

BodyPaint 3D

RELEASE 4.5



MAXON

3D FOR THE REAL WORLD

Installation Guide



Table of Contents

1. Before installing.....	3
2. Installing BodyPaint 3D	4
Windows.....	4
Current User.....	6
All Users.....	6
BodyPaint 3D	6
NET Render Client (Standalone)	6
Individual modules, languages and help files.....	7
Don't create Start menu entries	8
Only for me.....	8
For everyone	8
Mac OS	9
Current User.....	10
All Users.....	10
BodyPaint 3D	11
NET Render Client (Standalone)	11
Individual modules, languages and help files.....	11
3. Subsequent installation of modules.....	13
4. Installing NET Render.....	14
5. Uninstalling programs	14
Windows.....	14
Mac OS	15
6. The Online Updater.....	16
So, how does this work?	16
7. Manually installing languages, help files and updates.....	18
Notes	18
8. Support and Contact	19
Europe / Germany	19
France	19
Japan	20
United Kingdom & Ireland	20
United States, Canada, The Americas.....	20

BodyPaint 3D Release 4.5 Installation

1. Before installing

Please read the following information before installing the software:

Always read the “Readme US” file before installing the software. This file will inform you of any last-minute changes that have been made. These changes may affect the installation itself. The “Readme US” file can be found on the installation DVD and will also be displayed again during the installation (see below).

Also, please check the contents of the software package prior to installation.

Your software package should contain the following:

- The BodyPaint 3D installation DVD
- The Quickstart manual
- Registration information, including your temporary license number. You must enter this license number when starting the software for the first time (not applicable to MAXON License Server)
- Depending on the software version purchased (i.e. Edition or Bundle), additional items (e.g. tutorials) may be included

If one of the above items is missing, please contact your BodyPaint 3D merchant or MAXON Computer right away. Contact information can be found at the end of this document.

You can also visit us online at www.maxon.net where you can download the newest software updates. If a more current version of BodyPaint 3D R4.5 or an updated language packet is available you can download the corresponding file(s) directly (If the computer onto which BodyPaint 3D has been installed has internet access, the aforementioned download procedure will not be necessary – this will be done automatically by the Online Updater).

The installation program, which is described below, is located on your installation DVD. The initial start and updating the software is described separately:

2. Installing BodyPaint 3D
3. Subsequent installation of modules
4. Installing NET Render
5. Uninstalling programs
6. The Online Updater
7. Manually installing languages, help files and updates
8. Support and contact

2. Installing BodyPaint 3D

Follow these steps to install BodyPaint 3D onto your computer:

- Place the installation DVD into your computer's DVD drive. The DVD's symbol should appear in your Explorer (Windows) / Finder (Mac) window. If this symbol does not appear, open the DVD manually in the Explorer / Finder.
- Double-click on the "Setup(.exe)" file.

The BodyPaint 3D application, individual modules and/or NET Render will now be installed. Which components will be installed depends on the software package you purchased. This information is included in the registration information you received.

Windows

First you will be asked to select the language in which the installation should take place. After selecting the desired language, click on "OK".

The minimum system requirements for installing BodyPaint 3D onto a Windows system are:

- *Windows XP (32/64-bit), Vista (32/64-bit), Windows 7 (32/64-bit)*
- *Internet Explorer 8 for Windows 7 operating systems*
- *1024 MB RAM*
- *AMD or Intel (compatible) processor with SSE2 support*
- *An OpenGL-capable graphics card*
- *A screen (monitor) resolution of 1024 x 768 with a minimum of 24-bit color depth*
- *1 GB of free hard drive space (not including installed BodyPaint 3D documentation)*

Note: If the minimum system requirements for BodyPaint 3D are not met an error message will appear and the installation process must be terminated.

In the next installation step, the “Readme US” file will be displayed. This file contains installation-specific information. Please read this file carefully because it may contain information regarding changes to this installation document, among others.

Once you have read this file, click on “Continue”.

You will be brought to the registration page, in which you will be required to enter your personal information and the license numbers included in your registration information.



1. Enter your personal and/or company information here.
2. Enter your license number here. You can either type these into the corresponding fields manually or copy and paste them from an email. If you enter the license numbers manually, simply enter them as they appear in the registration information, including all digits, dashes and letters. If you have received an email containing the license numbers, simply copy the entire contents of the mail and copy it into this BodyPaint 3D installation window.
3. If you already have BodyPaint 3D and modules installed, their respective license numbers will appear in the corresponding fields. All elements that have not yet been installed will have a blank license number field.
4. This is where you select if the license numbers should be saved for the current user only or for all users.

Current User

The license numbers will only be saved for your (current user's) use, i.e. only you (current user) and no other user will be able to use the application.

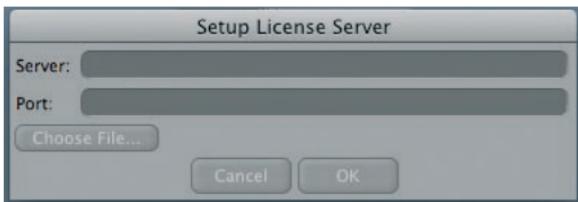
All Users

The license numbers will be saved globally on the computer and can be used by you (current user) and any other user.

Note: If, for example, a module is subsequently installed you must have the same option enabled as with the original installation. If BodyPaint 3D was installed for "All Users" and a module is subsequently installed for "Current User", this module can only be used for that user.

5. If you will be using the MAXON License Server, please enable this option.

A separate data entry field will appear, into which you must enter the server's IP address and port number.



Alternatively you can execute the "license.ini" file by selecting "Select File...". Open the "license.ini" file from the BodyPaint 3D R4.5 installation directory. The IP address and port will be entered automatically.

Confirm your selection by clicking on "OK" to close the dialog window.

If all information has been entered correctly, click on "Continue".

In the following dialog window you will be able to choose from several types of installation, depending on which license numbers were previously entered:

BodyPaint 3D

BodyPaint 3D and any corresponding modules, depending on which license numbers were entered, will be installed.

NET Render Client (Standalone)

The NET Render Client will be installed in a separate directory.

Note: The NET Render Client will always be made available for installation.

Individual modules, languages and help files

Individual modules, languages and/or help files can be subsequently installed.

Select the desired type of installation and click on "Continue".

In the dialog window that follows you can verify which elements will be installed. Elements can be deselected here to keep them from being installed. As a rule, this will not be necessary.

Initially, BodyPaint 3D will be installed in English. Any available additional languages or context help files, etc. can be found in the "Optional" tab. Simply enable the element you want to install by clicking on its check box before continuing with the installation.

Once you have selected all files you wish to install, click on "Install" to continue.

The Software License Agreement will be displayed in the dialog window that follows. In order to continue with the installation of BodyPaint 3D you must agree to the terms and conditions of this agreement.

Note: Please read this agreement carefully.

If you do not agree with the terms and conditions of this agreement you must terminate the installation process by clicking on "Cancel". You must then return the software package in its entirety to the merchandiser from whom you purchased the software.

After you have carefully read and agree with the terms and conditions of the Software License Agreement, check the box next to "I have read and accepted the license."

You may now continue with the installation process.

In the following dialog window you can define a location to which the software should be installed, if and how the software should appear in the Windows start menu, and if a desktop shortcut should be created.

The default installation path is the Windows "Programs" directory. This path can be changed, if desired.

Attention!

Note that, when selecting an alternative installation path, the "\ BodyPaint 3D R4.5" target directory must be entered manually. Otherwise all program elements will lie in the selected directory.

Do not install this version of BodyPaint 3D into an existing BodyPaint 3D directory, e.g. the R4 directory. This will corrupt both installations!

You can also define whether or not a link should be created in the start menu.

Don't create Start menu entries

No links will be created in the start menu.

Only for me

Links will only be created in the start menu for the current user's account.

