

AUTODESK® STITCHER UNLIMITED™ 2009 FÜR MICROSOFT® WINDOWS® UND APPLE® OSX®

VERSIONSINFORMATIONEN

Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb von Autodesk Stitcher Unlimited 2009. Bitte nehmen Sie sich einige Minuten Zeit und lesen Sie die folgenden Informationen, bevor Sie das Produkt installieren.

Installation & Lizenzierung

Produktinstallation

Bevor Sie Stitcher Unlimited 2009 installieren, müssen Sie überprüfen, ob Sie über die entsprechenden Rechte auf Ihrem System verfügen und ob Ihr System über die Mindestvoraussetzungen für den Betrieb von Stitcher verfügt. Detaillierte Informationen zu Systemvoraussetzungen finden Sie mit Klick auf den Link weiter unten im Dokument.

Administrative Zugriffsberechtigungen

Um Stitcher installieren zu können, müssen Sie über Administratorrechte verfügen. Sie brauchen allerdings keine Domänen-Administratorrechte. Sie erhalten alle notwendigen Informationen zu Administratorrechten von Ihrem Systemadministrator. Stellen Sie sicher, dass Sie über alle notwendigen Genehmigungen verfügen, um:

1. Ihr Produkt zu installieren
2. Ihr Produkt zu aktivieren
3. Ihr Produkt zu entfernen

INHALT

[INSTALLATION & LIZENZIERUNG](#)

[SYSTEMVORAUSSETZUNGEN](#)

[ÜBERBLICK ÜBER NEUE FUNKTIONEN](#)

[BENUTZERHANDBUCH—ERGÄNZUNG](#)

[BEKANNTE PROBLEME & EINSCHRÄNKUNGEN](#)

Installation von Stitcher

1. Schließen Sie alle Programme.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - a. Windows: Führen Sie die Install.Exe-Datei aus (irgendein vom Installationspaket, das Sie heruntergeladen haben oder von der Installation DVD, die automatisch läuft).
 - b. Mac: Doppelklicken Sie auf die StitcherUnlimited2009 dmg-Datei in Ihrer Sprache
3. Lesen Sie sich die Autodesk Software-Lizenzvereinbarung für Ihr Land oder Ihre Region durch. Sie müssen diese Vereinbarung annehmen, um die Installation durchführen zu können.
4. Wählen Sie Ihr Land oder Ihre Region und klicken Sie auf *Ich akzeptiere* und dann auf *Weiter*.

HINWEIS: Wenn Sie mit dem Inhalt der Lizenz nicht einverstanden sind und die Installation abbrechen möchten, klicken Sie auf *Abbrechen*.

5. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - a. Windows Standard-Installation – alle Programmkomponenten und Tutorials werden im folgenden Standardverzeichnis installiert: c:\Programme\Autodesk\
 - b. Windows Compact-Installation – nur die Anwendung wird in folgendem Standardverzeichnis installiert:
c:\Programme\Autodesk
 - c. Windows Custom-Installation – Sie können auswählen, ob Sie die Tutorial-Dateien installieren möchten und Sie können ebenfalls das Verzeichnis auswählen, in dem Sie Stitcher installieren möchten.
 - d. Mac Default-Installation – Wählen Sie *Destination Volume* und *Install*.
6. Der Stitcher-Installationsassistent installiert dann die übrigen Komponenten.
7. Nach Beendigung der Installation klicken Sie auf *OK*.

HINWEIS: Wenn Apple QuickTime® auf Ihrem Windows-Computer nicht installiert ist, werden Sie dazu aufgefordert, diese Anwendung herunter zu laden und zu installieren. Ohne QuickTime können Sie keine Panoramen als Apple QuickTime® VR ausgeben.

Wenn Sie die Tutorials bei der "Custom-Installation" nicht installieren möchten, können Sie sie unter folgender Adresse herunterladen:

<http://www.autodesk.com/stitcher>

Systemvoraussetzungen

Die Systemvoraussetzungen für Stitcher sind im Benutzerhandbuch beschrieben und können ebenfalls unter folgendem Link eingesehen werden:
<http://www.autodesk.com/stitcher>

Online-Registrierung und -Aktivierung

Bevor Sie Ihre Lizenz für Stitcher aktivieren können, müssen Sie das Programm registrieren. Sie können Stitcher registrieren und aktivieren, wenn Sie das Programm starten oder während das Programm bereits läuft.

