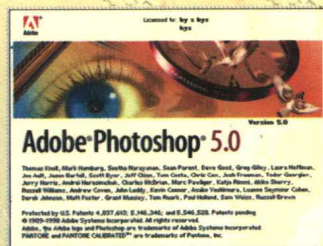


英 汉 常用电脑平面、三维设计辞典



附有配套电子图书
赠送“跨越PHOTOSHOP4.0”教学软件
赠送PHOTOSHOP5.0睛窗中文大侠（简版）

雪威多媒体工作室 编著



北京希望电脑公司



北京希望电子出版社

“九五”国家重点电子出版物规划项目 希望计算机动画教室系列

英汉常用电脑平面、三维设计辞典

北京希望电脑公司 总策划

雪威多媒体工作室 编著

希望图书创作室 审校

北京希望电脑公司
北京希望电子出版社 出品

1999

内 容 简 介

本书主要以英汉对照的形式介绍目前全球热门的图形图像、多媒体软件 Photoshop 5.0、Illustrator 7.0、FreeHand 7.0、Bryce 2.1、3D Studio 4.0、3D Studio MAX R2~2.5 和 LightWave 3D 5.5 的重要知识点和技术难点, 本书对这些软件中常用的英文术语、选项和命令给出准确贴切的中文译名, 并对其功能进行详细的解释。本书条目按英文字母顺序排列, 并在每个词条解释内容后均注明相应软件名称, 读者查询和阅读起来非常方便。

本书内容新、实用性强。它是平面设计、三维动画制作设计、影视广告制作人员, 现代大厦设计、室内外装饰、装修人员, 出版社美术编辑, 美术院校师生以及大专院校相关专业师生必不可少的工具书。

此外, 为配合各位的学习, 配套光盘(1 张)中不但提供与本书配套的电子书, 同时赠送热门多媒体学习软件《跨越 Photoshop 4.0》(增强版)和“Photoshop 5.0 晴窗中文大侠”(简版)。祝大家学习愉快!

欲购本书和配套光盘的读者请直接与北京海淀 8721 信箱书刊部联系, 邮政编码 100080, 联系电话: 010-62562329, 62541992, 62531267, 或传真: 010-62579874。

“九五”国家重点电子出版物规划项目 希望计算机动画教室系列

英汉常用电脑平面、三维设计辞典

北京希望电脑公司 总策划

雪威多媒体工作室 编著

希望图书创作室 审校

责任编辑 纪红

北京希望电脑公司 出品

北京希望电子出版社

北京海淀路 82 号 (100080)

北京媛明印刷厂 印刷

新华书店、新华书店音像发行所发行 各地书店、软件专卖店经销

* * * * *

1999 年 3 月第 1 版 1999 年 3 月第 1 次印刷

开本: 787×1092 1/16 印张: 13.875

字数: 317 千字 印数: 1-5000 册

新出音管[1998]109 号

ISBN 7-980019-84-9/TP.44

定价: 30.00 元 (1CD, 含配套书)

使用 说明

1. 本词典中的词条按英文字母顺序排列，不区分大小写，非英文字母符号起首的词条排在字母 Z 的后面。
2. 词条的解释为所在软件中的确切含义。在词典中对词条的功能作了较为详细的解释并同时注明它出现在哪个软件中。
3. 一个词条如给出多于一个中文译名，词意相近则中间用空格隔开，词意不同的中间用分号(;) 隔开。
4. 释文如有几种不同译意的，释文前分别用 1、2、3 标明。

目 录

A	1
B	16
C	26
D	46
E	57
F	66
G	77
H	84
I	90
J	96
K	97
L	98
M	105
N	115
O	120
P	126
Q	142
R	143
S	157
T	187
U	197
V	202
W	206
X	209
Z	210
非字母起始词条	211

A

About 关于

选择 About 选项将打开有关 LightWave 3D 系统的版本号、版权说明等项信息。[LightWave 3D]

About 3D Studio 关于 3D Studio

About 3D Studio 选项的使用将显示出有关 3D Studio 的版本及版权号信息。[3D Studio]

About 3D Studio MAX 关于 3D Studio MAX

About 3D Studio MAX 命令可以显示出有关 3D Studio MAX 的版本号、版权说明以及序列号等相关信息。[3D Studio MAX]