For everyone

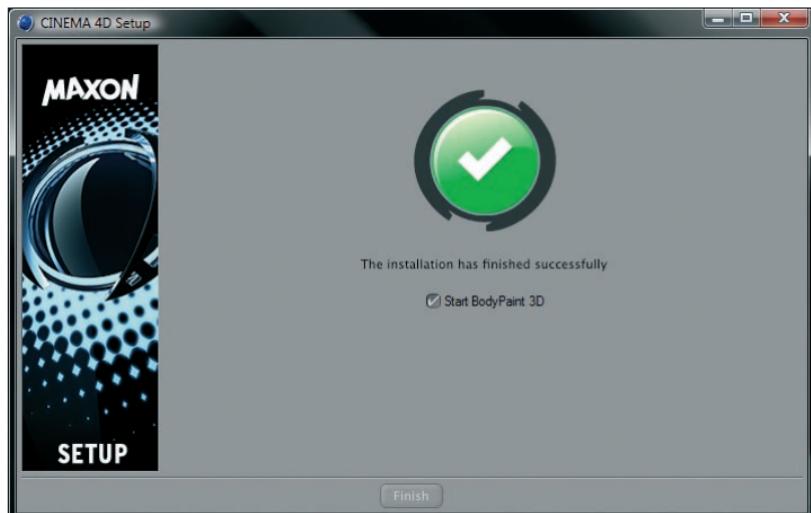
A link will be created in the start menu for all user accounts on that computer.

The "Create Desktop Shortcut" command will create a shortcut on the desktop to the installed elements.

Once you are finished defining your desired options you can click on "Install" to start the actual installation process.

First, all required files will be unzipped and copied onto your hard drive. The installation program will then start anew in order to install the software in accordance with the options you defined.

If the installation was successful the following dialog window will appear:



Clicking on the “Finish” button will end the installation, after which BodyPaint 3D R4.5 will be started. If you prefer to start the application at a later time, remove the check mark next to “Start BodyPaint 3D”.

Mac OS

First you will be asked to select the language in which the installation should take place. After selecting the desired language, click on “Setup”.

The minimum system requirements for running BodyPaint 3D R4.5 on a Mac OS are:

- *Mac OS 10.4.x or Mac OS 10.5.3 or higher*
- *1024 MB RAM*
- *An IBM PowerPC G5 or Intel CoreSolo*
- *An OpenGL-compatible graphics card*
- *A screen (monitor) resolution of 1024x768 pixels with a minimum of 24-bit color depth*
- *1 GB of free hard drive space (not including installed CINEMA 4D documentation)*

In the next installation step, the “Readme US” file will be displayed. This file contains installation-specific information. Please read this file carefully because it may contain information regarding changes to this installation document, among others.

Once you have read this file, click on “Continue”.

You will be brought to the registration page, in which you will be required to enter your personal information and the license numbers included in your registration information



1. Enter your personal and/or company information here.
2. Enter your license number here. You can either type these into the corresponding fields manually or copy and paste them from an email. If you enter the license numbers manually, simply enter them as they appear in the registration information, including all digits, dashes and letters. If you have received an email containing the license numbers, simply copy the entire contents of the mail and copy it into this CINEMA 4D installation window.
3. If you already have BodyPaint 3D and modules installed, their respective license numbers will appear in the corresponding fields. All elements that have not yet been installed will have a blank license number field.
4. This is where you select if the license numbers should be saved for the current user only or for all users.

Current User

The license numbers will only be saved for your (current user's) use, i.e. only you (current user) and no other user will be able to use the application.

All Users

The license numbers will be saved globally on the computer and can be used by you (current user) and any other user.

Note: If, for example, a module is subsequently installed you must have the same option enabled as with the original installation. If BodyPaint 3D was installed for "All Users" and a module is subsequently installed for "Current User", this module can only be used for that user.

A separate data entry field will appear, into which you must enter the server's IP address and port number.



Alternatively you can execute the "license.ini" file by selecting "Select File...". Open the "license.ini" file from the CINEMA 4D R11 installation directory. The IP address and port will be entered automatically.

Confirm your selection by clicking on "OK" to close the dialog window.

If all information has been entered correctly, click on "Continue".

In the following dialog window you will be able to choose from several types of installation:

BodyPaint 3D

BodyPaint 3D and any corresponding modules, depending on which license numbers were entered, will be installed.

NET Render Client (Standalone)

The NET Render Client will be installed in a separate directory.

Individual modules, languages and help files

Individual modules, languages and/or help files can be subsequently installed.

Select the desired type of installation and click on "Continue".

In the dialog window that follows you can verify which elements will be installed. Elements can be deselected here to keep them from being installed. As a rule, this will not be necessary.

Initially, BodyPaint 3D will be installed in English. Any available additional languages or context help files, etc. can be found in the "Optional" tab. Simply enable the element you want to install by clicking on its check box before continuing with the installation.

Once you have selected all files you wish to install, click on "Install" to continue.

In the following dialog window you will see the Software License Agreement. In order to continue with the installation of BodyPaint 3D you must agree to the terms and conditions of this agreement.

Note: Please read this agreement carefully.

If you do not agree with the terms and conditions of this agreement you must terminate the installation process by clicking on "Cancel". You must then return the software package in its entirety to the merchandiser from whom you purchased the software.

After you have carefully read and agree with the terms and conditions of the Software License Agreement, check the box next to "I have read and accepted the license."

You may now continue with the installation process by clicking on the "Install" button.

In the following dialog window you can define a location to which the software should be installed.

The default installation path for the Mac OS is the "Programs" directory. This path can be changed, if desired

Attention!

Note that, when selecting an alternative installation path, the "/BodyPaint 3D R4.5" target directory must be entered manually. Otherwise all program elements will lie in the selected directory.

Do not install this version of BodyPaint 3D into an existing BodyPaint 3D directory, e.g. the R4.5 directory. This will corrupt both installations!

Once you have defined the desired installation path, click on the "Install" button to continue installation.

First, all required files will be unzipped and copied onto your hard drive. The installation program will then start anew (you may be asked for authentication and your system password) in order to install the software in accordance with the options you defined. This may take several minutes.

If the installation was successful the following dialog window will appear:



Clicking on the "Finish" button will end the installation, after which BodyPaint 3D R4.5 will be started. If you prefer to start the application at a later time, remove the check mark next to "Start BodyPaint 3D".

3. Subsequent installation of modules

Proceed as described in point "2" above.

In the dialog window in which you can select the installation type, select "Individual Module(s), Language(s) and Help",

In the dialog window that follows, select the elements you want to install.

Note: The modules that have already been installed will also be displayed here since their license numbers will be identified by the operating system.

Careful: Do not reselect the modules because you must then install a more current version (Online Updater; manual installation).

If not already defined, select the BodyPaint 3D R4.5 or (if available) the NET Render R11.5 directory as the target directory.

4. Installing NET Render

Proceed as described in point "2" above.

In the dialog window in which you can select the installation type, select "NET Render Server (Standalone)" or "NET Render Client (Standalone)".

Note: *The NET Render Client will always be made available for installation.*

A new directory will be created in the default installation path. This directory will be named "NET Render R11.5 Client".

Attention!

Note that when changing the installation path or target directory, "NET Render R11.5 Client" must be defined manually. Otherwise the program elements will lie in the selected directory.

DO NOT install NET Render into the BodyPaint 3D directory!

Tip: *A new installation of NET Render Client is not required on each individual computer that will be used as a client. Simply copy the existing "NET Render R11.5 Client" installation in its entirety onto each computer you want to use as a client.*

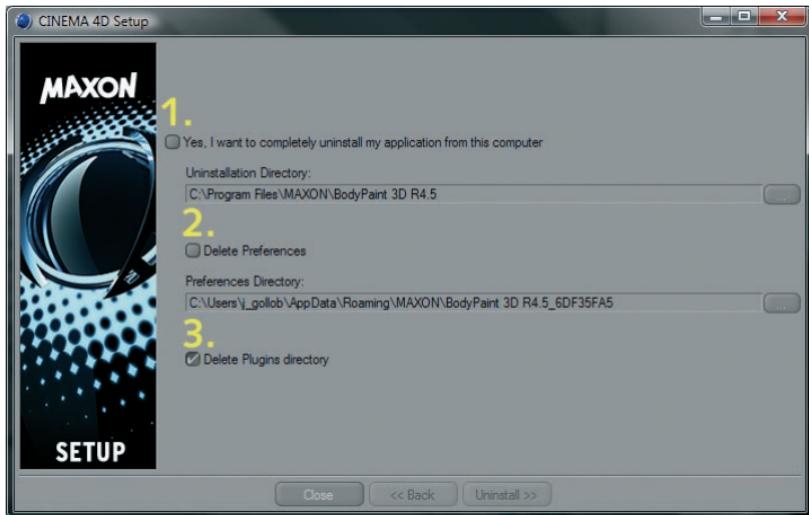
Since all computers used for NET Render are required to be connected via a TCP/IP network anyway, this is the fastest way in which to set up all computers.