So erstellen Sie ein Benutzerkonto und aktivieren Stitcher

1. Starten Sie die Anwendung
2. Wählen Sie im Dialogfeld *Produktaktivierung* die Option *Produkt aktivieren*. Wird dieses Dialogfeld nicht angezeigt, gehen Sie zum Menü *Hilfe* und wählen Sie *Aktivieren...*
3. Geben Sie die Seriennummer und den Produktschlüssel ein, den mit der Bestätigungsmail Ihres Produktkaufs erhalten haben.
4. Wählen Sie auf der Seite *Heute anmelden* die Option *Einen Aktivierungscode erhalten* und klicken Sie auf *Weiter*.
5. Klicken Sie in der Anmeldeseite auf den Link *Jetzt Benutzer-ID erstellen'*
6. Geben Sie Ihre persönlichen Daten und Ihr Passwort in die Seite *Benutzer-ID erstellen ein* und klicken Sie dann auf *Weiter*.
7. Vervollständigen Sie Ihre persönlichen Daten auf der Seite *Kontodaten* und klicken Sie dann auf *Weiter*.
8. Achten Sie darauf, dass auf der Seite *Konto auswählen* Ihr Benutzerkonto ausgewählt wurde und klicken Sie dann auf *Weiter*.
9. Sie werden über den Registrierungs- und Aktivierungsstatus auf der Bestätigungsseite für *Registrierung und Aktivierung benachrichtigt*.
10. Klicken Sie auf *Fertigstellen*.

Stitcher-Aktivierung mit einem bestehenden Benutzerkonto

1. Starten Sie die Anwendung
2. Wählen Sie im Dialogfeld *Produktaktivierung* die Option *Aktivieren*.
3. Wählen Sie auf der Seite *Heute anmelden* die Option *Einen Aktivierungscode erhalten* und klicken Sie auf *Weiter*.

4. Geben Sie Ihre Benutzer-ID und Ihr Passwort ein und klicken Sie dann auf *Anmelden*.
5. Achten Sie darauf, dass auf der Seite *Konto auswählen* Ihr Benutzerkonto ausgewählt wurde und klicken Sie dann auf *Weiter*.
6. Sie werden über den Registrierungs- und Aktivierungsstatus auf der Bestätigungsseite für *Registrierung und Aktivierung benachrichtigt*.
7. Klicken Sie auf *Fertigstellen*.

Überblick über neue Funktionen

Stitcher Unlimited 2009 bietet die folgenden neuen Funktionen:

- HDR-Bilder können direkt aus einem Stapel LDR-Bilder erzeugt werden. JPG-Bilderreihen können direkt in Stitcher geladen und gestapelt werden, und dann als HDR-Bild (*.exr oder *.hdr) oder einfaches Tonemapped-HDR-Bild ausgegeben werden.
- Spezielle Integration von Sunex-Superfisheye-Objektiven, für die Verwendung ihrer speziellen Verzerrungswerte.
- Möglichkeit, im Projektionsmodus zu arbeiten mit Verwendung der Echtzeitvorschau.
- Neue Benutzeroberfläche: neue Symbole, neue Miniaturen-Leiste, Trickfenster für allgemeine Informationen im 3D-Arbeitsbereich, Trickfenster Autorenkontrolle.

Unter folgendem Link finden Sie weitere Informationen zu den Funktionen von Stitcher Unlimited 2009: <http://www.autodesk.com/stitcher>

Benutzerhandbuch-Ergänzung

ACHTUNG: Verwenden Sie bei hochauflösenden Projekten einen TIF-Export, wobei die Option *Zeilenweise* aktiviert sein muss. Bei der Arbeit mit großen JPG-Bilddateien kann Ihre Software möglicherweise abstürzen. Wir empfehlen Ihnen deshalb, einen temporären Ordner anzulegen, um den temporären Speicherplatz während der Ausgabe effizient verwalten zu können. Den Ordner können Sie über folgenden Pfad einrichten: **Bearbeiten > Einstellungen > Externe Pfade**.

Fußpunkt

Ein Fußpunkt oder eine Stativkappe können dem Panorama hinzugefügt werden. Dieses Sonderbild wird speziell dafür verwendet, schnell das Stativ mit einem Logo oder Kontaktinformationen abzudecken.

