

用心建筑我心中的狼窝！

TOP

[复制链接>>沙发](#)



发表于 2019-01-19 01:46 | 只看该作者

B

Back 后视图

Back Length 后面长度

Back Segs 后面片段数

Back View 背视图

Back Width 后面宽度

Backface Cull 背面忽略显示；背面除去；背景拣出

Backface Cull Toggle 背景拣出开关

Background 背景

Background Display Toggle 背景显示开关

Background Image 背景图像

Background Lock Toggle 背景锁定开关

Background Texture Size 背景纹理尺寸；背景纹理大小

Backgrounds 背景

Backside ID 内表面材质号

Backup Time One Unit 每单位备份时间

Banking 倾斜

Banyan 榕树

Banyan tree 榕树

Base 基本；基部；基点；基本色；基色

Base/Apex 基点

Base Color 基准颜色；基本颜色

Base Colors 基准颜色

Base Curve 基本曲线

Base Elev 基准海拔；基本海拔

Base Objects 导入基于对象的参数，例如半径、高度和线段的数目；基本物体

Base Scale 基本比率

Base Surface 基本表面；基础表面

Base To Pivot 中心点在底部

Bevel Profile 轮廓倒角

Bevel Profile Modifier 轮廓倒角编辑器；轮廓倒角修改器

Bezier 贝塞尔曲线

Bezier Color 贝塞尔颜色

Bezier-Corner 拐角贝兹点

Bezier Float 贝塞尔浮动

Bezier Lines 贝塞尔曲线

Bezier or Euler Controller 贝塞尔或离合控制器
Bezier Position 贝塞尔位置
Bezier Position Controller 贝塞尔位置控制器
Bezier Scale 贝塞尔比例；贝兹缩放
Bezier Scale Controller 贝塞尔缩放控制器
Bezier-Smooth 光滑贝兹点
Billboard 广告牌
Biped 步迹；两足
Birth 诞生；生产
Birth Rate 再生速度
Blast 爆炸
Blend 混合；混合材质；混合度；融合；颜色混合；
调配
Blend Curve 融合曲线
Blend Surface 融合曲面
Blend to Color Above 融合到颜色上层；与上面的
颜色混合
Blizzard 暴风雪
Blizzard Particle System 暴风雪粒子系统
Blowup 渲染指定区域(必须保持当前视图的长宽
比)；区域放大
Blue Spruce 蓝色云杉
Blur 模糊
Body 主体；身体；壶身
Body Horizontal 身体水平
Body Rotation 身体旋转
Body Vertical 身体垂直
Bomb 爆炸
Bomb Space Warp 爆炸空间变形
Bone 骨骼
Bone Object 骨骼物体；骨骼对象
Bone Objects 骨骼物体；骨骼对象
Bone Options 骨骼选项
Bone Tools 骨骼工具
Bones 骨骼
Bones/Biped 骨骼/步迹
Bones IK Chain 骨骼 IK 链
Bones Objects 骨骼物体
Boolean 布尔运算
Boolean Compound Object 布尔合成物体
Boolean Controller 布尔运算控制器
Both 二者；全部
Bottom 底；底部；底部绑定物；底视图
Bottom View 底视图

Bounce 弹力；反弹；反弹力
Bound to Object Pivots 绑定到物体轴心
Bounding Box 边界盒
Box 方体
Box Emitter 立方体发射器
Box Gizmo 方体线框
Box Gizmo(Atmospheres)方体线框(氛围)
Box Mode Selected 被选择的物体模式
Box Mode Selected Toggle 被选择的物体模式开关
Box Selected 按选择对象的边界盒渲染；物体长宽比
BoxGizmo 立方体框；方体线框
Break Both 行列打断
Break Col 列打断
Break Row 行打断
Bridge 过渡
Bright 亮度
Brightness 亮度
Bring Selection In 加入选择；加入选择集
Bubble 膨胀；改变截面曲线的形状；气泡；浮起
Bubble Motion 泡沫运动；气泡运动
Bubbles 气泡；泡沫；改变截面曲线的形状；膨胀
Build Only At Render Time 仅在渲染时建立
By Material Within Layer 按层中的材质

用心建筑我心中的狼窝！

TOP

玖悦天	复制链接>>板凳
图一狼-[狼]9999	 发表于 2019-01-19 01:47 只看该作者
	C
茶坊韶韶	Calc Intervals Per Frame 计算间隔帧；计算每帧间隔
用户头衔:花园洋房	Camera 摄像机视图；镜头点；摄像机；相
总积分:41038	Camera Point 摄像机配合点
发帖回复:12499	Camera Point Object 摄像机配合点物体
在线时间:1150 h	CamPoint 相机配合点
CP:480	Cancel Align 取消对齐
	Cap 封盖；封顶；盖子
	Cap Closed Entities 封闭实体
	Cap End 封底

Cap Height 顶面高度；顶盖高度
Cap Holes 封闭孔洞
Cap Holes Modifier
Cap Segments 端面片段数
Cap Start 始端加盖；封闭起端
Cap Surface 封盖曲面
Capping 顶盖
Capsule 囊体；胶囊；胶囊体
Capsule Object 胶囊体；囊体
Case Sensitive 区分大小写
Cast Shadows 投射阴影
Center Point Cycle 中心点循环
Center&Sides 中心和边
Centered,Specify Spacing 居中，
指定间距
Centimeters 厘米
C-Ext C 型物体；C 型延伸体；C
型墙
C-Extrusion Object C 型物体；C
型延伸体；C 型墙
Chamfer 倒角；切角
Chamfer Curve 曲线倒角；切角曲
线
Chamfer Cylinder 倒角圆柱体
Chamfer Cylinder Object 倒角圆
柱体
Chamfer Edge 倒角边缘
Chamfer Vertex 倒角顶点
ChamferBox 倒角长方体；倒角方
体；倒角立方体
ChamferBox Object 倒角长方体；
倒角方体；倒角立方体
ChamferCyl 倒角圆柱体；倒角柱
体
Change 改变
Change Graphics Mode 改变图形
模式
Change Leg State
Change Light Color 改变灯光颜
色
Change to Back Viewport 改变到
后视图
Change to Bottom Viewport 改变
到底视图

Change to Camera Viewport 改变到摄像机视图
Change to Front View 改变到前视图
Change to Grid View 改变到栅格视图
Change to Isometric User View 改变到用户轴测视图
Change to Left View 改变到左视图
Change to Perspective User View 改变到用户透视视图
Change to Right View 改变到右视图
Change to Shape Viewport 改变到二维视图
Change to Spot/Directional Light View 改变到目标聚光灯/平行光视图
Change to Top View 改变到顶视图
Change to Track View 改变到轨迹视图
Channel 通道
Chaos 混乱; 混乱度
Character 角色
Character Structures 角色结构
Child 孩子
Children 子级
Chop 切除; 切劈
Chord Length 弦长; 弦长度
Circle 圆; 圆形; 圆形区域
Circle Shape 圆形
Circular Region 圆形区域
Circular Selection Region 圆形选择区域
Clear 清除
Clear All 清除全部; 清除所有的捕捉设置
Clear All Smoothing Groups 清除全部光滑组
Clear Selection 清除选择
Clear Set Key Mode Buffer
Clear Surface Level 清除表面级