5. Uninstalling programs

Windows

In the Control Panel, select "Add or Remove Programs" and double-click on the BodyPaint 3D R4.5 or NET Render entry.

The following dialog window will open:



1. Enable this option if you want to completely remove BodyPaint 3D from your computer.
2. Enable this option if you also want to remove your user directory. This directory contains your personal program preferences and other information.

Note: Deleting this directory will also delete your Content Browser libraries and all other files saved here! Enable this option only if you are sure you no longer need these files.

3. This option defines whether or not the plugins directory should also be deleted. If you own third-party plugins that you plan to use in the future, disable this option to prevent them from being deleted. Otherwise they will be deleted by default.

Mac OS

To uninstall on a Mac OS simply place the "BodyPaint 3D R4.5" or "NET Render R11.5" folder into the trashcan.

Your personal user data can be found on the hard drive under "Macintosh HD / Users / [username] / Library / Preferences / MAXON". If you also want to delete this information simply drag this folder into the trashcan as well.

Note: Deleting this folder will also delete your Content Browser libraries and all files therein.

6. The Online Updater

After BodyPaint 3D has been started you may automatically receive a prompt from the Online Updater that new updates, additions, language or help files are available. This will most likely occur if no additional language or documentation packages were initially installed.

In order for the Online Updater to work your computer must be connected to the Internet. If you use a firewall, it may have to be reconfigured accordingly.

If your computer is not connected to the Internet or if you are required to dial into the Internet via a password-protected Proxy Server, read point "7" below ("Manually installing updates").

Note: MAXON Computer takes your privacy seriously!

If you take advantage of the comfort of the Online Updater functionality, neither your personal information nor any information from your computer will be transferred to us.

If you decide not to use the Online Updater it can be disabled in the Preferences menu. Once disabled you will have to manually download all updates (see point "7" below).

So, how does this work?

If the Online Updater dialog window opens after BodyPaint 3D is started the "Update" tab will display which items are available for update.

Select the items you want to install by placing a check mark next to the item's name (important updates will be enabled by default).

Once an item has been enabled information pertaining to that item will appear in the "Description" window below.

After completing your selection click on the "Install" button to continue.

The Software License Agreement will be displayed in the dialog window that follows. In order to continue with the installation of CINEMA 4D you must agree to the terms and conditions of this agreement. If you do not agree to the terms and conditions of this agreement you must terminate the installation process at this point.

After you have carefully read and agree with the terms and conditions of the Software License Agreement, check the box next to "I have read and accepted the license."

If the "Automatically restart application during installation" option is enabled all new starts required for installation will automatically be conducted. If this option is disabled you will be prompted each time a restart is required.

If the “Delete downloaded archive after successful installation” option is enabled, all downloaded files that are no longer needed will be deleted after the update has been successfully installed. Depending on the installation conducted, this can free a great amount of hard disk space.

Enable the “Create backup copy before installation” option is enabled your existing BodyPaint 3D installation will be saved before the update is made. Enter the location to which you want to save your backup copy in the “Path” field. If an error occurs during the update process (e.g. hard disk error, computer crash, disruption of Internet connection, etc.) you will be able to use the backup copy to restore your previous installation. Generally speaking, you should always enable the backup option when installing updates.

Note: *The backup copy will consist of a common Zip archive with the name “c4d_backup_[date]_[time].zip”. If this file exceeds 500 MB it will be split into multiple archive files. To unzip these files they must first be moved into a common folder and unzipped in proper order.*

For Windows users: In the Explorer window, double-click on each archive individually and drag the contents into a common folder (you can create a new folder for this purpose). If you use a special archiving program, select all corresponding Zip files, right-click on them and select either “Extract to...” (WinZip) or “Extract Here” (7-Zip).

For Mac users: Double-click on the *.bat file that accompanies the Zip archives. This should run the terminal with which the backup file can be restored. If this does not occur, right-click or Cmd+click on the *.bat file, select “Open with / Other...” and select the terminal from the list of system programs.

The files will be restored in a new directory.

Click on “Continue” to start downloading the required files. In the dialog window that follows, a progress bar will show how the installation is progressing. If you close this dialog window the installation will continue in the background – the installation will NOT be terminated.

Once all files have been downloaded they will be unzipped. BodyPaint 3D will be quit and the actual Online Updater will start. If the automatic restart function (see above) is not enabled you will be prompted to do so.

The update files will now be installed and BodyPaint 3D will be restarted automatically – if the option is enabled – with all selected updates.

Note: *NET Render cannot be updated via the Online Updater!*

Updates to NET Render will be made available separately. Corresponding information and updates will be made available online at www.maxon.net.

7. Manually installing languages, help files and updates

If your computer does not have access to the Internet or if it is running over a proxy server or if you have disabled the automatic Online Updater function in the Preferences menu, you must install all updates "manually". NET Render can also be updated manually.

A "c4dupdate" file can be downloaded at www.maxon.net using a computer with Internet access. This file can then be transferred to your offline computer via CD, USB stick or other medium.

To install the update file, start BodyPaint 3D (or NET Render Client/Server) and select "Manual Installation..." from the "Help" menu. In the file selection window that opens, navigate to the location to which you saved the update file and open the file.

All subsequent installation steps reflect those of a normal installation process (see point "6" above).

Notes

In order to install the context-sensitive help files in a specific language (one of the available languages) CINEMA 4D must first be started in the corresponding language.

A language version that can be used with your version of BodyPaint 3D can be recognized by its designation. For example, the language update with the designation "ENGLISH_11.512_20090709_103102.c4dupdate" can only be used with the BodyPaint 3D version R11.512. The English-language help file that corresponds to this version of CINEMA 4D would have the designation "ENGLISH_HELP_11.512_20090709_103102.c4dupdate".

After installation, BodyPaint 3D will run in the language that was just installed and the help files can be accessed. To install the help files, proceed as described in point "7" above. Make sure you only install the help files that correspond to your operating system: "...MAX.c4dupdate" for Mac OS; "...WIN.c4dupdate" for Windows.

Note: If you subsequently install an update or one or more modules, these will initially be installed in English by default. You must repeat the manual installation (the Online Updater may automatically prompt you to do this) of the desired language after these items have been installed. Only use the language package that corresponds to your version of BodyPaint 3D!

For Window Vista and Windows 7 users: Due to stringent security measures it is much more difficult to update or make modifications to installed applications if you are not a user with administrative rights. If you receive an error message, start BodyPaint 3D with administrator rights to install a language package.

To do so, open the BodyPaint 3D installation folder and right-click on the "BodyPaint 3D.exe" or "BodyPaint 3D 64-bit.exe" file. Select the "Run as Administrator" option and enter a user name with administrative rights. Now you can install the language package. After installing the language package you can restart BodyPaint 3D as a "normal" user and switch to the desired language in the C4D Preferences menu.

If a BodyPaint 3D R4.5 update is available on the MAXON website and you want to install it manually, proceed as described above.

Note: After an update has been installed, the corresponding language package must also be installed!

If a module is subsequently installed, the update and matching language package must be installed again in order for that module to run in the desired language.

8. Support and Contact

If you encounter problems with installation, even after thoroughly reading this installation manual, please contact us at the MAXON office nearest you:

Europe / Germany

MAXON Computer GmbH

Phone.: + (00) 49–6172–5906–0

Support: + (00) 49–6172–5906–42

Fax: + (00) 49–6172–5906–30

Email: support@maxon.de

France

MAXON Centre de Compétence

Phone: + (00) 33–1–46 21 82 22

Email: support_fr@maxon.net

Japan

MAXON Computer Japan

Phone: + (00) 81-3-5759-0530

Email: support_jp@maxon.net

United Kingdom & Ireland

MAXON Computer Ltd.

