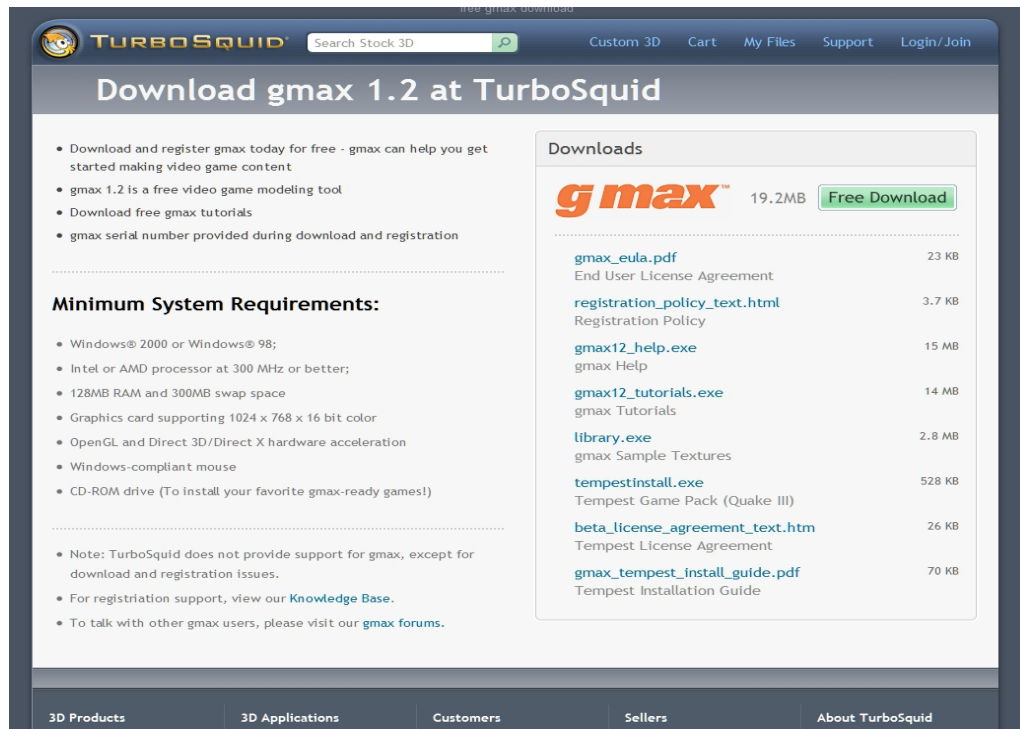


GMax Beginner -Tutorial 01

von
Sandra Marion Reiffenberg

Die Installation von GMax

GMax 1.2 kann von hier ----><http://www.turbosquid.com/gmax> bezogen werden.



Wir laden uns die ersten sechs Dateien herunter:

gmax	Haupt-Programm
gmax_eula.pdf	End User License Agreement
registration_policy_text.html	Registration Policy
gmax12_help.exe	gmax Help
gmax12_tutorials.exe	gmax Tutorials
library.exe	gmax Sample Textures

Wir brauchen noch andere Dateien die zum Gmax-Gebrauch für den FS 2004 benötigt werden:

Das für den Flight Simulator benötigte SDK bekommt man hier --->

http://dl.dropbox.com/u/25092301/GMAX/fs2004_sdk_gmax_setup.zip

Ein Compiler der die xml-Datei und die mdl-Datei in eine bgl-Datei umwandelt.

Und diesen bekommen wir hier: ---->

http://dl.dropbox.com/u/25092301/GMAX/fs2004_sdk_bglcomp2_setup.zip

Dann noch ein Tool das zum Designen mit GMAX benötigt wird, es beinhaltet spezielle FS Design-Scripts. Auf diese werde ich hier aber erstmal nicht eingehen.