Click and drag to begin creation process 单击并拖动，开始创作
Clone 复制；克隆
Clone Method 克隆方式；复制方法
Close Cols. 闭合列
Close Loft 闭合放样
Close Rows 闭合行
Cloth 布；布料
Cloth Collection 采集布料
Cloth Modifier 布料编辑器；布料修改器
Cloud 云
Col 列
Collapse 坍塌；塌陷
Collapse All 全部坍塌；全部折叠
Collapse Controller 坍塌控制器
Collapse Stack 坍塌堆栈
Collapse To 坍塌到；折叠到
Color 颜色
Color by Elevation 根据海拔指定颜色；以标高分色
Color RGB 颜色 RGB
Color Zone 色带
Combine 合并；联合
Combos 复合；过滤器组合
Combustion 燃烧；合并
Comet 彗星
Command Panel 命令面板
Common Hose Parameters 软管共同参数
Compare 比较
Compass 指南针；指针
Compass Object 指针物体
Completely replace current scene 完全替换当前场景
Component 组成
Composite 合成；复合材质；合成贴图；复合
Compound Object 合成物体
Compound Objects 合成物体
Cone 锥体
Cone Angle 锥体角度
Cone Object 锥体

Configure 设置；配置
Configure Driver 设置驱动
Configure OpenGL 配置 OpenGL
显示驱动
Configure Paths 设置路径
Conform 包裹
Conform Compound Object 包裹
合成物体
Conform Space Warp 包裹空间扭曲
Connect 连接
Connect Compound Object 连接
包裹合成物体
Connect Edge 连接边界
Connect Vertex 连接顶点
Constant 晶体；定常；连续的；
连续性；恒定；常量；圆片
Constant Cross-Section 截面恒定
Constant Key Reduction Filtering
减少过滤时关键帧不变
Constant Velocity 匀速
Constrain to X 约束到 X 轴
Constrain to XY 约束到 XY 轴
Constrain to Y 约束到 Y 轴
Constrain to Z 约束到 Z 轴
Constrained Motion 约束运动
Constraint 约束
Constraints 约束
Context 前后关系；关联菜单
Contour 轮廓
Contours 轮廓
Contrast 对比度
Controller 控制器；选择用于控制
链接对象的关联复制类型
Controller Defaults 默认控制器
Controller Defaults Dialog 默认控
制器对话框
Controller Output 控制器输出
Controller Properties 控制器属性
Controller Range 控制器范围
Controller Range Editor 控制器范
围编辑器
Controller Types 控制器类型
Controllers 控制器

Convert blocks to groups 转化块为群组

Convert Curve 转换曲线

Convert Curve On Surface 在曲面上转换曲线

Convert Groups To 转化群组到

Convert Instances to Blocks 转化关联属性为块

Convert Selected 转换选择; 转换当前选择

Convert Surface 转换曲面

Convert To 转换到

Convert to Edge 转换到边

Convert to Editable Mesh 转换到可编辑网格

Convert to Editable Patch 转换到可编辑面片

Convert to Editable Polygon 转换到可编辑多边形

Convert to Editable Spline 转换到可编辑曲线

Convert to Face 转换到面

Convert to NURBS Surface 转换到 NURBS 曲面

Convert To Patch Modifier 转换到面片修改器

Convert to single objects 转化到单一物体

Convert to Toolbar 转化到工具行; 转换为工具条

Convert to Vertex 转换到顶点

Convert units 转换单位

Cookie Cutter 切割; 饼切

Copies 复制数目

Copy 复制

Copy Envelope 复制封皮

Copy Normal 复制法线

Corner 拐角点

Count 数量

Crawl Time 爬行时间; 蠕动时间; 变动时间

Create a Character 创建角色

Create a Key for all Transforms 为所有变换创建关键帧

Create a Multicurve Trimmed Surface 创建多重修剪表面；创建多重修剪曲面

Create a Multisided Blend Surface 创建多边的融合表面；创建多边的融合曲面

Create a Position Key 创建位置关键帧

Create a Position Key on X 创建 X 轴位置关键帧

Create a Position Key on Y 创建 Y 轴位置关键帧

Create a Position Key on Z 创建 Z 轴位置关键帧

Create a Rotation Key 创建旋转关键帧

Create a Rotation Key on X 创建 X 轴的旋转关键帧

Create a Rotation Key on Y 创建 Y 轴的旋转关键帧

Create a Rotation Key on Z 创建 Z 轴的旋转关键帧

Create a Scale Key 创建放缩关键帧

Create a Scale Key on X 创建 X 轴的放缩关键帧

Create a Scale Key on Y 创建 Y 轴的放缩关键帧

Create a Scale Key on Z 创建 Z 轴的放缩关键帧

Create Blend Curve 创建融合曲线

Create Blend Surface 创建融合表面；创建融合曲面

Create Bones System 创建骨骼系统

Create Cap Surface 创建加顶表面；创建加顶曲面

Create Chamfer Curve 创建倒直角曲线

Create Combination 创建组合

Create Command Mode 创建命令模式

Create Curves 创建曲线

Create Curve-Curve 创建曲线-曲线
Create Curve Point 创建曲线点
Create CV Curve 创建可控曲线；
创建控制点曲线
Create CV Curve on Surface 创建
表面 CV 曲线；创建表面可控曲线
Create CV Surface 创建 CV 表面；
创建可控曲面
Create Defaults 创建默认；创建
默认值
Create Edge 创建边
Create Explicit Key Position X 创
建 X 轴的位置直接关键帧
Create Explicit Key Position Y 创
建 Y 轴的位置直接关键帧
Create Explicit Key Position Z 创
建 Z 轴的位置直接关键帧
Create Explicit Key Rotation X 创
建 X 轴的旋转直接关键帧
Create Explicit Key Rotation Y 创
建 Y 轴的旋转直接关键帧
Create Explicit Key Rotation Z 创
建 Z 轴的旋转直接关键帧
Create Explicit Key Scale X 创建 X
轴的放缩直接关键帧
Create Explicit Key Scale Y 创建 Y
轴的放缩直接关键帧
Create Explicit Key Scale Z 创建 Z
轴的放缩直接关键帧
Create Exposure Control 创建曝
光控制
Create Extrude Surface 创建拉伸
表面；创建拉伸曲面
Create Faces(Mesh)创建面数(网
格)
Create Fillet Curve 创建倒圆角曲
线
Create Fillet Surface 创建倒圆角
表面；创建倒圆角曲面
Create Fit Curve 创建拟合曲线
Create Key 创建关键帧
Create Lathe Surface 创建旋转表
面；创建旋转曲面