Phone: + (00) 44-1525-406799

Support: + (00) 44-1525-844969

Fax: + (00) 44-1525-406508

Email: support_uk@maxon.net

United States, Canada, The Americas

MAXON Computer Inc.

Phone: 1-877-ANIMATE

Email: support_us@maxon.net

Inhaltsverzeichnis

1. Vor der Installation	23
2. BodyPaint 3D installieren	24
<i>Windows</i>	24
<i>Aktueller Benutzer</i>	26
<i>Alle Benutzer</i>	26
<i>BodyPaint 3D</i>	26
<i>.NET Render Client (Standalone)</i>	26
<i>Einzelne Module, Sprachen und die Hilfe</i>	27
<i>Keine Startmenüeinträge erstellen</i>	28
<i>Nur für mich</i>	28
<i>Für jeden</i>	28
<i>Mac OS</i>	29
<i>Aktuellen Benutzer</i>	30
<i>Alle Benutzer</i>	30
<i>BodyPaint 3D</i>	31
<i>.NET Render Client (Standalone)</i>	31
<i>Einzelne Module, Sprachen und die Hilfe</i>	31
3. Module nachträglich installieren.....	33
4. .NET Render installieren	34
5. Programme deinstallieren	34
<i>Windows</i>	34
<i>Mac OS</i>	35
6. Der Online-Updater.....	36
<i>Wie funktioniert das nun?</i>	36
7. Sprache, Hilfe und Updates manuell installieren	38
<i>Anmerkungen</i>	38
8. Support und Kontakt	40
<i>Europa / Deutschland</i>	40
<i>Frankreich</i>	40
<i>Japan</i>	40
<i>Großbritannien & Irland</i>	40
<i>USA, Kanada, The Americas</i>	41

BodyPaint 3D Release 4.5 – Installation

1. Vor der Installation

Bevor Sie das Programm installieren, beachten Sie bitte Folgendes:

Lesen Sie sich immer vor der Installation die Datei „Readme DE“ durch, da wir Sie hier über Änderungen in letzter Minute informieren. Diese Änderungen können auch die Installation selbst betreffen. Die Datei befindet sich auf der Installations-DVD und wird nochmals im Installationsprogramm (siehe unten) angezeigt.

Kontrollieren Sie ebenso vor der Installation den Inhalt des Programmpaketes.

Es enthält folgende Bestandteile:

- Die BodyPaint 3D Installations-DVD,
- das Quickstart-Handbuch,
- das Registrierungsschreiben mit Ihren temporären Registrierungsnummern, die Sie zum Starten der Software benötigen. (Nicht beim MAXON License Server)
- Je nach gekaufter Variante (Edition oder Bundle) können zusätzliche Medien (z.B. Tutorials) beiliegen.

Fehlt einer der oben genannten Bestandteile, wenden Sie sich bitte umgehend an Ihren Händler oder direkt an MAXON Computer! Die Adresse finden Sie am Ende des Dokuments.

Besuchen Sie auch unsere Internet-Seite unter www.maxon.net und informieren sich über Updates zu Ihrer Version. Sollte eine neuere Version von BodyPaint 3D R4.5 oder eines Sprachpaketes verfügbar sein, laden Sie sich die entsprechende(n) Datei(en) vor der Installation herunter. (Wenn der Installationsrechner direkten Zugang zum Internet hat, ist das vorherige Herunterladen nicht notwendig. Der neue Online-Updater wird das für Sie automatisch übernehmen.)

Auf der Installations-DVD finden Sie das Installationsprogramm, das im Folgenden der Reihe nach beschrieben wird. Zusätzlich werden der erste Start und das Aktualisieren des Programms beschrieben:

2. BodyPaint 3D installieren
3. Module nachträglich installieren
4. NET Render installieren
5. Programme deinstallieren
6. Der Online-Updater
7. Sprache, Hilfe und Updates manuell installieren
8. Support und Kontakt

2. BodyPaint 3D installieren

Um BodyPaint 3D auf Ihre Festplatte zu installieren, gehen Sie wie folgt vor:

Legen Sie die Installations-DVD in das Laufwerk Ihres Computers. Das Symbol der DVD sollte nun im Windows Explorer oder dem Mac OS Finder erscheinen.

Öffnen Sie die DVD über den Explorer bzw. Finder, um den Inhalt anzuzeigen, sofern das nicht automatisch geschieht.

Doppelklicken Sie auf die Datei „Setup(.exe)“.

Hiermit installieren Sie BodyPaint 3D, einzelne Module oder NET Render. Was Sie installieren und benutzen können, entscheidet die von Ihnen erworbene Lizenz, die Sie dem Registrierungsschreiben entnehmen können und bei der Installation eingeben müssen.

Windows

Zuerst erhalten Sie die Sprachauswahl für die Menüführung durch die Installation. Wählen Sie die gewünschte Sprache aus und bestätigen Sie das mit „OK“.

Die Mindestanforderungen für BodyPaint 3D R4.5 unter Windows sind:

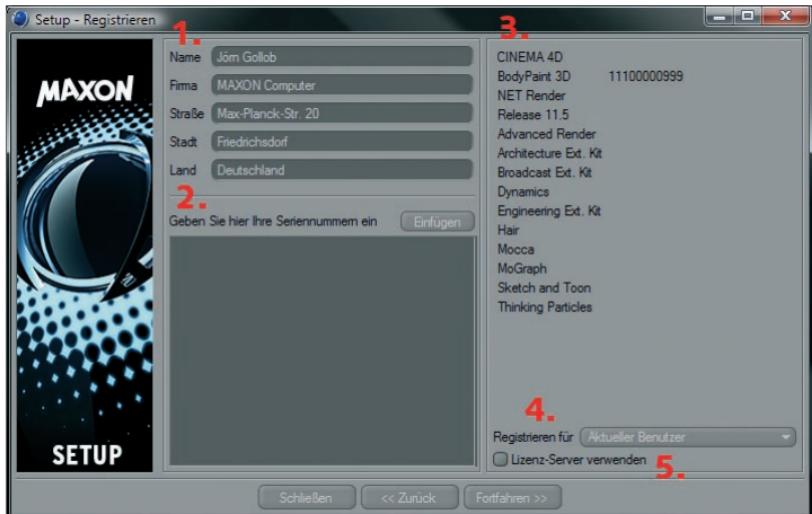
- Windows XP (32/64 Bit), Vista (32/64 Bit), Windows 7 (32/64 Bit)
- Bei Windows 7 ein installierter Internet Explorer 8
- 1.024 MB RAM
- ein AMD- oder Intel-(kompatibler)-Prozessor mit SSE2-Unterstützung
- eine OpenGL-fähige Grafikkarte
- eine Bildschirmauflösung von 1024x768 Pixeln mit 24 Bit Farbtiefe
- 1 GB freier Festplattenplatz (ohne installierte Hilfe)

Achtung: Werden die System-Mindestanforderungen für BodyPaint 3D R4.5 nicht erfüllt, erhalten Sie eine Fehlermeldung und das Installationsprogramm kann nur noch beendet werden!

Auf der nächsten Seite der Installation wird Ihnen die „Readme DE“-Datei angezeigt, die Ihnen Informationen zur Installation gibt. Lesen Sie diese durch, da hier ggf. auch auf Änderungen zu diesem Dokument hingewiesen wird.

Haben Sie die Informationen gelesen, klicken Sie auf „Fortfahren“.

Sie gelangen nun zur Registrierungsseite, auf der Sie Ihre Personendaten und Lizenznummern eingeben müssen.



1. Hier tragen Sie Ihre Daten zur Person und/oder Firma ein.
2. Hier geben Sie Ihre Lizenznummern ein. Diese können Sie entweder manuell eintippen oder aus einer E-Mail kopieren und in das Feld einfügen. Geben Sie die Lizenznummern händisch ein, genügt es, alle Zahlen, Bindestriche und Buchstaben dem beiliegenden Schreiben zu entnehmen. Haben Sie eine E-Mail mit den Lizenznummern erhalten, kopieren Sie einfach den gesamten Nachrichtentext.
3. Haben Sie schon BodyPaint 3D R4.5 und Module installiert, stehen hier die bereits im System registrierten Lizenznummern, anderenfalls erscheint hinter der jeweiligen Bezeichnung keine Nummer, solange Sie keine eingetragen haben (siehe 2. oben).
4. Hier wählen Sie aus, ob die Lizenznummern im System für den "Aktuellen Benutzer" oder für "Alle Benutzer" gespeichert werden.

