



薄玉改编
黄巍

希望图书创作室 审订

英汉对照 常用计算机图形图像软件词汇

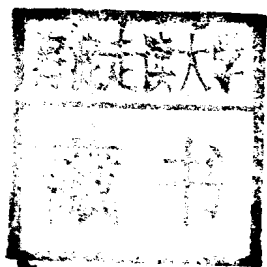


宇航出版社

TP391.41-61
BYG/1

英汉对照 常用计算机图形图像软件词汇

薄玉改 黄 巍 编
希望图书创作室 审订



中航出版社

044755

图书在版编目(CIP)数据

英汉对照常用计算机图形图像软件词汇/薄玉改,黄巍编. -北京:宇航出版社,1998.2

ISBN 7-80144-007-2

I. 常… II. ①薄…②黄… III. 图形软件-词汇-汉、英
IV. TP391.4-61

中国版本图书馆 CIP 数据核字(97)第 22860 号

JS278/07

宇航出版社出版发行

北京市和平里滨河路1号(100013)

发行部地址:北京阜成路8号(100830)

北京双青印刷厂印刷

新华书店经销

1998年2月第1版

1998年2月第1次印刷

开本:787×1092 1/32 印张:5.875 字数:128千字

印数:1-5000册

定价:15.00元

000000

前 言

我们行动的样式、与外部的联系、了解世界的方法，都是由观念来决定的，而美术是用图画来解释某种观念，美术是思想的图形化。

同样对于“美”的定义，由于时代和社会的不同，各自的解释也不尽相同。而不同时代的美术作品却给我们描绘出一条美的历程。

当今的美术已开始进入到数字化的时代了。美术家在纯美术领域里如绘画和雕刻，或在实用美术领域里如影视广告、新闻出版、建筑环艺、文物考古等各个方面，了解和掌握计算机图形学和计算机图像学，已经成为必须。

为了帮助初学者学习计算机图形图像方面的软件，中央美术学院电脑美术工作室的青年教师薄玉改、黄巍以目前国内外流行的数个通用软件为蓝本，配以中文解释，以英汉对照的辞典形式编写成了这本词汇表。相信它的问世，一定会给计算机美术教学带来极大的便利。

期待读者们对本书的批评与指正。

中央美术学院
电脑美术工作室主任

张 骏

1996年11月

内 容 简 介

随着计算机在中国的日益普及, 计算机艺术的发展呈蒸蒸日上趋势。因此有关图形图像的软件如 Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Autodesk 3D Studio, CorelDraw 和 Macromedia Freehand 等, 也成为人们用于计算机艺术创作的主要手段和工具。由于这些软件在推出时是以英文编写的, 为了解决大家在使用这些软件时遇到的语言障碍, 我们根据四年多的教学经验, 编写了《英汉对照常用计算机图形图像软件词汇》。本书对软件中出现的英文词汇(包括菜单指令和相关内容中的参数), 结合软件的使用作了尽可能详尽的解释。通俗易懂, 方便查阅, 是所有上述软件使用者有益的参考工具书。

使用 说明

1.《英汉对照常用计算机图形图像软件词汇》收录了Adobe Illustrator 5.0, Adobe Photoshop 3.0, Autodesk 3D Studio, CorelDraw 5.0 和 Macromedia FreeHand 5.0 等常用的图形图像软件中出现的英文词汇。

2. 本词典按字母的顺序由 A 至 Z 编排。

3. 单词的解释顺序一般为字面含义、出现在哪项指令中、它的用法或较详细的解释、以及它出现在哪个软件中。

如 **【Auto Levels 自动色阶**，见 Image/Adjust/Auto Levels 指令。它是调节图像明亮与对比的指令，能自动指定图像中最亮的像素色阶为白色，指定图像中最暗的像素色阶为黑色。[Photoshop]

4. 几个软件通用的词汇如 **【Cut】【Copy】【Arrange】【Yellow】**等，只作词义的解释而不再标注它出现在哪个软件中的哪一个指令中。

如 **【Cut 剪**。该指令可把选择的物件拷贝至剪贴板上，同时选择物件从屏幕上消失。】

5. **【3D Studio】**表示 Autodesk 3D Studio 3.0 软件。

【CorelDraw】表示 CorelDraw 5.0 软件。

【FreeHand】表示 Macromedia FreeHand 5.0 软件。

【Illustrator】表示 Macromedia FreeHand 5.0 软件。

【Photoshop】表示 Adobe Photoshop 3.0 软件。

目 录

1-3	1
A	2
B	15
C	24
D	43
E	56
F	62
G	73
H	78
I	82
J	87
K	87
L	88
M	94
N	103
O	108
P	112
Q	124
R	125
S	136
T	160
U	171
V	175
W	178
X	181
Y	182
Z	182