Create Line 创建线
Create Mirror Curve 创建镜像曲线
Create Mirror Surface 创建镜像表面；创建镜像曲面
Create Mode 创建方式
Create Morph Key 创建变形关键帧
Create New Set 创建新集合
Create Normal Projected Curve 创建法线投影曲线
Create Offset Curve 创建偏移曲线
Create Offset Point 创建偏移点
Create Offset Surface 创建偏移表面；创建偏移曲面
Create Out of Range Keys 创建范围外帧
Create Parameters 创建参数
Create Point 创建轴点
Create Points 创建点
Create Point Curve 创建点曲线
Create Point Curve on Surface 创建表面点曲线
Create Point Surface 创建点表面；创建点曲面
Create Polygon 创建多边形
Create Polygons 创建多边形
Create Position Lock Key 创建位置锁定时间
Create Primitives 创建几何体
Create Rotation Lock Key 创建旋转锁定时间
Create Ruled Surface 创建规则表面；创建规则曲面
Create Shape 创建截面
Create Shape from Edges 由边创建图形
Create Surfaces 创建曲面
Create Surface-Curve Point 创建表面-曲线点
Create Surface Edge Curve 创建表面边界曲线
Create Surface Offset Curve 创建

表面偏移曲线
Create Surface-Surface
Intersection Curve 创建表面与表面的相交曲线
Create Surf Point 创建面点
Create Transform Curve 创建变形曲线
Create Transform Surface 创建变换表面；创建变换曲面
Create U Iso Curve 创建 U Iso 曲线
Create U Loft Surface 创建 U 放样表面；创建 U 放样曲面
Create UV Loft Surface 创建 UV 放样表面；创建 UV 放样曲面
Create Vertex 创建顶点
Create Vertices 创建顶点数
Create Vector Projected Curve 创建矢量投影曲线
Create V Iso Curve 创建 V Iso 曲线
Create 1-Rail Sweep 创建 1-围栏
Create 2-Rail Sweep 创建 2-围栏
Creation Method 创建方式
Creation Time 创建时间
Crop 切割区域；渲染指定的区域，图像大小为指定区域的大小
Crop Selected 切割选择；按选择对象的边界盒定义的区域渲染，图像大小为指定区域的大小
Cross 相交
Cross Section 交叉断面；截面；相交截面；截面参数
Crossing 横跨
Crossing Selection 横跨选择
CrossSection 交差截面；截面
CrossSection Modifier 交差截面修改器
Crowd 群体；群集
Cube 正方体；立方体
Cube/Octa 立方体/八面体
Cubic 立方
Current 当前；当前的
Current Class ID Filter 当前过滤

类别

Current Combinations 当前组合

Current Nodes 当前节点

Current Object 当前物体

Current Objects 当前物体

Current Targets 当前目标

Current Time 当前时间

Current Transform 当前变换

Curvature 曲率

Curve 曲率；曲线；当前

Curve Approximation 曲线精度控制；曲线近似；曲线逼近

Curve Common 普通曲线

Curve-Curve 曲线对曲线

Curve-Curve Intersection Point
曲线对曲线求交点

Curve Editor 动画曲线编辑器；运动曲线编辑器

Curve Editor(Open) 运动曲线编辑器(打开)

Curve Fit 曲线适配

Curve Point 曲线点；曲线对点

Curve Properties 曲线属性

Curves 曲线

Curves Selected 被选择的曲线

Custom 自定义

Custom Attributes 自定义属性；定制属性

Custom Bounding Box 自定义绑定物体；自定义边界盒

Custom Colors 定制颜色

Custom Icons 自定义图标

Customize 自定义

Customize Toolbars 自定义工具条

Customize User Interface 自定义用户界面

Cut 剪切

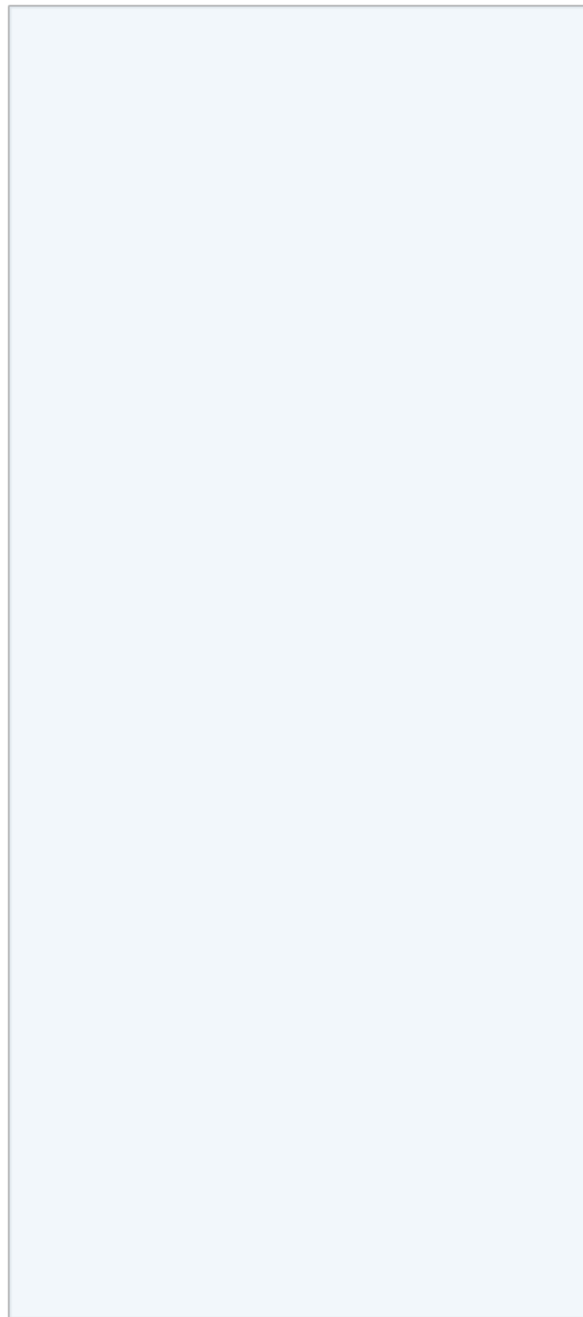
Cut Edge 剪切边

Cut Faces 剪切面数

Cut Polygons 剪切多边形

CV Curve 可控曲线

CV Curve on Surface 曲面上创建可控曲线；曲面上的可控曲线



CV on Surf 曲面 CV
 CV Surf 可控曲面
 CV Surface 可控曲面
 CV Surface Object 可控曲面物体
 CVs Selected 被选择的可控节点
 Cycle 循环
 Cycle Selection Method 循环选择方法
 Cycle Subobject Level 循环子物体级别
 Cycle Through Scale Modes 通过放缩方式循环
 Cycle Vertices 循环节点
 Cycles 周期；圈；圈数
 Cyclic Growth 循环增长；循环生长；周期增长
 CylGizmo 柱体线框；柱体框
 Cylinder 圆柱体
 Cylinder Emitter 柱体发射器
 Cylinder Gizmo 柱体线框
 Cylinder Object 圆柱体

用心建筑我心中的狼窝！

TOP

玖悦天
 图一狼-[狼]9999



茶坊韶韶
 用户头衔:花园洋房
 总积分:41038
 发帖回复:12499
 在线时间:1150 h
 CP:480

复制链接>>地板
 发表于 2019-01-19 01:48 | 只看该作者

用心建筑我心中的狼窝！

TOP

复制链接>>5 楼



发表于 2019-01-19 01:49 | 只看

该作者

F

Face 面；表面；面片；面贴图法；
捕捉到面的表面上的任何点

Face Constraint

Face Constraint Toggle

Face Constraint Toggle(Poly)