Aktueller Benutzer

Die Lizenznummern werden nur für Sie im System gespeichert, d.h. nur Sie und kein anderer Benutzer des Systems können das Programm nutzen.

Alle Benutzer

Die Lizenznummern werden global im System gespeichert und sind für Sie und jeden anderen Benutzer des Systems verfügbar.

Achtung: Installieren Sie später einmal z.B. ein Modul nach müssen Sie wieder die gleiche Option aktiviert haben! Installieren Sie z.B. zuerst BodyPaint 3D für alle Benutzer, ein Modul aber nur für den aktuellen, steht das Modul nur für diesen Benutzer zur Verfügung.

5. Wird bei Ihnen der MAXON License Server eingesetzt, aktivieren Sie diese Option.

Es erscheint dann ein separater Eingabedialog, in dem Sie die IP-Adresse des Servers und dessen Port angeben.



Sie können auch die bereits vorhandene „license.ini“ auslesen lassen, indem Sie auf „Datei auswählen...“ klicken. Über den Windows Explorer öffnen Sie die „license.ini“, die Sie im BodyPaint 3D R4.5 Installationsverzeichnis finden. Es werden dann automatisch IP-Adresse und Port eingetragen.

Bestätigen Sie den Dialog dann mit „OK“ um ihn zu schließen.

Haben Sie hier alles korrekt eingegeben, klicken Sie auf „Fortsfahren“.

Auf der folgenden Seite werden verschiedene Installationstypen, je nach zuvor eingegebenen Lizenznummern, angeboten. Sie können wählen zwischen:

BodyPaint 3D

Hiermit werden BodyPaint 3D und eventuelle Module, abhängig von den zuvor eingelegten Lizenznummern, in ein Verzeichnis installiert.

NET Render Client (Standalone)

Hiermit wird der NET Render Client in ein eigenständiges Verzeichnis installiert.

Note: The NET Render Client will always be made available for installation.

Einzelne Module, Sprachen und die Hilfe

Hiermit können einzelne Module, Sprachen oder die Dokumentation nachträglich installiert werden.

Wählen Sie den gewünschten Installationstyp und klicken auf „Fortfahren“.

Auf der folgenden Seite können Sie nochmals überprüfen, was genau installiert werden soll und ggf. Elemente wieder deselektieren. Normalerweise sollte das aber nicht notwendig sein.

BodyPaint 3D wird zunächst immer in englisch installiert. Unter „Optional“ finden Sie zusätzliche Sprachen, z.B. Deutsch, oder die Kontexthilfe für die jeweilige Sprache, soweit verfügbar. Aktivieren Sie hierzu einfach die gewünschte Option mit einem Häkchen, wenn diese ebenfalls installiert werden soll.

Haben Sie hier Ihre Auswahl getroffen, fahren Sie mit „Installieren“ fort.

Auf der folgenden Seite wird Ihnen der Software-Lizenzvertrag angezeigt, dem Sie zustimmen müssen um BodyPaint 3D installieren zu können.

Achtung: Lesen Sie sich den Vertrag aufmerksam durch!

Stimmen Sie ihm nicht zu, dürfen Sie die Software nicht installieren und brechen diese mit „Abbrechen“ ab!

Geben Sie in diesem Fall die Software und alle zugehörigen Materialien an die Stelle zurück, bei der Sie diese erworben haben.

Nachdem Sie sich den Vertrag aufmerksam durchgelesen und akzeptiert haben, bestätigen Sie dies mit setzen eines Häckchens vor „Ich habe den Lizenztext gelesen und akzeptiert“.

Nun können Sie mit „Installieren“ fortfahren.

Auf der folgenden Seite geben Sie an, wohin das Programm installiert werden soll, ob und wie im Windows Startmenü Einträge erstellt und ob auf den Desktop Verknüpfungen angelegt werden sollen.

Als Standardpfad ist das Windows Programme-Verzeichnis vorgegeben, den Sie hier auch ändern können.

Achtung: Beachten Sie, dass beim Ändern des Installationspfades, der Zielordner „\BodyPaint 3D R4.5“ händisch angegeben werden muss. Andernfalls liegen alle Programmelemente direkt im ausgewählten Verzeichnis!

Installieren Sie diese Version nicht in ein bereits bestehendes BodyPaint 3D Verzeichnis, z.B. der R11, da Sie damit dann beide Installationen zerstören würden!

Weiterhin können Sie festlegen, ob bzw. wie Verknüpfungen im Startmenü erstellt werden sollen.

Keine Startmenüeinträge erstellen

Es werden im Startmenü keinerlei Verknüpfungen erstellt.

Nur für mich

Es werden im Startmenü nur für Ihr aktuelles Benutzerkonto Verknüpfungen erstellt.

Für jeden

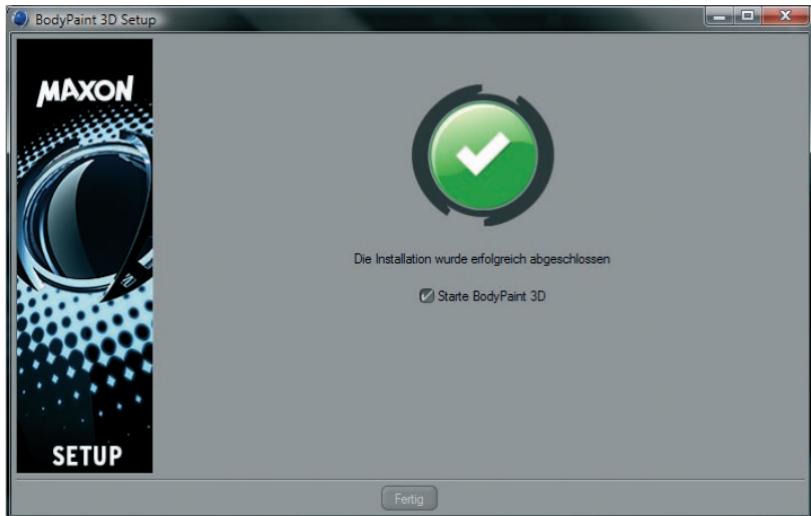
Es werden im Startmenü für alle Benutzer des Rechners zugängliche Verknüpfungen erstellt.

Mit „Verknüpfungen auf dem Desktop erstellen“ werden entsprechende Verknüpfungen zu den installierten Elementen direkt auf Ihrem Desktop erzeugt.

Haben Sie alles zu Ihrer Zufriedenheit eingestellt, klicken Sie nun auf „Installieren“ um den eigentlichen Installationsvorgang zu starten.

Zuerst werden alle benötigten Daten entpackt und auf Ihre Festplatte kopiert, dann startet das Installationsprogramm neu, um die Komponenten Ihren Vorgaben entsprechend zu installieren.

Verlief die Installation erfolgreich, erscheint der folgende Dialog:



Mit „Fertig“ beenden Sie die Installation und starten danach BodyPaint 3D R4.5. Wollen Sie das Programm erst später starten, entfernen Sie das Häkchen vor „Starte BodyPaint 3D“.

Mac OS

Zuerst erhalten Sie die Sprachauswahl für die Menüführung durch die Installation.

Wählen Sie die gewünschte Sprache aus und klicken Sie dann auf „Setup“.