1KB,1MB 存储容量的单位。 2^{10} 字节(Byte)=1024字节 $\approx$ 1000字节=1KB,同理, 2^{20} 字节(Byte)=1024 $\times$ 1024字节 $\approx$ 1000 $\times$ 1000字节=1MB。

1 unit 一个单位。

256-Color Dithering 256色混合,见Special/Preferences对话框中的进阶(Advanced)项。[CorelDraw]

2-sided 双面材质,见Materials材质编辑面板。可使物体的内部和外部均能赋上材质。[3D Studio]

2D Boolean Operation 二维平面图形的布尔运算操作,见2D Shaper二维平面造型面板中的Create/Boolean指令。[3D Studio]

2D Shaper 二维平面造型面板。[3D Studio]

2D Scale 二维缩放,见2D Shaper二维造型面板和3D Editor三维编辑面板。[3D Studio]

3D Display 三维物体显示,见2D Shaper二维平面造型面板和3D Loftter三维放样面板。用来控制三维物体外型的显示、几何尺寸的测量和构造平面的定位。[3D Studio]

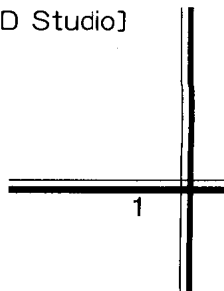
3D Editor 三维立体模型编辑面板。[3D Studio]

3D Loftter 三维立体放样面板,此面板可把二维平面图形通过路径的设置而形成三维物体。[3D Studio]

3D Rotation 三维旋转工具,见Xtra Tools面板。该工具把平面图形沿三维方向旋转,来制作一种透视的效果。[FreeHand]

3D Scale 三维方向的缩小或放大,见2D Shaper二维造型面板和3D Editor三维编辑面板。[3D Studio]

3DS Map Paths 3D Studio中的贴图路径。[3D Studio]



A

A 自动反射贴图方式的材料特征。[3D Studio]

A single paragraph 单一的段落, 见File/Preferences对话框中的文字(Text)类别。表示拖放某一段落类型以改变单一的段落。[FreeHand]

A3 一种文件尺寸规格, 297mm × 420mm。

A3 tabloid A3小报, 一种文件尺寸规格, 279.4mm × 431.8mm。

A4 一种文件尺寸规格, 210mm × 297mm。

A4 letter A4信纸, 一种文件信纸尺寸, 215.9mm × 279.4mm。

A5 一种文件尺寸规格, 148mm × 210mm。

About 关于、有关。

About 3D Studio 关于3D Studio软件(版本、版权和编号等信息), 见Info信息菜单。[3D Studio]

Above 在上边的。

Absolute 绝对的, 见Copy Tracks拷贝轨迹对话框。把源位置键的数值绝对地应用到目标体上。[3D Studio]

Absolute roll 绝对方向的旋转。[3D Studio]

Accurate 仔细而准确的, 见View/Color Correction/Accurate指令。[CorelDraw]

Acquire ①获得, 见File/Acquire指令。[Photoshop] ②获取, 见3D Editor三维编辑面板中的Surface指令。可从被选取的物体中获取该物体的材质信息或光滑组信息。[3D Studio]

Action 行为, 见Special/Preferences对话框。[CorelDraw]

Active color 激活的颜色。[3D Studio]

Active layer 活跃的图层, 工作图层是以反白方式显示的, 可在图层中操作绘图。[FreeHand]

Actual Size 实际大小, 以1:1的比例显示文件。在Illustrator中, 见View/Actual Size指令。[Illustrator]

Add ①增加关键帧, 见Keyframer关键帧面板中的Key info对话框。②可确定透明材质的颜色加到背景中, 见Materials材质编辑面板。[3D Studio]

Add Anchor Points 增加转折点, 见Filter/Object/Add Anchor指令。该指令可在路径物件上每两个节点中间增加一个新的节点。[Illustrator]

Add Arrowheads 增加箭头, 见Filter/Stylize/Add Arrowheads指令。可以在任何被选择的线条(开放图形)两端增加箭头。[Illustrator]

Add Guides 增加参考线, 见Rows & Columns对话框。[Illustrator]

Add key 增加关键帧, 见3D Editor三维编辑面板中的Path/Add Key指令。[3D Studio]