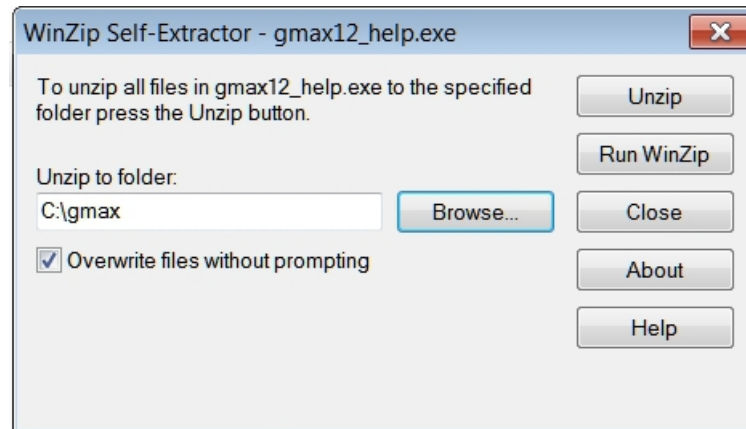
Und dieses bekommen wir hier: ---->

http://dl.dropbox.com/u/25092301/GMAX/fs_tagtool102.zip

Installieren von GMAX

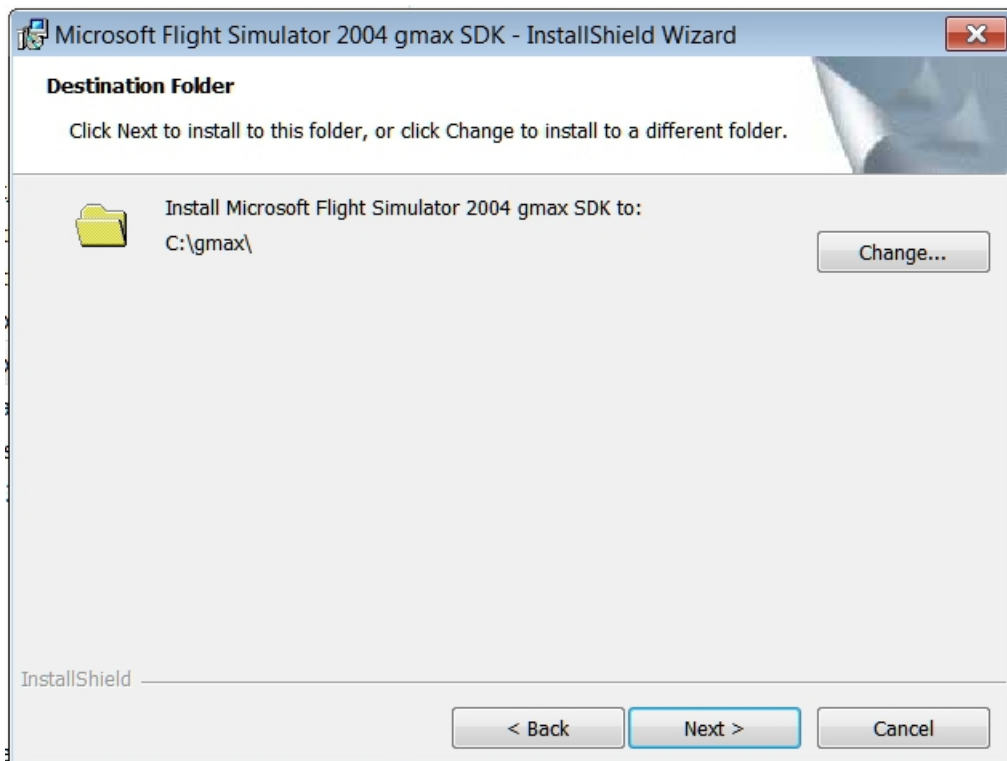
Nun wird die gmx12.exe gestartet (bei Win7 als Administrator !!) und in den Default-Pfad installiert:
C:\gmax

Wir sollten auch gleich die gmax12_help.exe und die gmax12_tutorials.exe (bei Win7 als Administrator !!), sie sind zwar auf englisch, aber das sollte erstmal nicht stören, installieren. Sowie die library.exe (bei Win7 als Administrator !!), dies sind Texturen zur freien Verwendung. In allen 3 Fällen sollte der im Bild sichtbare Pfad verwendet werden.