Face Extrude 面拉伸

Face Extrude Modifier 面拉伸修
改器

Face Level 面分类

Faces 面数

Facets 面片；面状

Facets+Highlights 面片加高光；
面状+高光

Facing 面；面片状；正方形面

Factor 因数；因子

Fade For 衰减耗时；衰减到

Falloff 衰减；衰减区

Family 系列

Family Parameters 系列参数

Fast 快

FBX Import advanced

parameters FBX 文件输入高级参
数设置

FCurve Filtering Pre-processing

曲线过滤预处理

Fence 围栏区域

Fence Region 围栏形区域

Fence Selection Region 围栏形选
择区域

Fetch 恢复场景到最后一次执行

Hold 操作时的状态；取回

FFD***变形

FFD 2x2x2 Modifier

FFD 3x3x3 Modifier

FFD 4x4x4 Modifier

FFD Box Modifier***变形盒修改
器

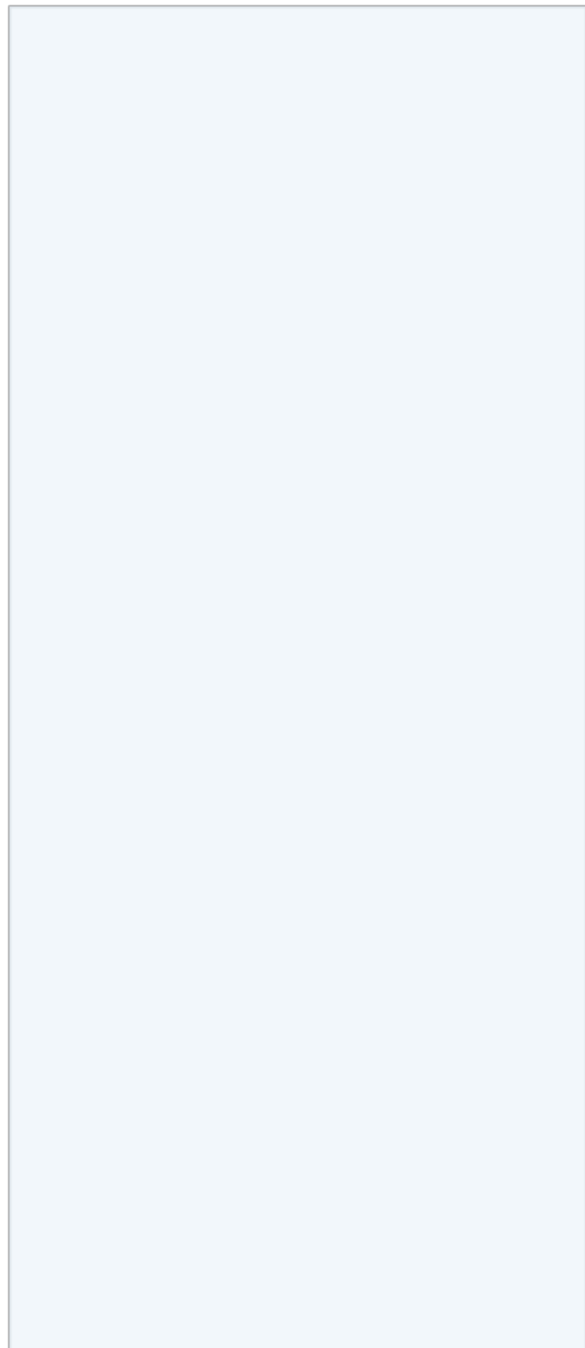
FFD Cylinder Modifier***变形柱
体修改器

FFD Select Modifier***变形选择

修改器
FFD(Box) FFD(长方体)
FFD(Box) Space Warp FFD(长方体)空间变形
FFD(Cyl) FFD(圆柱体)
FFD(Cyl) Space Warp FFD(圆柱体)空间变形
Field-of-View 视角；视场；观察区域；视野
Field-of-View Mode 视角模式
File 文件；文件名
File Load 文件加载
File Name 文件名称
File Properties 文件属性
File Replace 文件替换
File Unit Scale 文件单位比例
Files Panel 文件面板
Fill 填充
Fillet 圆角；倒角；倒圆角
Fillet(Spline)圆角(曲线)
Fillet/Chamfer 倒圆角/倒角
Fillet/Chamfer Modifier 倒圆角/倒角修改器
Fillet Curve 圆角曲线
Fillet Segs 圆角片段数
Fillet Surface 圆角曲面
Filter 过滤器；过滤
Filters 过滤器
Film 电影
Find Next 查找下一个
Fireworks 火景
Fit 拟合；适配
Fit Deformation 拟合变形
Fix Graphs
FK Snap
Flakes 雪花状
Flake Size 雪片大小
Flex 折曲编辑修改器；伸缩
Flex Modifier 伸缩修改器
Flex Section Enable 伸缩剖面有效
Flip 反向
Flip Beginning 反转开始
Flip End 反转结束；反转末端

Flip Face Normals 反转面法线
Flip Normal 反转法线
Flip Normals 反转法线
Flip Normals Mode 反转法线模式
Flip Normals Selected 反转已选择的法线
Flip Polygon 反转多边形
Flip Tangent 反转切线
Flip Trim 反向剪切
Float 浮动; 浮点数
Float Controllers 浮动控制器
Float Expression 浮动表达式
Float List 浮动列表
Float Motion Capture 浮动运动捕获
Float Reactor 浮动反应器
Float Script 浮动脚本
Float Wire 浮动线框
Floater 面板
Floating Toolbars 浮动工具条
Floating Toolbars Toggle 浮动工具条开关
Fog 雾; 雾效; 在场景中的对象上产生雾
Follow 追随; 跟随
Footsteps 步距
Force 力量; 约束力
Force 2-sided 强制为双面; 强制双面
Force Sample 强制采样
Forward 正向
Forward Time One Unit 每单位向前时间
FOV(Field-of-View)视角; 视野
FPS 帧/秒
Fracture
Fracture System
Fragment Materials 碎片材质
Frame 帧
Frame Count 帧数量
Frame Rate 帧速率
FRAME:TICKS 帧数:滴答计数
Frames 帧数
Frames per Sample 逐帧采样