Add Layer Mask 增加色层遮色片。该指令用于背景层之外的色层上。在该层的遮色片中作渐变填充可实现该层图像与底层图像的淡入淡出效果。遮色片中深色的区域, 将保留该层的图像, 遮色片中浅色的区域, 将使该层图像隐去而使底层图像透过来。[Photoshop]

Add Nodes 增加节点工具, 见Node Edit简式功能表。在路径上用鼠标敲击, 然后选取Add Nodes指令, 即在路径上增加了一个节点。若在长方形或椭圆形路径上增加节点, 先执行Arrange/Convert to Curves(转换为曲线)指令。[CorelDraw]

Add Noise 增加粗粒子, 见Filter/Noise/Add Noise指令。它可在影像上加上乱数粗粒子。因为在每个像素上, 以加法或减法产生乱数粗粒子成份, 所以影像的粒子就产生粗糙混乱的效果。[Photoshop]

Add Pages 增加作图的页面张数。[FreeHand]

Add Perspective 增加透视, 见Effects/Add Perspective 指令。该指令可把透视的效果加在所选的物件上。[CorelDraw]

Add words to dictionary 把单词增入到词典中, 见File/Preferences对话框中的Spelling类别。以文字输入栏中的完整单字, 储存于字典里, 也就是照着单字的大小写如实地储存。[FreeHand]

ADI Autodesk Device Interface的缩写, 代表渲染/显示组合驱动程序, 见Device Configuration设备配置对话框。[3D Studio]

Advanced 进阶设置, 见Special/Preferences对话框。它可预先设定文档存储时是否要作备份。[CorelDraw]

Adjust 调整。

Adj. background 调整背景, 见Views菜单。可控制指定的背景图案的亮度。[3D Studio]

Adjust Colors 调整颜色, 见Filter/Colors/Adjust Colors 指令。该指令改变一个选择物件中的青、品、黄、黑四色的百分比, 你既可以增加也可以减少每一种颜色的百分比, 在文本输入框内输入一个正数值, 然后敲击[增加%(Increase by%)]或[减少%(Decrease by%)]圆圈钮。比如, 有一物件的颜色为M100, 如果想在其中增加20%的青色(Cyan), 那你就在[青色(Cyan):]后的输入栏内键入20, 并敲击[增加%]钮, 然后敲击[使用(Apply)]或[好(OK)]。调整后的颜色为C20M100。[Illustrator]

Adjust display colours 调整屏幕画面的显示颜色, 见File/Preferences对话框中的颜色(Colours)类别。该指令可以用来调校屏幕色, 使其尽量与印刷色相一致。[FreeHand]

Adjust keys for constant speed? 调整位置键使物体以均匀的速度运动吗? 见Keyframer关键帧面板中的Get Path获取路径对话框。如果是'Yes', 物体会在整个动画中匀速地运

动；如果是‘No’，则按时间均匀地在路径上设定位置键。
[3D Studio]

Adjust printed blue 调整打印中的蓝色调。[FreeHand]

Adjust Shadow 调整投影，见Spot Light Definition聚光灯定义对话框。[3D Studio]

Adjust TCB 调整运动路径的松紧度、连续性和偏移量，见Keyframer关键帧面板中的Paths指令。[3D Studio]

ADOBE ILLUSTRATOR 1.1 一种存储文件的格式，以该格式存储的文档可由低版本的Adobe Illustrator 1.1开启。
[FreeHand]

ADOBE ILLUSTRATOR 3 一种存储文件的格式，以该格式存储的文档可由低版本的Adobe Illustrator 3开启。
[FreeHand]

ADOBE ILLUSTRATOR 5.5 一种存储文件的格式，以该格式存储的文档只能由高版本的Adobe Illustrator 5.5开启。
[FreeHand]

ADOBE ILLUSTRATOR 88 一种存储文件的格式，以该格式存储的文档可由低版本的Adobe Illustrator 88开启。
[FreeHand]

After 在…之后，见Layout/Insert Page(插入页面)对话框。用该选项可在指定的页面之后增加若干页面。[CorelDraw]

After press OK, select pattern area with a maquee 按下OK后用长方形选择图案区域。[CorelDraw]

Align 对齐，①见Arrange/Align指令。该指令可使两个以上的物件向左、向右、向中、向下、向上对齐或等高、等宽均匀分配。[CorelDraw] ②对齐控制板，见Window/Align指令。
[FreeHand] ③使当前图形的左边或右边与圆形路径的中心对

