

magazine



Content

- 04 Become an expert! Autodesk trains students as CAD experts



- 06 Interview with Marc Thiele
beyond tellerrand



- 10 DOSCH DESIGN product spotlight



- 18 animago AWARD & CONFERENCE



- 20 Hollywood Camera Work



- 22 DOSCH DESIGN custom work



- 28 CINEMA 4D - Maxon unveils
new release



- 31 DOSCH DESIGN product spotlight



- 34 New cooperation partner: Fresenius
University of Applied Sciences



- 42 DOSCH Create!



Inhalt

- 04 Become an expert! Autodesk bildet Studenten zu CAD Experten aus

- 06 Interview mit Marc Thiele
beyond tellerrand

- 10 DOSCH DESIGN product spotlight

- 18 animago AWARD & CONFERENCE

- 20 Hollywood Camera Work

- 22 DOSCH DESIGN custom work

- 28 CINEMA 4D - Maxon veröffentlicht neue Release

- 31 DOSCH DESIGN product spotlight

- 34 Neuer Kooperationspartner: Hochschule Fresenius

- 42 DOSCH Create!



Dear readers,

The focus at DOSCH DESIGN lies on creativity and freedom of design in day-to-day work. With our new DOSCH Create! product range, we are continuing along this path in a consistent way.

With a large number of perfectly isolated image motifs, Photoshop layer images and the revolutionary mock-ups, an efficient source for designers has been created so they can produce high-quality designs and illustrations at a low cost and with little time required.

Download the product examples at DOSCH DESIGN from the website! Test the functionality of the new products and make the most of the new opportunities!

DOSCH DESIGN is continuing its aim of offering customers the best creative tools.

Sebastian Dosch
Managing Director and owner
DOSCH DESIGN Kommunikationsagentur GmbH

P.S. Do you have an interesting story, example of work or information relating to new products? Just get in touch with us. We would be delighted to receive any editorial suggestions, and will be happy to publish them in one of our next issues.

*Liebe Leserinnen,
liebe Leser,*

Kreativität und gestalterische Freiheit bei der täglichen Arbeit stehen im Fokus bei DOSCH DESIGN. Mit unserer neuen Produktreihe „DOSCH Create!“ setzen wir diesen Weg konsequent fort.

Mit einer großen Anzahl perfekt freigestellter Bildmotive, Photoshop Layer Bilder und den revolutionären Mock-Ups ist eine effiziente Quelle für Designer entstanden, um kostengünstig und mit wenig Zeitaufwand hochwertige Designs und Illustrationen zu erstellen.

Laden Sie die Produkt-Beispiele bei DOSCH DESIGN auf der Website herunter! Testen Sie die Funktionalität der neuen Produkte und nutzen Sie die neuen Möglichkeiten!

DOSCH DESIGN setzt konsequent seinen Weg fort, den Kunden die besten kreativen Werkzeuge zur Verfügung zu stellen.

*Ihr Sebastian Dosch
Geschäftsführer und Inhaber
DOSCH DESIGN Kommunikationsagentur GmbH*

P.S. Sie haben eine interessante Geschichte, Arbeitsbeispiele oder Informationen zu neuen Produkten? Sprechen Sie uns an. Wir freuen uns über redaktionelle Anregungen und veröffentlichen sie gerne in einer unserer kommenden Ausgaben.



AUTODESK®

Student Expert

Become an expert!
Autodesk trains students as CAD experts for free

Autodesk bildet Studierende kostenlos zu CAD-Experten aus

For some time now, Autodesk has been training students as CAD experts free of charge at technical colleges and universities in Germany, Austria and Switzerland as part of its Autodesk Student Expert initiative. Within a short space of time, Autodesk specialists train the students up in how to use 3D software in their field. Courses are offered in Autodesk Inventor for students of mechanical engineering, Autodesk Revit for architecture and civil engineering students, and AutoCAD Map 3D for budding geographers. Following successful training, the participants receive a training certificate, which identifies them as 3D CAD experts. What's more, the Autodesk student experts can pass on their knowledge to their fellow students as tutors and gain extensive practical experience.

Seit einiger Zeit schon bildet Autodesk im Rahmen seiner Initiative „Autodesk Student Expert“ Studierende an technischen Hochschulen und Universitäten in Deutschland, Österreich und der Schweiz kostenlos zu CAD-Experten aus. Innerhalb kurzer Zeit machen Autodesk Spezialisten die Studenten fit im Umgang mit 3D-Software für ihren Bereich. Angeboten werden Kurse in Autodesk Inventor für Studierende des Maschinenbaus, Autodesk Revit für Architektur- und Bauingenieurstudenten und AutoCAD Map 3D für angehende Geographen. Nach erfolgreicher Schulung erhalten die Teilnehmer ein Trainingszertifikat, das sie als 3D-CAD-Experten ausweist. Darüber hinaus können die Autodesk Student Experts ihr Wissen als Tutor an Kommilitonen weiter geben und umfassende praktische Erfahrungen sammeln.

With this initiative, Autodesk is giving students the opportunity during their studies to expand on their CAD knowhow while also acquiring valuable key skills for their professional futures. After all, to make a successful transition from studies to work, it is not only a good university education that counts. Companies expect academic junior staff to have practical experience and qualities such as the ability to work in a team, commitment and an awareness of responsibility, in addition to good qualifications.

Besides expert knowledge, the Student Experts also benefit from intensive discussions in the exclusive Autodesk community and enjoy certain privileges, which they can acquire via credits. For instance, they gain free access to the Autodesk Developer Network Program and get beta versions of Autodesk software in advance. A vibrant community helps the students to support each other and discuss questions and technical problems.

DOSCH DESIGN is a partner to the Autodesk Student Expert programme

We are delighted that we have been a partner to the Autodesk Student Expert programme since 2014. DOSCH DESIGN has created an exclusive package of fully usable 3D models, HDRIs, textures and audio products that can be used with any Autodesk software. The Student Experts can download their DOSCH DESIGN package with their very own code and use it in their work.

Become an expert at www.autodesk.com/educationexperts

Mit dieser Initiative gibt Autodesk Studierenden bereits während der Ausbildung die Chance, ihr CAD-Know-how zu erweitern und gleichzeitig wertvolle Schlüsselkompetenzen für ihre berufliche Zukunft zu erwerben. Denn für einen erfolgreichen Übergang von Studium zu Beruf ist nicht nur eine gute Hochschulausbildung entscheidend. Unternehmen erwarten von akademischen Nachwuchskräften neben einem guten Abschluss auch praktische Erfahrungen und Qualifikationen wie Teamfähigkeit, Engagement und Verantwortungsbewusstsein.

Neben dem fachlichen Know how profitieren die Student Experts aber auch von dem intensiven Austausch in der exklusiven Autodesk Community und genießen einige Privilegien, die sie sich über Credits erwerben können. So haben sie beispielsweise freien Zugang zum „Autodesk Developer Network Program“ oder erhalten schon im Vorfeld „Beta“ Versionen zu Autodesk Software. Eine lebendige Community hilft den Studenten, sich bei Fragen oder technischen Problemen gegenseitig zu unterstützen und auszutauschen.

DOSCH DESIGN ist Partner des Autodesk Student Expert Program

Wir freuen uns, dass wir seit 2014 Partner im Autodesk Student Expert Programm sind. DOSCH DESIGN hat ein exklusives Paket mit voll einsetzbaren 3D-Modellen, HDRIs, Texturen und Audio-Produkten kreiert, das in jeder Autodesk Software verwendet werden kann. Die Student Experts können sich mit einem eigenen Code ihr DOSCH DESIGN Package herunterladen und für ihre Arbeiten nutzen.

Become an expert unter www.autodesk.com/educationexperts



beyond tellerrand



©Photo Credits Martin Kraft, Andreas Dantz

An Interview with Marc Thiele

Im Gespräch mit Marc Thiele

In May this year, DOSCH DESIGN attended the event beyond tellerrand as a sponsor and participant. The selection of speakers and the professional organisation greatly impressed us. Today, we would like to present organiser Marc Thiele.

Hello, Marc. You created the event beyond tellerrand in 2011. Could you please tell our readers a little about yourself and your event?

Hi. My name is Marc Thiele. I have been working as a freelancer in the field of design and web design since 1999. I have been organising an event for the community - initially as a side project - since 2001. In 2011, I decided to focus my work on the events and have since been concentrating all of my efforts on making the events a fantastic experience for all those involved.

Im Mai diesen Jahres hat DOSCH DESIGN als Sponsor und Teilnehmer das Event beyond tellerrand besucht. Die Auswahl der Sprecher und die professionelle Organisation haben uns sehr beeindruckt. Gerne möchten wir den Veranstalter Marc Thiele heute vorstellen.

Lieber Marc, Du hast 2011 das Event beyond tellerrand ins Leben gerufen. Kannst du Dich und Deine Veranstaltung unseren Lesern bitte kurz vorstellen?

Hi. Mein Name ist Marc Thiele. Ich bin seit 1999 freiberuflich im Bereich Design, bzw. Web Design tätig. Seit 2001 veranstalte ich - zunächst als Nebenprojekt - einen Event für die Community. 2011 habe ich mich entschieden den Fokus meiner Arbeit auf die Events zu legen und versuche seitdem mich voll darauf zu konzentrieren, um die Events für alle Beteiligten zu einem fantastischen Erlebnis werden zu lassen.

You are a freelance web designer. How did you come upon the idea of beyond tellerrand and do you find time outside of the organisational work to work within your original profession?

The idea came about when I asked myself what kind of event I would like to attend. It wasn't enough for me to attend events that focussed exclusively on just one topic. I have always been interested in looking beyond one's own backyard. And I discovered that many other people felt the same way, too. This is why my aim was to organise an event with the core theme of 'web', along with a sprinkling of other topics that interested me, such as design and typography. There is not much time left over to earn money with my original profession. At most, a few smaller projects, as I would like to concentrate 100% on beyond tellerrand.

Your name is synonymous with this event – are you a 'one-man show' or do you have partners who work with you?

Up to now, I do everything completely by myself. From travel organisation and programme scheduling through to the print and web things that need to be done. I only have a team of helpers on site for the implementation, which mainly consists of volunteers. Students and other people who otherwise wouldn't be able to afford a ticket, for instance. However, over the last four years, a core team of people who help again and again has been formed, and they help to make the event run smoothly like invisible angels.

The variety of speakers, especially from abroad, is noteworthy. How do you get in contact with the speakers and how do you convince them to come?

I know most of the speakers personally before I invite them. Most of them from events that I attend either as a photographer or as a friend and/or supporter. Personal contact is important to me. I would like to get to know the people who form the core of the event and it is important to me that they are right in terms of character and attitude. Of course, I needed powers of persuasion at the beginning. In the process, I described the idea and what drove me. Today, beyond tellerrand is fortunately associated with a really positive reputation, so the people who I approach and don't yet know have luckily already heard about it and want to get involved.

Du bist freiberuflicher Web-Designer. Wie kamst Du auf die Idee zu beyond tellerrand und findest Du neben der Organisation noch Zeit, in Deinem ursprünglichen Beruf zu arbeiten?