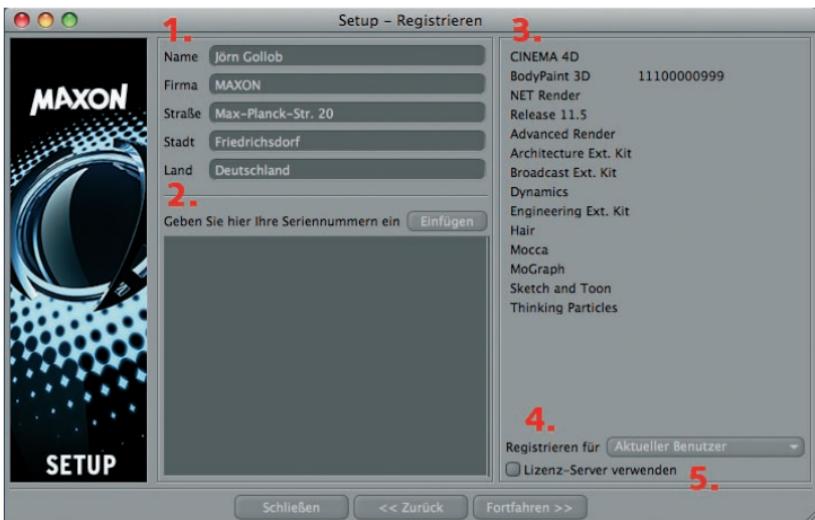
Die Mindestanforderungen für BodyPaint 3D R4.5 unter Mac OS sind:

- *Mac OS 10.4.x oder Mac OS 10.5.3 oder höher*
- *1.024 MB RAM*
- *ein IBM PowerPC G5 oder Intel CoreSolo*
- *eine OpenGL-fähige Grafikkarte*
- *eine Bildschirmauflösung von 1024x768 Pixeln mit 24 Bit Farbtiefe*
- *1 GB freier Festplattenplatz (ohne installierte Hilfe)*

Auf der nächsten Seite der Installation wird Ihnen die „Readme DE“-Datei angezeigt, die Ihnen Informationen zur Installation gibt. Lesen Sie diese durch, da hier ggf. auch auf Änderungen zu diesem Dokument hingewiesen wird.

Haben Sie die Informationen gelesen, klicken Sie auf „Fortfahren“.

Sie gelangen nun zur Registrierungsseite, auf der Sie Ihre Personendaten und Lizenznummern eingeben müssen.



1. Hier tragen Sie Ihre Daten zur Person und/oder Firma ein.
2. Hier geben Sie Ihre Lizenznummern ein. Diese können Sie entweder manuell eintippen oder aus einer E-Mail kopieren und in das Feld einfügen. Geben Sie die Lizenznummern händisch ein, genügt es, alle Zahlen, Bindestriche und Buchstaben dem beiliegenden Schreiben zu entnehmen. Haben Sie eine E-Mail mit den Lizenznummern erhalten, kopieren Sie einfach den gesamten Nachrichtentext.
3. Haben Sie schon BodyPaint 3D R4.5 und Module installiert, stehen hier die bereits im System registrierten Lizenznummern, anderenfalls erscheint hinter der jeweiligen Bezeichnung keine Nummer, solange Sie keine eingetragen haben (siehe 2. oben).
4. Hier wählen Sie aus, ob die Lizenznummern im System für den „Aktuellen Benutzer“ oder für „Alle Benutzer“ gespeichert werden.

Aktuellen Benutzer

Die Lizenznummern werden nur für Sie im System gespeichert. D.H., nur Sie und kein anderer Benutzer des Systems können das Programm nutzen.

Alle Benutzer

Die Lizenznummern werden global im System gespeichert und sind für Sie und jeden anderen Benutzer des Systems verfügbar.

Achtung: Installieren Sie später einmal z.B. ein Modul nach, müssen Sie wieder die gleiche Option aktiviert haben! Installieren Sie z.B. zuerst BodyPaint 3D für alle Benutzer, ein Modul aber nur für den aktuellen, steht das Modul nur für diesen Benutzer zu Verfügung!

Es erscheint dann ein separater Eingabedialog, in dem Sie die IP-Adresse des Servers und dessen Port angeben.



Sie können auch die bereits vorhandene „license.ini“ auslesen lassen, indem Sie auf „Datei auswählen...“ klicken. Über den Mac OS Finder öffnen Sie die „license.ini“, die Sie im BodyPaint 3D R4.5 Installationsverzeichnis finden. Es werden dann automatisch IP-Adresse und Port eingetragen.

Bestätigen Sie den Dialog dann mit „OK“ um ihn zu schließen.

Haben Sie hier alles korrekt eingegeben, klicken Sie auf „Fortfahren“.

Auf der folgenden Seite werden verschiedene Installationstypen angeboten. Sie können wählen zwischen:

BodyPaint 3D

Hiermit werden BodyPaint 3D und eventuelle Module, abhängig von den zuvor eingetragenen Lizenznummern, in ein Verzeichnis installiert.

NET Render Client (Standalone)

Hiermit wird der NET Render Client in ein eigenständiges Verzeichnis installiert.

Einzelne Module, Sprachen und die Hilfe

Hiermit können einzelne Module, Sprachen oder die Dokumentation nachträglich installiert werden.

Wählen Sie den gewünschten Installationstyp und klicken auf „Fortfahren“.

Auf der folgenden Seite können Sie nochmals überprüfen, was genau installiert werden soll und ggf. Elemente wieder deselektieren. Normalerweise sollte das aber nicht notwendig sein.

BodyPaint 3D wird zunächst immer in englischer Sprache installiert. Unter „Optional“ finden Sie zusätzliche Sprachen, z.B. Deutsch, oder die Kontexthilfe für die jeweilige Sprache, soweit verfügbar. Aktivieren Sie hierzu einfach die gewünschte Option mit einem Häkchen, wenn diese ebenfalls installiert werden soll.

Haben Sie hier Ihre Auswahl getroffen, fahren Sie mit „Installieren“ fort.

Auf der folgenden Seite wird Ihnen der Software-Lizenzvertrag angezeigt, dem Sie zustimmen müssen um BodyPaint 3D installieren zu können.

Achtung: *Lesen Sie sich den Vertrag aufmerksam durch!*

Stimmen Sie ihm nicht zu, dürfen Sie die Software nicht installieren und brechen diese mit „Abbrechen“ ab!

Geben Sie in diesem Fall die Software und alle zugehörigen Materialien an die Stelle zurück, bei der Sie diese erworben haben.

Nach den Sie sich den Vertrag aufmerksam durchgelesen und akzeptiert haben, bestätigen Sie dies mit setzen eines Häckchens vor „Ich habe den Lizenztext gelesen und akzeptiert“.

Nun können Sie mit „Installieren“ fortfahren.

Auf der folgenden Seite geben Sie an, wohin das Programm installiert werden soll.

Als Standardpfad ist das Mac OS Programme-Verzeichnis vorgegeben, den Sie hier auch ändern können.

Achtung: *Beachten Sie, dass beim Ändern des Installationspfades, der Zielordner „/BodyPaint 3D R4.5“ händisch angegeben werden muss. Andernfalls liegen alle Programmelemente direkt im ausgewählten Verzeichnis!*

Installieren Sie diese Version nicht in ein bereits bestehendes BodyPaint 3D Verzeichnis, z.B. der R4.5, da Sie damit dann beide Installationen zerstören würden!

Haben Sie den gewünschten Pfad definiert, klicken Sie nun auf „Installieren“ um die Installation zu starten.

Zuerst werden die benötigten Daten entpackt und auf Ihre Festplatte kopiert. Danach startet das Installationsprogramm neu, wobei Sie ggf. sich Authentifizieren und Ihr Systemkennwort angeben müssen, um dann die Komponenten Ihren Vorgaben entsprechend zu installieren, was u.U. einige Minuten dauern kann.

Verlief die Installation erfolgreich, erscheint der folgende Dialog:



Mit „Fertig“ beenden Sie die Installation und starten danach BodyPaint 3D R4.5. Wollen Sie das Programm erst später starten, entfernen Sie das Häkchen vor „Starte BodyPaint 3D“.

3. Module nachträglich installieren

Hier gehen Sie wie oben unter 2. beschrieben vor.

Auf der Seite der Installationstypen wählen Sie „Einzelne Module, Sprachen und die Hilfe“.

Auf der folgenden Seite wählen Sie dann die gewünschten Elemente aus, die installiert werden sollen.

Hinweis: Grundsätzlich erscheinen hier auch die Module die Sie bereits installiert haben, da der Installer deren Lizenznummern im System identifiziert.

Achtung: Wählen Sie diese nicht erneut aus, da Sie damit eine aktualisierte Version (Online-Updater, manuelle Installation) dann erneut aktualisieren müssen.

