

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