About Bryce2 关于 Bryce2

About Bryce2, 将显示 Bryce 版本及版权号信息。[Bryce2]

About Photoshop 关于 Photoshop

此命令用于显示关于 Photoshop 的信息, 如注册人、产品系列号以及开发软件的所有人员等的相关信息。[Photoshop]

About Plug-in 关于滤镜帮助

About Plug-in 命令在所有的菜单中是最庞大的一项, 它将把所有的内部滤镜帮助都融在一起。[Photoshop]

Accelerated 加速

参见“Action/Playback Options 命令”。快速按顺序执行 Action 面板中的命令。[Photoshop]

Accented Edges 强化边界效果滤镜

该滤镜是强化颜色之间的边界处理。

• **Edge Width 边缘宽度** 调整处理的边界宽度, 参数的取值范围是 1~14 之间。数值越大则边界越厚。

• **Edge Brightness 边缘亮度** 调整处理边界的亮度, 参数的取值范围是 0~50 之间。设置值为 50 时, 边界处于最高的饱和状态。

• **Smoothness 平滑度** 调整处理边界的平滑程度, 参数的取值范围是 1 到 15 之间。

[Photoshop]

Accented Edges 滤镜在 Illustrator 中的功能同 Photoshop 中的滤镜功能相似, 都是强调边线的滤镜。在 Illustrator 中同样有边缘宽度(Edge Width)、边缘亮度(Edge Brightness)与平滑度(Smoothness)可供调整。[Illustrator]

Acquire 获得

参见“3D Editor/Surface/Smoothing/Acquire 命令”。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。

在设置操作时, 选择物体上的一个面, 随后出现高亮显示方式列出的此面的所有平滑组数据, 若此面还没有赋予相应的数据, 则将有另一个提示显示出来。[3D Studio]

Action 自动处理

参见“File/ Automate/Batch 命令”。Action 选项是 Action 命令所录制的操作步骤。

[Photoshop]

Action Options/Add Arrowheads

Action Options **Action 选项**

参见“Action 设置面板”。用于设置当前 Action 的选项，执行此命令将出现一对话框，在对话框中可以对当前的 Action 进行改名、设置执行快捷键等。

[Photoshop]

Actions **批处理**

也可以称为自动处理。

Actions 控制面板是 Photoshop5.0 一项重要而且非常有用的功能。它相当于 DOS 操作系统环境下的以.BAT 为扩展名的文件，可以进行多条命令的操作。在 Photoshop5.0 中我们可以把它称为“批处理”命令。

Action 的功能是将用户一系列的图片处理命令聚合成操作清单，用作一个命令或单个动作。可以把一批图像产生相同效果滤镜的操作步骤；或者对图像进行转换等一些千篇一律的重复操作步骤记录下来。我们可以把以上所记录的操作步骤，对同一个文件夹中的一个文件或一批文件进行相同的操作处理，这种方式称之为批处理。

[Photoshop]

Active/Inactive **激活/不激活切换(触发)**

切换当前编辑修改器的结果是否沿着编辑修改器传递途径传递。如果不激活时，编辑修改器仍然显示它的 Gizmo，但是对几何体没有作用。当你给对象分配一个诸如 Displace 和 Meshsmooth 一类的编辑修改器后，又想堆栈的后面以较简单的方式处理对象时，这个特征非常有用。

[3D Studio MAX]

Active Time Segment **激活时间段**

参见“Render Scene 命令”。动画基于时间段，该选项渲染当前激活时间段。

[3D Studio MAX]

Active Viewport Only **只打开活动视图**

只打开活动视图中的交互式播放。

[3D Studio MAX]

Actual Pixels **实际尺寸**

将当前图像的大小缩放到实际图像的大小，即以 100% 的比率进行显示，此显示不受屏幕大小的影响。

[Photoshop]

Actual Size **真实大小**

“Actual Size 命令”可以将当前视窗中已经缩小或放大的图形文件一次恢复成 100% 的画面大小。

[Illustrator]