- Für eine ordnungsgemäße Anzeige sollte dieses Bild im TIF-Format vorliegen und ggf. eine Alphamaske haben.
- Der Fußpunkt wird auf 90° gesetzt gemäß dem aktuellen Horizont.

So importieren Sie ein Fußpunkt-Bild:

1. Richten Sie Ihr Panorama entweder mit dem automatischen oder mit dem manuellen Werkzeug für das Ausrichten aus.
2. Wählen Sie Ihre Blickrichtung mit Schwenken in der 3D-Ansicht.
3. Wählen Sie die Option **Werkzeuge > Fußpunkt hinzufügen** und wählen Sie Ihr Fußpunkt-Bild aus. Dieses Bild wird dann automatisch bei 90° positioniert im Einklang mit Ihrer Position UND dem definierten Horizont.

HINWEIS: Wenn Sie den definierten Horizont ändern, verschwindet der Fußpunkt und Sie müssen ihn erneut hinzufügen und ihn mit der neuen Ausrichtung erneut positionieren.

Kontrollen zum Authoring:

- Die Bedingungen werden nicht im Arbeitsbereich, sondern nur im endgültigen Quicktime VR-Bild verwendet. Wenn Sie allerdings in den Kontrollen zum Authoring auf die Bedingungen klicken, wird die kameraspezifische Bedingung auf die entsprechende Position gesetzt (das heißt, ein Klick auf den Wert für *max. gebundenes Schwenken* stellt die Kamera auf die entsprechende Ansicht ein)
- Andererseits ist der Blickwinkel visuell auf den 3D-Arbeitsbereich beschränkt.

Bekannte Probleme & Einschränkungen

Plattform:

- PowerMac G4/G5 wird nicht länger unterstützt.
- Benutzer, die Stitcher auf einem 64-Bit Betriebssystem installiert haben, können möglicherweise auf unberechenbare Probleme in verschiedenen Bereichen der Anwendung stoßen. Wie in den Systemvoraussetzungen angegeben, wird diese Version nur auf 32-Bit Betriebssystemen unterstützt.

Grafiken:

- Die Leistung des Ausgabebereichs sinkt, wenn Grafikkarten früherer Generationen verwendet werden. Verwenden Sie die Option für die aktuellste Grafikkarte und achten Sie darauf, dass Ihnen der aktuellste Treiber zur Verfügung steht.

- Benutzer von Microsoft Vista sollten die aktuellste Version der OpenGL-Treiber von der Website des Hardware-Herstellers herunterladen und installieren.
- Aufgrund der Grafiktreiber wird die Software unter Vista möglicherweise bei der Ausgabe von gestapelten Projekten blockiert.
- Lineares Mischen mit GPU ist für AtiFIRE_GL cards nicht aktiviert

Allgemeines:

- "QTVR-Skript"-Werte im Dialogfeld *Ausgabeeinstellungen* werden nach dem Speichern nicht ordnungsgemäß gespeichert.
- Die Ausgabe eines Films mit der Option H.264-Codec-Kompression ergibt eine Einzelbildanimation
- Die Option *Rückgängig* steht nicht für alle Aktionen zur Verfügung; so werden einige Optionen für das Rückgängig-Machen auf mehrere als nur die vorherige Aktion angewendet.
- *Vergrößern/Verkleinern* steht in der Echtzeitvorschau nicht zur Verfügung, wenn die GPU-Einstellung nicht aktiviert wurde.
- Der importierte Fußpunkt kann nicht angepasst werden und wird in der 3D-Ansicht im GPU-Modus nicht überblendet.
- Tastaturkürzel stehen ggf. nicht zur Verfügung. Sollte dieses Problem auftreten, müssen die Tastaturkürzel-Dateien (StitcherUnlimitedShortcut) gelöscht werden, damit die Tastaturkürzel zurückgesetzt werden können.
- Stitcher muss ggf. neu gestartet werden, damit die neu erstellten benutzerdefinierten Tastaturkürzel zur Verfügung stehen
- Sie müssen ggf. einen Dateinamen vor der Ausgabe validieren, und zwar entweder durch Klicken auf eine Registerkarte oder Klicken in ein anderes Trickfenster.
- Wenn Sie eine Belichtungsänderung abbrechen, wird der vorherige Wert nicht wieder hergestellt. Sie können eine Belichtungsänderung nicht rückgängig machen.
- Beim Einsatz der intelligenten Mischfunktion werden hochauflösende Ausgaben möglicherweise bei 76% blockiert. In diesem Fall sollten Sie die Mischmethode ändern.
- Wenn sie Stitcher im TRIALmodus laufen lässt, verhindert eine Änderung des Betriebssystemdatums die Anwendung am In der Lage sein, wieder zu beginnen. Die einzige Abhilfe ist, Hefter unter Verwendung der Seriennummer zu aktivieren, die zu Ihnen zum Zeitpunkt des Kaufs bereitgestellt wird.

