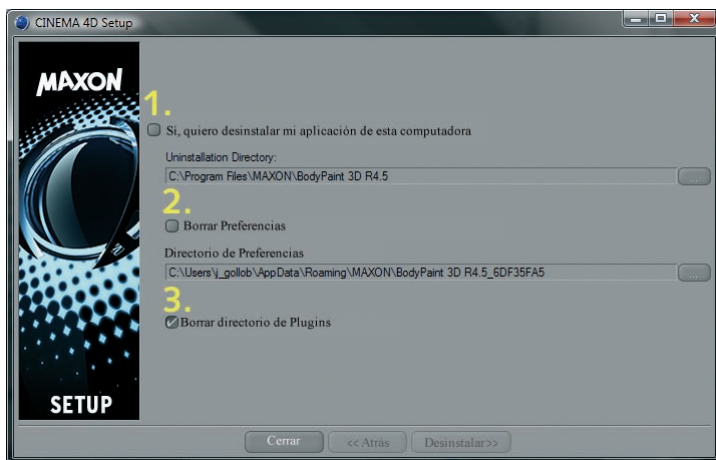
No se necesita una nueva instalación de NET Render Client para cada computadora que será usada como cliente. Simplemente copia la instalación "NET Render R11.5 Client" existente en cada computadora que quieras usar como cliente.

Dado que todas las computadoras usadas por NET Render requieren estar conectadas vía red TCP/IP network, este es el método más rápido para preparar las computadoras para el uso de NET Render.

5. Desinstalación de los programas

Windows

En el Panel de Control, selecciona “Añadir o Quitar Programas” y haz doble-click en BodyPaint 3D R4.5 o en NET Render. Se abrirá una ventana de diálogo:



1. Activa esta opción si quieres eliminar completamente BodyPaint 3D de tu computadora.

2. Activa esta opción si también quieres eliminar tu directorio de usuario. Este directorio contiene todas tus preferencias personales para el programa entre otros datos.

Nota: Borrando este directorio, también se borrarán tus bibliotecas del Navegador de Contenido y otros archivos almacenados aquí. Activa esta opción sólo si ya no necesitas estos archivos.

3. Esta opción define si el directorio de plugins se borrará también. Si tienes plugins de terceras partes que piensas usar en el futuro, desactiva esta opción para prevenir que sean borrados. Si no serán borrados por defecto.

Mac OS

Para desinstalar los programas en Mac OS, simplemente coloca las carpetas “BodyPaint 3D R4.5” o “NET Render R11.5” en la papelera.

Tus datos de usuario estarán en el disco duro en “Macintosh HD / Users / [username] / Library / Preferences / MAXON”. Si quieres borrar también esta información, arrastrala a la papelera.

***Nota:** Borrando esta carpeta, también se borrarán tus bibliotecas del navegador de contenido y todos los archivos que contengan.*

6. Actualizador Online

Una vez hayas iniciado BodyPaint 3D R4, el Actualizador Online te notificará automáticamente los posibles elementos del programa que deben ser actualizados como, lenguajes o archivos de ayuda. Se mostrará una lista de actualizaciones disponibles.

Para que el Actualizador Online funcione correctamente, tu computadora debe estar conectada a internet y tu firewall debe estar configurado de manera que permita el acceso a internet del Actualizador Online.

Si tu computadora no tiene acceso a internet, o si necesitas conectarte a internet mediante un Servidor Proxy con contraseña, pasa al punto "7" más abajo ("Instalación Manual de actualizaciones").

***Nota:** MAXON Computer se preocupa de tu privacidad*

Si aprovechas las ventajas que ofrece la función de actualización Online, no recibiremos ninguna información personal tuya y tampoco información extraída de tu computadora.

Si decides no usar el Actualizador Online, puedes desactivarlo en el menú Preferencias. Una vez desactivado tendrás que descargar manualmente todas las actualizaciones (lee el punto 7)

¿Cómo funciona el Actualizador Online?

Si la ventana del Actualizador Online se abre una vez iniciado BodyPaint 3D la pestaña "Actualizaciones" te mostrará que elementos están disponibles para su actualización.

Selecciona los elementos que quieras instalar, activando las casillas de verificación al lado del nombre del elemento (las actualizaciones más importantes estarán seleccionadas por defecto).

Una vez que se ha activado un elemento, aparecerá información relativa a dicho elemento en la ventana "Descripción".

