

3DMAX 常用中英文翻译对照表 3DMAX 常用中英文翻译对照表 3DMAX 常用中英文翻译对照表

一、 菜单类

File 文件菜单

New/Reset/Open/Save 新建/恢复/打开/保存

Merge/Replace 合并场景/重置场景

Import/Export 导入/导出

Archive/Properties/Summary Information/View File 压缩当前文件/文件属性/文件参数信息/查看文件

Edit 编辑菜单

Undo/Redo/Hold/Fetch 撤消/重复/暂存盘/调入

Delete/Clone 删除/克隆（复制）

Select/All/None/Invert/By 选择/所有/没有/反向的/以……

Region/Window/Crossing 框选/窗口法/穿越法

Edit Named Selections 编辑选择集名称

Tools 工具菜单

Transform Type-Information 变形类型信息

Display Floater 显示浮动窗口

Selection Floater 选择浮动窗口

Mirror/Array/Snapshot/Align 镜向/阵列/多重复制/对齐

Align to View 对齐到视图

Material Editor 材质编辑器

Material/Map Browser 材质/贴图浏览

Spacing tool 没路径阵列

Group 群组菜单

Open/Close/Ungroup 打开群组/关闭群组/撤消群组

Explode/Attach/Detach 打散群组/加入群组/从群组中分离

Views 视图菜单

Save Active Top View 保存当前顶视图

Viewport Background 显示视图背景

Show Transform Gizmo 显示变换指向器

Show Ghosting 显示克隆

Shade Selected 光滑显示所选物体

Show Dependencies

Match Camera to View 匹配相机到视

Add Default Lights to Scene 添加默认球体灯光到场景

Refresh all Views 重画所有视图

Deactivate All Maps 取消所有贴图预览

Update During Spinner Drag 当拖动时刷新

Expert Mode 全屏模式显示

Render 渲染菜单

Video post 场景事件

Environment 环境效果

Effects 添加场景效果

Make Preview 制作动画预览

View Preview 透视图预览

Rename Preview 重命名透视图

RAM Player 在当前内存播放动画

Customize 自定义菜单

Load Custom UI 载入自定义界面设置

Save Custom UI as 保存自定义界面设置到文件

Lock UI Layout 锁定界面设置

Revert to Startup UI Layout 恢复到开始的界面设置

Customize UI 定制自己的界面设置

Configure Paths 系统路径

Preferences 总体参数设置

Viewport Configuration 视图定制

Units Setup 单位设置

Grid and snap Settings 网格与捕捉设置

二、工具条类

Select and Link 选择并链接

Bind to space Warp 链接到空间扭曲

Move/Rotate/Scale 移动/旋转/缩放

Pivot 轴心

Coordinate System 坐标系

Restrict to X 锁定到 X 轴向

Mirror/Array/Align 镜向/阵列/对齐

Track View 轨迹视图

View/Screen/World/

Parent/Local/Grid/Pick 视图坐标/屏幕坐标/世界坐标/

父级坐标/自身/网格/拾取坐标

Render/Render last 渲染/渲染最后效果

View/Selected/Region

/Crop/Blowup/BoxSelected 渲染当前视图/选择的/框选的区域/

裁剪/放大/选择

三、创建命令面板类

Geometry/standard Primitives 模型/标准预置模型

Box/Sphere/Cylinder/Torus 盒子/球体/圆柱/圆环

Teapot/Cone/GeoSphere 茶壶/圆锥/网络球体

Tube/Pyramid/Plane 圆桶/金字塔/平面物体

Extended Primitives 扩展预置模型

Hedra/ChamferBox/OilTank 星形体/倒角盒子/油罐体
Spindle/Gengon/RingWave 仿锥体/多边形柱体/环形波
Torus Knot/ChamferCyl 环形结/倒角圆柱
Capsule/L-ext/C-Ext/Prism 胶囊体/L形物体/C形物体/三棱柱
Compound Objects 复合物体
Morph/Scatter/Conform/Connect 变形/分散/共形/连接
ShapeMerge/Boolean/Terrain/Loft 图形合并/布尔运算/地形/放样
Object Type 物体类型
Name and Color 名称及颜色
Creation Method/Cube/Box 创建定制类型/正的/自由的
Keyboard Entry 键盘输入法
Parameters/Length/Width/Height/Segs 参数设置/长/宽/高/段值
Generate Mapping Coords 创建贴图坐标