© 2008 Autodesk, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vorbehaltlich anderslautender Bestimmungen seitens Autodesk, Inc., dürfen die vorliegende Publikation oder Teile dieser Publikation in keiner Form kopiert werden durch Methoden und für Zwecke welcher Art auch immer.

Bestimmte Elemente in dieser Publikation wurden mit der Erlaubnis des Urheberrechtsinhabers abgedruckt.

Teile bezüglich von Jpeg6b sind Copyright ©1991-1998, Thomas G. Lane.

Alle Rechte vorbehalten außer wie unten angegeben. Hiermit wird Ihnen die Erlaubnis erteilt, diese Software oder Teile davon gemäß diesen Bedingungen zu beliebigen Zwecken ohne Entgelt zu nutzen, kopieren, ändern und zu verbreiten: (1) Bei Verbreitung eines beliebigen Teils des Quellcodes dieser Software muss diese README-Datei (LIESMICH-Datei) mitverbreitet werden, einschließlich der unveränderten urheberrechtlichen Hinweise und des unveränderten Garantiausschlusses. Sämtliche Zusätze, Löschungen oder Änderungen an den ursprünglichen Dateien müssen in der Begleitdokumentation eindeutig gekennzeichnet sein. (2) Wenn nur ausführbarer Code verbreitet wird, muss in der Begleitdokumentation "diese Software beruht in Teilen auf Arbeiten der Independent JPEG Group" angegeben werden. (3) Die Erlaubnis für die Nutzung dieser Software wird nur erteilt, wenn der Nutzer die volle Verantwortung für sämtliche unerwünschte Folgen übernimmt. Die Autoren übernehmen KEINE HAFTUNG für Schäden jeglicher Art. ansi2knr.c wurde in diese Distribution mit Erlaubnis von L. Peter Deutsch, Alleininhaber des Urheberrechtsinhabers, Aladdin Enterprises von Menlo Park, CA aufgenommen. ansi2knr.c unterliegt NICHT den obigen Urheberrechtsbestimmungen und Bedingungen, sondern den üblichen Bedingungen der Free Software Foundation für die Verbreitung. Sie müssen grundsätzlich den Quellcode bei der Weiterverbreitung mit berücksichtigen. (Siehe die Datei ansi2knr.c für vollständige Einzelheiten.) Da jedoch ansi2knr.c als Teil eines Programms, das aus IJG-Code erstellt wird, nicht erforderlich ist, werden Sie damit nicht mehr eingeschränkt, als das durch die vorstehenden Paragraphen der Fall ist. Das Unix Konfigurationskript "configure" wurde mit GNU Autoconf erstellt. Die Urheberrechte liegen bei der Free Software Foundation, die Verbreitung ist jedoch uneingeschränkt erlaubt. Dasselbe gilt für die dazugehörigen Skripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Die Urheberrechte für ein weiteres Supportskript, install.sh, liegen bei M.I.T., dürfen jedoch ebenfalls frei verbreitet werden. Die arithmetische Programmieroption der JPEG-Spezifikation ist offenbar Gegenstand eines Patents im Besitz von IBM, AT&T und Mitsubishi. Daher darf arithmetische Programmierung ohne den vorherigen Erhalt von einer oder mehreren Lizenzen nicht rechtmäßig genutzt werden. Aus diesem Grund wurde die Unterstützung für arithmetische Programmierung aus der kostenlosen JPEG-Software entfernt. (Da die arithmetische Programmierung nur sehr geringe Vorteile gegenüber dem unpatentierten Huffman-Modus hat, ist es unwahrscheinlich, dass sie von vielen Implementierungen unterstützt werden wird.) Soweit wir wissen, bestehen für den restlichen Programmcode keine weiteren Patentbeschränkungen. Die IJG-Distribution enthielt zuvor Programmcode für das Lesen und Schreiben von GIF-Dateien. Zur Vermeidung einer Verstrickung mit dem Unisys LZW-Patent wurde die Unterstützung für das Lesen von GIF komplett entfernt und der GIF-Writer wurde vereinfacht, um "unkomprimierte GIFs" zu erzeugen. Diese Technik nutzt nicht den LZW-Algorithmus. Die resultierenden GIF-Dateien sind größer als üblich, jedoch durch sämtliche Standard-GIF-Decoder lesbar. Wir sind verpflichtet anzugeben, dass "Urheberrechtsinhaber des Graphics Interchange Formats © CompuServe Incorporated und GIF(sm) eine Servicemarke im Besitz von CompuServe Incorporated ist".