Adaptive **自适应**

参见“Create/Shapes 命令”。自动计算型中每个样条曲线段的步数。

如果从一步到下一步之间的角度超过 2° 的时候就设置步数。直线段没有步数。当你想看到作为运动路径或者放样元素的光滑且准确的样条曲线的时候，使用 Adaptive。对于使用诸如 Extrude 或者 Editmesh 编辑修改器生成三维几何体的样条曲线来讲，Adaptive 不是一个好的选择，因为适应方式生成的样条太光滑了，以至于无法达到应有的面数。

另外，复选 Adaptive 后就不能使用 Steps 和 Optimize 参数。

[3D Studio MAX]

Adaptive Sampling **可调样条**

“Adaptive Sampling 命令”按钮为可调样条置换按钮，把此命令按钮选择标记后，可使你设置影像边缘的平滑度。参见“Layout/Camera 设置面板”。

[LightWave 3D]

Add **相加**

将两幅图的亮度相加在一起。

[Bryce2]

Add Arrowheads **添加箭头**

参见“Filter/Style/ Add Arrowheads 命令”。此滤镜可以在任何被选取的开放线条图形两端增加箭头。 [Illustrator]

Add Bone 添加骨骼

参见“Layout/Objects/Object Skeleton (5.5 版本中为 Layout/Objects/Deformation/Object Skeleton 设置面板”)。

“Add Bone 命令”工具的设置使用可以为场景中的物体添加骨骼，而且你所添加的数量可以在上面的信息框中看到。在加载骨骼的前提下，首先要作的是装入用于该骨骼的对象。

添加骨骼的另一种方法是在 Layout(布局)的主设置面板中，选择 Edit(编辑)区中的 Bone(骨骼)命令，确定它以黄色高亮被选中状态，然后按下键盘上的“+”键即可。

骨骼在加载后以虚线出现，也就是说所创建的骨骼仍处在未激活状态，或未被正式地放置。

[LightWave 3D]

Add Child Bone 添加子骨

使用 Add Child Bone 可以在前一个骨骼之后自动增加一个骨骼，并且具有其父骨骼相同的 Rest Length 值，或者在键盘上按下“+”键，可建立子骨。 [LightWave 3D]

Additional Help 附加帮助

“Additional Help 命令”的使用为广大用户提供了 MAX 脚本语言的参考，以及对 Character Studio(两足动物动画)的介绍。 [3D Studio MAX]

Additive 可添加的；附加模式

1. 使用 Additive 选项可以将对象的颜色增加到其后的对象上，就像灯光反射一样。参见“Layout/Surfaces/T 设置面板”。 [LightWave 3D]

2. “Additive 命令”选项会使物体发光，适合制作星球、灯泡等物体。 [Bryce2]

Add Key 添加关键点

参见“Paths/Add Key 命令”。它与 Track Info 设置中的 Add 工具作用相同，也相同于 Key Info 设置中的 Create Key 命令。在当前激活视窗中，用此命令点取路径上的任一黄点，新的关键点便显示为白色的小方块。

此命令可以设定每个着色帧记录到视频帧的数目。 [3D Studio]

Add Layer Mask/Remove Layer Mask 添加/去掉层的遮罩

Add Layer Mask/Remove Layer Mask 命令主要用于添加或删除遮罩，从某种意义上讲，任何选区都是一个遮罩，无论你是用快速遮罩、魔棒工具、选区工具还是任何其它工具建立选区。任何对图像的编辑、调整等操作，将只作用于激活选区的轮廓内部。遮罩也可用来删除选区像素，而且是永远地删除它们。

执行此命令后会在当前层上增加一遮罩。

[Photoshop]

Add Light 添加灯光

选择 Add Light 按钮可以增加除缺省光源以外的另一个光源。

当选择此命令后，在场景信息框中可以观察到它已由原来的一盏灯变为现在的两盏灯。参见“Layout/ Lights 设置面板”。 [LightWave 3D]

Add Noise 增加噪声

执行此滤镜将在处理图像中增加一些细小的颗粒状像素，就象电视机上出现的雪花一样的效果。

Add Note Track/Adjust

• **Amount 数量** 用来控制增加噪声的数量, 参数的取值范围是 1~999。参数值越大, 效果越明显。

• **Distribution 分类** 选择干扰属性, 有两种选项分别是 Uniform(统一属性), Gaussian(高斯)模式。

• **Monochromatic 单色** 控制是否为单色噪声的色素。 [Photoshop]

