

Installations- und Benutzerhinweise für GAM, Windowsversion

Installation auf der lokalen Festplatte

- a) Kopieren Sie die Datei GAM_V16e.zip bzw. GAM_V16e.rar der Programm - CD (bzw. GamDemo.zip) in ein Verzeichnis (z.B. C:\GAM) Ihrer Wahl. Entpacken Sie mit WinZip bzw. WinRAR (mit Option *Pfadangaben verwenden*). Öffnen der Datei GAM.EXE. In diesem Fall ist C:\GAM Programm- und Arbeitsverzeichnis, das heißt, der Benutzer muß für C:\GAM alle Rechte haben.
- b) Wie a)
Öffnen von GAM.EXE über eine Verknüpfung:
Ziel: C:\GAM
Arbeitsverzeichnis, z.B.: C:\GAMWORK
In diesem Fall genügen für C:\GAM Leserechte. C:\GAMWORK muß auch mit Schreib- und Löschrechten ausgestattet sein.
- c) Kopieren Sie das Verzeichnis \GAM der Programm – CD samt Inhalt in ein Verzeichnis auf der Festplatte. Entpacken ist nicht mehr nötig. Weiter siehe a)

Anmerkungen: unter Windows98 wird als Arbeitsverzeichnis der Desktop festgelegt, d.h. temporäre Dateien werden am Desktop gespeichert, wenn nicht anders festgelegt! Siehe -> temporäre Dateien. Unter Windows Vista und Windows 7 darauf achten, dass in allen von GAM verwendeten Verzeichnissen für alle USER Schreib- und Leserechte vorhanden sind. Die im Programmverzeichnis befindliche Datei GAM.ICO kann als Symbol für Verknüpfungen verwendet werden.

Installation auf einem Server

Wie a) aber in einem Verzeichnis am Server (z.B. \\fs2\prg\wingam

Der User kann zwecks Öffnen von GAM.EXE einmal eine Verknüpfung erstellen, z.B:

Ziel: \\fs2\prg\wingam\gam.exe

Arbeitsverzeichnis: Homeverzeichnis des Users

Das Arbeitsverzeichnis ist dann automatisch das Verzeichnis für temporäre Dateien!

Da das Programm im Rahmen der Schullizenz für Schüler frei ist, können natürlich alle Dateien im Homeverzeichnis des Schülers liegen.

Dokumentationen

Die Datei *handbuch.pdf* enthält die Programmbeschreibung.

Erweiterungen: *handbuch2.pdf* (*UpdateGAMV12eplus.pdf*, *UpdateGAMV13e.pdf*, *UpdateGAMV14.pdf*,
UpdateGAMV14e.pdf, *UpdateGAMV15.pdf*, *UpdateGAMV16.pdf*,
UpdateGAMV16e.pdf)

Internet

Die im Absatz "Dokumentationen" genannten Dateien, und viele dokumentierte Beispiele im Unterricht einsetzbar, können auch über die Homepage www.gam3d.at bezogen werden.

Temporäre Dateien, Informations- und Hilfedateien

GAM speichert Änderungen an Objekten, z.B. bei Modellierungen, als temporäre Dateien (~nnnnnnn.dat), die bei Programmende automatisch gelöscht werden, wenn sie nicht mehr benötigt werden. Sollte das nicht funktionieren, können die Dateien ~nnnnnnn.dat nach Programmende auch mit dem Dateimanager gelöscht werden. Nach Programmstart ist mit dem Menüpunkt *Optionen – temporäre Dateien* ein Verzeichnis für temporäre Dateien (natürlich ausgestattet mit Schreibrechten und Löschrechten) festzulegen, wenn das nicht durch eine Programmverknüpfung geschehen ist.

Sollte im Netzbetrieb einmal ein Mapping (z.B. Verbindung des Homeverzeichnisses mit einem Laufwerkbuchstaben) nicht klappen kann nach Programmstart mit:

- *Optionen - temporäre Dateien* das Verzeichnis für temporäre Dateien neu festgelegt werden.
- *Optionen - Verzeichnis für Info-Datei* das Verzeichnis für die Informationstexte (Dateien gam.ifo und gam_en.ifo) und für die Hilfe *Info - Info* (Ordner \GamHtml) festgelegt werden (das ist im allg. das Programmverzeichnis). Die Dateien gam.ifo und gam_en.ifo werden ab GAM_V16e nicht mehr benötigt.

Vorschläge für die Arbeitsweise mit GAM

- Modellierte Objekte unter aussagekräftigem Namen (*Datei - Objekt speichern unter*) ins Projektverzeichnis speichern. (Das eine oder andere Objekt könnte ja für ein anderes Projekt als Baustein brauchbar sein.)
- Schließlich das Projekt ins Verzeichnis speichern (*Datei - Projekt speichern unter*).
- Vermeiden Sie Leerzeichen und Sonderzeichen in Namen von Verzeichnissen und Dateien. Überprüfen Sie den Namen des Verzeichnisses für temporäre Dateien. Leerzeichen in Verzeichnis- bzw. Dateinamen können in bestimmten Situationen Probleme bereiten. Manche Internetbrowser können z.B. wrl – Dateien (VRML-Export) nicht anzeigen, wenn der Dateiname Leer- oder Sonderzeichen enthält.

Projekte werden mit der Dateierweiterung *.gap (**G**AM **P**rojektdatei) gespeichert.

Wenn man den Dateityp *.gap mit dem Programm gam.exe verknüpft, lassen sich Projekte über den Dateimanager per Doppelklick oder auch per Drag & Drop öffnen bzw. einfügen.

Graz, im Juni 2012