齐，见3D Loftter三维放样面板中的Shapes/Align指令。
[3D Studio] ④见3D Editor三维编辑面板中的Modify/Face/

Align 指令，表示面对齐。该指令可移动所选择的一个面使其与激活视窗的构造平面对齐。[3D Studio]

Align Bottom 底端对齐，见 Window/Align 对话框。该项可令所有的物件以最底端对齐。[FreeHand]

Align Centre 中心对齐，见 Window/Align 对话框。该项可令所有物件以中心对齐。[FreeHand]

Align Left 对齐左边，见 Window/Align 对话框。该项可令所有物件以最左边对齐。[FreeHand]

Align Objects 对齐物件，见 Filter/Objects/Align Objects 指令。该指令出现对话框，它可控制两个以上物件的对齐方式。[Illustrator]

Align Right 对齐右边，见 Window/Align 对话框。该项可令所有物件以最右边对齐。[FreeHand]

Align to Center of Page 对齐页面的中心，见 Align 对话框。[CorelDraw]

Align to Grid 对齐网格，见 Align 对话框。[CorelDraw]

Align Top 顶端对齐，见 Window/Align 对话框。该项可令所有的物件以最顶端对齐。[FreeHand]

Alignment 对齐。它可使段落文本物件的每一行居中文本框、齐右文本框或左右同时对齐文本框。[Illustrator]

All ① 全选，见 Select/All 指令。它选取整个图像为圈选范围。[Photoshop] ② 选取当前作图区域中所有的图形或物体。[3D Studio]

All Lines (显示) 所有的线，见 3D Editor 三维编辑面板中的 Display/Geometry/All Lines 指令。[3D Studio]

All lowercase 全部用小写字母排印，见 File/Preferences 对话框中的 Spelling (拼写) 类别。[FreeHand]

All mapping 贴图信息控制，见 Render Animation 动画渲染对话框。[3D Studio]

All off 全关闭, 见 Window/Layer 对话框。该选项设定所有的图层关闭。[FreeHand]

All on 全开启, 见 Window/Layer 对话框。该选项设定所有的图层都打开。[FreeHand]

All Roll-Ups Arranged 所有简式功能表有序显现, 见 View/Roll-Up 简式功能表对话框。这是一个关于启动 CorelDraw 设置的选项。若从 Start Up Setting (启动设置) 中选择了 All Roll-Ups Arranged 选项, 则 CorelDraw 开启时, 在视窗中会顺序安排 CorelDraw 中所有的简式功能表。[CorelDraw]

All Tracks 所有轨迹, 见 Track Info 轨迹信息对话框。它位于轨迹网格窗口的顶行。[3D Studio]

Allocation 所在地点的位置。[3D Studio]

Allowable Change 容许变化的范围, 见 Simplify 对话框。[FreeHand]

Alpha α (阿尔法) 数据通道, 其取值范围为 0 到 255, 0 为完全透明, 255 为完全不透明。它可为图像中的每一个像素提供透明信息。[3D Studio]

Alpha Cutoff α 阿尔法数据通道滑尺。用来设置通道的灰度等级值。[3D Studio]

Alpha Split α 分离, 见 Renderer/Setup/Options 指令对话框。可把 α 阿尔法数据分离出来存储到一个单独的文件中。[3D Studio]

Always ASCII image data 通常是 ASCII 图像数据输出, 见 File/Preferences/Import/Output。[FreeHand]

Always Linary image data 通常是 Linary 图像数据输出, 见 File/Preferences/Import/Output。[FreeHand]

Always review unsaved documents upon Quit 退出时总是询问未存储的文档是否要储存, 见 File/Preferences 对话

框中的Expert/Document类别。选择该项预置时，当编辑完多个文件后，要退出程序时，就会出现一个个显示询问是否储存的对话框。[FreeHand]

Always use Text Editor dialog 总是使用文本编辑 (Text Editor) 对话框，见File/Preferences对话框中的Text类别。选择该项预置时，当用文本工具要输入文字而插入光标时，就会跳离文本框而进入文本编辑对话框；否则，就可在文本框中直接输入文字和编辑文字。[FreeHand]

Ambient ①环境光，见3D Editor三维编辑面板中的Light/Ambient指令。它是场景中的普通光源，无方向性，在任何位置都是均等强度的，并且不能产生高光和阴影。②环境色，见Materials材质面板。表示物体阴影部分的颜色。[3D Studio]