Die Idee entstand, als ich mich fragte, welche Art von Event ich gerne besuchen würde. Mir war es nicht genug, Veranstaltungen zu besuchen, bei denen es ausschließlich um ein einziges Thema ging. Mich interessierte schon immer der Blick über den Tellerrand hinaus. Und ich stellte fest, dass es vielen anderen auch so ging. Daher war mein Ziel eine Veranstaltung mit dem Kernthema „Web“, gewürzt mit anderen Themen, die mich interessieren, wie Design und Typografie zu organisieren. Viel Zeit, um Geld mit dem ursprünglichen Beruf zu verdienen bleibt nicht. Höchstens für einige kleinere Projekte, da ich mich gerne zu 100% auf beyond tellerrand konzentrieren möchte.

Dein Name steht für dieses Event – bist Du eine „One Man Show“ oder hast Du Partner, die gemeinsam mit Dir arbeiten?

Bis jetzt mache ich alles komplett alleine. Von der Reiseorganisation über die Programmplanung bis hin zu den Print- und Web-Dingen, die gemacht werden müssen. Lediglich vor Ort für die Durchführung habe ich ein Team an Helfern, das größtenteils aus Volontären besteht. Studenten und Leute, die sich das Ticket sonst nicht leisten können zum Beispiel. Aber über die letzten vier Jahre ist ein fester Kern an immer wieder helfenden Leuten entstanden, die wie unsichtbare Engel helfen den Event reibungslos durchzuführen.

Die Vielfalt der Sprecher, gerade auch aus dem Ausland ist bemerkenswert. Wie stellst Du die Kontakte zu den Rednern her und kannst sie überzeugen, zu kommen?

Einen Großteil der Sprecher kenne ich persönlich bevor ich sie einlade. Die meisten von vielen Veranstaltungen, die ich besuche, ob als Fotograf oder als Freund und/oder Unterstützer. Mir ist der persönliche Kontakt wichtig. Ich möchte die Leute kennenlernen, die den Kern der Veranstaltung bilden und mir ist es wichtig, dass sie vom Charakter und der Einstellung dazu passen. Überzeugungsarbeit musste ich am Anfang natürlich leisten. Dabei beschrieb ich die Idee und was mich antreibt. Heute ist beyond tellerrand zum Glück mit sehr viel positivem Renommee verbunden, sodass die Leute, die ich anspreche und noch nicht kenne glücklicherweise oft schon davon gehört haben und gerne mitmachen wollen.



How have your visitor figures developed and from what sectors and countries do the participants come?

It is great that the visitor figures were really good from the start. There were already 350 participants at the first beyond tellerrand in 2011. Even in the second year, there were more than 400, and, in the third year, the event was sold out for the first time. This year, for me, it was completely crazy. Almost three months before the event, all of the tickets had gone and 148 people added themselves to the waiting list for a ticket. For me, who does all of it by myself and whose baby it is, that is unbelievably wonderful and the initial reason to now begin a second event in Berlin. The industries are distributed in a multi-layered way. It ranges from self-employed and employed designers and developers, and project managers, through to decision-makers and managing directors. There is also just as much variety among the countries. Around 60% of people come from Germany, a large number a mixture from various European countries, as well as the States. And people have even come from Hong Kong, Australia, New Zealand and Mexico.



The mood on site and among the participants gives the impression of a vibrant community – how do you explain this atmosphere and what characterises the appeal of the event?

I am asked this quite often, what the secret is to creating a nice and relaxed, family atmosphere with 500 people. But, in truth, I really don't know. I think lots of factors play a role. Partly the fact that everyone is addressed personally. And in an equal way: participants, speakers, exhibitors and partners. In my view, this is how the foundation stone is laid. There are no superstars; everyone is equal and everyone is equally welcome and important to me. The community in which I am lucky enough to work is already friendly from the bottom up and ready to help others, so the things are intertwined. I would like to thank them in this way for the great help and friendliness that I have been able to experience in the web community over 15 years.

Wie haben sich die Besucherzahlen entwickelt und aus welchen Branchen und Ländern kommen die Teilnehmer?

Es ist schön, dass die Besucherzahlen von Anfang an echt gut waren. 2011, bei der ersten beyond tellerrand, waren schon 350 Teilnehmer dabei. Bereits im zweiten Jahr waren es dann schon mehr als 400 und im dritten Jahr war die Veranstaltung das erste Mal ausverkauft. Dieses Jahr war es dann – für mich – komplett verrückt. Fast drei Monate vor dem Event waren alle Tickets weg und 148 Leute haben sich auf die Warteliste für ein Ticket setzen lassen. Für mich, der das ganze alleine macht und dessen Baby das ist, ist das unglaublich schön und der initiale Grund nun eine zweite Auflage in Berlin zu starten. Die Branchen sind vielschichtig verteilt. Es reicht von freischaffenden und angestellten Designern und Entwicklern über Projektleiter bis hin zu Entscheidern und Geschäftsführern. Ebenso bunt sieht es mit den Ländern aus. Rund 60% kommen aus Deutschland, eine große Zahl gemischt aus allerlei europäischer Länder, sowie den Staaten. Und sogar aus Hong Kong, Australien, Neuseeland und Mexico kamen schon Leute.

Die Stimmung vor Ort und unter den Teilnehmern vermittelt den Eindruck einer lebendigen Community - wie erklärst Du Dir diese Atmosphäre und was macht den Reiz der Veranstaltung aus?

Das werde ich öfter mal gefragt, also was das Geheimnis ist, um eine nette und entspannte, familiäre Atmosphäre mit 500 Leuten zu erzeugen. Aber ehrlich: Ich weiß es gar nicht wirklich. Ich denke es spielen viele Faktoren eine Rolle. Zum einen die persönliche Ansprache aller. Und zwar gleichermaßen: Teilnehmer, Sprecher, Aussteller und Partner. Damit legt man, so meine ich, den Grundstein. Es gibt keine Superstars, alle sind gleich und alle sind gleich willkommen und mir wichtig. Die Community, in der ich das Glück habe zu arbeiten, ist vom Grund her schon freundlich und bereit anderen zu helfen und so spielt eins ins andere. Ich bedanke mich auf diese Weise ein Stück weit für die viele Hilfe und Freundlichkeit, die ich über 15 Jahre in der Web Community erfahren durfte.



Over the years, has there been a particularly wonderful experience that you can tell us about?

Selecting just one event is difficult. Naturally, off the top of my head, the 'performance' by Josh Brewer springs to mind. He came to me after the second talk on the second day, on which he was later set to speak, and told me that Meagan Fisher had given a talk with exactly the same content as his and asked what we could do about it. I just told him that we had little time to react, at which he asked me whether I could obtain a guitar. I was able to, which surprised him. And so he sang his entire 45-minute talk. Absolutely fantastic. (<http://btco.nf/joshbrewerbtconf13>)

Now, I naturally also have to come to the question of the worst mishap.

Fortunately, there haven't really been any major mishaps. One of the most unpleasant things for me is when a speaker has to pull out at short notice or even on the day of the talk. Luckily, that hasn't yet happened at beyond tellerrand, but it has at other events that I have organised in the past. I needed to act quickly and find a replacement.

Gibt es über die Jahre so etwas wie das „schönste Erlebnis“, über das Du berichten kannst?

Ein einzelnes Ereignis heraus zu suchen ist schwer. Spontan fällt mir natürlich der „Auftritt“ von Josh Brewer ein. Er kam nach dem zweiten Vortrag des zweiten Tages, an dem er auch später sprechen sollte, zu mir und sagte mir, dass Meagan Fisher inhaltlich exakt seinen Vortrag gehalten hatte und was wir nun machen könnten. Ich sagte ihm nur, dass wir nun wenig Zeit hätten zu reagieren, worauf hin er mich fragte, ob ich eine Gitarre besorgen könne. Das konnte ich, was ihn überraschte. Und so trug er seinen Vortrag 45 Minuten lang komplett singend vor. Absolut fantastisch. (<http://btco.nf/joshbrewerbtconf13>)

Jetzt muss natürlich auch die Frage nach der schlimmsten Panne kommen.

Eine große Panne gab es glücklicherweise noch nie wirklich. Ein der unangenehmsten Dinge ist für mich, wenn ein Sprecher kurzfristig oder gar am Tag des Vortrages absagen muss. Das ist zum Glück auf der beyond tellerrand noch nicht vorgekommen, aber auf anderen Events, die ich zuvor organisiert habe. Da muss man dann schnell reagieren und Ersatz finden.



beyond tellerrand is set to take place in Berlin in November. Can you give us a brief insight into the topics and speakers?

Oh, yes. The first time in Berlin. I am really nervous about whether everything that I have planned there will go well. I would be delighted if I manage to establish two beyond tellerrand events. There are - in my view - a few crackers in store for the first time in Berlin. For instance, the famous designer Stefan Sagmeister from New York and one of the 'founding fathers' of the web, John Allsopp from Australia. However, I have also finally managed to get my friends Jon Hicks and Andrew Clarke to take part. A good way to find out news at an early stage is to follow @btconf on Twitter and subscribe to the newsletter (<http://btco.nf/bt-newsletter>).

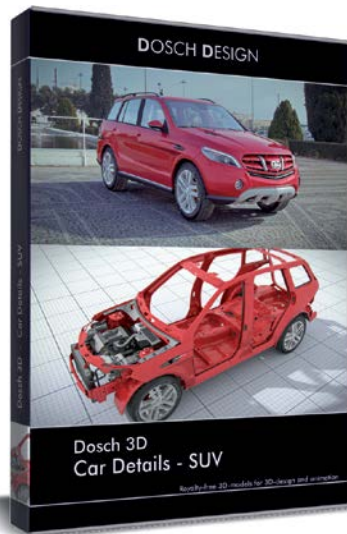
Thank you very much for your time and we wish you every success with your future events!

Im November steht beyond tellerrand in Berlin an. Kannst du uns schon einen kleinen Ausblick auf Themen und Sprecher geben?

Ohja. Das erste Mal in Berlin. Ich bin absolut aufgeregt, ob das alles klappen wird, was ich dort vorhabe. Es würde mich echt freuen, wenn es gelingt 2 beyond tellerrand Veranstaltungen zu etablieren. Für das erste Mal in Berlin sind schon einige – wie ich finde – Kracher dabei. Da wäre der bekannte Designer Stefan Sagmeister aus New York oder eines der „Web Urgesteine“ John Allsopp aus Australien. Aber es ist mir auch endlich gelungen meine Freunde Jon Hicks oder Andrew Clarke einmal dabei zu haben. Eine gute Möglichkeit Neuigkeiten früh zu erfahren ist es @btconf auf Twitter zu folgen und den Newsletter (<http://btco.nf/bt-newsletter>) zu abonnieren.