四、常用修改器命令面板类

Bend/Taper/Twist/Noise/Extrude 弯曲/削尖/扭曲/杂波/拉伸修饰器
Lathe/UVW Map/Edit Patch 车削/贴图坐标/编辑三角面片修饰器
Mesh Select/Edit Spline 面选择/编辑样条曲线修饰器
Cap holes/Displace/Edit Mesh 补洞/错位/编辑面片修饰器
FFD4*4*4/FFD(box)/FFD(cyl) FFD 自由变形修饰器 (BOX、CYL方式)
Lattice/MeshSmooth/Optimize 网格化/面光滑/优化修饰器
Stretch/Spherify/Skew/Squeeze 伸展/球面化/歪斜/挤压修饰器
Xform/Bevel/Bevel Profile 记忆缩放移动/倒边/按截倒边修饰器

五、Edit Mesh 修改器面板:

Modifier stack/Sub-Object 修饰器堆栈/子物体层级
Vertex/Edge/Face/PolyGon/Element 节点/边/三角面/面/子物体
Ignore Backfacing 忽略背面
Soft Selection/Edit Geometry 软选择/编辑模型参数

Create/Delete/Attach/Detach/Break 创建/删除/连接/分离/打断

Extrude/Chamfer/Fillet/Cut/Weld 拉伸/倒角/倒圆/分割/焊接

Surface Properties/Weight 面参数设置/权重

六、 显示命令面板类：

Display Color/WireFrame/Shaded 显示颜色/线框/光滑

Hide by Category 隐藏过滤物体

Hide Selected 隐藏选择物体

Hide Unselected 隐藏未选择物体

Hide By Name 隐藏按名称

Hide by Hit 隐藏击中物体

Unhide all 取消隐藏所有物体

Hide Frozen Objects 隐藏冻结物体

Freeze 冻结物体

Display Properties 显示方式设置

Display as Box 以 BOX 方式显示

Link display 显示链接物体

七、 视图命令类

Top/Front/Left/Perspective 顶视图/前视图/左视图/透视图

Bottom/Back/Right/Camera01 底视图/后视图/右视图/相机视图

Smooth+Highlights/Facets 光滑+高光方式/面方式显示

WireFrame/EdgedFaces/Bounding box 线框方式/面与边线方式/BOX 方式显示

Show grid/Show Background 显示网格/显示背景图像

Show Safe Frame 显示安全范围

Viewport Clipping 视图裁剪

Texture Correction 显示纹理连接

Disable View 取消视图刷新

Undo View Zoom Extents 撤消视调整

八、 照相机、灯光类：

Target camera/Free Camera 目标相机/自由相机

Lens/Fov/Stock Lenses/Type 镜头大小/镜头视角/标准镜头/类型

Show Cone/Show Horizon 显示镜头锥角/显示地平线

Environment Ranges 景深参数设置

Clipping Planes/Clip Manuall 剖切面/自定义剖面

Near Clip/Far Clip 近剖面距离/远剖面距离

Spot/Direct/Omni 聚光灯/平行光灯/泛光灯

Type/Exclude/Cast shadows 灯光类型/排除/阴影打开

Multiplier/Contrast 倍增器/边缘对比

Overshoot/Hotspot/Falloff 透射/完全聚光区/衰减区

Circle/Rectangle/Aspect 圆形/方形/长宽比例

Attenuation/Start/End/Decay 衰减设置/起始/结束/衰减

Shadow Map/Ray Traced Shadows 阴影贴图/光线跟踪阴影方

3Dmax 中英文对照表(2008-12-11 19:51:02标签: 3dmax 文化

一、File 〈文件〉

New 〈新建〉

Reset 〈重置〉

Open 〈打开〉

Save 〈保存〉

Save As 〈保存为〉

Save selected 〈保存选择〉

XRef Objects 〈外部引用物体〉

XRef Scenes 〈外部引用场景〉

Merge 〈合并〉

Merge Animation 〈合并动画动作〉

Replace 〈替换〉

Import 〈输入〉

Export 〈输出〉

Export Selected 〈选择输出〉

Archive 〈存档〉

Summary Info 〈摘要信息〉

File Properties 〈文件属性〉

View Image File 〈显示图像文件〉

History 〈历史〉

Exit 〈退出〉

二、Edit 〈菜单〉