Ambient Light 环境照明，见Monitor Setup对话框。一般情况下是缺省的，即监视器的亮度与室内照明大致相同。如果室内照明比监视器亮的话，要选择High选项；如果室内照明不如屏幕的亮度时，则选择Low选项。[Photoshop]

Ambient Light Definition 环境光定义对话框。[3D Studio]

Amiga HAM 这是 Amiga 计算机上的一种压缩 / 编码方案的文件格式，它在 Windows 和 Macintosh 中是非标准的，所以不要把你的杰作唯一地用 HAM 格式存储。如果你想得到 Commodore Amiga 体系的 PICT 文件，则执行 File/Export/Amiga HAM 指令，把图像以 Amiga HAM 输出，就可把文件转入 Amiga 的系统。注意：Amiga HAM 只有两种点数：

320 × 200 (像素) 和 320 × 400 (像素)，如果不是这两种格式仍可存储，但未必可以打开。[Photoshop]

Amount 量。

Amplitude 阔度、宽度。

Anchor 节点。

Angle 角度。在 CorelDraw 中的 Character Attributes 字符

属性对话框中,用来把所选字符按指定角度旋转。[CorelDraw]

Angled Dimension Tool 任意角度尺寸标注工具。选择尺寸标注物件,在色盘上按左键改变标注文字的颜色,按右键改变标注框的颜色。[CorelDraw]

Angle of Rotation 旋转角度。[CorelDraw]

Angle snap 锁定角度,见Views菜单。以特定的角度约束物体旋转的角度。[3D Studio]

Angle threshold 角度的限制,见3D Editor三维编辑面板中的Create/Element/Explode指令。制作爆炸物体时的角度分割,可限制爆炸效果的碎片数量。[3D Studio]

Animation 动画。

Antialias 抗锯齿。此选项可令图像边缘平滑。

Anti-alias Threshold 抗锯齿界限,见Render Animation动画渲染对话框。用来确定参加抗锯齿的像素。[3D Studio]

Anti-aliased 消除锯齿的。

Anti-aliased PICT 对PICT格式的图像进行抗锯齿,见File/Acquire/Anti-aliased PICT指令。[Photoshop]

Anti-aliasing 抗锯齿,见Render Animation动画渲染对话框。[3D Studio]

Anti-aliasing Parameters 抗锯齿参数对话框。[3D Studio]

Any Single Character (寻找)任何单一的字母、数字、特殊字符或空白等,见Type/Type Special/Characters。[FreeHand]

Any Single Letter 任何单一的字母,见Type/Type Special/Characters。[FreeHand]

Any Single Number 任何单一数字,见Type/Type Special/Characters。[FreeHand]

Append Brushes 添加笔型,见笔型(Brush)对话框。该指令可在原来的笔型表中加挂另一类笔型。[Photoshop]

Append Swatches 加挂较色板，见较色板功能。

[Photoshop]

Apple 是指Apple系统调色板。[FreeHand][Photoshop]

Apply 使用、赋予。在Illustrator的油彩排式功能板中，若选取了Apply钮，则每次设定涂色和线条属性后都要按一下Apply钮，才能把效果施加在所选的物件中。在CorelDraw中也有类似的功能。[Illustrator][CorelDraw]

Apply element 赋予元素，见3D Editor三维编辑面板。可把所选的材质赋予元素。[3D Studio]

Apply Image 图像运算，见Image/Apply Image指令。该指令抓取一幅开启的图像（源文件），把它组合在前景图像的背景层（Background）上（目标文件），而且既可指定源文件的混合彩色图像，也可指定源文件内部独立的一个层或一个独立的通道。组合的方式有11种：Normal, Multiply, Screen, Overlay, SoftLight, HardLight, Darker, Lighter, Add, Subtract, Difference。[Photoshop]

Apply object 赋予物体，见3D Editor三维编辑面板。可把所选的材质赋予物体。[3D Studio]

Apply To All Frames 指定到所有框架，见Text Roll-Up简式功能板。对段落文本有效。[CorelDraw]

Apply To Rest Of Frames 指定给剩余框架，见Text Roll-Up简式功能板。对段落文本有效。[CorelDraw]

Apply To Frame 指定给框架，见Text Roll-Up简式功能板。对段落文本有效。[CorelDraw]

Apply To Duplicate 指定并复制。[CorelDraw]

Apply when drawing lines 画线时指定（给物件），见Effects/PowerLines简式功能表。选择了该选项后，在用画笔工具绘制的同时，强力线的效果随之出现；否则，还需在绘制后选择Apply钮才能指定给物件。[CorelDraw]