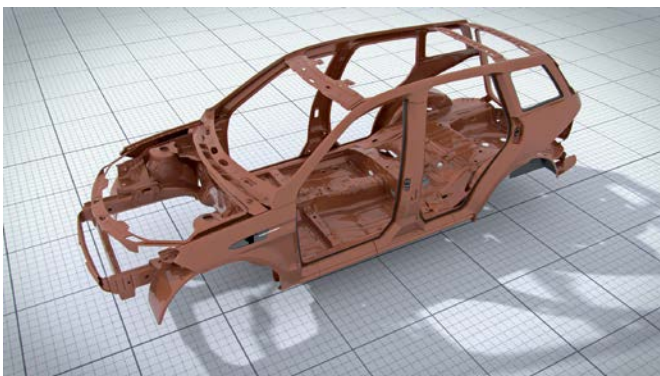
Wir danken für das Gespräch und wünschen viel Erfolg bei Deinen weiteren Events!

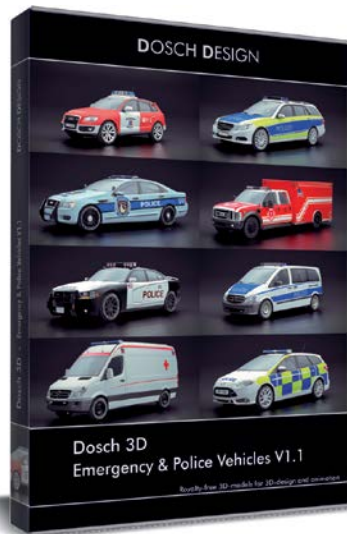




Dosch 3D: Car Details - SUV

Prod.-Code: D3D-CADESUV





Dosch 3D: Emergency & Police Vehicles V1.1

Prod.-Code: D3D-EMPOVE

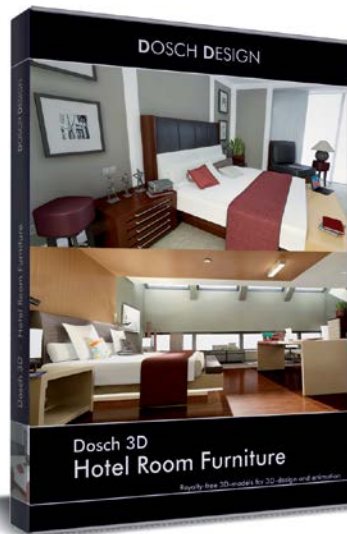




Dosch 3D: 3D-People - Casual

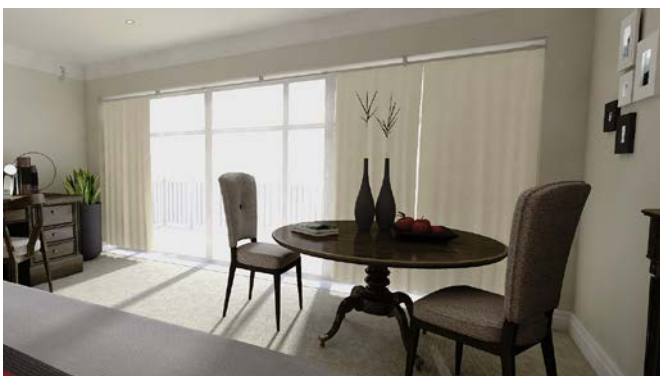
Prod.-Code: D3D-3DPCAS

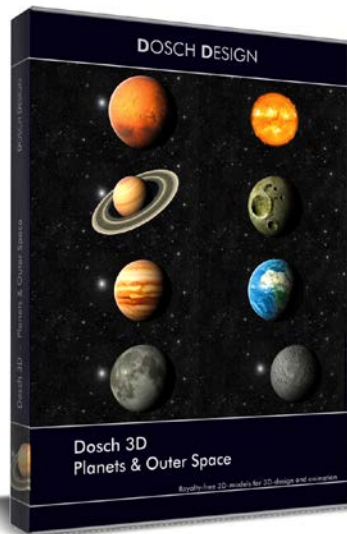




Dosch 3D: Hotel Room Furniture

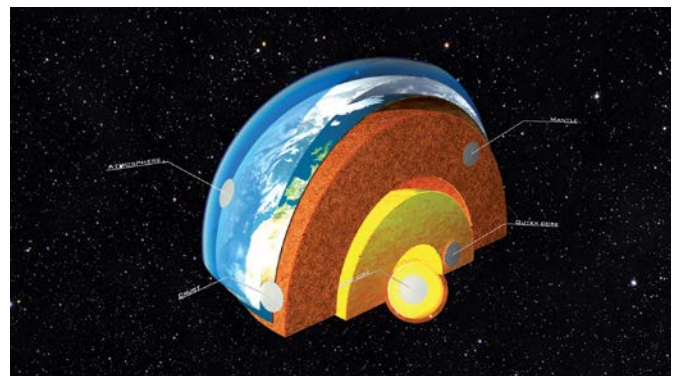
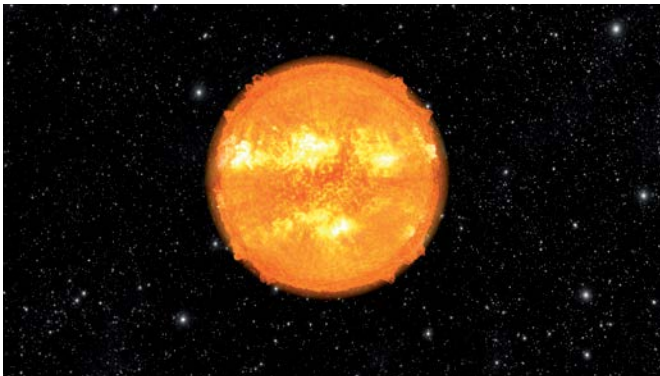
Prod.-Code: D3D-HOROFUR

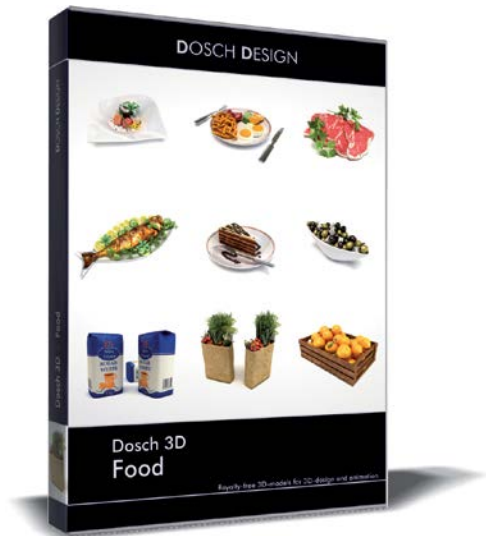




Dosch 3D: Planets & Outer Space

Prod.-Code: D3D-PLO USP





Dosch 3D: Food

Prod.-Code: D3D-FOOD







©Ulf Büschleb: Session "The 7th Dwarf", Speaker Jan Stoltz (Trixter Film)

animago AWARD & CONFERENCE: 16/17 October 2014

Know-how +++ Recruiting +++ Connections

Ready, steady, go! On 16 & 17 October 2014, the 18th animago AWARD & CONFERENCE will open its doors once again at the Metropolis Hall at Filmpark Babelsberg. This annual two-day conference boasts a full programme schedule featuring leading experts ready to provide first-hand insights into the special-effects magic behind blockbusters, advertising films, animation films and game production.

The animago AWARD & CONFERENCE gives national and international specialists a platform to share their knowledge, but it also offers up-and-coming professionals an opportunity to put their talent on display. This year, speakers from the following international studios have confirmed their participation:

The Dutch studio Glassworks produces special effects for the ads of leading brands such as Coca-Cola, Google and Nike at their offices in Amsterdam, London and Barcelona; Munich-based Aixsponza creates exciting visualisations for the Red Bull Racing Team; Pixomondo created the dragons in the cult series "Game of Thrones"; and, finally, Moving Picture Company, whose portfolio includes "Godzilla", "X-Men", "Maleficent" and "The Guardians of the Galaxy", will report on their work. The automotive and film unit from the Stuttgart-based company Mackevision will also be on hand along with Munich-based ARRI Digital Film and, last but not least, the "Transformers" studio Industrial, Light & Magic.

Vorhang auf und Bühnen frei: Am 16. Und 17. Oktober 2014 öffnet die 18. animago AWARD & CONFERENCE ihre Pforten in der Metropolis Halle am Filmpark Babelsberg. Im zweitägigen Konferenzprogramm geben Experten Einblicke in die Effekte-Magie von Blockbustern, von Werbe- und Animationsfilmen oder in Game-Produktionen.

Die animago AWARD & CONFERENCE lässt die nationalen und internationalen Profis zu Wort kommen und Nachwuchskräfte ihre Talente zeigen. Für die Konferenz haben sich z.B. Referenten folgender internationaler Studios angekündigt:

Das niederländische Studio Glassworks produziert an Standorten in Amsterdam, London und Barcelona die Effekte in Werbespots namhafter Marken wie Coca-Cola, Google oder Nike. Das Münchner Studio Aixsponza setzt das Formel1 Red Bull Racing Team mit aufsehenerregenden Visualisierungen in Szene. Auch das Studio Pixomondo, das die Drachen in der Kultserie „Game of Thrones“ fliegen lässt, ist dabei. Die Moving Picture Company, zu deren Portfolio „Godzilla“, „X-Men“, „Maleficent“ oder „The Guardians of the Galaxy“ zählen, wird über ihre Arbeit berichten. Außerdem mit dabei: die Automotive- und Film-Unit vom Stuttgarter Unternehmen Mackevision, die Münchner ARRI Digital Film und nicht zuletzt das „Transformers“-Studio Industrial, Light & Magic.



©Dirk Beichert: Session "Lighting at Pixar",
Speaker Erik Smitt (Pixar Animation Studios)

The highlight of the festival is the gala presentation of the animago AWARDS in ten categories on the evening of Thursday, 16 October 2014. This celebration honours the best projects submitted by both established and up-and-coming professionals alike – whether in the field of animation, game design, visualisation or trailers/openers. The winner in the "Best Young Production" category will receive €3,000 in prize money from the animago organizer DIGITAL PRODUCTION as well as a RenderCube© from the sponsoring partner CADnetwork. Dell/NVIDIA will be participating in the animago for the first time this year as sponsors of the "Jury's Prize": the winner of that award will receive a gift prize in the form of a Dell Precision M3800 Workstation.

Presented by DIGITAL PRODUCTION
www.digitalproduction.com
 Funded by Medienboard Berlin-Brandenburg
www.medienboard.de



©Dirk Beichert: animago TRADE FLOOR, booth of Maxon Computer

Höhepunkt des Festivals ist die feierliche Preisverleihung des animago AWARD in zehn Kategorien am Donnerstagabend, den 16. Oktober. Hier werden die besten Einsendungen von Profis wie Nachwuchskräften gewürdigt – in Animationsfilmen, im Game-Design, Visualisierungen oder der beste Trailer/Opener. Die Kategorie „Beste Nachwuchsproduktion“ ist mit 3.000 Euro Preisgeld vom animago-Veranstalter DIGITAL PRODUCTION dotiert und die Nachwuchs-Sieger erhalten zusätzlich einen RenderCube© von Sponsor-Partner CADnetwork. Erstmals unterstützen die Unternehmen Dell/ NVIDIA den animago und sind Kategorie-Sponsor von „Sonderpreis der Jury“. Die Sonderpreis-Gewinner dürfen sich über einen hochwertigen Sachpreis, eine Dell Precision M3800 Workstation, freuen.