Add Note Track 加入说明跟踪

可以对特定跟踪加上说明, 以便将来参考。跟踪图窗口所做的许多工作相当复杂, 留一个备注会有助于回忆所做工作。选择这个选项时, 所选跟踪选项下面出现一个新的跟踪。加入跟踪后, 只要向跟踪加入关键帧。每个关键帧最多为 16kb 的说明。检查关键帧的性质后, 即可通过 Notes 对话框将信息输入说明中。在操作使用时双击跟踪中的说明就可以访问这个对话框了。

[3D Studio MAX]

Add Null Object 添加空物体

参见“Layout/Objects 设置面板”。在这里首先要明白什么是 Null Object(空物体), 空物体是由 Layout 中的许多的交叉线组成的一个点。它被用作目标物体、摄像机或灯光。

所以, Add Null Object 就是增加一个新对象。

[LightWave 3D]

Add Plug-Ins 添加插件

添加插件命令的使用主要用来增加系统自带的插件文件。参见“Layout/Options 设置面板”。

[LightWave 3D]

Add Pnt 添加点

Add Pnt 是 Add Points 的缩写。当你创建了一个样条曲线后, 可能会发现所创建的曲线并不那

么理想, 这时你就需要添加点、删除点或移动点来调整样条曲线, 使它的边界形成圆滑而不是尖锐的边缘曲线。在使用此命令时鼠标光标会变成箭头状。移动鼠标使鼠标光标箭头选取所要添加点的地方, 按下鼠标左键确定即可。

另外, 当你创建样条曲线后添加点或移动点时, 点越近, 你对点的控制就越多。

应该注意, 并不是点越多越好。在紧缩区内更多的点可以有更好的控制, 但对于一个大的曲线区域来说就难于平滑了。对于一个样条曲线, 点的放置与周围点有关。要得到一个平滑的曲线, 只需要数个点就够了。要得到一个尖角, 则需要更多的点。

[LightWave 3D]

Add Points 增加控制节点

参见“Xtras/Distort 命令”。使用此命令可在选取的图形或路径上增加控制节点的数量。

[FreeHand]

ADI Autodesk 设备接口

ADI 是 Autodesk Device Interface 的缩写, 它代表渲染/显示组合驱动器。参见“Device Configuration 设备配置对话框”。

[3D Studio]

Adj Backgrnd 调整背景贴图

“Adj Backgrnd”命令可以调节背景贴图的明暗对比度, 并且还可以预示调节的效果。

[3D Studio]

Adjust 调整

1. 在 2D Shape 模块中“Adjust 命令”可以进行点的调节。

2. 在对线段操作时, 使用“Adjust 命令”可以对所选取的线段进行调节。

[3D Studio]

Adjust 菜单项主要用来调整图像的层次、对比度、色彩变化等特性。

[Photoshop]

Adjust Colors 调整颜色

参见“Filter /Colors 命令”。Adjust Colors 滤镜选项用于调整物体图形的颜色比例。在相应的对话框中可以选择所要设置的色彩模式，通过移动 C(Cyan)、M(Magenta)、Y(Yellow)和 K(Black)滑块，可以调整所欲增加或减少的颜色所占的百分比数值。向右移动为增加颜色比例。向左移动为减少颜色比例。

[Illustrator]

Adjustment Layer 调节层

参见“Layer/New/Layer 命令”。调节层的功能是让用户尝试在图片的像素点之外，用颜色及其色调来调节图片的颜色和色调。调节层就像一层面纱，它的下面是图片的层。

[Photoshop]

Adjustment Options 调节选项

此选项将用于编辑调节层的设置，选取要调节的层，执行“Layer/Adjustment Options”命令或在调节层上双击鼠标都可打开调节层选项对话框，此选项对话框与执行Image/Adjust/Lavels 命令基本相同。在此对话框中，你可以通过拖动滑块来压缩或扩张该调节选项层下的所有层的亮度值范围及对比度、饱和度及明亮度等色彩值。对话框中各选项的意义如下：

