

SADRŽAJ:

1. Uvod	4
2. 3D Maks SDK-a, Maks skripta i C++	5
2.1 3D Maksov SDK	5
2.2 Visual Studio	7
2.3 C++.....	9
2.3.1 Karakteristike C ++ -a	9
2.4 Tradicionalno proceduralno programiranje	10
2.5 Objektno - orijentisano programiranje	11
2.6 Prednosti objektno orijentisanog programa(OOP)	11
2.7 Osnove tipa, konstante i promenljive	12
3. Instalacija dodatka na Visual Studio	18
3.1 Kategorije dodataka i modifajeri	20
3.2 Ostali dodaci.....	25
3.3 3D Studio maks dodaci mehanizma	29
3.4 Funkcije koje svaki Maks dodatak treba implementirati.....	30
3.5 Fajlovi ekstenzija dodataka	31
3.6 Unos / čuvanje podataka dodatka	31
3.7 Dodaci čvorova.....	33
3.8 Proces rada geometrije	34
4. Pisanje dodataka i rješavanje mogućih problema	39
4.1 Reference.....	39
4.2 Generisanje jedinstvene ID klase	42
4.3 Klase deskriptora	42
4.4 Pristup 3d maks funkcionalnosti dodataka	45
4.5 Blok parametara i mape parametara	47
4.6 Komandna tabla.....	50
4.6.1 Izlaganje i upravljanje referenci	51
4.6.2 Nabranjanja i Prepoznavanje pod-animacija.....	51
4.7 Ispravljanje grešaka u dodacima 3d maksa koristeći Visual Studio.....	52
4.8 Primjer jednostavnog dodatka	54
5. ZAKLJUČAK :.....	59