Website: www.animago.com
 Tickets: www.animago.com/tickets

   **animagoAWARD**



©Ulf Büschleb: animago AWARD Ceremony 2013



©Ulf Büschleb: animago AWARD Aftershow Party 2013



Hollywood Camera Work

Per Holmes was originally a music producer before he devoted himself to his passion, cinema. At the end of the 90s, he ended his successful career in the music industry and dedicated himself exclusively to producing short films and narratives. At that time, Per sought professional learning materials for camera work – in vain. So he made the best of things and decided to create a medium for himself to help him in his camera work. 5 years and thousands of working hours later, the work was complete: a handy video was created that contains all possible camera techniques and assists him when working on set. Yet Per wanted to take things a step further and decided to make this combined knowledge available to all interested camera experts. Hollywood Camera Work was born.

The Master Course in High-End Blocking & Staging

With his first project, 'Hollywood Camera Work - The Master Course In High-End Blocking & Staging', he created a 9-hour course that is a real highlight in the scene. It covers everything a director needs to know about camera work perfectly – virtually a 'film school in a box'.

Per Holmes war ursprünglich Musikproduzent, bevor er sich seiner Leidenschaft, der Filmkunst, verschrieb. Ende der 90er Jahre beendete er seine erfolgreiche Karriere in der Musik-Branche und widmete sich ausschließlich der Produktion von Kurzfilmen und Erzählungen. Per suchte zu dieser Zeit nach professionellen Lernmitteln für die Kamera-Arbeit – leider erfolglos. So machte er aus der Not eine Tugend und beschloss, für sich selbst ein Medium zu schaffen, das ihm bei seiner Kamera-Arbeit behilflich ist. 5 Jahre und tausende von Arbeitsstunden später war das Werk vollbracht: Ein wertvolles Video ist entstanden, das jede erdenkliche Kamera-Technik enthielt und ihn bei der Arbeit am Set unterstützte. Aber Per dachte noch einen Schritt weiter und beschloss, dieses gebündelte Wissen allen interessierten Kamera Experten zur Verfügung zu stellen. Dies war die Geburtsstunde von Hollywood Camera Work.

The Master Course in High-End Blocking & Staging

Mit seinem ersten Werk „Hollywood Camera Work - The Master Course In High-End Blocking & Staging“ hat er einen 9-stündigen Kurs kreiert, der in der Szene ein absolutes Highlight ist. Alles was ein Director über Kamera-Arbeit wissen sollte, ist perfekt darin aufbereitet

Yet Per wouldn't be Per if he were satisfied with this success. He is positively brimming with ideas and has a few new projects in the pipeline. One of these, Directing Actors, is already about to be released – scheduled for the beginning of 2015.

Aber Per wäre nicht Per, wenn er es bei diesem Erfolg belassen würde. Er sprüht regelrecht vor Ideen und hat einige neue Projekte in der Pipeline. Eines davon – Directing Actors – ist bereits kurz vor der Veröffentlichung – geplant ist Anfang 2015.



Directing Actors

Here, too, Per sought in vain for practical help and learning materials for working with actors: "There may be a lot of people who show you how to direct an actor, but there are no actual tangible techniques that you can use. It is often intuition alone that guides people when working with actors – and sometimes it works, and sometimes it doesn't," says Per. This led to a desire to test out literally every technique, approach and behaviour that he had ever applied, seen or heard about to find out what is really the best way of working with actors.

In the 'Directing Actors' course, he works with renowned Hollywood directors, actors and casting directors, who provide the tools for training with actors. Over 250 people, most of whom are actors, are involved in this project. With his demand for completeness, Per has put together a gigantic collection here as well - 18 DVDs packed full of valuable, usable working aids have already been created. We can't wait for the release.

An outlook

'Directing Actors' has barely reached its final phase, yet Per is already planning his next mysterious software project. He has yet to tell us what exactly it will be, as he will only give away so much: the financing is in place, a team of developers has already begun work – and he says "I believe it could change how a fundamental thing is done in film". He's stirred up our curiosity!

All information on the final date of the release at www.hollywoodcamerawork.us.

Directing Actors

Auch hier hat Per vergeblich nach praktischen Hilfen und Lernmitteln für die Arbeit mit Schauspielern gesucht: „Es gibt zwar eine Menge Leute, die einem zeigen, wie man Schauspieler führt, aber es gibt keine tatsächlichen, greifbare Techniken, auf die man zurückgreifen kann. Oftmals ist es allein die Intuition, die einen bei der Arbeit mit Schauspielern leitet – und manchmal funktionierte es, manchmal auch nicht.“ sagt Per. So ist der Wunsch gewachsen, wortwörtlich jede Technik, jeden Ansatz und jedes Verhalten, das Per jemals angewandt, gesehen oder davon gehört hat, zu testen und dabei herauszufinden, was wirklich die beste Weise ist, mit Schauspielern zu arbeiten.

In dem Kurs „Directing Actors“ arbeitet er mit renommierten Hollywood Directoren, Schauspielern und Casting Directoren zusammen, die das Handwerkszeug für das Training mit Schauspielern liefern. Mehr als 250 Personen, die meisten davon Schauspieler, sind in dieses Projekt eingebunden. Mit seinem Anspruch auf Vollständigkeit hat Per auch hier eine gigantische Sammlung geschaffen - bereits jetzt sind 18 DVDs mit wertvollen, brauchbaren Arbeitshilfen entstanden. Wir sind gespannt auf die Veröffentlichung.

Ein Ausblick

Kaum ist „Directing Actors“ in der Endphase, plant Per schon sein nächstes geheimnisvolles Software Projekt. Er will uns noch nicht sagen, was es genau sein wird, nur so viel sei verraten: Die Finanzierung steht, eine Mannschaft von Entwicklern hat bereits mit der Arbeit begonnen – und „I believe it could change how a fundamental thing is done in film“ so seine Worte. Unsere Neugier hat er geweckt!

Auf www.hollywoodcamerawork.us gibt es alle Informationen über das endgültige Datum des Release.



DOSCH DESIGN - Custom Work



DOSCH DESIGN offers custom services to support the clients with individual work since 1995. As a result, our clients can rely on the many years of experience and the innovative concepts of DOSCH DESIGN.

We work with you to find the right solutions for your company.

You can thus make use of individual services – or have the experts at DOSCH DESIGN take care of the entire production for you. However you like.

DOSCH DESIGN bietet Ihnen unter einem Dach seit 1995 ein umfangreiches Leistungsspektrum im Bereich der „Visuellen Kommunikation“ – spezialisiert auf die Bereiche 3D-Design und 3D-Visualisierung.

Wir bieten individuelle Lösungen für Ihre Unternehmens-Kommunikation.

Dabei können Sie Einzelleistungen in Anspruch nehmen - oder Sie lassen die Experten von DOSCH DESIGN die komplette Produktion durchführen.

DOSCH DESIGN - Custom Work

3D-Model Creation

We produce customized 3D models for you - exactly suited to your specifications and requirements. DOSCH DESIGN offers intensive experience to produce the best 3D models for you.



3D-Model Erstellung

Sie benötigen ein individuelles 3D-Modell – abgestimmt im Detailgrad und Funktion auf Ihr Einsatzgebiet. Hier bieten wir Ihnen unsere umfangreiche Erfahrung und unser Know-how, um die für Ihren Einsatz optimalen 3D-Modelle herzustellen.



3D-Renderings

Wir fertigen für Sie hochwertige Darstellungen von Produkten, Fahrzeugen und Gebäuden an.

Computergeneriert präsentieren Sie Ihre Produkte in bisher nicht dagewesener Qualität, ohne teure Fotoshootings durchführen zu müssen.

3D-Renderings

We produce high-end visualisations of your products, vehicles and buildings.

Benefit from our computer generated images - without the need of expensive real-life foto-shootings.

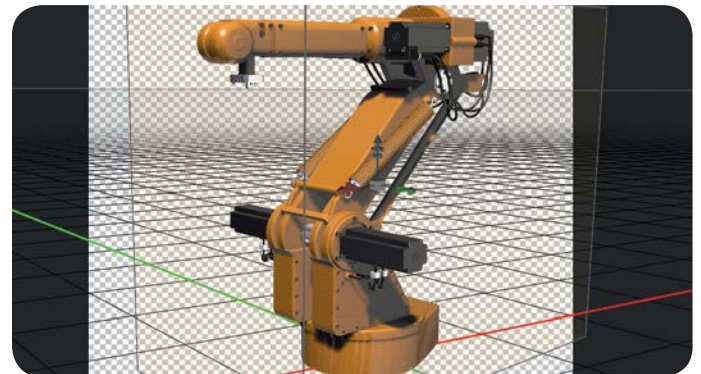


DOSCH DESIGN - Custom Work

Data reduction / Optimization

Often CAD-data sets are not suitable due to their complexity and structure for visualizations or real-time applications.

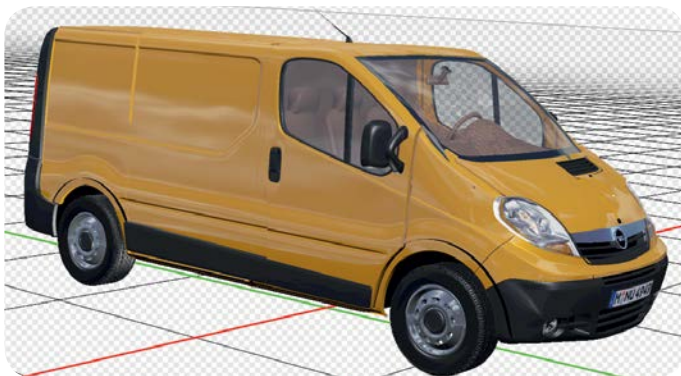
DOSCH DESIGN optimizes your 3D-models or CAD-data and offers data conversion in various 3D-formats.



Datenreduktion / Optimierung

Ofthms eignen sich CAD-Daten aufgrund ihrer Komplexität und Struktur nicht für Visualisierungen oder Echtzeitanwendungen (z.B. Webpräsentation, Virtual Reality).

Wir bereiten Ihre Daten optimal auf – und führen die für Sie notwendige Konvertierung / Datenreduktion durch.

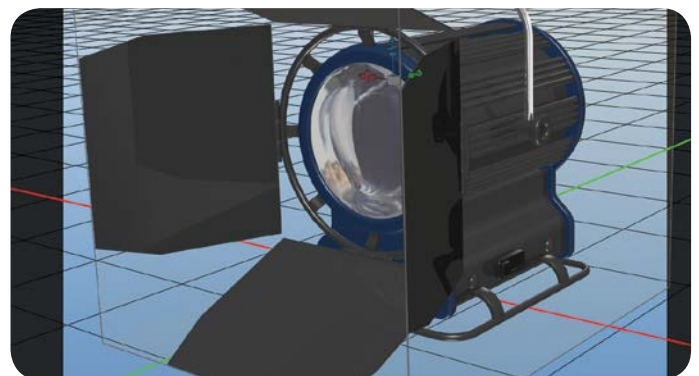


3D-Modell Konvertierung

Wir konvertieren 3D-Modelle in das gewünschte Datenformat.