•**Preview 预视** 选取此项，移动滑块时可以在图像窗口中看到相应的变化，若此项不被选取，则在窗口中移动滑块时图像是不会有任意的变化，只有在单击 OK 按钮确定后，才可看到移动滑块后所产生的效果图。

•**Auto 自动调整** 使用此按钮可让

Photoshop 自动调整图像，并进行设置。

•**Channel 通道** 可以从 Channel(通道)的下拉菜单中选取一个通道来进行调节，如果当图像是灰度模式时，则没有此选项。

•**Input Levels 输入色阶** 该选项将影响图像调节层下的所有层的最暗和最亮色彩。如果需要调节层没有足够的亮光和阴影，该项就很有用。拖动黑色滑块，可能把某些像素变为黑色。

例如：值为 32，则调节层中亮度值为 36 以及低于 36 的色彩将全部变为黑色，中间滑块用于调整灰度，右边滑块用于调整白色。在对话框的右下角有三个汲取管，它们的作用与滑块相似，可以用黑色管汲取一个点，则等于或低于汲取点色彩值的像素都将变成黑色。

•**Output Levels 输出色阶** 该选项将通过提高最暗的像素和降低最亮的像素来调节图像亮度色阶的范围。左栏代表黑色范围，可以输入数字或拖动滑块确定数值，一旦确定，则图像中没有比这个亮度色阶更暗的像素了，右栏代表白色范围。

[Photoshop]

Adjust TCB 调整 TCB

TCB 为 Tension(张力)、Continuity(连续性)以及 Bias(偏移)的缩写。

“Adjust TCB”命令的设置可以调整运动路径的松紧度，连续性和偏移量。参见“Keyframe/Paths Adjust TCB 命令”。

[3D Studio]

Adobe Online Adobe 在线连接

参见“File/ Adobe Online 命令”。此命令没有任何意义。不过，你可以通过它快速的连接到

Affect Region/Alpha

Adobe 公司的网站上, 以便于获取更多的关于 Adobe 公司的产品, 它是一个快速上网工具。

[Photoshop]

Affect Region 影响区域

Affect Region 功能能够使你使用较小的选择集(通常使一个节点)影响节点的整个区域。当复选 Affect Region 复选框后, 你进行的每个变换影响不仅仅是选择的节点, 而是节点的区域。当通过 Move, Rotate 和 Scale 变换改变节点的位置时, 被改变的节点像磁铁似的推拉其它节点, 因此, 选择 Affect Region 复选框后, 完全改变了节点编辑的工作方式。

[3D Studio MAX]

AH_MotionDump 运动堆存

MotionDump 选项主要用于记录摄像机的运动轨迹, 当你对摄像机进行动画操作时, 它将运动轨迹信息记录在 Motdump. Txt 目录中。参见“Layout/Options 设置面板”。

[LightWave 3D]

Align 排列, 对齐

1. 使当前图形的左边或右边与圆形路径的中心对齐。参见“2D Loft/ Shapes/ Align 命令”。

2. 该命令还可以移动所选择的一个面使其与激活视窗的构造平面对齐。参见“3D Editor/Modify/Face/Align 命令”。

[3D Studio]

3. 精确定位两个对象之间的相互位置关系, 可以通过选择此命令在打开的对话框中调整对象轴心的相对关系。

[3D Studio MAX]

4. 此项命令在 Bryce 软件中, 是以立体图标的形式进行显示。对齐功能要求选取两个或两个以上的物体。而对齐标准是以当前选取的物体中最后创造的物体为基准。把鼠标移到对齐图标所代表的位置单击即可。应注意的是: 当你将鼠标放在任何一节时, 屏幕最左下角便会有文字显示。

[Bryce2]

对指定的多个物体进行对齐, 选择此命令后会出现对齐控制面板, 可以在横向和纵向两个方向上定义对齐的方式来对当前所选择物体进行设置。

[FreeHand]

5. 参见“Window/Panels 命令”。用于调出或关闭对齐控制面板。

[FreeHand]

Align Again 再作对齐

执行此命令后, 会将指定的物体按上一次定义的对齐方式进行对齐。

[FreeHand]