Teile mit Bezug auf Libtiff sind Copyright ©1988-1997 Sam Leffler. Copyright ©1991-1997 Silicon Graphics, Inc. Die Erlaubnis zur Nutzung, Kopieren, Ändern, Verbreitung und Verkauf dieser Software und seiner Dokumentation für beliebige Zwecke wird hierbei ohne Entgelt gewährt, vorausgesetzt, dass (i) die oben angegebenen urheberrechtlichen Hinweise und diese Erlaubnis in sämtlichen Kopien der Software und dazugehörigen Dokumentation genannt werden, und (ii), die Namen von Sam Leffler und Silicon Graphics in keinerlei Werbe- oder Publicity-Maßnahmen für die Software ohne vorherige spezifische, schriftliche Genehmigung von Sam Leffler und Silicon Graphics verwendet werden. DIESE SOFTWARE WIRD "AS IS" UND OHNE JEGLICHE GARANTIE, OB AUSDRÜCKLICH ODER IN ANDERER WEISE, EINSCHLIESSLICH, JEDOCH UNEINGESCHRÄNKT, JEGLICHER GARANTIE DER HANDELBARKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK BEREITGESTELLT. IN KEINEM FALL SIND SAM LEFFLER ODER SILICON GRAPHICS HAFTBAR FÜR SPEZIELLE, BEILÄUFIGE, INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN JEGLICHER ART. DIES GILT AUCH FÜR JEGLICHE SCHÄDEN AUFGRUND VON NUTZUNGSVERLUSTEN, DATENVERLUST ODER ENTGANGENEM GEWINN, GLEICHGÜLTIG, OB AUF DIE MÖGLICHKEIT EINES SCHADENS HINGEWIESEN WURDE, SOWIE AUFGRUND BELIEBIGER HAFTUNGSTHEORIE, DIE AUS ODER IN VERBINDUNG MIT DER NUTZUNG ODER LEISTUNG DIESER SOFTWARE ENTSTEHEN.

Teile in Bezug auf F2c sind Copyright 1990 - 1997 von AT&T, Lucent Technologies und Bellcore. Hiermit wird die Erlaubnis erteilt, diese Software und die dazugehörige Dokumentation ohne Entgelt zu nutzen, kopieren, ändern und zu verbreiten, vorausgesetzt, der vorstehende urheberrechtliche Hinweis wird in sämtliche Kopien aufgenommen und der urheberrechtliche Hinweis, diese Erlaubniserteilung sowie der Garantiausschluss erscheinen in der Begleitdokumentation, und die Namen von AT&T, Bell Laboratories, Lucent oder Bellcore oder beliebige ihrer Organisationen werden in Werbe- oder Publicity-Maßnahmen für die Verbreitung der Software ohne vorherige spezifische, schriftliche Genehmigung nicht erwähnt. AT&T, Lucent und Bellcore lehnen jede Garantie für diese Software ab, einschließlich sämtlicher impliziter Garantien der Handelbarkeit und Eignung. In

keinem Fall sind AT&T, Lucent oder Bellcore für spezielle, indirekte oder Folgeschäden oder irgendwelche Schäden haftbar, die aufgrund von Nutzungsverlusten, Datenverlusten oder Gewinneinbußen entstehen, ob in Vertragsausübung, aufgrund von Fahrlässigkeit oder anderen unerlaubten Handlungen, die wegen oder in Verbindung mit der Nutzung oder Leistung dieser Software entstehen.