3D-Model conversion

We convert 3D-models to any 3D-format.



DOSCH DESIGN - Custom Work

Illustrations

DOSCH DESIGN creates illustrations and images for instructional publications.



Illustrationen

Illustrationen und Bedienungsanleitungen setzen wir mit Hilfe von Computergrafik fachgerecht um.



Visualisations

As an architect, planner or builder, you can really focus on your core competence. DOSCH DESIGN visualises your drafts, plans and projects with the highest level of quality.

Visualisierungen

Sie als Architekt, Planer oder Bauträger können sich ganz auf Ihre Kernkompetenz konzentrieren. DOSCH DESIGN visualisiert Ihre Entwürfe, Planungen und Projekte in höchster Qualität.







Cinema 4D MAXON unveils new Release 16

MAXON veröffentlicht neue Release 16

With its new Motion Tracking feature and reworked material system, Cinema 4D strengthens its position as an outstanding all-round 3D application and state-of-the-art workflow tool. Cinema 4D R16 also offers expanded parametric modeling functions that will also make their mark.

The first changes appear literally right from the start with a new, modern splash screen design and a new dialog window for tracking user behavior. Users can help MAXON in its efforts to optimize and enhance Cinema 4D by anonymously supplying information about how the software is being used, e.g., which functions are used most and which settings are used. The information supplied to MAXON contains no personal information from the user. This function can also be disabled at any time.

Mit dem neuem Motion Tracking und einem überarbeiteten Materialsystem baut Cinema 4D seine Position als 3D-Allrounder und als modernes Workflow-Tool aus. Aber auch die Erweiterung der parametrischen Modellierfunktionen setzt in der neuen Version starke Akzente.

Bereits der Programmstart offenbart ein modernisiertes Logo und einen neuen Informationsdialog zum Thema „Nutzverhalten“. Der Anwender kann MAXON bei der Optimierung und Weiterentwicklung von Cinema 4D unterstützen, indem er Informationen über die Nutzung der Software anonymisiert zur Verfügung stellt, z. B. welche Programmfunktionen favorisiert werden und welche Einstellungen dabei zum Einsatz kommen. Die Übertragungen enthalten keine persönlichen Informationen. Zudem lässt sich die Funktion auch problemlos wieder deaktivieren.

GUI icons are helpful when working with large scenes

Once the program is up and running, the next thing you will notice are the new GUI icons, including the Solo Button for objects and hierarchies, which is very helpful when working with large, complex scenes by letting you hide or unhide elements to get a better overview of the scene.

Modelers will really appreciate the new Poly Pen tool. It combines various standard tools for modeling and is very intuitive to use. A special mode can be enabled that makes it easier to draw polygon loops on existing geometry, which is especially well suited for retopologizing meshes. Another highlight for modelers is that high-res meshes from external sculpting applications can now be loaded into Cinema 4D and converted on Sculpt layers using a low-res base mesh.



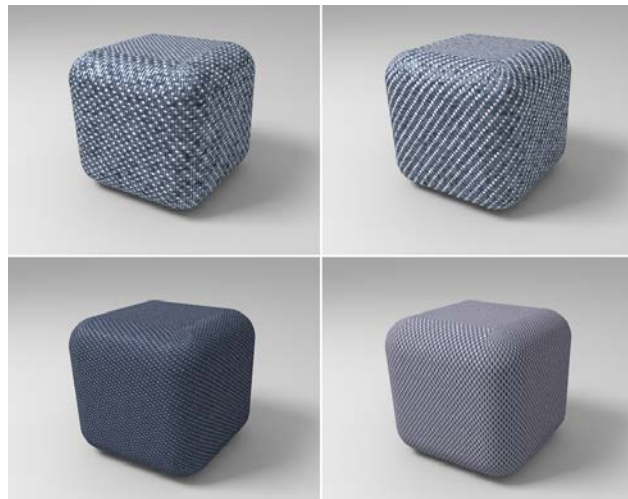
New Bevel Deformer allows to bevel edges and surfaces

Technical modelers can use the new Bevel Deformer to non-destructively bevel edges and surfaces. Phong angle limits and Selection tags can be applied to accurately define the range of the Bevel Deformer's influence. Interesting effects can be achieved when combined with Boole objects, which offer edge selections specially designed for this purpose. The Cogwheel spline has also been completely revamped and now offers settings just like those found in CAD applications, and much more. The Symmetry object can be set up to delete polygons on the Symmetry plane and automatically retain the vertices.

Neue Icons im Layout sind gerade bei großen Szenen hilfreich

Als nächstes fallen neue Icons im Layout auf, darunter der Solo Button, mit dem Objekte und Hierarchien aktiviert werden können. Dies ist gerade bei der Arbeit an großen Szenen sehr hilfreich, da man nicht benötigte Elemente beliebig ein- und ausblenden kann um mehr Übersicht zu bekommen.

Modellierer dürfen sich besonders über das PolyPen-Werkzeug freuen. Es vereint verschiedene Standardwerkzeuge miteinander und lässt sich sehr intuitiv bedienen. Ein spezieller Modus erleichtert das Zeichnen von Polygon-Loops auf einer bereits vorhandenen Geometrie, was sich besonders für die Retopologisierung eignen dürfte. Zum Thema passend können nun auch direkt hoch aufgelöste Meshes aus anderen Sculpting-Programmen in Cinema 4D geladen und in Sculpting-Ebenen auf einem niedrig aufgelösten Basis-Mesh umgerechnet werden.



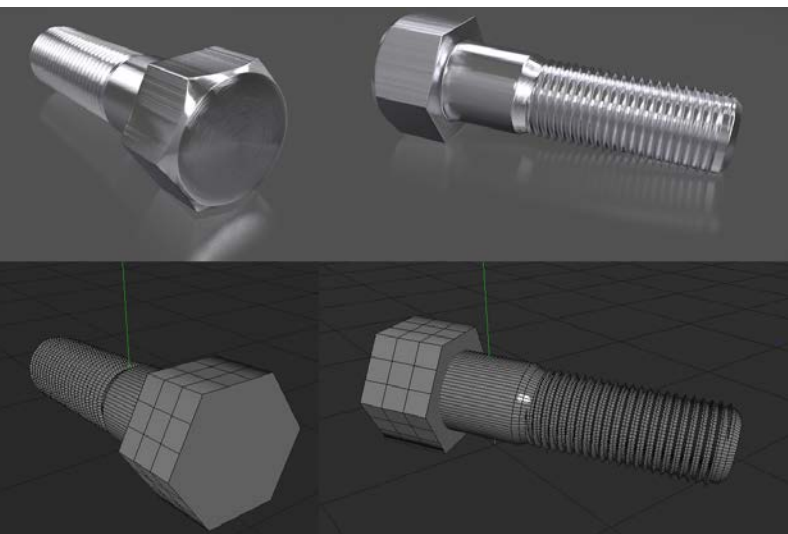
Neuer Bevel-Deformer macht Abrundung von Flächen und Kanten möglich

Für die technische Modellierung steht ein neuer Bevel-Deformer bereit, der die non-destruktive Abrundung von Kanten und Flächen möglich macht. Dabei können Phong-Winkelgrenzen sowie Selektions-Tags zur Beschränkung verwendet werden. Reizvoll ist die Kombination mit Boole-Objekten, die speziell für diesen Zweck gespeicherte Kantenselektionen zur Verfügung stellen. Auch das Zahnrad-Objekt wurde neu programmiert und bietet jetzt u. a. Einstellungen, wie sie aus CAD-Anwendungen bekannt sind. Das Symmetrie-Objekt löscht optional die Polygone, die auf der Symmetrie-Ebene liegen und hält Punkte dort automatisch fest.

In the Reflectance channel various layers can be simulated

Another highlight in R16 is the updated material channel for reflection and specular highlights – the Reflectance channel. Inspired by a physical material assembly, various layers of a given surface can be simulated. A common application would be for the simulation of car lacquer or fabrics. The possibilities that the Cinema 4D material system has to offer exceeds those of other third-party renderers. The new BI Renderer can be used to combine Sketch and Toon with Hair rendering and lets you render these effects much faster than before. This is particularly noticeable in the drastically reduced preparation time when rendering Hair.

The ability of using a separate Team Render Server further optimized network rendering in Cinema 4D. The new browser interface makes it much easier to manage render jobs. Render clients can, for example, be added or removed as needed. Many Cinema 4D users will welcome the newly developed Motion Tracker, which can generate markers automatically or manually, as needed.



Various plugins are included in the new Release

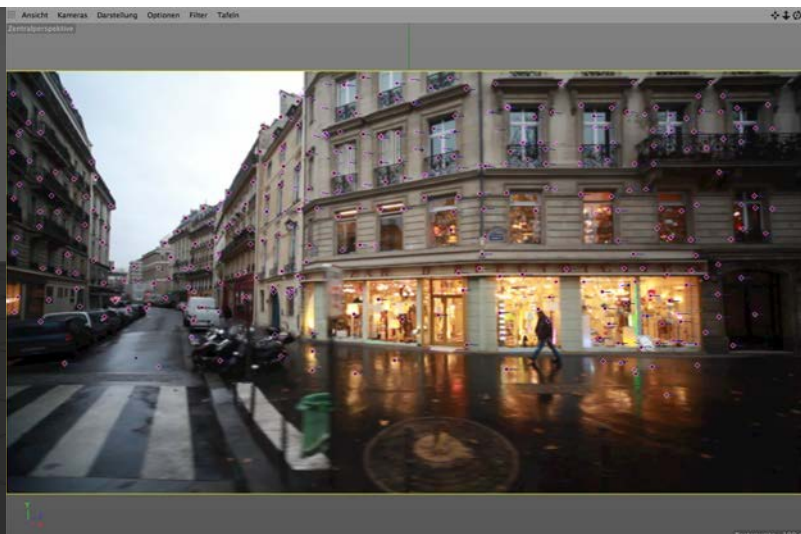
Additional highlights in Cinema 4D R16 can be found in the Content Browser. It now offers more state-of-the-art objects and has received a comprehensive update. For example, new plugins that can be used to quickly and easily create entire houses, windows, doors, staircases and more with just a few clicks of the mouse will amaze architects, and designers will love the new tools for constructing and animating folding packaging cartons. These plugins are only available as high-priced extras with other applications – but are included in Cinema 4D R16.

www.maxon.net

Im Reflectance-Kanal lassen sich verschiedene Schichten simulieren

Ein weiteres Highlight ist der Reflectance-Kanal, ein modernisierter Materialkanal für Spiegelungen und Glanz. Angelehnt an einen physikalischen Materialaufbau lassen sich mehrere Schichten simulieren. Eine typische Anwendung wäre z. B. ein Metallic-Lack oder auch ein Kleidungsstoff. Die Möglichkeiten des Cinema 4D Materialsystems gehen hierbei mittlerweile über die anderer, externer Renderer hinaus. In diesem Zusammenhang muss auch der neue Bi-Renderer für Sketch and Toon und Hair erwähnt werden. Beide Effekte lassen sich durch den neuen Renderer kombinieren und sind deutlich schneller als bisher. Besonders die reduzierten Vorbereitungszeiten beim Haar-Rendering sind spürbar.

