

SOFTWAREDISKONT.COM, PIXELTRAIN UND MAXON LADEN ZUM

## „3D Austria - CINEMA 4D“ - TAG am 11.11.2011 in WIEN

**WANN:** Fr. 11. November 2011 von 9:00-18:00**WO:** Cineplexx Wienerberg, Wienerbergstraße 11, 1100 Wien

Öffentlich: Straßenbahn Linie 1, Buslinien 7B, 15A, 65A

Parkplätze: Parkgarage ( P2, P3) mit Ermäßigung für Kinobesucher

Nähere Infos zum Kino: <http://www.cineplexx.at/content/kinos/kinodetails.aspx?id=299>**DER EINTRITT IST FREI!**

### VORTRAGS-PROGRAMM (Saal 9):

**09:00:** Einlass**09:30 – 10:15:** Überblick über die Neuerungen in der R13 von Cinema 4D – Teil 1 Character Animation  
- **Arno Löwecke von MAXON Computer/ cybermindvideo GmbH**

Cinema 4D R13 bietet komplett überarbeitete Charakter-Werkzeuge. Das Sortiment neuer Werkzeuge zur Charakteranimation vereinfacht bislang technisch komplexe Prozesse wie das Erstellen von Rigs (Skeletten) und das Erzeugen von zyklischen Bewegungen. So wird allen Neulingen der Einstieg in die Charakteranimation vereinfacht und auch Profis haben dadurch zahlreiche Erleichterungen. Die Neuerungen umfassen einen neuen Auto-Rigger für das vereinfachte Erstellen von Gelenken, ein neues Motion System für vereinfachte Bewegungsabläufe und ein neues Muskelsystem & neue Deformer.

**10:30 – 11:15:** Digital Nature: Perfekte Landschaften mit Vue xStream un Cinema 4D  
- **Helge Maus von pixeltrain**

Wenn es um natürlich Effekte wie Atmosphären, Wolken, Vegetationen und Landschaften geht, ist e-on Software Vue die ideale, praxiserprobte Lösung. In diesem Vortrag zeigt Helge Maus (pixeltrain) Methoden aus der Praxis, wie Animationen und Inhalte aus Maxon Cinema 4D und Vue ausgeauscht und gere dert werden, um das Beste beider Welten zu verbinden. Zudem gibt er eine Einführung in das Compositing zum finalen Shot

**11:30-12:15:** Sculpting und Texturierung mit 3D-Coat  
- **Helge Maus von pixeltrain**

Bei der Entwicklung organischer 3D-Objekte und Charaktere, aber auch bei der Verfeinerung von Oberflächen bieten Sculpting-Lösungen eine wichtige Ergänzung zu herkömmlichen 3D Programmen wie Cinema 4D oder Maya. Eine sehr preiswerte aber umso leistungsstärkere Lösung hierfür bietet 3D-Coat. Helge Maus (pixeltrain) zeigt die Entwicklung von voxelbasierenden Inhalten und deren Umwandlung(Retopo) in polygonale Oberflächen, sowie den Austausch zwischen Cinema 4D und 3D-Coat für die Erstellung von Normalen-Maps auf. Zudem erwartet Sie ein Ausflug in die Texturierungsmöglichkeiten dieser tollen Software.

**12:30-13:15:** Produktdesign und Architekturvisualisierung mit V-RAY for C4D und dem neuen V-Ray 2.0 Kern  
- **DI Stefan Laub von Laublabs (VRAY for C4D)**

V-RAY steht für hochqualitatives & ultrarealistisches Rendering bei gleichzeitig guter Geschwindigkeitsperformance. In der neuesten V-RAYforC4D Version (basierend auf dem neuen V-Ray 2.0 Kern) wurde nun auch die Bedienbarkeit spürbar erleichtert und die Performance nochmals in vielen Punkten verbessert. So ermöglicht z.B. das neue proxy 2 feature über Renderinstanzen z.B. das Rendern zig tausender Bäume oder Autos in wenigen Minuten. Durch die neuen point and shoot presets muss man nun keine einzige graue zelle mehr an GI settings verschwenden. einfache "ready to use" universal GI presets erlauben alles schnell und zuverlässig zu rendern, ohne jemals in die komplexen V-ray render GI einstellungen gehen zu müssen.