Align Linked 对齐连接

该菜单主要用于将相互连接的层按照要求进行对齐。此时, 图像必须具备两个或两个以上的层时才可用, 而且此菜单将对 Background 层不起作用。

[Photoshop]

Align Normals 法线对齐

“Align Normals 命令”可以使对象通过匹配表面法线来对齐对象的表面。

[3D Studio MAX]

All 选定全部

将当前层中的全部图像设定为选择区域。

[Photoshop]

All In Document 在所有文件中

参见“Edit /Select 命令”。“All In Document 命令”用于选择当前视窗中所有文件中的图形选项。

[FreeHand]

Allow Non-Linear History 允许非线性历史

参见“History/ History Options 命令”。若当前处于不允许非线性的历史记录时, 当前滑块下的所有记录将以反向显示, 否则以正常状态显示。

[Photoshop]

Alpha Alpha 数据通道

Alpha 数据通道可为图像中的每一个像素提

供透明信息。其取值范围在 0~255 之间。“0”为完全透明,“255”为完全不透明。 [3D Studio]

Alphabetize List 按字母顺序列表

参见“Layout/Surfaces 设置面板”。按字母顺序列表命令的选择将定义 Current Surface (当前表面)后的下拉式菜单中物体命令的排列顺序。

[LightWav 3D]

Alpha Cutoff Alpha 数据通道滑块

“Alpha Cutoff 命令”主要用来设置通道的灰度等级值。

[3D Studio]

Alpha-Split Alpha 分离

当 Render-Alpha 与此项都设置成 yes 时,系统会把附加的 Alpha 信息存在一个文件中。产生的文件是在原文件名前加“A-“,并保留原文件名的头两个字母与后面四个字母。这个选项主要为后期的视频编辑工作设置的。

[3D Studio]

Alternate VCR Mode 切换VCR模式

此项会使VCR选择器改变模式。在Bryce的显示面板中,大箭头会逐个的去选取物体,小箭头会以颜色组去选取物体。Windows版没有此功能。

[Bryce2]

Altitude Render 等高线渲染图像

与Distance Render相似,但Distance Render计算的是物体与镜头的距离。而Altitude Render则是计算物体与地面的高度。

[Bryce2]

Ambience 环境光

决定材质受环境的影响。用鼠标左右拖动红色长条来控制环境光的强弱。

[Bryce2]

Ambient 环境色; 环境光

1. 该命令项用来表示或调节物体阴影部分的颜色。参见“Material Editor(材质编辑器)模块”。

[3D Studio]

2. 环境光将设定场景中总体光线的强度,此光线既无方向,也无阴影,不会产生亮点,而各处的光强都一样。并且通过调节 RGB 与 HLS 的数值将可以调节环境光的色度、亮度及饱和度。

[3D Studio]

Ambient Color 环境光颜色

环境光作为一种普通的光源,它照亮整个环境,在这里 Ambient Color 可以设置周围光线的颜色。

在颜色选择器中选择不同的颜色。采用彩色环境时,整个场景被渲染。通常,在缺省的情况下环境光为白色,它的颜色值为 R:250, G:250, B:250。参见“Layout/ Lights 设置面板”。

[LightWav 3D]

“Ambient Color命令”选项的设置使用将控制物体所接受的环境光。

[Bryce2]

Ambient Intensity 环境光强度

此命令主要用来设置环境光的亮度,它的缺省值为 25%,参见“Layout/ Lights 设置面板”。

[LightWave3D]

Amplitude 振幅

此值在 Wave 编辑修改器中代表从原始表面到波的最高处的距离。当将 Amlitude1 和 Amlitude2 设置为相等的值时,产生一个均匀的波。Amlitude1 定义 Gizmo 中心的高度(默认的高度),Amlitude2 定义两边界处波的高度。并且,波的宽度总是你选择集的整个宽度。Wave 编辑修改器只沿着它的基本轴重复。振幅(Amlitude)使你能够沿波的宽度调节波,这对建立 Manta 射线是非常必要的。参见“Wave 命令”。

Angle/Antialias

[3D Studio MAX]

Angle 角度

参见“Layer/Effects/Drop Shadow 命令”。用于指定在当前层所添加阴影的位置，你可以任意的角度来指定阴影的位置，使其产生不同的效果。

[Photoshop]