Für das Netzwerkrendering kann ab sofort ein separater Team Render Server genutzt werden. Die Verwaltung von Rendraufträgen wird über eine Web-Oberfläche stark vereinfacht. Clients lassen sich z. B. nachträglich hinzufügen oder entfernen. Schließlich dürften sich viele Nutzer über den neu entwickelten Motion Tracker freuen, der sich sowohl vollautomatisch als auch mit manuell gesetzten Markern betreiben lässt.



Die mitgelieferten Plug-ins bieten Nutzern echten Mehrwert

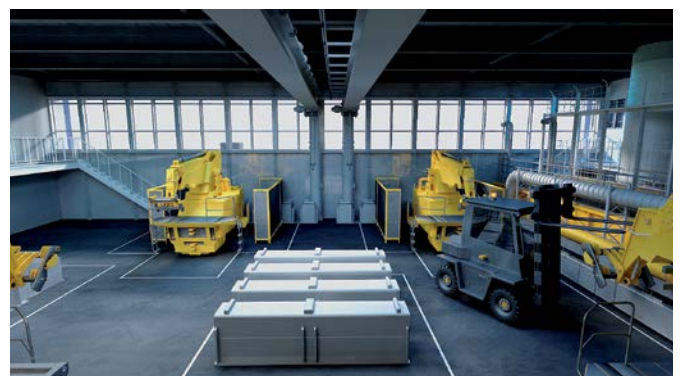
Weitere Highlights dieser Version finden sich im Content Browser. Dessen Inhalt wurde modernisiert und umfangreich ergänzt. Besondere Juwelen finden sich dabei für Architekten und Verpackungsdesigner. So lassen sich z. B. spezielle Plug-ins finden, die ganze Häuser, Fenster, Türen oder Treppen mit wenigen Mausklicks parametrisch erstellen können. Über spezielle Werkzeuge zum Konstruieren und Animieren von Faltpackungen freuen sich demnächst die Designer. Allein diese mitgelieferten Plug-ins sind in anderen Applikationen nur als hochpreisige Erweiterungen verfügbar und bieten Nutzern einen echten Mehrwert.

www.maxon.net



Dosch 3D: Factory Details

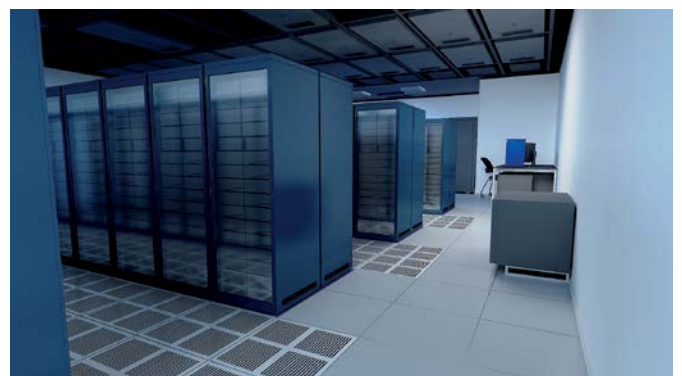
Prod.-Code: D3D-FACTDE





Dosch 3D: Data Center Details

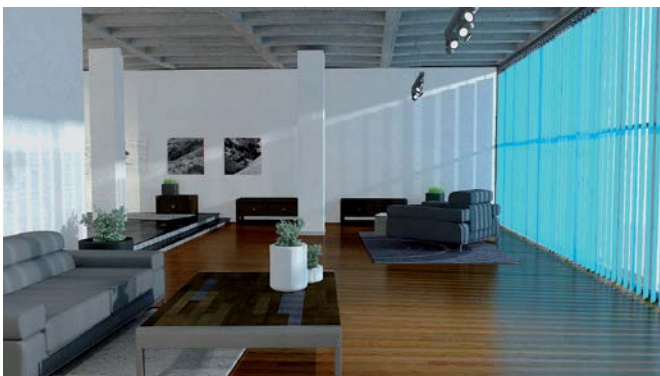
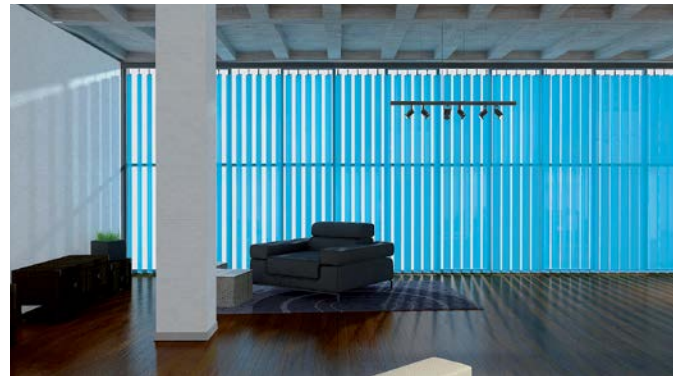
Prod.-Code: D3D-DACEDE





Dosch 3D: Loft & Studio Details

Prod.-Code: D3D-LOSTDE





New cooperation partners: DOSCH DESIGN and Fresenius University of Applied Sciences

Neue Kooperationspartner: DOSCH DESIGN und die Hochschule Fresenius

With the launch of the innovative new course '3D Mind & Media' during the 2014 winter semester, DOSCH DESIGN and Fresenius University of Applied Sciences are becoming cooperation partners.

During the full-time Bachelor course, the students are introduced to the world of three-dimensional thinking and design. Visions, processes and solutions are highlighted and created both using the latest 3D technology and also in surreal brainstorming sessions. The course focuses just as much on a critical assessment of societal needs and economic options as it does on the specific 3D development and realisation of one's own ideas within research and partner projects. The content of the course includes, for instance: 3D design, design theory, history of art, idea engineering, fundamentals of business administration, law and experience marketing, social behaviour, and cultural and media sciences.

Mit dem Start des neuen innovativen Studiengangs „3D Mind & Media“ zum Wintersemester 2014 werden DOSCH DESIGN und die Hochschule Fresenius Kooperationspartner.

In dem Vollzeit Bachelor-Studiengang werden die Studierenden in die Welt des dreidimensionalen Denkens und Gestaltens eingeführt. Visionen, Prozesse und Lösungen werden sowohl mit neuester 3D-Technik als auch in surrealen Denkanstößen beleuchtet und kreiert. Die kritische Betrachtung der gesellschaftlichen Bedürfnisse und wirtschaftlichen Optionen gehören ebenso zum Schwerpunkt des Studiengangs wie die konkrete 3D-Entwicklung und -Realisation von eigenen Ideen durch Forschungs- und Partnerprojekte. Zu den Inhalten des Studiums zählen beispielsweise: 3D-Design, Designtheorie, Kunstgeschichte, Idea Engineering, BWL-Grundlagen, Recht und Experience Marketing, Social Behaviour sowie Kultur- und Medienwissenschaften.

The 3D world offers new perspectives – even for business administration problems

Unique within the German university sector: the course combines creative and philosophical content with business content. It thus does not exclusively offer the learning of 3D design, but also the opportunity to discover new approaches while taking into account business aspects. This makes Fresenius University of Applied Sciences a pioneer in this field. "The aim is to give students direct access to practice and the corresponding theoretical fundamentals, while also offering a platform to question, highlight and investigate abstract and real-world topics," explains the Programme Director, Chris Wickenden. How to handle business and organisational aspects is also set to be covered.



3D Mind & Media

3D stands for practice. Mind is used to highlight the academic orientation. Media refers to the platform used for creating and working. As part of the partnership, DOSCH DESIGN is providing the students with materials and enabling participation in events and trade fairs. There are also plans to hold joint symposia and discussion sessions.

With almost 10,000 students, Fresenius University of Applied Sciences is one of the largest and most renowned private universities in Germany. Founded in 1848 as 'Chemisches Laboratorium Fresenius' and approved since 1971 as a state recognised privately-funded university of applied sciences, Fresenius University of Applied Sciences currently maintains sites in Cologne, Hamburg, Munich, Idstein, Frankfurt am Main, and Berlin, as well as study centres in Düsseldorf and Zwickau. In 2010, the university received institutional accreditation by the science council. Besides full-time Bachelor and Master programmes, the four faculties, with their eight schools, also offer courses to be undertaken alongside employment and other studies. Fresenius University of Applied Sciences relies on a close-knit combination of research, teaching and practice.

You can find more information about the course at:
www.hs-fresenius.de

Die 3D-Welt schafft neue Perspektiven – auch für betriebswirtschaftliche Problemstellungen

Einzigartig in der deutschen Hochschullandschaft: Das Studium verbindet kreative und philosophische mit unternehmerischen Inhalten. Damit bietet es nicht ausschließlich das Erlernen von 3D-Design, sondern auch die Möglichkeit, neue Ansätze unter Berücksichtigung unternehmerischer Aspekte zu entdecken. Damit ist die Hochschule Fresenius Vorreiter auf diesem Gebiet. „Ziel ist es, den Studierenden einerseits einen direkten Zugang zur Praxis und den entsprechenden theoretischen Grundlagen zu gewähren und andererseits eine Plattform zu bieten, abstrakte und reale Themen zu hinterfragen, zu beleuchten und zu untersuchen“, so der Studiengangsleiter Chris Wickenden. Zusätzlich soll der Umgang mit unternehmerischen und organisatorischen Aspekten gelehrt werden.



3D Mind & Media

3D steht für die Praxis. Mit der Bezeichnung Mind wird die akademische Ausrichtung hervorgehoben. Bei Media handelt es sich um die Plattform, auf der kreiert und gearbeitet wird. Im Rahmen der Kooperation stellt DOSCH DESIGN den Studierenden Materialien zur Verfügung und ermöglicht die Teilnahme an Events und Messen. Zudem ist angedacht, gemeinsame Symposien sowie Gesprächsrunden zu veranstalten.

Die Hochschule Fresenius gehört mit fast 10.000 Studierenden und Berufsfachschülern zu den größten und renommiertesten privaten Hochschulen in Deutschland. 1848 als „Chemisches Laboratorium Fresenius“ gegründet und seit 1971 als staatlich anerkannte Fachhochschule in privater Trägerschaft zugelassen, unterhält die Hochschule Fresenius heute Standorte in Köln, Hamburg, München, Idstein, Frankfurt am Main und Berlin sowie Studienzentren in Düsseldorf und Zwickau. 2010 erfolgte die institutionelle Akkreditierung durch den Wissenschaftsrat. Neben Bachelor- und Masterprogrammen in Vollzeit bieten die vier Fachbereiche mit ihren acht Schools auch berufsbegleitende und ausbildungsbegleitende Studiengänge an. Die Hochschule Fresenius setzt auf eine enge Einheit von Forschung, Lehre und Praxis.