Completada la selección de elementos haz click en "Instalar", para continuar.

Se mostrará el Acuerdo de Licencia del Software. Para poder continuar la instalación debes aceptar los términos y condiciones del acuerdo. Si no aceptas los acuerdos y condiciones de licencia, debes abortar el proceso de instalación en este punto.

Una vez leídos cuidadosamente las condiciones y términos del Acuerdo de Licencia del Software, activa la casilla "He leído y acepto la licencia".

Si la opción “Reiniciar automáticamente la aplicación durante la instalación” está Activa, la aplicación se reiniciará automáticamente cuando sea necesario. Si no está activado aparecerá un aviso cada vez que necesites reiniciarla.

Si la opción “Eliminar archivos descargados después de la instalación” está activa, se borrarán automáticamente todos los archivos que no sean necesarios una vez que la instalación esté completada. Dependiendo de la actualización que esté siendo descargada, esta opción puede ahorrar una gran cantidad de espacio en el disco duro.

Activa la opción “Crear copia de seguridad antes de la instalación”, si quieres que se cree una copia de seguridad de tu instalación actual de BodyPaint 3D antes de que se instalen las actualizaciones. Introduce la ruta donde quieras guardar la copia de seguridad en el campo “Ruta”. Al igual que con las copias de seguridad de los archivos, deberías usar esta opción, ya que si ocurrieran errores durante el proceso de instalación, por ejemplo errores de escritura en el disco duro, fallos del sistema operativo, interrupciones en el acceso online, etc. Siempre podrás recuperar el estado original de la instalación sin problemas

Nota: Las copias de seguridad se crearán en un archivo .zip con el nombre “c4d_backup_[Fecha]_[Hora].zip”. Si un archivo excede los 500MB será dividido en varios archivos .zip más pequeños. Si esto ocurre, todos los archivos .zip deberán ser descomprimidos en una carpeta común y en el orden correcto.

Para Usuarios de Windows: En una ventana del Explorador, haz doble click en cada archivo de manera individual y arrastra el contenido de todos los archivos .zip a una carpeta común. Si usas un software de compresión especial, selecciona todos los archivos .zip que pertenezcan a la copia de seguridad, haz click con el botón derecho en la selección de archivos y selecciona, por ejemplo el comando “Unzip to” para (WinZip) o “Unzip here” para (7-Zip) en el menú que aparece.

Para usuarios de Mac OS: Haz doble click en el archivo con formato *.bat que acompaña los archivos Zip. Esto hará que se ejecute la terminal desde la que se puede restaurar el archivo de seguridad. Si esto no ocurre, haz click con el botón derecho o Cmd+click en archivo *.bat, selecciona “Abrir con / Otro...” y selecciona la terminal de la lista de programas que aparece.

El archivo será restaurado en un nuevo directorio.

Haz click en “Continuar” para iniciar la descarga de los archivos requeridos. En la siguiente ventana de diálogo, se mostrará una barra de progreso del proceso de

instalación. Si cierras la ventana de diálogo la instalación continuará en segundo plano-la instalación no se parará.

Una vez que todos los archivos hayan sido descargados, serán descomprimidos. BodyPaint 3D se cerrará y se ejecutará el Actualizador Online. Si la función de reinicio automático no está activada (ver más arriba), se te preguntará si quieres que se active.

Las actualizaciones ya estarán instaladas y BodyPaint 3D se reiniciará automáticamente-si la opción está activada-con las actualizaciones seleccionadas instaladas.

***Nota:** NET Render no puede actualizarse mediante el Actualizador Online.*

Las actualizaciones de NET Render estarán disponibles de forma separada. La información correspondiente y las actualizaciones estarán disponibles en www.maxon.net.

Cuando actualicemos NET Render, tanto NET Render como NET Render Server deberán estar en la misma versión.

7. Instalación manual de lenguajes, ayuda y actualizaciones

Si tu computadora no tiene acceso a internet o si has desactivado la función de actualizaciones online en el menú preferencias, deberás instalar todas las actualizaciones de forma "manualmente". NET Render también puede actualizarse manualmente.

Puedes descargar un archivo de actualización "c4dupdate" desde www.maxon.net usando una computadora con acceso a internet. Este archivo puede transferirse al ordenador sin conexión usando un CD, una memoria extraíble o por otros medios.