Als Zielverzeichnis geben Sie, sollte dies nicht schon eingetragen sein, direkt das „BodyPaint 3D R4.5“- oder (sofern vorhanden) das „NET Render R11.5“-Verzeichnis an (siehe auch 4. unten).

4. NET Render installieren

Hier gehen Sie wie oben unter 2. beschrieben vor.

Auf der Seite der Installationstypen wählen Sie „NET Render Client“.

Hinweis: NET Render Client wird immer zur Installation angeboten, da dieser frei installiert werden kann und darf.

Es wird darauf ein neues Verzeichnis mit Namen „NET Render R11.5 Client“ angelegt.

Achtung: Beachten Sie, dass beim Ändern des Installationspfades der Zielordner „NET Render R11.5 Client“ handisch angegeben werden muss. Andernfalls liegen alle Programmelemente direkt in dem ausgewählten Verzeichnis!

Installieren Sie NET Render auf keinen Fall in das BodyPaint 3D Verzeichnis!

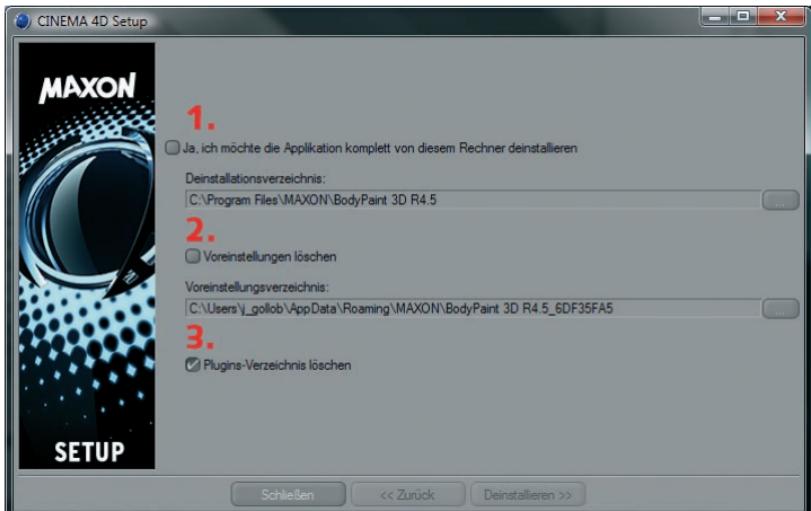
Tipp: Damit Sie nicht auf jedem Computer, der als Client arbeiten soll, NET Render Client einzeln installieren müssen, kopieren Sie einfach eine bestehende komplette „NET Render R11.5 Client“-Installation auf alle weiteren Rechner.

Da für NET Render alle Rechner sowieso über ein TCP/IP-Netzwerk verbunden sein müssen, ist das der schnellste und einfachste Weg.

5. Programme deinstallieren

Windows

Wechseln Sie in die Systemsteuerung, wählen dort „Software“ bzw. „Programme und Funktionen“ und doppelklicken anschließend den BodyPaint 3D R4.5 bzw. NET Render Eintrag. Es öffnet sich der Deinstallations-Dialog.



1. Aktivieren Sie diesen Punkt, wenn Sie BodyPaint 3D komplett von Ihrem Rechner entfernen möchten.
2. Aktivieren Sie diese Option, wenn Ihr Benutzerverzeichnis ebenfalls entfernt werden soll. Darin befinden sich u.a. Ihre persönlichen Programmeinstellungen.

Achtung: Mit dem Löschen dieses Verzeichnisses gehen auch Ihre Content-Browser-Bibliotheken und alle anderen Dateien, die Sie hier abgelegt haben, verloren! Aktivieren Sie diese Option also nur, wenn Sie diese Daten wirklich nicht mehr benötigen.

3. Mit dieser Option legen Sie fest, ob bei einer Deinstallation auch das Plugins-Verzeichnis gelöscht werden soll. Besitzen Sie Plugins von Drittherstellern, die Sie weiter auf Ihrem Rechner verbleiben sollen, deaktivieren Sie diese Option. Voreingestellt ist das Löschen aller Plug-Ins.

Mac OS

Um das Programm zu deinstallieren, verschieben Sie den Ordner „BodyPaint 3D R4.5“ bzw. „.NET Render R11.5“ einfach in den Papierkorb.

Ihre persönlichen Benutzerdaten finden Sie auf der Festplatte unter „Macintosh HD / Benutzer / [benutzername] / Library / Preferences / MAXON“. Möchten Sie diese auch löschen, Schieben Sie dieses Verzeichnis ebenfalls in den Papierkorb.

Achtung: Mit dem Löschen dieses Verzeichnisses gehen auch Ihre Content-Browser-Bibliotheken und alle anderen Dateien, die Sie hier abgelegt haben, verloren!

6. Der Online-Updater

Nachdem BodyPaint 3D gestartet wurde, meldet sich u.U. der Online-Updater, dass neue Updates, Zusätze, neue Sprache- oder Hilfedateien verfügbar sind. Das ist insbesondere dann der Fall, wenn weder zusätzliche Sprachen noch die Dokumentation installiert wurden,

Damit der Online-Updater aktiv werden kann, ist es notwendig, dass Ihr Computer mit dem Internet verbunden und eine evtl. vorhandene Firewall entsprechend konfiguriert ist!

Wenn Ihr Computer über keinen Internetzugang verfügt und auch keinen bekommen soll oder wenn Sie sich über einen passwortgeschützten Proxy-Server ins Internet einwählen, lesen Sie gleich bei Punkt 7 „Updates manuell installieren“ weiter!

Hinweis: Datenschutz wird bei uns groß geschrieben!

Wenn Sie den Komfort unserer Update-Server nutzen, werden weder Ihre persönlichen Daten noch Daten Ihres Computers/Systems an uns übermittelt.

Möchten Sie diesen Automatismus aus welchen Gründen auch immer nicht nutzen, deaktivieren Sie ihn in den Programm-Voreinstellungen unter „Online-Updater“. Update-Dateien müssen dann aber manuell installiert werden (siehe auch Punkt 7).

Wie funktioniert das nun?

Erscheint nach dem Programmstart das Online-Updater-Fenster, zeigt er Ihnen im Bereich „Updates“ an welche Elemente installiert werden können.

Wählen Sie aus, was installiert werden soll. Klicken Sie hierzu auf das kleine Kästchen vor dem Eintrag, so dass es angehakt erscheint. (Manche wichtigen Updates werden bereits markiert/angehakt angezeigt.)

Mit einem Klick auf den jeweiligen Eintrag erhalten Sie im Bereich „Inhalt“ unterhalb der Liste ggf. ausführlichere Informationen zu der Datei.

Sind Sie mit dem Auswählen fertig, klicken Sie auf „Jetzt installieren“.

Es erscheinen die Lizenzbedingungen, die Sie zum Fortfahren akzeptieren müssen. Sind Sie mit den Lizenzbedingungen nicht einverstanden, brechen Sie das Update an dieser Stelle ab! Haben Sie sich einverstanden erklärt, erhalten Sie im nächsten Fenster die Möglichkeit das Verhalten des Online-Update festzulegen.

Ist die Option „Automatischer Applikationsneustart während der Installation“ aktiviert, finden alle während der Installation notwendigen Neustarts des Programms automatisch statt. Ist die Option deaktiviert, werden Sie jedes Mal danach gefragt.

Ist die Option „Heruntergeladenes Archiv nach erfolgreicher Installation löschen“ aktiviert, werden alle heruntergeladenen, nicht mehr benötigten Dateien nach einem erfolgreichen Update automatisch gelöscht. Je nach Update wird dadurch erheblicher Festplattenplatz freigegeben.

Wählen Sie „Sicherheitskopie vor der Installation erstellen“, wenn Sie Ihre bisherige BodyPaint 3D-Installation vor dem Update sichern möchten. Tragen Sie unter „Pfad“ den Ort ein, an dem die Sicherheitskopie abgelegt werden soll. Wenn es während eines Updates zu einem Fehler kommen sollte, Schreibfehler auf Festplatte, Computer-Absturz, Unterbrechung der Internet-Verbindung, etc. können Sie den ursprünglichen Zustand wiederherstellen. Grundsätzlich sollten Sie immer die Möglichkeit wahrnehmen, Backups erstellen zu lassen, so auch hier!