**13:15-14:00:** Mittagspause - nützen Sie die Pause zum Plaudern mit unseren Experten / den Vortragenden vor Ort - Wir freuen uns über Ihren Besuch an unseren Infoständen im Foyer!

**14:00 – 14:45: Beherrschen Sie die Elemente „Erde – Feuer- Wasser - Luft“ mit DPIT Effex & Cinema 4D**

- **Samir Kharchi von Katachi - Graphics & Plugins (DPIT Effex & DPIT Plants für Cinema 4D)**

DPIT Effex ermöglicht Ihnen die perfekte physikalische Simulation von Flüssigkeiten & gasförmigen Medien sowie Rauch und bietet damit die perfekte Ergänzung & eine deutliche Verbesserung des Partikelsystems von Cinema 4D. Katachi kommt vollgepackt mit Neuigkeiten und neuer Technologie. Denn er zeigt exklusiv eine Vorschau auf die Version 2.0 des DPIT Effex Moduls. Man darf also mehr als gespannt sein.

**15:00-15:45: m4d – mental ray & iray für Cinema 4D**

- **Thomas Otto von at<sup>2</sup>GmbH (m4d for C4D)**

mental ray ist aus dem Bereich der professionellen Film- und VFX Produktion kaum wegzudenken, aber auch im Bereich technischer Visualisierungen, Automotive- & Produktdesign bietet mental ray photorealistische Renderings. Mit m4d steht dieser Renderer in seiner neuesten Version nun auch Benutzern von CINEMA 4D zur Verfügung. Die Implementierung bietet u.a. GPU basiertes Rendering mit iray, MetaSL Shader und sogar nativem C4D Shader-Support.

**16:00-16:45: Character Entwicklung mit ZBrush**

- **DI Michael Mähring (CG Artist)**

Michael Mähring stellt anhand einer Character-Entwicklung die Killerfeatures von ZBrush vor, die Ihnen helfen, Ihre Ideen Wirklichkeit werden zu lassen. Seit seinem ersten Release 1999 hat Pixologic's ZBrush die CG-Industrie revolutioniert und inspiriert: Aufbauend auf der 2,5D-Pixel-Technologie hat ZBrush mit Killerfeatures wie HD-Sculpting, Layer-Modeling, Polypaint, Retopo, Shadowbox, BPR uvm. gezeigt, wohin die Reise geht. Der für September erwartete Release 4R2 integriert Voxel Sculpting in das Package und bringt die Kreativen damit dem Ziel "the artist unleashed" wieder einen Schritt näher.

**17:00-17:45: Überblick über die Neuerungen in der R13 von Cinema 4D – Teil 2 Physikalischer Renderer**

- **Arndt von Königsmarck von Vreel Entertainment OG / video2brain**

Arndt von Königsmarck präsentiert anhand von Beispielen aus der Architektur & Produktdesign den neuen physikalischen Renderer von Cinema 4D R13: Das Erzeugen fotorealistic Renderings ist nun einfacher als je zuvor. Basierend auf den Eigenschaften realer Kameras wie Brennweite, Blende und Belichtungszeit, kann diese zusätzliche Render Engine 3D-Bewegungs- und Tiefenunschärfe sowie Linsenverzerrungen und mehr physikalisch korrekt nachbilden.