Nachdem die Files installiert sind finden wir die bei C:\gmax\help wieder, die Texturen sind im Ordner C:\gmax\Maps

Wir starten die fs2004_sdk_gmax_setup.exe (bei Win7 als Administrator !!) - als Pfad: C:\gmax\ - dort entsteht der Ordner: FS2004



Auch ein Compiler, der die Daten von GMax, in fast FS-taugliche Dateien umwandelt ist vorhanden und befindet sich im Ordner: C:\gmax\gamepacks\fs2004\plugins

Es ist die makemdl.exe, sowie 2 weitere Dateien.

Wir starten die fs2004_sdk_bglcomp2_setup.exe und installieren sie im den Default-Pfad auf C, C:\Program Files (x86)\FS2004SDK\BGLCOMP_SDK

In diesem sind 9 Dateien - unter anderem eine Datei mit Namen: bglcomp.exe

Für die Texturen benutzen wir entweder das bei GMAX mitgelieferte Imagetool, zu finden ist es hier: C:\gmax\gamepacks\fs2004\tools oder wir holen uns noch das DXTBMP das hier zu bekommen ist : <http://fly.to/mwgfx/>

Nun sind wir bereit GMax zum erstenmal zu starten.

Auf dem Desktop Doppelklicken wir auf die Verknüpfung gmax.

Nun müssen wir noch das Programm registrieren, dazu klicken wir auf -Go To-,



Und wir landen auf der Gmax Registrierungsseite von Discreet. Wir klicken auf das umrahmte *click here*.



Und kommen nun auf diese Seite:

TURBO SQUID Search Stock 3D Cart My Files Support Account

gmax from discreet REGISTRATION

Help Tip
REGISTRATION SUPPORT: If you have already registered gmax and are having trouble with your Registration Code, please go to the [gmax forums](#).

REGISTRATION INFORMATION
To register gmax and receive your activation code, please complete the following form:

Mandatory Fields:

First Name Last Name

Zip/Postal Code Country

Optional Fields:

Company Name

Address 1 City

Address 2 State/Province

Telephone
Country Code Number Extension
(country code list)

Additional Comments (1500 character maximum)

SUBMIT

Nun erstellen wir uns einen Account. Die E-Mail-Adresse sollte gültig sein.
Dann klicken wir auf SUBMIT.

CREATE NEW MEMBER ACCOUNT

Requested Name: Email (private):

Password: Retype Password:

Hide Mature Content ([view policy](#)) Subscribe me to the Turbo Squid newsletter
 Subscribe me to the gmax@newsletter

