

[GA500008]

## [Maxscript]

[shovenzhang 章文涵]

### 学习目标

- [脚本学习收益]
- [如何成为动画 TA]
- [开发工具]
- [脚本基础]
- [编写思路]

### 说明

[课程目的是希望能够通过我个人学习经验的总结分享、以及一些案例讲解，让没有接触过 max 脚本的同学能够快速入门，并且能够独立编写工具，以及在之后学习脚本、编写脚本的过程中，提供一些开发的思路。同时为想转岗成为动画 TA 的同学提供一个学习的方向 ]

### 讲师

[浙江宁波，97 年生，我在高中和大学，学的专业都是计算机。大四的时候在上海懿佰动画进修了游戏动画制作，学习了大概有四个月，之后以 3D 动作的身份，在杭州的一家 VR 公司呆了半年，工作内容是动画制作和动作捕捉。再然后以校招动画 TA 的身份进入一家游戏公司，呆了大概一年左右，目前在另外一家游戏公司]

## [学习脚本能够带来什么]

- 如果只对角色模型设置一些简单的绑定，那么 max 脚本和脚本控制器不一定是必须要了解的
- 如果是纯美术制作的岗位，如果没有代码基础，也能够学习脚本，美术不要惧怕写代码。通过脚本简化重复性的工作、创建一些操作的快捷方式等等。能够提高非常大的工作效率，所以说，学习脚本是一件非常有意义的事情。
- 如果是 TA 或者是专业的绑定师，绑定师傅需要了解脚本，至少能够通过脚本可以实现自动绑定，比如拿到一个脚本文件，至少能够去分析实现逻辑，比如觉得表情插件不好用，有能力去修改它

## [如何成为一个动画 TA]

- 首先是**代码基础**，至少一门高级语言的编程经验
- 其次是**原型开发能力**
- **创造力和独立分析问题的能力**
- 需要掌握的技能包括但不限于**帮助制作解决问题、研究解决技术难题、维护动画制作管线等**
- **Key** 过动画、玩过动捕，且**了解制作流程**；动画不需要做的很好，但这是加分项
- 初学时**多写竞品分析**
- 了解**游戏动画的基础原理**很重要
- 还有一个就是**搜索能力**，只要你想学，在搜索引擎里基本上都能找到你想要的

## [开发工具]

- 常用开发工具介绍以及工具的使用技巧

## [脚本基础]

- 常用脚本语法以及一些内置函数、内置变量的介绍

## [案例讲解]

- 通过案例讲解，巩固脚本基础，了解常规的开发思路

## [刷书]

• 把学习资料当作字典来使用，但前提是要先“刷”一遍，只有都看过、用过，知道有这个东西存在，遇到某些情况的时候，才知道怎么去使用它，否则都不知道有这样一个东西存在，学习起来就比较困难。

## [搜索引擎大法]

- 网上的资料很多，或许要实现的功能已经有人写过了，拿过来稍微改一改就能够使用。

## [列大纲]

- 实现一个功能之前，将功能先逐步拆解，提前规划好要实现的子功能，以“伪代码”的形式罗列出来。

## [学习其他脚本]

- 除了“刷书”，查看其他脚本代码的时候，或许会收获一些之前没有见过的东西，可以收集起来。有时候写的代码不能够一次性运行成功，就需要多敲、多运行，只有这样才能加深对代码的理解。

## [脚本库]

- 当编程经验积累到一定程度的时候，相信已经写了很多脚本，在之后生产中遇到的一些需求，可能只要拿之前的代码改一改就能用。自己写过的脚本、网上下载的脚本都可以收集起来，形成一个个人的脚本库，就好像“通用批处理框架”一样，可以直接套用。一些觉得好用 或者 觉得之后可能会用到的自定义函数，都可以用一些笔记软件存起来。