

<<3ds MAXScript脚本语言完全>>

图书基本信息

书名：<<3ds MAXScript脚本语言完全学习手册>>

13位ISBN编号：9787801727336

10位ISBN编号：7801727339

出版时间：2006-9

出版时间：兵器工业出版社

作者：王华

页数：850

字数：1332000

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>

<<3ds MAXScript脚本语言完全>>

内容概要

MAXScript语言是3ds max自带的脚本语言，它不但拥有一般程序语言的所有特点，而且可以在程序内实现几乎所有在3ds max界面下的交互操作，功能非常强大，而且语法比较简单，容易上手。

本书详细、系统地介绍了MAXScript语言。

全书分成4部分，共23章。

第1部分详细介绍了MAXScript语言的基础知识、数据类型、变量、表达式、函数及程序流程控制等语法方面的基础知识；第2部分讲述了MAXScript语言如何创建和修改模型、如何对材质以及动画进行控制；第3部分详述了用MAXScript语言创建实用工具、用户界面等方面的知识；第4部分讲述了如何在脚本程序里控制3ds max用户界面、如何暂停脚本执行、如何控制渲染器、如何执行外部命令或程序以及如何退出和重置3ds max系统等方面的问题。

本书的最大特点是用实例程序对MAXScript脚本语言的功能进行演示，实用性强，特别适合有一定3dsmax使用基础的读者阅读，对于专业动画创作人员，本书也有很高的参考价值，可作为工具书随用随查。

<<3ds MAXScript脚本语言完全>>

书籍目录

第1部分 MAXScript语法基础	第1章 了解MAXScript	1.1 如何开始MAXScript	1.2 如何新建、编辑、运行脚本文件	1.3 在3ds max开始运行时加载所需的脚本文件	1.4 MAXScript Listener窗口
	1.4.1 MAXScript Listener窗口的功能及特点	1.4.2 MAXScript Listener命令	1.4.3 宏记录器 (MacroRecorder)	1.4.4 Listener日志文件	1.5 MAXScript Editor 窗口
	1.5.1 MAXScriptEditor窗口功能及特点	1.5.2 MAXScript Editor窗口的菜单命令	1.6 MAXScript桌面状态	1.7 快速学习MAXscript语言的两个方法	1.8 一个简单的MAXScript例子
	1.8.1 用MAXScript创建一个简单的Box对象	1.8.2 修改Box对象	1.8.3 Box对象的标准转换	1.8.4 Box对象的更多转换	1.8.5 为Box对象创建动画
	第2章 MAXScript语言基础	2.1 脚本文件里命令的求值	2.2 把脚本文件包含在另一个脚本文件中	2.3 向MAXScript里输入数据信息	2.4 使用“?”号
	2.5 脚本运行过程的错误信息	2.6 用Esc键中断程序运行	2.7 在MAXscript中使用3ds max命令	2.8 语法定义的格式说明	2.9 MAXScript里的数学运算
	2.10 源代码布局规则与注释	2.11 赋值	2.12 属性、方法、操作符、字面常量	2.13 标识符	2.14 保留关键字、标点、符号
	2.14.1 保留关键字	2.14.2 标点、符号	第3章 MAXScript数据类型	3.1 数据的操作符和方法	3.1.1 操作符
	3.1.2 方法	3.2 基本数据类型	3.2.1 Number	3.2.2 String	3.2.3 Name
	3.2.4 BooleanClass	3.2.5 Colot	3.2.6 Point3	3.2.7 Point2	3.2.8 Ray
	3.2.9 Quat	3.2.10 AngleAxis	3.2.11 EulerAngles	3.2.12 Matrix3	3.2.13 BigMatrix
	3.2.14 Box2	3.2.15 BRAtRay	3.2.16 Time	3.2.17 Interval	3.2.18 Bitmap
	3.2.19 Stream	3.3 殊数据类型	3.3.1 Undefined类	3.3.2 OK	3.3.3 Unsupplied
	3.3.4 DontCollect	3.4 高级数据类型	第4章 MAXScript语言的变量和表达式	第5章 控制MAXScript程序流程
	第6章 MAXScript自定义函数	第2部分 用MAXScript操作场景对象	第7章 对象超级类MAXScript	第8章 创建Node (节点) 对象	第9章 Editable-Mesh、SplineShape、Patch和Editable-Poly
	第10章 Modifier (对象空间修改器) 和Spacewarp (世界空间修改器)	第11章 Material (材质) 和TextureMap (贴图)	第12章 动画控制器	第13章 Atmospheric (环境效果)	第14章 RenderEffect (渲染效果)
	第3部分 用MAXScript创建实用工具、用户界面	第15章 创建脚本工具程序Utility	第16章 RcMenu (右键菜单)	第17章 宏脚本 (MacroScript)	第18章 脚本鼠标工具
	第19章 脚本插件	第4部分 MAXScript的高级应用	第20章 在MAXScript里与用户界面交互	第21章 在MAXScript里存取文件	第22章 事件侦测和信号反馈机制
	第23章 MAXScript杂项函数				

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>