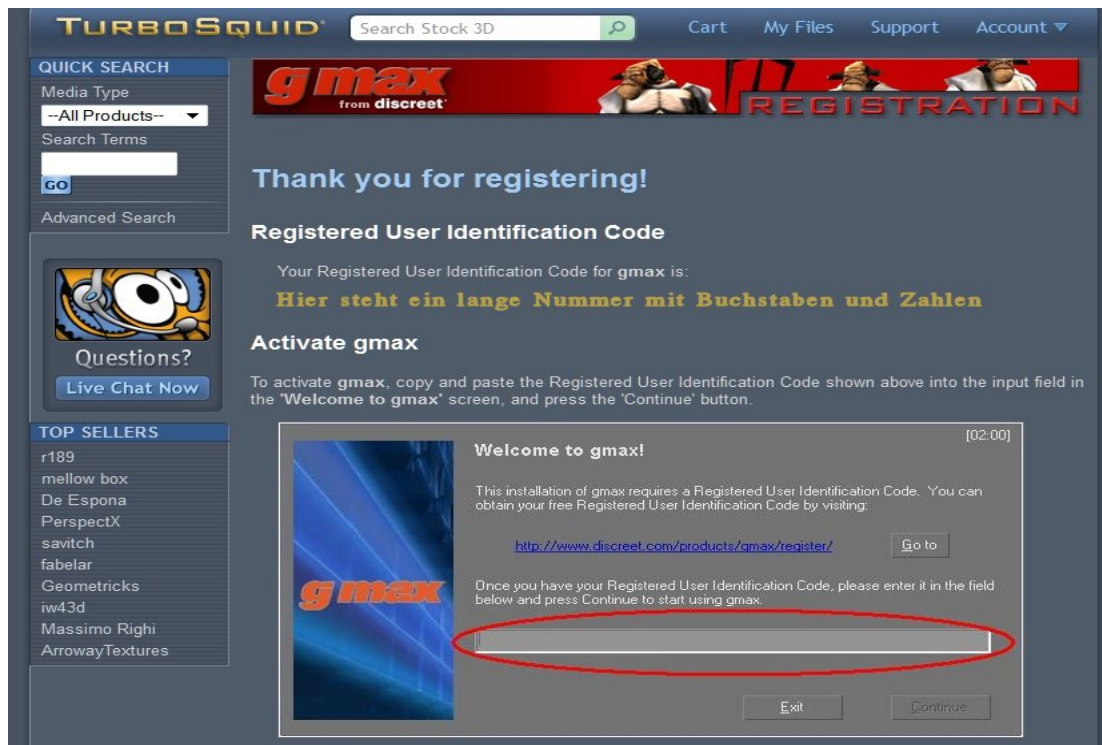
Please help us to improve the relevance of our site by specifying the field or industry for which you use Turbo Squid the most:
--- Select your field or industry ---

I agree to the terms and conditions of the End User License Agreement. ([view license](#)) **SUBMIT**

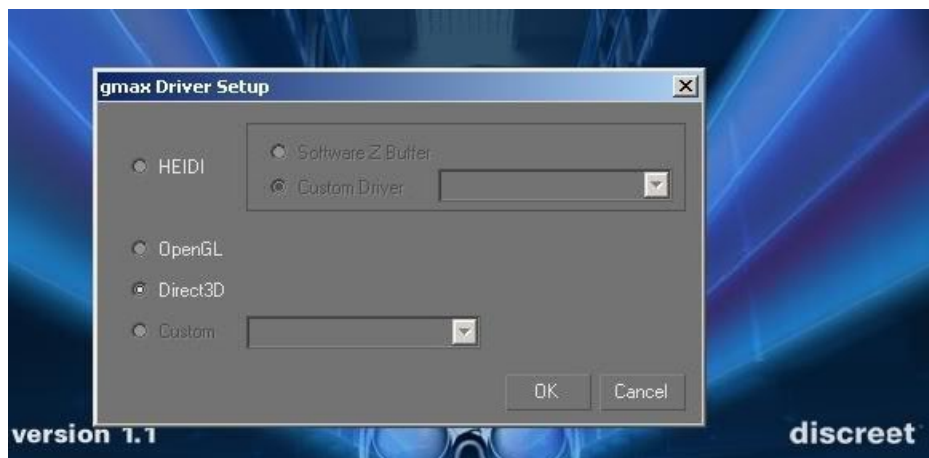
[End User License Agreement](#) | [Advertise With Us](#) | [Contact Us](#) | [Privacy Policy](#)
Copyright © 2007 Turbo Squid, Inc. All rights reserved.

Wir füllen die nächsten 4 Felder aus. Was bei Optional Fields muß nicht ausgefüllt werden und klicken

wieder auf SUBMIT, es erscheint die nächste Seite mit der langen Nummer.



Diese kopieren wir nun und speichern sie erstmal in eine Textdatei, für spätere Neu-Installationen, dann fügen wir sie in das Gmax Fenster ein und dann können wir auch auf Continiuue klicken.



Hier stellen wir den Treiber ein – ich benutze den Direct3D Treiber.

Und einen Augenblick später.....

das Cookie mit den Registrierungsinformationen wurde gesetzt.

Gmax nimmt noch einige Einträge in die Registratur vor, sehen wir das GMax -Programm-Fenster.