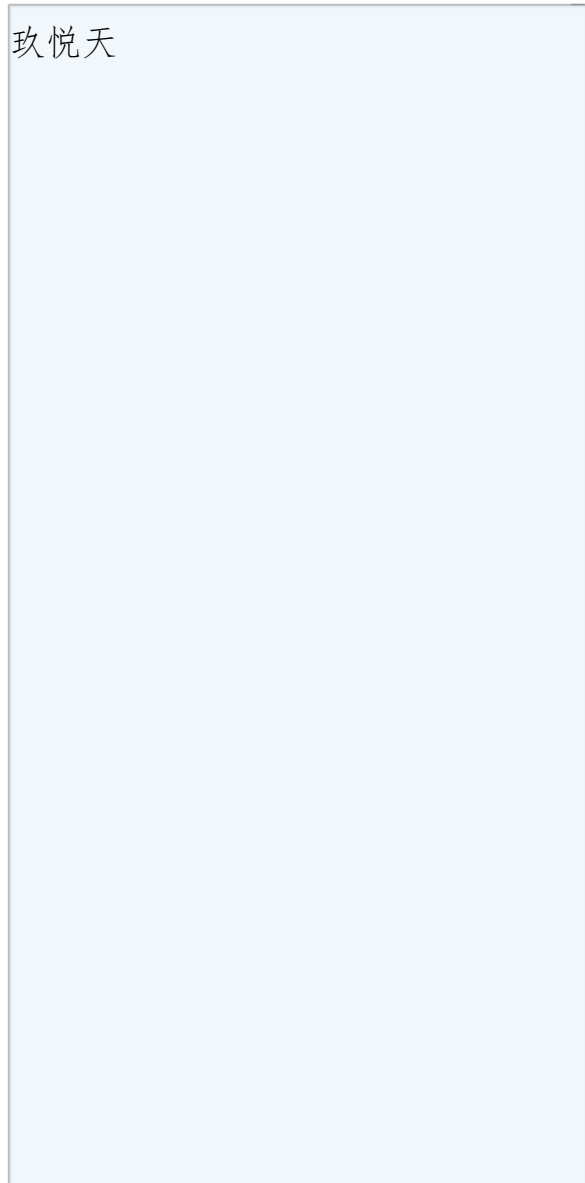
Free***; 泛摄像机
Free Area***区域
Free Camera***相机; ***摄像机
Free Center***中心
Free Directional Light***平行光
灯光
Free Hose***软管
Free Hose Parameters***软管参数
Free Linear
Free Point
Free Spotlight
Freeze 冻结
Freeze by Hit 点击冻结
Freeze by Name 按名称冻结
Freeze Non-Selected Curves 冻结
未选择的曲线
Freeze Position 冻结位置
Freeze Rotation 冻结旋转
Freeze Selected 冻结所选择的
Freeze Selection 冻结选择; 冻结
已选择的
Freeze Transform 冻结变形
Freeze Unselected 冻结未选择的
Frequency 频率
From U and V Iso Lines 从 UV 向
Iso 线
From U Iso Lines 从 U 向 Iso 线
From V Iso Lines 从 V 向 Iso 线
Front 前; 前视图; 正面
Front Length 正面长度
Front Segs 正面片段数
Front View 前视图
Front Width 正面宽度
Frozen 冻结
Frozen Keys 冻结关键帧
ft 英尺
Full Interactivity Toggle 全部交互
切换
Full Screen SwapBuffers
Destroys Back Buffer 全部屏幕缓冲
替换最后缓冲
Function 功能曲线



Function Curve Display 动画曲线
显示
Function Curve Editor 动画曲线
编辑器
Fuse 熔合
Fuse Points 融合点


用心建筑我心中的狼窝！

TOP



玖悦天

[复制链接>>6楼](#)

 发表于 2019-01-19 01:50 | 只看该作者

G

General 基本；一般；一般参数；通用；总体；总体设置

General Options 总体选项；通用选项

Generate Mapping Coords 产生贴图坐标

Generate Material IDs 使用材质ID号

Generate Path 自动适配路径

Generic Palm 一般棕榈树

Gengon 正多边形；多棱体；多边形；球棱柱

Gengon Object 正多边形物体

Geodesic Base Type 基点面类型；短程线基点方式

Geometric 几何体
Geometries 几何体
Geometry 几何体； 三维物体； 立体造型
Geometry Options 几何体选项
GeoSphere 几何球体
GeoSphere Object 几何球体
Get Material From 材质来源
Get Path 获取路径
Get Shape 获取图形
Geyser 间歇喷泉、热水锅炉
Ghost 复制
Ghosting 重像
Ghosting Toggle 重像开关
Gimbal 万向坐标系
Gimble Lock Killer Filtering 文件过滤时万向节不变；文件过滤时锁定万向节
Gizmo 线框
Gizmos 线框
Global 全体；全局
Global Raytracing exclude list 全局光线跟踪排除列表
Global Raytracing Parameters 全局光线跟踪参数
Global Shadow Parameters 全体阴影参数；全局阴影颜色
Global Tracks 全体轨迹；通用轨迹
Glow 光晕
Go to End 到结束帧；前进至终点
Go to End Frame 走到末帧
Go to Start 到开始帧；到起始帧
Go to Start Frame 走到始帧
Go to Time 到 时间
Graded Surface 表面分级；分级表面
Graded Solid 分级实体；实体分级
Gravity 重力
Gravity Space Warp 重力空间变形
Grid 网格；栅格；栅格类型；网格视图；栅格视图；栅格坐标系
Grid Align 网格对齐

Grid and Snap 栅格与捕捉
Grid and Snap Settings 栅格与捕捉设置
Grid Coordinate System 栅格坐标系
Grid Display Toggle 栅格显示开关
Grid Object 栅格物体
Grid Spacing 栅格间距
Grid View 栅格视图；网格视图
Group 组
Group Attach 组连接
Group Close 关闭组
Group common objects 公共物体成组
Group Detach 组分离
Group Explode 组炸开
Group Open 打开组
Group Selection 组选择
Groups 群组
Groups/Assemblies 组/集合；组/集合物体
Grow and Stay 增长并保存；增长并保持；生长并延缓
Grow For 增长耗时；增长到
Grow Time 增长时间