Es folgt die Liste der Marken und eingetragenen Schutzmarken von Autodesk, Inc., in den USA und anderen Ländern: 3DEC (Design/Logo), 3December, 3December.com, 3ds Max, ADI, Alias, Alias (Swirl-Design/Logo), AliasStudio, Alias|Wavefront (Design/Logo), ATC, AUGI, AutoCAD, AutoCAD Learning Assistance, AutoCAD LT, AutoCAD Simulator, AutoCAD SQL Extension, AutoCAD SQL Interface, Autodesk, Autodesk Envision, Autodesk Insight, Autodesk Intent, Autodesk Inventor, Autodesk Map, Autodesk MapGuide, Autodesk Streamline, AutoLISP, AutoSnap, AutoSketch, AutoTrack, Backdraft, Built with ObjectARX (Logo), Burn, Buzzsaw, CAiCE, Can You Imagine, Character Studio, Cinestream, Civil 3D, Cleaner, Cleaner Central, ClearScale, Colour Warper, Combustion, Communication Specification, Constructware, Content Explorer, Createwhat'sNext (Design/Logo), Dancing Baby (image), DesignCenter, Design Doctor, Designer's Toolkit, DesignKids, DesignProf, DesignServer, DesignStudio, Design|Studio (Design/Logo), Design Web Format, DWF, DWG, DWG (Logo), DWG Extreme, DWG TrueConvert, DWG TrueView, DXF, Ecotect, Exposure, Extending the Design Team, FBX, Filmbox, FMDesktop, Freewheel, GDx Driver, Gmax, Green Building Studio, Heads-up Design, Heidi, HumanIK, IDEA Server, i-drop, ImageModeler, iMOUT, Incinerator, Inventor, Inventor LT, Kaydara, Kaydara (Design/Logo), Kynapse, Kynogon, LocationLogic, Lustre, Matchmover, Maya, Mechanical Desktop, MotionBuilder, Movimento, Mudbox, NavisWorks, ObjectARX, ObjectDBX, Open Reality, Opticore, Opticore Opus, PolarSnap, PortfolioWall, Powered with Autodesk Technology, Productstream, ProjectPoint, ProMaterials, RasterDWG, Reactor, RealDWG, Real-time Roto, REALVIZ, Recognize, Render Queue, Retimer, Reveal, Revit, Showcase, ShowMotion, SketchBook, SteeringWheels, Stitcher, StudioTools, Topobase, Toxik, TrustedDWG, ViewCube, Visual, Visual Construction, Visual Drainage, Visual Landscape, Visual Survey, Visual Toolbox, Visual LISP, Voice Reality, Volo, Vtour, Wiretap und WiretapCentral.

Es folgt die Liste der Marken und eingetragenen Schutzmarken von Autodesk Canada Co. in den USA und/oder Kanada und anderen Ländern: Backburner, Discreet, Fire, Flame, Flint, Frost, Inferno, Multi-Master Editing, River, Smoke, Sparks, Stone und Wire.

Es folgt die Liste der Marken und eingetragenen Schutzmarken von Moldflow Corp. in den USA und anderen Ländern: Moldflow MPA, MPA (Design/Logo), Moldflow Plastics Advisers, MPI, MPI (Design/Logo), Moldflow Plastics Insight, MPX, MPX (Design/Logo), Moldflow Plastics Xpert.

Alle anderen Marken, Produktnamen oder Schutzmarken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

Haftungsausschluss

DIE VORLIEGENDE PUBLIKATION UND DIE DARIN ENTHALTENEN INFORMATIONEN WERDEN VON AUTODESK, INC. "AS IS" ZUR VERFÜGUNG GESTELLT. AUTODESK, INC. LEHNT JEDWEDE GARANTIEN, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND, EINSCHLIESSLICH ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF DIE GESETZLICHE GEWÄHRLEISTUNG DER MARKTGÄNGIGKEIT ODER GEWÄHRLEISTUNG DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK HINSICHTLICH DIESER ARTIKEL.

Veröffentlicht von: Autodesk, Inc.

111 McInnis Parkway

San Rafael, CA 94903, USA