Weitere Informationen zu dem Studiengang finden Sie unter
www.hs-fresenius.de



Dosch 3D: Mall & Shop Details

Prod.-Code: D3D-MASHDE

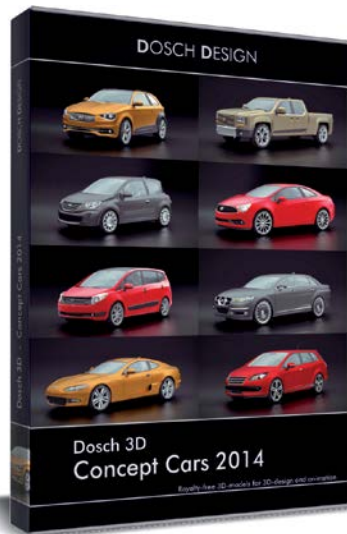




Dosch 3D: TV-Studio Details

Prod.-Code: D3D-TVSTDE

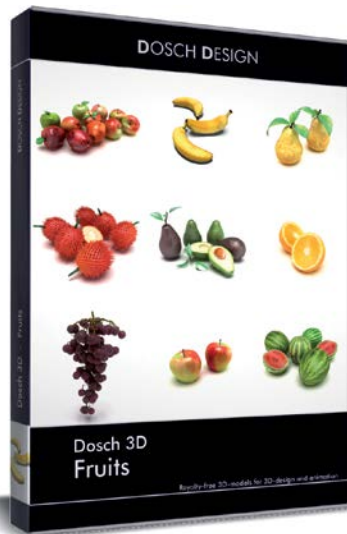




Dosch 3D: Concept Cars 2014

Prod.-Code: D3D-COCA14

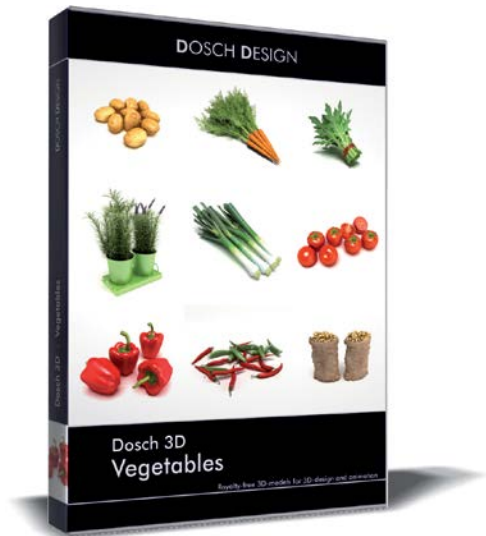




Dosch 3D: Fruits

Prod.-Code: D3D-FRUITS





Dosch 3D: Vegetables

Prod.-Code: D3D-VEGETAB





Dosch 3D: Garden Designer V3

Prod.-Code: D3D-GADEV3



DOSCH CREA

The new solution for 2D-graphic

DOSCH DATE!

otics, illustrations and design.





32914



33487



10801



18072



18326



J.J. Smithson

growth
of the
business
complete annual report

estate
real



41244



29056

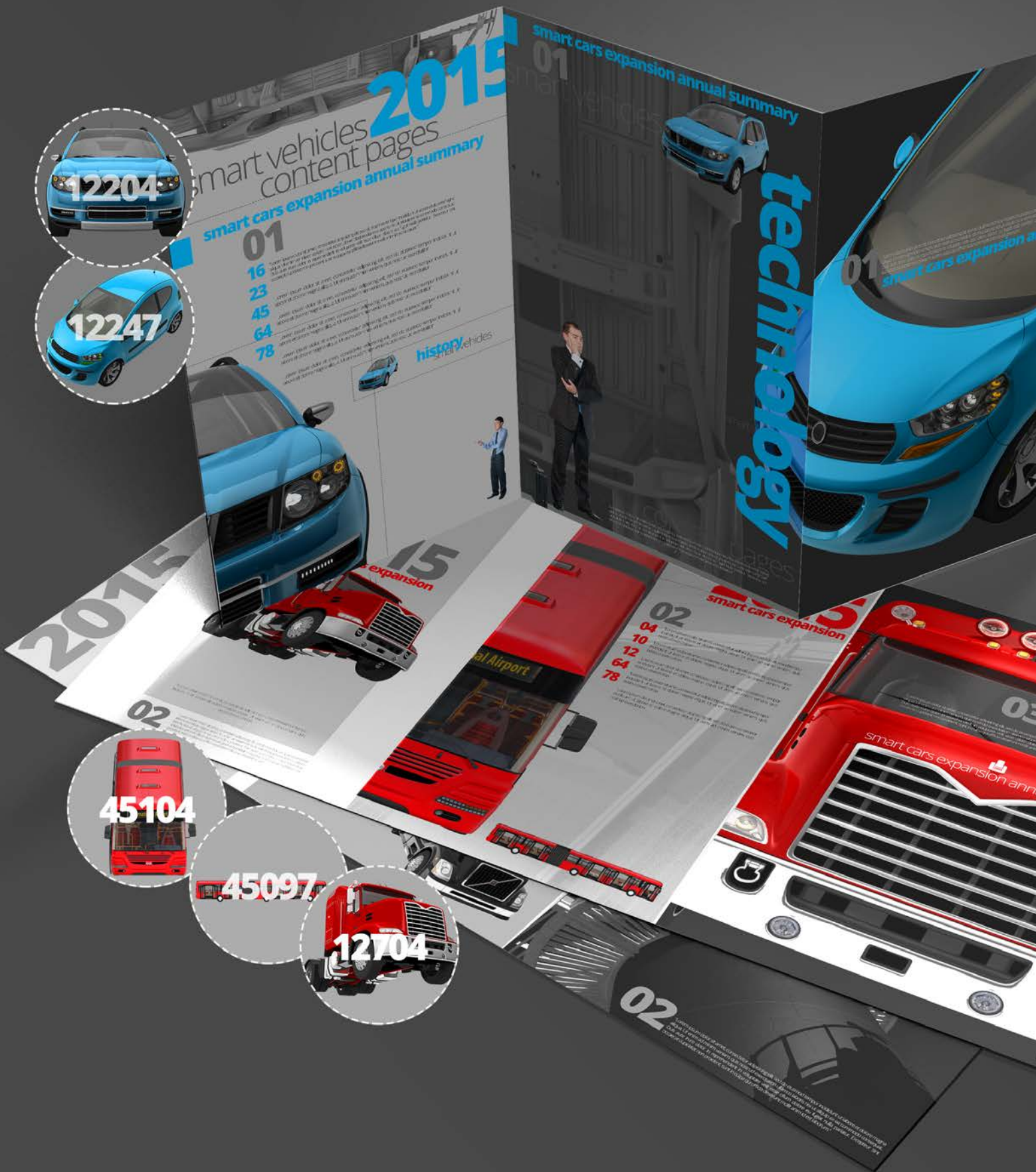
comprehensive manual
consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et
dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation
ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure
dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu

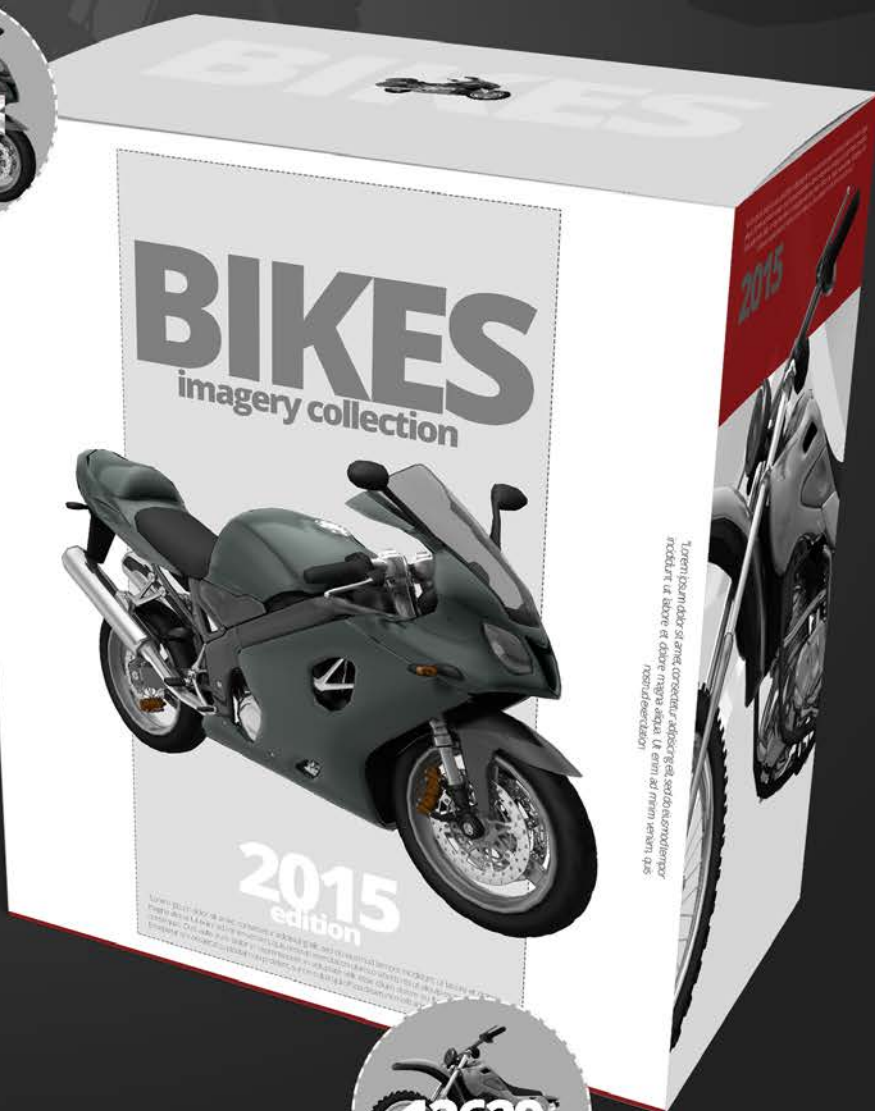
















23050

30272

22146

32

31

around the world

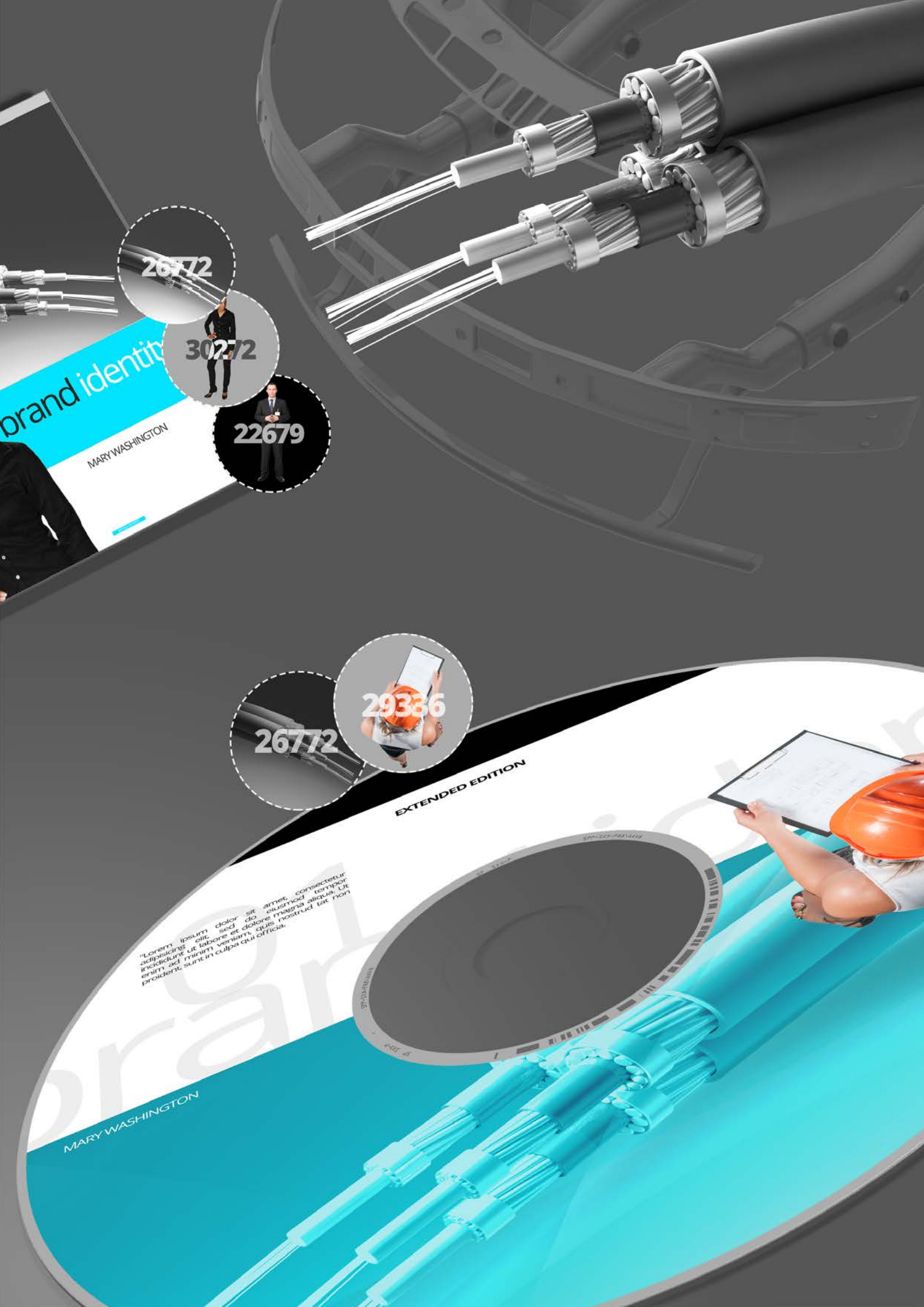
travel around the world

13

18171

38704





26772

30272

22679

29386

26772

EXTENDED EDITION

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum."

MARY WASHINGTON

PHOTO GALLERY

UNIQUE PHOTO IMAGERY MATERIAL

alpha cut

PHOTO GALLERY

unique photo imagery material

Consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna
aliquam ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.
Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.
Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.



30597

44021

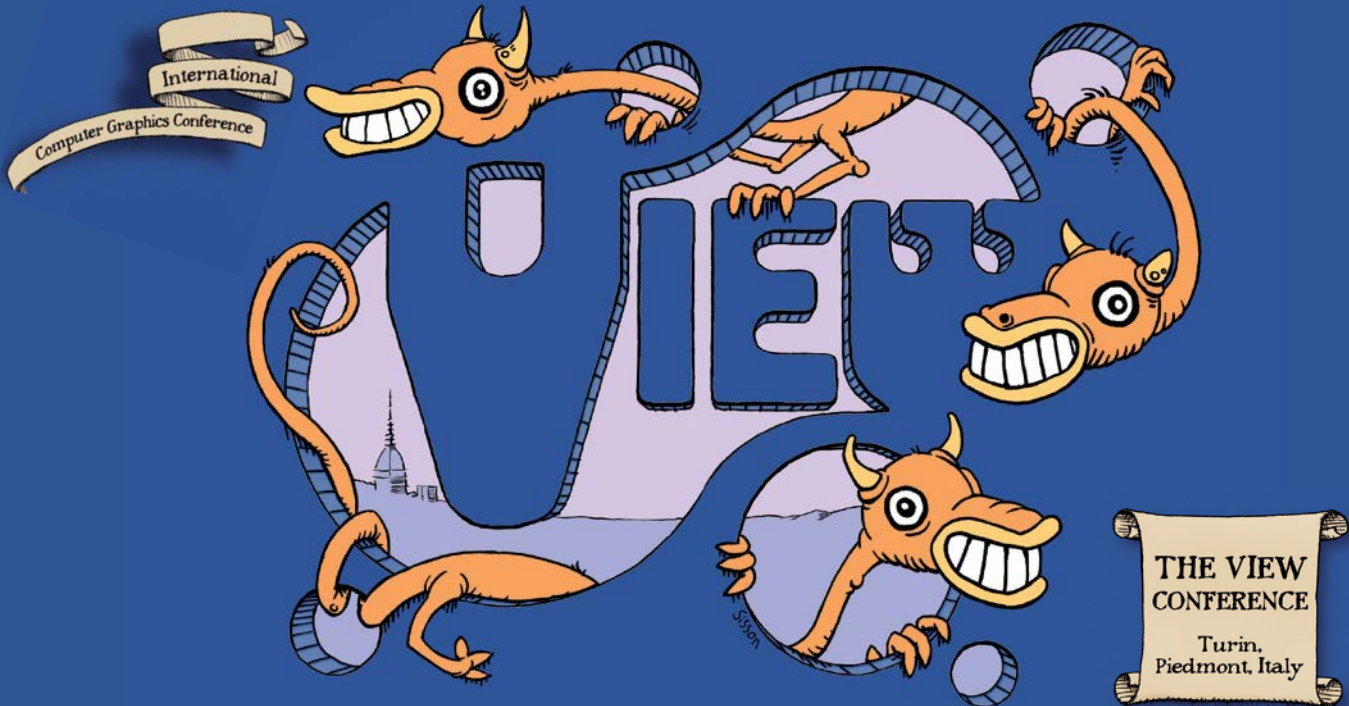
43616





VIEW Conference 2014

15TH INTERNATIONAL COMPUTER GRAPHICS CONFERENCE
WWW.VIEWCONFERENCE.IT



Interactive Techniques, Digital Cinema,
2D/3D Animation, Gaming and VFX
Turin, Italy 14-17 Oct 2014

Send us your works for our contests

VIEW AWARD

Animated short with 2D/3D animation and VFX /
Deadline 15 September / First Prize: 2000 euro

VIEW COMICS CONTEST

It's your chance to narrate our VIEW story through
comics. You can choose any edition, from 2010 on /
Deadline 15 September / First Prize: 500 euro

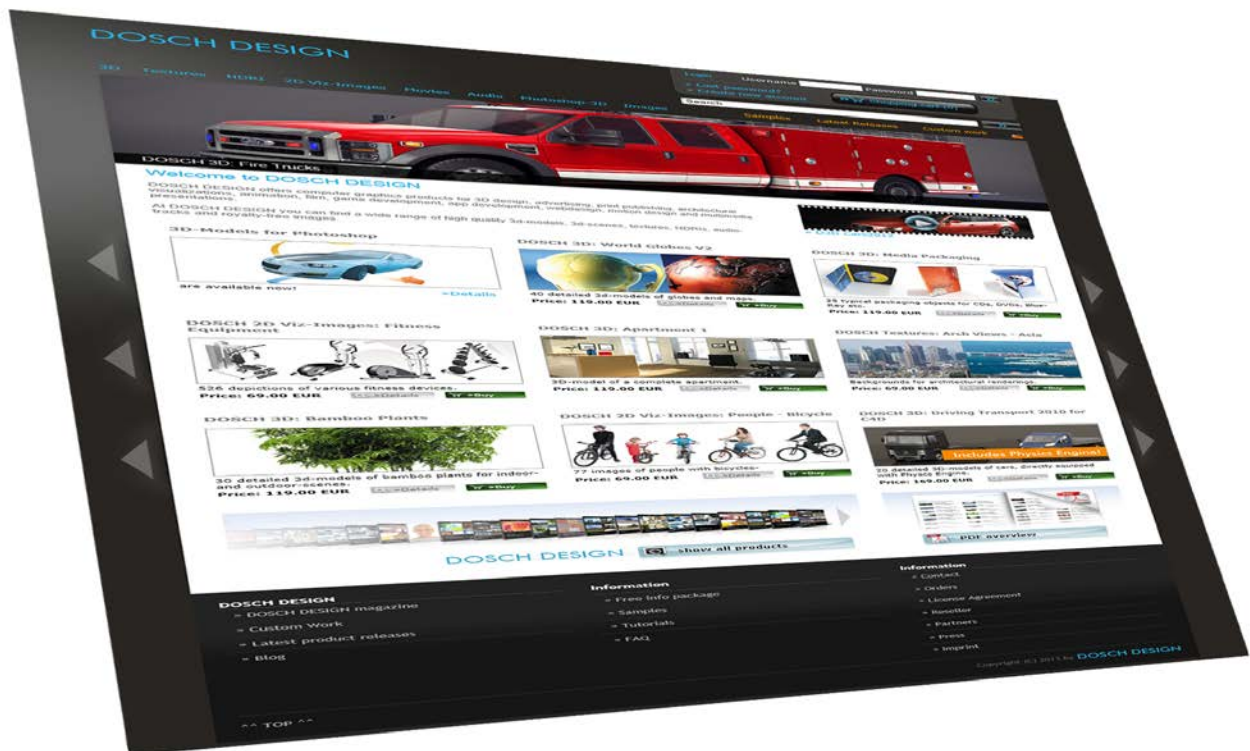
VIEW SOCIAL CONTEST

A movie, a short, a music video or an advertising using 2D/3D
animation and/or VFX focusing on current social themes /
Deadline 15 September / First Prize: 1000 euro

For further informations about rules
and regulations or entry forms check
our website www.viewconference.it

www.viewconference.it | FB: VIEW Conference | @VIEWConference

CORSO MARCONI 38, 10125, TURIN, ITALY | TEL. +39 011 6680948 | info@viewconference.it



IMPRINT

Limitation of liability

The content of this magazine has been compiled with the utmost care and attention. However, the provider offers no guarantee regarding the accuracy, completeness and up-to-dateness of the content supplied. The use of the magazine content takes place at the user's own risk. Contributions by named authors reflect the opinion of the respective author, which is not always shared by the provider.

IMPRESSUM

Haftungsbeschränkung

Die Inhalte dieses Magazins werden mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt. Der Anbieter übernimmt jedoch keine Gewähr für die Richtigkeit, Vollständigkeit und Aktualität der bereitgestellten Inhalte. Die Nutzung der Inhalte des Magazins erfolgt auf eigene Gefahr des Nutzers. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben die Meinung des jeweiligen Autors und nicht immer die Meinung des Anbieters wieder.

DOSCH DESIGN Kommunikationsagentur GmbH
Kirchgasse 1
97828 Marktheidenfeld
Germany

Tel.: ++49 - (0) 93 91 - 50 70 90 0
Fax: ++49 - (0) 93 91 - 50 70 90 20
info@doschdesign.com
www.doschdesign.com