Hinweis: Bei der Sicherungskopie handelt es sich um ein herkömmliches Zip-Archiv, das den Namen „c4d_backup_[datum]_[uhrzeit].zip“ trägt. Sollte es größer als 500 MByte werden, wird es in mehrere Einzelarchive aufgeteilt. Wollen Sie ein solches mehrteiliges Backup wieder herstellen, müssen die einzelnen Archive in ein gemeinsames Verzeichnis unter Aufrechterhaltung der Ordnerstruktur entpackt werden!

Unter Windows doppelklicken Sie im Explorer jedes Archiv einzeln und ziehen den Inhalt jedes Archivs an die (gemeinsame) gewünschte Stelle/den gewünschten Ordner.

Benutzen Sie spezielle Archivierungsprogramme, selektieren Sie alle Zips eines zusammengehörigen(!) Archivs und wählen aus dem Kontextmenü – rechter Mausklick – z.B. „Extrahieren nach...“ (WinZip) oder „Hier entpacken“ (7-Zip).

Unter Mac OS doppelklicken Sie die *.bat-Datei, die zusätzlich zu den ZIP-Archiven angelegt wurde. Es sollte nun das Terminal starten, welches das Backup wieder herstellt.

Ist das nicht der Fall, klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. Ctrl + Klick auf die *.bat-Datei und wählen „Öffnen mit / Anderem Programm“ und dann aus den Dienstprogrammen das Terminal aus.

Die Dateien werden dann in ein neues Verzeichnis wiederhergestellt.

Mit „Continue“ bzw. „Fortsfahren“ starten Sie den Download der benötigten Dateien. Im folgenden Fenster können Sie den Fortschritt des Downloads verfolgen. Wenn Sie das Fenster schließen, erfolgt der Download weiterhin im Hintergrund. Die Aktion wird nicht abgebrochen!

Sind alle Dateien heruntergeladen, werden sie entpackt, BodyPaint 3D beendet und der eigentliche Updater gestartet. Ist das automatische Neustarten nicht aktiviert (siehe oben), werden Sie hierzu aufgefordert.

Die neuen Dateien werden nun installiert und BodyPaint 3D startet automatisch – sofern aktiviert – in der neuen Version und/oder der neuen Sprache.

Hinweis: NET Render kann nicht über den Online-Updater aktualisiert werden!

Stehen für NET Render Updates zu Verfügung, werden diese in gesonderter Form angeboten werden. Entsprechende Hinweise und Aktualisierungen werden Ihnen zu gegebener Zeit über unsere Webseite www.maxon.de bekannt gegeben.

7. Sprache, Hilfe und Updates manuell installieren

Ist Ihr Rechner nicht an das Internet angeschlossen oder befindet sich hinter einem Proxyserver oder haben Sie den automatischen Online-Updater in den Programm-Voreinstellungen deaktiviert, kann er keine Updates, keine weiteren Sprachen oder Dokumentationen installieren. Sie müssen alle diese Programmbestandteile „manuell“ hinzufügen. Auch NET Render kann ausschließlich manuell aktualisiert werden.

Entsprechende „c4dupdate“-Dateien finden Sie im Internet auf den MAXON-Webseiten unter www.maxon.net. Diese Dateien müssen Sie für Ihren Rechner zugänglich machen (z.B. über einen ans Internet angeschlossenen Computer herunterladen und dann auf CD brennen oder USB-Stick kopieren oder auf einen Server im Firmennetz spielen).

Starten Sie dann BodyPaint 3D (bzw. NET Render Client oder Server). Wählen Sie nun im Hauptmenü „Hilfe > Manuelle Installation“ (Englisch: „Help > Manual Installation“). Im erscheinenden Dateiauswahlfenster navigieren Sie zu der betreffenden Update-Datei und wählen „Öffnen“.

Alle folgenden Schritte entsprechen denen eines ganz normalen Updates (siehe Punkt 6 oben).

Anmerkungen

Damit Sie die zu einer Sprache passende Kontext-Hilfe (sofern verfügbar) installieren können, muss zunächst die betreffende Sprache aktiviert sein.

Eine zum Programm passende Sprachversion erkennen Sie anhand der entsprechenden Versionsnummer im Namen, z.B. „GERMAN_11.512_20090709_103102.c4dupdate“. Dieses (deutsche) Sprachpaket kann also nur mit BodyPaint 3D R11.512 verwendet werden. Lautet der Dateiname z.B. „GERMAN_HELP_11.512_20090709_103102.c4dupdate“, enthält das Paket die zur (deutschen) Sprache passende (deutsche) Kontext-Hilfe.

Nach der Installation läuft BodyPaint 3D sofort in der eben installierten Sprache und die Kontext-Hilfe wird verfügbar. Gehen Sie nun bei der Auswahl der Hilfedatei genauso wie eben beschrieben vor. Achten Sie unbedingt darauf, die zu Ihrem Betriebssystem passende Hilfedatei zu installieren, „...MAC.c4dupdate“ für Apple Mac OS und „...WIN.c4dupdate“ für Microsoft Windows.

Hinweis: *Installieren Sie ein Update oder nachträglich ein oder mehrere Module, so werden diese ebenfalls zunächst in englischer Sprache ausgeführt. Führen Sie dann die manuelle Sprachinstallation erneut durch, sofern Sie der Online-Updater nicht sowieso von selbst darauf hinweist. Ist bereits ein Update installiert, verwenden Sie nur das zu dieser neuen Version gehörende Sprachpaket!*

Hinweis für Windows-Vista- und Windows-7-Benutzer: Aufgrund der strengen Sicherheitsmechanismen ist es unter Windows Vista nicht ohne Weiteres möglich, als „normaler“ Benutzer (Anwender ohne administrative Systemrechte) ein installiertes Programm zu ändern oder zu ergänzen. Sollten Sie eine Fehlermeldung erhalten, starten Sie BodyPaint 3D mit Administratorrechten, um ein Sprachpaket zu installieren.

Hierzu öffnen Sie Ihren BodyPaint 3D Installationsordner und klicken mit der rechten Maustaste die „BodyPaint 3D.exe“ bzw. „BodyPaint 3D 64bit.exe“ an. Wählen Sie nun die Option „Als Administrator ausführen“. Geben Sie dann ggf. einen Benutzer mit Administratorrechten an und installieren das Sprachpaket. Starten Sie danach BodyPaint 3D wieder als normaler Benutzer und ändern in den Programm-Voreinstellungen die Sprache auf Deutsch.

Ist ein Update zu BodyPaint 3D R4.5 auf der MAXON-Webseite verfügbar und Sie wollen es manuell installieren, gehen Sie wie oben beschrieben vor.

Hinweis: *Beachten Sie, dass nach der Installation eines Updates auch das entsprechende zugehörige Sprachpaket installiert werden sollte!*

Bei nachträglicher Installation eines Moduls, müssen das Update und das dazugehörige Sprachpaket ebenfalls erneut installiert werden, um auch dieses Modul auf den aktuellen Stand und in die gewünschte Sprache zu bringen!

8. Support und Kontakt

Sollten Sie trotz dieser Anleitung auf Probleme während der Installation oder darüber hinaus stoßen, nehmen Sie mit uns Kontakt auf:

Europa / Deutschland

MAXON Computer GmbH

Tel.: +49-6172-5906-0

Support: +49-6172-5906-42

Fax: +49-6172-5906-30

E-Mail: support@maxon.de

Frankreich

MAXON Centre de Compétence

Tel: +33-1-46 21 82 22

E-Mail: support_fr@maxon.net

Japan

MAXON Computer Japan

Tel: +81-3-5759-0530

E-Mail: support_jp@maxon.net

Großbritannien & Irland

MAXON Computer Ltd.

Tel: +44-1525-406799

Support: +44-1525-844969

Fax: +44-1525-406508

E-Mail: support_uk@maxon.net

USA, Kanada, The Americas

MAXON Computer Inc.

Tel: +1-877-ANIMATE

E-Mail: support_us@maxon.net

MAXON Computer GmbH • Max-Planck-Str. 20 • 61381 Friedrichsdorf • Germany
Tel. +49-(0)6172-5906-0 • Fax +49-(0)6172-5906-30

www.maxon.net