用心建筑我心中的狼窝！

TOP

玖悦天

图一狼-[狼]9999



茶坊韶韶

用户头衔:花园洋房


总积分:41038

发帖回复:12499

在线时间:1150 h

CP:480

复制链接>>7楼

 发表于 2019-01-19 01:50 | 只看

该作者

H

Handle 茶壶把；手柄

Hatch 影线

Hedra 异面体；多面体

Hedra Object 多面体

Height 高度

Height Segments 高度片段数

Helix 螺旋线

Hemisphere 半球；半球系数

Hide By Hit 隐藏点选物体

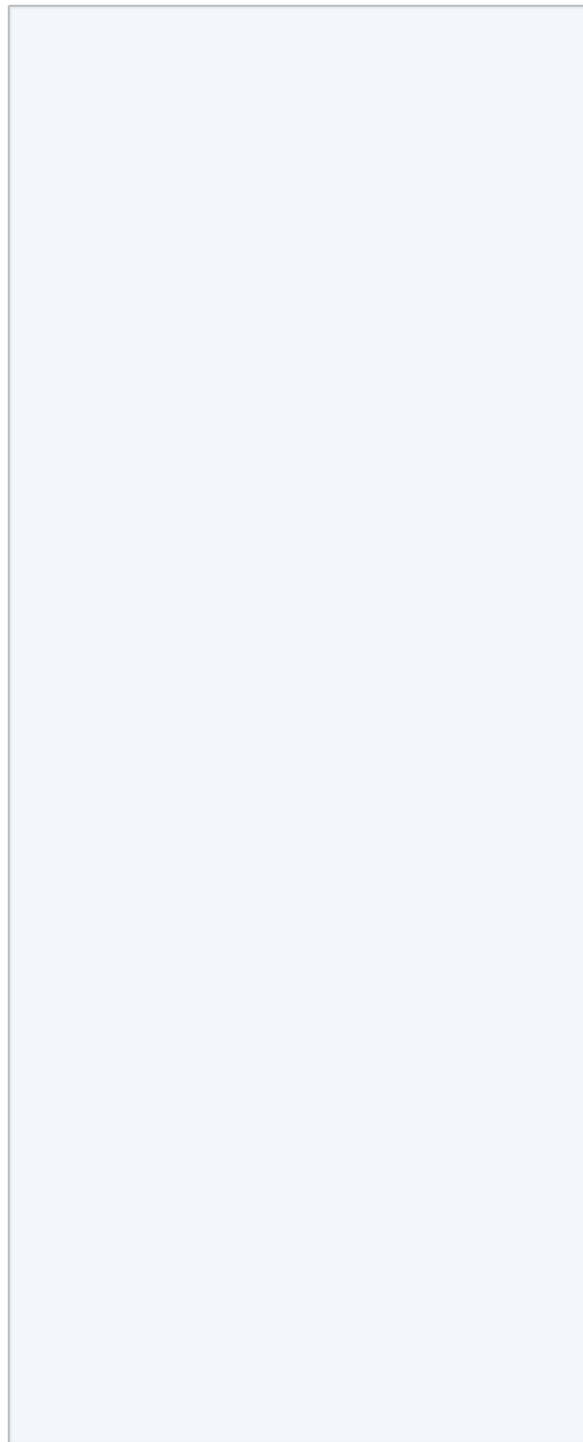
Hide Distribution Object 隐藏分

布物体
Hide Downstream 隐藏下级
Hide Frozen Objects 隐藏冻结物体
Hide Helpers 隐藏辅助物体
Hide Non-Selected Curves 隐藏未选择的曲线
Hide Space Warps 隐藏空间扭曲
Hide Tangents 隐藏切线
Hide Upstream 隐藏上级
Hide Wrap-To Object 隐藏包裹物体
Hierarchy 层级；层次清单；层次树
Hierarchy Command Mode 层级命令模式
Hierarchy Mode 层级模式
Highlight Selected Objects 加亮选择的物体
History-Dependent IK Solver 历史依赖型 IK 解算器
History-Independent IK Solver 历史独立型 IK 解算器
Hold 暂存；保持；保持场景到一个临时文件中，这样随后 Fetch 可以用到它
Home Grid 主栅格
Home Grid Plane 主栅格平面
Horizontal 水平
Hose 软管
Hose Object 软管物体
Hose Shape 软管形状
Hotkey 热键
Hotkey Flash Movie
Hotspot 目标聚光灯；聚光范围；聚光区
Hotspot/Falloff 聚光区/衰减区

I
Icosa 二十面体；余弦拟合
Identity 一致
IES Sky IES 天光

IES Sun IES 日光
Ignore 忽略
Ignore Anim. 忽略动画
Ignore Animation 忽略动画
Ignore Backfacing 忽略背面
Ignore Backfacing Toggle 忽略背
面开关
Ignore Extents 忽略范围; 范围忽
略
Ignore Extents Toggle 忽略范围
开关
Ignore Extrude Capping 忽略挤
压封盖
IK 反向运动控制; 反向动力学
IK Chain IK 链
IK Chain FK Snap
IK Chain IK Snap
IK Chain Object IK 链物体
IK Chain Snap Action
IK Controller 反向运动控制器; IK
控制器
IK Limb Solver
IK Limb Solvers
IK Parameters IK 参数
IK Solver IK 求解; IK 解算器
IK Solver Toggle IK 求解开关
IK Solvers IK 求解; IK 解算器
IK Terminator IK 终结
IK Terminator Toggle IK 终结开
关
IKChainControl IK 链控制器
IKControl 反向运动控制器
Illumination 光照; 照明; 发光;
亮度
Illumination Maps 照明贴图
Image 图像
Image Button 图像按钮
Implementation-Specific
Settings 工具自定义设置
Import 输入; 导入
Import AUTOCAD DWG File 输入
AUTOCAD(*.DWG)文件
Import Configuration 输入设置
Import DXF File 输入 DXF 文件

Import FBX File 输入
FiLMBOX(*.FBX)文件
Import File 输入文件
Import Illumination Maps 输入照
明贴图
Import Lightscape Preparation
Import Lightscape Solution
Import Multiple 多项引入控制；
多重输入
Import STL File 输入
StereoLitho(*.STL)文件
Import take 输入镜头
Incremental 间距或增量
Incremental Row Offsets 行列偏
移增量
Indent 缩进
Influence 影响
Inherit 继承
Inherit Parent Velocity 继承母体
速度
Inherit Visibility 继承可视
Inner Edge Breakup 内边波折；
内环波折；内部边断开
Insert a Character 插入一个角色
Insert Animation to Frame 插入
动画到帧
Insert Both 插入行列
Insert Col.插入列
Insert Row 插入行
Interactive 交互
Interactive Pan 交互平移
Interactive Update 交互更新
Interactive Zoom In 交互放大
Interactive Zoom Out 交互缩小
Interparticle Collisions 内部粒子
碰撞；粒子间碰撞
Interpolate 插补；插入
Interpolate Points 插值点；插补
点
Interpolate Points*2 插入内推点
*2
Interpolate Points*4 插入内推点
*4
Interpolation 插补；插入



Intersection 交集；相交；交叉
Invert 颠倒；反选
Invert Selection 反向选择
Inverse Kinematics 反向运动；IK 运动
Inverse Kinematics Joints 反向动力学关节
Inverse Kinematics Mode Toggle 反向运动模式开关
Invisible 不可见
Invisible Edge
Invisible Edge(Mesh)
Iso And Mesh 显示 Iso 和网格；显示 Iso 和网格物体
Iso Curve Iso 曲线
Iso Only 仅显示 Iso 线
Isolate Object's Layer 隔离物体层
Isolate Selection 隔离选择
Isometric 轴测
Isometric User View 轴测用户视图
Isosceles 等腰；等边
 用心建筑我心中的狼窝！

TOP

玖悦天
 图一狼-[狼]9999



茶坊韶韶
 用户头衔:花园洋房
 总积分:41038
 发帖回复:12499
 在线时间:1150 h
 CP:480

复制链接>>8 楼
 发表于 2019-01-19 01:51 | 只看该作者
Join 连接
Joint
K
Keep Objects 保留对象；从场景中删除动画和层次结构链接信息，但是保留对象
Keep Objects and Hierarchy 保留对象和层级；保留对象和层次结构链接信息，但是从场景中删除所有的动画
Keep Original Materials 保持原始材质
Key 关键帧
Key Filters 关键帧过滤器