Para instalar el archivo de actualización, inicia CINEMA 4D (o NET Render Client/Server) y selecciona "Instalación Manual..." desde el menú "Ayuda". En la ventana de selección de archivos que aparece, navega hasta la ubicación donde está guardado el archivo de actualización y abre el archivo.

Todos los pasos posteriores son equivalentes a los de una instalación habitual (ver punto "6" más arriba).

Notas

Para poder instalar los archivos de ayuda contextual en un lenguaje específico (cualquiera de los lenguajes disponibles) CINEMA 4D debe ser iniciado en el lenguaje correspondiente.

La versión de lenguaje que puede ser usada con tu versión de BodyPaint 3D puede reconocerse por su nombre. Por ejemplo, la actualización de lenguaje con nombre "ENGLISH_4.512_20090709_103102.c4dupdate" puede usarse solamente con la versión de BodyPaint 3D R4.512. El archivo de ayuda que corresponde a esta versión de BodyPaint 3D tendrá como nombre, "ENGLISH_HELP_4.512_20090709_103102.c4dupdate".

Después de la instalación, CINEMA 4D se iniciará en el lenguaje que acabas de instalar y podrás acceder a los archivos de ayuda. Para instalar los archivos de ayuda, procede como se ha descrito en el punto "7" . Asegúrate de que sólo instalas los archivos de ayuda que correspondan a tu sistema operativo: "...MAX.c4dupdate" para Mac OS; "...WIN.c4dupdate" para Windows.

Nota: Si instalas posteriormente una actualización o uno o más módulos, estos se instalarán inicialmente en inglés por defecto. Debes repetir la instalación manual (puede que el Actualizador Online se active automáticamente para ello) del lenguaje que desees. Usa solamente el paquete de lenguaje que corresponda a tu versión de BodyPaint 3D.

Para usuarios de Window Vista y Windows 7: Debido a la estrictas medidas de seguridad del sistema operativo, es más difícil actualizar o realizar modificaciones en las aplicaciones instaladas si no eres un usuario con derechos de administrador. Si recibes un mensaje de error, inicia BodyPaint 3D con derechos de administrador para poder instalar el paquete de lenguaje.

Para ello, abre la carpeta de instalación de BodyPaint 3D y haz click con el botón derecho en "BodyPaint3D.exe" o en "BodyPaint 3D 64-bit.exe". Selecciona la opción "Ejecutar como Administrador" e introduce un nombre de usuario con derechos de administrador. Ahora podrás instalar el paquete de lenguaje. Una vez instalado el paquete de lenguaje puedes reiniciar BodyPaint 3D como un usuario "normal" y cambiar al lenguaje seleccionado en el menú de preferencias de BodyPaint 3D.

Si está disponible una actualización de BodyPaint 3D R4.5 en la web de MAXON y quieres instalarla manualmente, procede como se ha descrito anteriormente.

Nota: Después de que se haya instalado una actualización, el paquete de lenguaje correspondiente también deberá ser instalado!

Si se instala un módulo posteriormente, la actualización y sus paquete de lenguaje correspondiente deberá ser instalado otra vez , para poder ejecutar el programa en el lenguaje deseado.

7. Soporte y Contacto

Si tienes algún problema con la instalación de BodyPaint 3D, por favor contacta con nosotros en alguna de nuestras siguientes oficinas:

Europa / Alemania

MAXON Computer GmbH

Teléfono.:+ (00) 49-6172-5906-0

Soporte: + (00) 49-6172-5906-42

Fax: + (00) 49-6172-5906-30

Email: support@maxon.de France

MAXON Centre de Compétence

Teléfono: + (00) 33-1-46 21 82 22

Email: support_fr@maxon.net

Japón

MAXON Computer Japan

Teléfono: + (00) 81-3-5759-0530

Email: support_jp@maxon.net

Reinio Unido & Irlanda

MAXON Computer Ltd.

Teléfono: + (00) 44-1525-406799

Suporte: + (00) 44-1525-844969

Fax: + (00) 44-1525-406508

Email: support_uk@maxon.net

Estados Unidos, Canadá, Las Américas

MAXON Computer Inc.

Teléfono: 1-877-ANIMATE

Email: support_us@maxon.net

Francia

MAXON Centre de Compétence

Phone: + (00) 33-1-46 21 82 22

Email: support_fr@maxon.net