Undo or Redo 〈取消/重做〉

Hold and fetch 〈保留/引用〉

Delete 〈删除〉

Clone 〈克隆〉

Select All

Select None 〈空出选择〉

Select Invert 〈反向选择〉

Select By 〈参考选择〉

Color 〈颜色选择〉

Name 〈名字选择〉

Rectangular Region 〈矩形选择〉

Circular Region 〈圆形选择〉

Fabce Region 〈连点选择〉

Lasso Region 〈套索选择〉

Region: 〈区域选择〉

Window 〈包含〉

Crossing 〈相交〉

Object Properties 〈物体属性〉

三、Tools 〈工具〉

Transform Type-In 〈键盘输入变换〉

Display Floater 〈视窗显示浮动对话框〉

Selection Floater 〈选择器浮动对话框〉

Light Lister 〈灯光列表〉

Mirror 〈镜像物体〉

Array 〈阵列〉

Align 〈对齐〉

Snapshot 〈快照〉

Spacing Tool 〈间距分布工具〉

Normal Align 〈法线对齐〉

Align Camera 〈相机对齐〉

Align to View

Place Highlight 〈放置高光〉

Isolate Selection 〈隔离选择〉

Rename Objects 〈物体更名〉

四、Group 〈群组〉

Group 〈群组〉

Ungroup 〈撤消群组〉

Open 〈开放组〉

Close 〈关闭组〉

Attach 〈配属〉

Detach 〈分离〉

Explode 〈分散组〉

五、Views 〈查看〉

/重做视窗变化)

Save Active View/Restore Active View <保存/还原当前视窗>

Viewport Configuration <视窗配置>

Grids <栅格>

Show Home Grid <显示栅格命令>

Activate Home Grid <活跃原始栅格命令>

Activate Grid Object <活跃栅格物体命令>

Activate Grid to View <栅格及视窗对齐命令>

Viewport Background <视窗背景>

Update Background Image <更新背景>

Reset Background Transform <重置背景变换>

Show Transform Gizmo <显示变换坐标系>

Show Ghosting <显示重像>

Show Key Times <显示时间键>

Shade Selected

Show Dependencies 〈显示关联物体〉

Match Camera to View 〈相机与视窗匹配〉

Add Default Lights To Scene 〈增加场景缺省灯光〉

Redraw All Views 〈重画所有视窗〉

Activate All Maps 〈显示所有贴图〉

Deactivate All Maps 〈关闭显示所有贴图〉

Update During Spinner Drag 〈微调时实时显示〉

Adaptive Degradation Toggle 〈绑定适应消隐〉

Expert Mode 〈专家模式〉

六、Create 〈创建〉

Standard Primitives 〈标准图元〉

Box 〈立方体〉

Sphere 〈球体〉

GeoSphere 〈三角面片球体〉

Cylinder 〈圆柱体〉

Tube 〈管状体〉

Torus 〈圆环体〉

Pyramid 〈角锥体〉

Plane 〈平面〉

Teapot 〈茶壶〉

Extended Primitives 〈扩展图元〉

Hedra 〈多面体〉

Torus Knot 〈环面纽结体〉

Chamfer Box 〈斜切立方体〉

Chamfer Cylinder 〈斜切圆柱体〉

Oil Tank 〈桶状体〉

Capsule 〈角囊体〉

Spindle 〈纺锤体〉

L-Extrusion 〈L形体按钮〉

Gengon 〈导角棱柱〉

C-Extrusion 〈C形体按钮〉

RingWave 〈环状波〉

Hose 〈软管体〉

Prism 〈三棱柱〉

Shapes 〈形状〉

Line 〈线条〉

Text 〈文字〉

Arc 〈弧〉

Circle 〈圆〉

Donut 〈圆环〉

Ellipse 〈椭圆〉

Helix 〈螺旋线〉

NGon 〈多边形〉

Rectangle 〈矩形〉

Section 〈截面〉

Star 〈星型〉

Lights 〈灯光〉

Target Spotlight 〈目标聚光灯〉

Free Spotlight 〈自由聚光灯〉

Target Directional Light 〈目标平行光〉

Directional Light 〈平行光〉

Omni Light 〈泛光灯〉

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/466112041122010232>