Key Mode Toggle 关键帧模式开关

Key Position 位置关键帧

Key Position X 在 X 轴的位置关键帧

Key Position Y 在 Y 轴的位置关键帧

Key Position Z 在 Z 轴的位置关键帧

Key Position,Rotation,Scale 位置关键帧；旋转关键帧；放缩关键帧

Key Properties 关键帧属性

Key Rotation 旋转关键帧

Key Rotation X 在 X 轴的旋转关键帧

Key Rotation Y 在 Y 轴的旋转关键帧

Key Rotation Z 在 Z 轴的旋转关键帧

Key Scale 放缩关键帧

Key Scale X 在 X 轴的放缩关键帧

Key Scale Y 在 Y 轴的放缩关键帧

Key Scale Z 在 Z 轴的放缩关键帧

Key Steps 关键帧步幅；关键点步幅

Key Times 关键帧时间

Key Times Toggle 关键帧时间标记

Keyable Icons 可动画键点图标

Keyboard Entry 键盘输入区

Keyboard Shortcut Override Toggle 快捷键越界开关

Keys 关键点

Knot 节；节点

L

L-Ext L 型延伸体；L 型物体；L 型墙

L-Extrusion Object L 型物体

Lasso 套索区域

Lasso Region 套索区域
Lasso Selection Region 套索选择区域
Last 上一次
Last File 上一次文件
Lathe 旋转
Lathe Modifier 旋转修改器
Lathe Surface 旋转曲面
Lattice 结构；结构线；结构体
Lattice Modifier 结构修改器
Lattices 控制格线；控制曲线
Launch Convert Bips Floater
Launch Custom Keys Floater
Layer 层；图层
Layer Information 层信息
Layer Properties 层属性
Layered Solid 分层实体
Layers 层
Layers that are off 关闭层
Layout 布局；版面划分；多种视图场景显示方式和排列方式的选择；排列
Left 左；左侧；左视图
Left View 左视图
Length 长度
Length CVs 长度控制点；长度上的可控节点
Length Points 长度点数
Length Repeat 长度重复次数
Length Segs 长度片段数
Lid 茶壶盖
Life 寿命
Lifespan 生命值
Lifespan value Queue 生命值列表
Light 灯光
Light Color 灯光颜色
Light Display Toggle 灯光显示开关
Light Falloff 灯光衰减区
Light Hotspot 灯光聚光区
Light Include/Exclude Tool 灯光排除/包含工具
Light Intensity at Distance 灯光

亮度距离
Light Lister Tool
Light On/Off Toggle 灯光开/关切
换
Lighting 照明
Lighting|Render
Lights 灯光
Line 线
Line Shape
Linear 线性; 倒数
Linear Float 线性浮动
Linear Interpolation 线性插值
Linear or TCB Controller 线性或
TCB 控制器
Linear Position 线性位置
Linear Position Controller 线性位
置控制器
Linear Rotation 线性旋转
Linear Rotation Controller 线性旋
转控制器
Linear Scale 线性缩放; 线性比例
Linear Scale Controller 线性缩放
控制器
Link 链接
Link Constraint 链接限制
Link Mode 链接模式
Linked XForm Xform 连接变形
Linked XForm Modifier Xform 连
接变形修改器
Links 链接
List Types 类型列表
Lit Wireframe 光亮线框
Lit Wireframes 光影线框; 亮线
框; 亮线框方式
Load 载入; 装入
Load Controller Quad Menu
Load Custom UI 装载定制 UI
Load Custom UI Scheme
Load Key Quad Menu
Load Layout
Load Menu Bar
Load Menu File 装入菜单文件
Load/Save Presets 载入/保存预
置

Load Mapping 载入映射
Local 自身;自身坐标系
Local Euler XYZ 自身欧拉坐标;
自身离合 XYZ
Local Coordinate System 自身坐
标系
Local Translation 自身平移;局部
平移
Location 位置
Lock 锁定
Lock a Character 锁定一个角色
Lock Aspect 锁定外形比例
Lock Aspect Ratio 锁定长宽比
Lock Key 锁定时间
Lock Object's Layer 锁定物体层
Lock Selected Keys
Lock Selected Keys(toggle)
Lock Selection 锁定选择
Lock Time 锁定时间
Lock To Top Level 锁定到顶级
Lock User Interface
Lock User Interface Toggle
Locked width and height 锁定宽
和高
LOD 细节级别
LOD Controller 细节级别控制器
Loft 放样
Loft Compound Object 放样合成
物体
Look At 注视控制; 视点; 朝向
LookAt 朝向
LookAt Constraint 朝向限制
Loop 循环
Low 低
Luma 亮度
Lump Height 块高度; 肿块高度
Lump Offset 块偏移; 肿块偏移
Lumps 块数; 肿块数

用心建筑我心中的狼窝 !

TOP

玖悦天
图一狼-[狼]9999

复制链接>>9 楼
 发表于 2019-01-19 01:51 | 只看



茶坊韶韶

用户头衔:花园洋房

总积分:41038

发帖回复:12499

在线时间:1150 h

CP:480

该作者

M

Macro Recorder 宏记录

Macro Recorder Toggle 宏记录标记

MacroRecorder 宏记录器

Main Attributes 主要属性

Main Toolbar 主工具栏

Main Toolbar Toggle 主工具栏开关

Main UI 用户界面

Main User Interface 主要用户界面

Maintain Paramerization 持续重新参数化

Major Cycles 主圈数; 主周期

Major Radius 主半径

Make Camera Active 激活摄像机

Make COS 制作 COS

Make Default 存为默认

Make Explicit 设为直接

Make First 确定起点; 设为起点

Make First(Spline)设为起点(曲线)

Make Fit 拟合制作

Make Independent 创建独立; 制作独立体

Make Lightscape Lights 产生

Lightscape 灯光

Make Loft 制作放样; 放样制作

Make Planar 变平

Make Planar(Mesh)变平(网格)

Make Planar(Poly)

Make Point 制作点

Make Point Surface 制作点曲面

Make Preview 创建预览; 生成预览

Make Rigid 硬化

Make Unique 使独立; 独立

Manipulate 操纵

Manipulators 操纵器

Manual Navigation 手动导航

Manually 手动

Map 贴图

Map Channel 贴图通道
Mapping 贴图
Mapping Coordinates 贴图坐标
Maps 贴图
Marble 大理石
Marker 光标
Markers 标签
Mask 遮罩
Match Camera to View 使摄像机
与视图匹配；给
Perspective,Spotlight 或 Camera
视图匹配选定的照相机。
Match Material IDs to Material 按
材质匹配 ID；
Match Material to Material IDs 按
ID 匹配材质；
Match Object's Layer 匹配物体层
Match Scale 匹配比例
Match Source File Time 匹配源文
件时间
Material 材质；材质 ID 号
Material Attach Options 材质结合
选项
Material By Element Modifier
Material Editor 材质编辑器；显示
并允许更改 Material Editor 窗口
的按钮和功能的快捷键
Material ID 材质 ID
Material Modifier 材质修改器
Material/Map Browser 材质/贴图
导航器；材质/贴图浏览器
Material/Parameters 材质/参数
Material/Parameters Only 仅材质
/参数
Material Properties 材质属性
Materials 材质
Materials/Maps 材质/贴图
Materials/Maps Only 仅材质/贴图
Materials/Parameters 材质/参数
Materials/Parameters Only 仅材
质/参数
Mat'l Mapping and Source 材质贴
图和来源
Max 最大