**18:00: Ende der Veranstaltung**

**INFO-STÄNDE (Foyer):**

Im Foyer gibt es während der gesamten Veranstaltung die Möglichkeit sich bei Infoständen über CINEMA 4D und ergänzende Produkte zu informieren:

- **CINEMA 4D von MAXON:** informieren Sie sich über die 4 Editionen von CINEMA 4D: Visualize, Broadcast, Prime & Studio.
- **Vue 10 xStream & Carbon Scatter von E-on Software:** Vue 10 xStream bietet Ihnen die Möglichkeit fantastische Landschaften zu erschaffen und perfekt an CINEMA 4D und andere 3D Produkte anzubinden.
- **Schulungs-DVDs von video2brain und Galileo Design:** video2brain und Galileo Design bieten sowohl für CINEMA 4D als auch für andere Produkte im grafischen Bereich sehr gute und preiswerte Schulungs-DVDs.
- **Firmentrainings von pixeltrain:** pixeltrain bietet Ihnen individuell auf Ihre Bedürfnisse abgestimmte Individualtrainings für CINEMA 4D, Maya, After Effects uvm. – Sie bestimmen das Programm!
- **Digital Production:** Das DCC Fachmagazin für alles rund um digitale Produktion & 3D in deutscher Sprache. Es gibt ein Freixemplar für alle Besucher!
- **V-Ray for C4D von Laublabs:** Wenn Sie ultra-photorealistic Rendering in CINEMA 4D benötigen, dann sollten Sie V-Ray for C4D besitzen!

- **m4d für CINEMA 4D von at<sup>2</sup>:** m4d bietet Ihnen zwei zusätzliche Renderer für CINEMA 4D zum Preis von einem: mental ray & iray, die bekannten Renderer aus 3DMax, MAYA & Co. gibt es nun auch für CINEMA 4D.
- **DPIT Plants & DPIT Effex von Katachi:** DPIT bietet hervorragende Plugins für CINEMA 4D – mit DPIT Effex simulieren Sie Feuer, Partikeleffekte & Flüssigkeiten, während Sie mit DPIT Plants perfekt Pflanzen modellieren können.
- **3D Plants, Cut Out Plants & Textures von vbvisual:** vbvisual bietet Objekt- & Texturbibliotheken – z.B. die 3D Plants, bei denen man per Mausklick zwischen den Jahreszeiten umschalten kann.
- **CINECAT von Scenespector:** CineCAT ermöglicht 3D-Kamera-Tracking direkt in CINEMA 4D und gibt Ihren Filmprojekten neue Möglichkeiten, 3D Modelle und Animationen zu integrieren.
- **SYNTHEYES von Andersson:** Sytheyes ist die High-End Lösung für professionelles Kamera-Tracking mit Kompatibilität zu rd. 25 verschiedenen 3D-Programmen.
- **3D Coat von Plimus:** 3D Coat ist eine einfache & kostengünstige Lösung für Texturieren & Sculpting und bietet viele Schnittstellen zu anderen Programmen
- **ZBrush von Pixologic:** ZBrush gibt Ihnen neue künstlerische Möglichkeiten in 3D und beginnt dort, wo Cinema 4D aufhört – mit ZBrush machen Sie nicht nur einen Character – Sie machen einen Menschen!
- **TechSmith Camtasia Studio und Snagit** – informieren Sie sich über die innovativen Tools von Techsmith zur Tutorial Erstellung (Bildschirm abfilmen) und für Screen-Capture.
- **Vreel Entertainment OG** – Photo Match u.a. – informieren Sie sich über die Plugins von Vreel Entertainment OG (Arndt von Königsmarck)
- **Buchvorstellung (mit Signierung!):** Cinema 4D R13 von Arndt von Königsmarck
- **und viele weitere!**

**ACHTUNG!** Für diese (KOSTENLOSE) Veranstaltung ist aufgrund der begrenzten Platzanzahl eine Anmeldung (mit Name/Anschrift) einfach per e-mail an [office@softwarediskont.com](mailto:office@softwarediskont.com) oder [markus.fiala@fwd.at](mailto:markus.fiala@fwd.at) erforderlich (Anmeldeschluss: 9.11.2011)! Wir freuen uns auf Ihr Kommen!

Und noch eine Bitte: sollte Ihnen im letzten Moment doch noch etwas dazwischen kommen: schicken Sie uns bitte ein kurzes e-mail, damit wir den Platz dann noch jemand anderen geben können!

**WIR FREUEN UNS AUF IHREN BESUCH!!**

