

Copiate il plugin <http://www.pandasoft.demon.co.uk/directxmax4.htm> della Pandasoft nella cartella "plugins" di 3DSmax5.

Create il vostro oggetto e , dopo averlo salvato, esportatelo selezionando PandaDirectX dalla lista dei plugins disponibili. Si aprira' uno schermo con diverse options. Settatele come segue :

**3dsmax objects tab:**

mesh definition,  
optimize,  
materials,  
include animation,  
geometric,  
mesh normals,  
mapping coordinates,  
vertex colors,

**animation tab:**

position rotate and scale keys,  
sampling rate at 30 frames,  
keyframes instead of 3dsmax ticks,  
include animation options,  
open and linear positions,

**in x file settings tab:**

text,  
sub frame hierarchy,  
left handed axis,

**ed in texture selezionate**

convert texture map in BMP

Salvate il vostro oggetto come file .X in una cartella di vostro gradimento..

Lanciate il makemdl.exe (la versione che si trova nel makemdl SDK) e selezionate il file .X (Input file) fatto con 3DSmax e disponibile nella cartella di vs. gradimento. Definite dove desiderate salvarne il file ottenuto (Output file). Scegliete il formato, ovvero se desiderate un file .mdl oppure .bgl.

Date **Start** e scegliete le coordinate ove posizionare il vostro oggetto in FS.

Otterrete un file .bgl oppure .mdl pronto da copiare nella cartella dei vostri scenari in FS2002 oppure.....FS9 .....

Semplice vero ?

Buon divertimento con 3DSmax e FS.

Flight...SIG....mulator alias Canepazzo

Copyrighted

Vietato utilizzare il presente tutorial a scopo commerciale