

图书基本信息

书名：<<3DS MAXScript动画制作基础>>

13位ISBN编号：9787115089663

10位ISBN编号：7115089663

出版时间：2000-12-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：陈云龙,高志清

页数：215

字数：349

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

内容概要

MAXScript是为扩展3DS MAX功能而专门设计的脚本语言。

它功能强大，可以在系统界面的命令行和跟踪器窗口实现人机对话，可以把脚本编程实现的功能设置为工具箱按钮。

用户还可以方便地把操作过程记录为脚本语言，在此基础上做必要的修改，就可以完成更为复杂的任务。

本书从简单的实例入手，循序渐进地讲解了MAXScript脚本语言的基本语法，如名称、字面常量与变量、表达式、值、集合、节点对象等，并给出了一些典型的实例练习，如星系、山与森林、太空怪物等。

阅读完本书后，读者不但可以掌握MAXScript脚本语言的基本用法，而且能够达到实际应用的目的。

本书实用性很强，特别适合有一定3DS MAX使用基础的读者阅读，对专业动画创作人员也有很高的参考价值。

书籍目录

第1章 MAXScript语言介绍 11.1 MAXScript概貌 21.2 领略MAXScript的魅力 31.3 MAXScript语言的基本结构 61.3.1 表达式 71.3.2 大小写 71.3.3 多行语句 71.3.4 语句注释 81.4 MAXScript界面介绍 81.4.1 窗帘窗 81.4.2 【脚本跟踪器】窗口 91.4.3 【脚本编辑】窗口 101.5 小结... 11第2章 名称、字面常量 142.1.1 名称的命名规则 142.1.2 名称在程序中的作用 142.1.3 加引号的名称 152.2 字面常量 162.2.2 字符串 172.2.3 文件路径名字符串 172.2.4 时间 182.2.5 路径名 182.2.6 路径名中的空字符 202.2.7 二维坐标和三维坐标 202.2.8 组 212.3 变量 212.3.1 预定义系统变量 222.3.2 为变量赋值 252.3.4 自由变量 272.3.5 引用赋值 282.4 小结... 29第3章 脚本语言表达式 313.1 简单表达式(表达式) 343.1.2 数学表达式 353.1.3 比较表达式 373.1.4 逻辑表达式 373.1.5 函数调用表达式 403.2 关联表达式 413.2.1 坐标系关联表达式 423.2.2 about关联表达式 423.2.3 动画关联表达式 433.2.5 层叠关联表达式 443.2.6 at level、in关联表达式 443.2.7 嵌套关联表达式 453.3 控制程序流程 463.3.1 for循环表达式 463.3.2 if表达式 473.3.3 while和do循环 483.3.5 退出循环 493.3.6 条件表达式 493.4 函数... 503.5 小结... 53第4章 值 554.1 基本数据类型 594.1.3 名称值 624.1.4 布尔值 634.1.5 颜色值 634.1.6 point3值 654.1.7 point2值 694.1.8 值 704.1.10 angleaxis值 724.1.11 eulerangles值 724.2 时间类 734.2.1 时间 734.2.2 时间段 744.3 帧 754.3.1 MAXKey的一般参数、运算符和函数 754.3.2 用3DS MAX关键帧工作 764.4 小结... 78第5章 集合 795.1 组 805.2 路径名 835.3 物体系 865.4 选择系组 885.5 3DS MAX关键帧组 895.6 小结... 956.1 节点 966.1.1 构造器 966.1.2 函数 986.1.3 节点转换函数 1016.2 可编辑曲线 1036.3 可编辑网格 1096.3.1 构造器 1096.3.2 参数 1116.3.3 函数 1146.4 小结... 118第7章 动画控制器 1197.1 动画控制器 1207.1.1 一般参数、运算符和函数 1207.1.2 时间函数 1237.1.3 关键帧函数 1287.1.5 延时和倍增曲线函数 1297.1.6 缩减控制器关键帧的数目 1307.1.7 在物体层级上的时间关键帧函数 1327.2 修改器 1337.2.1 参数 1347.2.2 相关函数 1347.3 小结... 135第8章 定制自己喜爱的应用程序 1398.2 应用程序从句 1428.3 用一个脚本应用程序管理多个窗帘窗 1458.4 从句 1478.4.1 局部变量 1488.4.2 用户界面控制条目 1488.4.3 事件处理程序 1508.5 应用程序和窗帘窗 1518.5.1 参数 1518.5.2 函数 1528.6 浮动窗帘窗口 1528.7 小结... 155第9章 遨游太空 1589.1.1 建模 1589.1.2 制作材质 1639.1.3 设置灯光 1689.1.4 设置动画 1699.2 编写脚本 17710.1 创建一座山 17810.1.1 准备工作 17810.1.2 编写并执行脚本 19010.2.1 设定穿行路线 19010.2.2 创建森林 19310.3 小结... 198第11章 脚本综合应用实例 20011.1.1 编写脚本及执行 20011.1.2 测试程序 20511.2 创建一个太空怪物 20711.2.1 准备工作 20711.2.2 编写及运行脚本 20911.3 小结... 214

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>