Maximize Viewport Toggle 最大化视图开关

Maximum 最大值

Maximum Elev 最大海拔高度

Maximum Light Intensity Scale 最大亮度放缩

Maximum Number of Triangles 最大三角面值；最大三角形数目

Maximum Subdivisions Levels 最大细划分值；最大细分级别

MAXScript MAX 脚本；**MAX** 脚本语言

MaxScript Listener Max 脚本语言监听器；**Max** 脚本记录器

MaxScript Reference Max 脚本参考手册

Max Sustainable Rate 最大持续速度；最大持续速率

Measure 测量

Medit Materials 编辑材质

Medium 中

Melt 融化；融化编辑修改器

Melt Modifier 融化编辑修改器

Merge 合并；使用当前显示的名字来合并对象；把来自 **MAX** 场景的对象合并到当前场景中

Merge Animation 合并动画

Merge Completed 合并完成

Merge File 合并文件

Merge Manip 合并操纵器

Merge Nodes 合并节点

Merge objects with current scene 合并物体到当前场景

Mesh 网格；网格物体；网状

Mesh Definition 网格模型定义

Mesh Normals 网格法线

Mesh Only 仅显示网格；仅显示网格物体

Mesh Options 网格选项

Mesh Select 网格选择

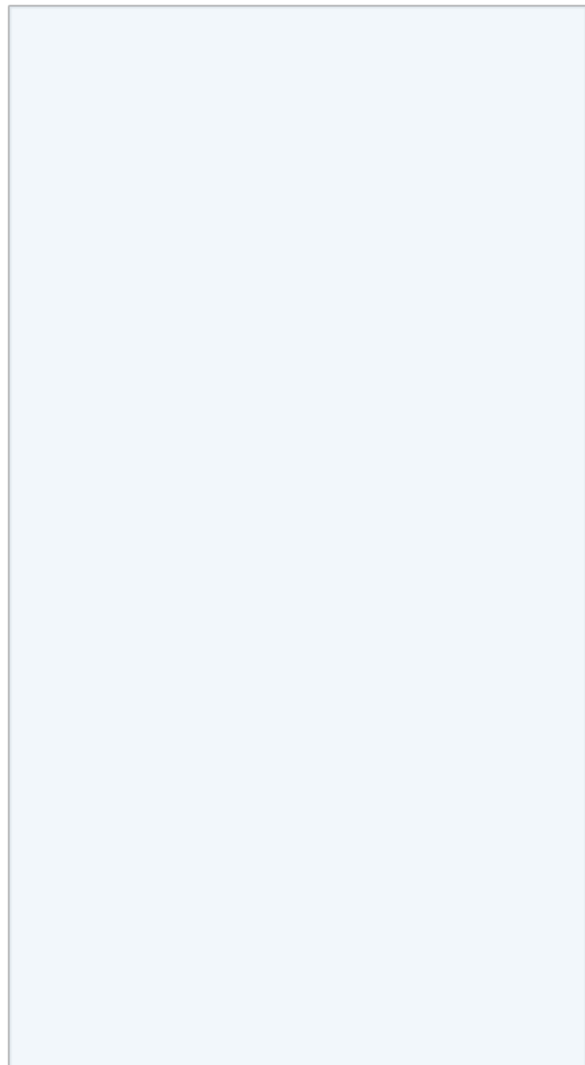
Mesh Select Modifier 网格选择修改器

Mesher 网格化

Meshing Size 网格尺寸

Meshsmooth 网格光滑;光滑网格编辑修改器
Meshsmooth Modifier 光滑网格编辑修改器
MetaParticle Parameters 变形球粒子参数
MetaParticles 变形球粒子;超粒子;超密粒子
Middle Mouse Button 中键鼠标
Middle Mouse Button Toggle 中键鼠标开关
Min 最小
Minimum 最小值
Minimum Elev 最小海拔高度
Minimum Subdivison Levels 最小细划分值;最小细分级别
Min/Max Toggle 最小/最大显示切换[开关];最小/最大化按钮;最小/最大化视窗
Minor Cycles 次圈数;次周期
Minor Radius 次半径;较小圆半径
Mirror 镜像
Mirror Axis 镜像轴;镜像对称轴;镜像轴向
Mirror Both 均镜像
Mirror Curve 镜像曲线
Mirror Horizontally 水平镜像
Mirror IK Limits 镜像 IK 限制
Mirror Modifier 镜像修改器
Mirror Selected Objects 镜像选择对象;镜像选择物体
Mirror Surface 镜像曲面
Mirror Tool 镜像工具
Mirror Vertically 垂直镜像
Misc 杂项
Miscellaneous 杂项
Missing XRefs 丢失外部引用
Mismatch 不匹配
Mist 薄雾
MM:SS:TICKS 分:秒:滴答计数
Mode 模式
Modeling 模型;建模
Modes 模式

Modified Object 修改对象
Modified Objects 修改物体
Modifiers 修改；修改器；修改器
堆栈；编辑器
Modify Child Keys 修改子级关键点
Modify Command Mode 修改命令模式
Modify Mode 修改模式
Modify Zone 修改区域；改变色带
More 更多
More Attributes 更多属性
Morph 变形
Morph Capping 变形封盖
Morph Compound Object 变形合成物体；变形复合对象
Morph Target Name 变形目标名称
Morph Targets 变形目标
Morpher Modifier 变形修改器
Motion Blur 运动模糊
Motion Clip 运动粘贴板
Motion Clip Slave 运动粘贴板附属
Motion Clip SlaveFloat 运动粘贴板附属浮动
Motion Clip SlavePoint 运动粘贴板附属点
Motion Clip SlavePos 运动粘贴板附属位置
Motion Clip SlaveRotation 运动粘贴板附属旋转
Motion Clip SlaveScale 运动粘贴板附属比例
Motion Command Mode 运动命令模式
Motor 马达；动力
Motor Space Warp 引擎空间变形
Motor System 动力系统
Move 移动
Move Down 向下移动；下移
Move Left 向左移动
Move Mode 移动模式
Move Mode(Set Constraints)移动



模式(设置约束)
Move Right 向右移动
Move Selection Out 移出选择
Move Up 向上移动; 上移
MoveUnwrapUI
Multicurve Trimmed Surface 多重曲线剪切曲面
Multiple Objects 多重物体
Multiplier 倍增器; 倍增; 强度
Multiplier Curve Out-of-Range Types 增强曲线越界循环类型
Multisided Blend Surface 复合边融合曲面
Multi/Sub-Object Basic Parameters 多维/次物体材质基本参数
Multi-Trim 复合-修剪

用心建筑我心中的狼窝 !

TOP

玖悦天

图一狼-[狼]9999



茶坊韶韶

用户头衔:花园洋房


总积分:41038

发帖回复:12499

在线时间:1150 h

CP:480

复制链接>>10 楼

 发表于 2019-01-19 01:52 | 只看该作者

该作者

N

Name and Color 名称和颜色

Named Selections 命名的选择

Named Selection Sets 命名选择集; 建立并命名一个选择集

NavInfo 浏览信息

N Blend 复合边融合

NCurve Sel NURBS 曲线选择; 选择 NURBS 曲线

Nearest 最近

Negative 负值; 负片滤镜

New 新建

New 新建

New All 从场景中删除所有对象、动画和层次结构链接信息; 全部新建

New Schematic View 新建图解视图

New 新建

New Scene 新场景

New Schematic View 新建图解视图

New 新建

New Script 新建脚本

New Track View 打开一个新的

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/086001034015010110>