Angled Strokes 笔划倾斜

该滤镜产生倾斜笔划的效果，所有的设置都能够产生出较好的效果。

• **Direction Balance 方向平衡** 控制线条倾斜的方向，该参数的控制范围是 0~100 之间。设置为 0 时，线条方向从右上方向左下方倾斜，设置为“100”时，则笔划方向从左上方向右下方倾斜。

• **Strokes Length 笔划长度** 控制笔划的长度，该参数的取值范围是 3~50 之间。参数设置值极小时，处理图像不能够产生柔和的纹理。

• **Sharpness 锐化度** 控制笔风的尖锐程度，参数的取值范围是从 0~10 之间。参数取值较大时，产生的线条越模糊。

[Photoshop]

参见“Filter/Brush Strokes/ Angled Strokes 命令”。在影像画出平行线感觉的滤镜时，可设定均衡方向(Direction Balance)、线条长度(Strokes Length)与锐利度(Sharpness)可供调整。

[Illustrator]

Angle/Roundness 角度/圆度

参见“Brushes/New brush 命令”。设置笔刷的形状，圆度将取决于圆的长轴和短轴间的比率。其取值范围在 0%~100%之间。在参数设置栏中我们可以键入从 0~100 的百分数值，或在调整框中拖拉位于框中的坐标轴上的点进行相应的调整。对于角度的调整可以单击调整框中的箭头，

或输入角度的数值来设置笔刷的角度。

[Photoshop]

Angle Snap 角度锁定

所有工作区中全部有关角度的操作在开启此功能后，都被限定在 Drawing Aids 对话框中规定的数值内。内定值为 10.0。屏幕右上角出现“A”字表示角度锁定已被打开。

[3D Studio]

Angle Threshold 角度限制

参见“3D Editor/Create/Element/Explode 命令”。使用此命令可以设定物体边线分开的最小角度。如 Angle Threshold 为 15 时，则表示任何面的法线与其相邻面的法线夹角大于 15 度，则它们将分裂开来。但此值若设置为 0 时，则物体上所有的面都将分裂成独立的物体元素。

[3D Studio]

Animated Dither 动画抖动

Animated Dither 与 Dither Intensity 的工作原理相同，但是每个帧的强度不同：需要注意的是，使用此命令很难辨别出正在处理的图像是否已被应用到一个图像上。参见“Layout/Effects/Image Processing 设置面板”。

[LightWave 3D]

Animation 动画

通过设置此选项工具可以使你在任何时间使场景产生动画。通过时间的改变及对场景中对象参数的控制，即可产生动画。

[3D Studio MAX]

Animation Type 动画存储类型

此命令工具为一个命令选项，在此选项中可以选动画文件的存储格式。参见“Layout/Option 设置面板”。

[LightWave 3D]

Antialias 抗锯齿

“Antialias 命令”选项将提高着色时样本边缘的质量，可以使渲染出的图像边缘平滑，但这样也增加了着色的时间。

[3D Studio]

Antialiasing 抗锯齿

Antialiasing 命令可以在渲染时使由正方形或矩形像素组成的斜线边缘显示的“锯齿”变的光滑些。但是打开它将会降低着色的速度。如果关上此项设置,线框材料会着色成平面,线框方式被忽略。

[3D Studio]

Antialiasing(Normal Quality) 标准平滑化处理

此项会将画面作平滑化处理,将粗糙的表面在执行此命令后,不复存在。

[Bryce2]

Antialiasing/ Anti-Aliasing 反失真/抗锯齿

参见“Render Scene/Max Default Scanline A-Buffer 命令”。抗锯齿就是光滑图形齿边的过程。关掉这个选项可以提高渲染速度,但会降低渲染质量。

[3D Studio MAX]

在进行动画创作时,可以选择设置 Antialiasing 为 Medium 或 High 可以消除渲染对象的锯齿状边源。参见“Layout/Camera 设置面板”。

[LightWave 3D]

Antialiasing Fine Art(Slow) 慢而精细的平滑化处理

此项将会对画面作精细的平滑化处理。但是此项在渲染中是非常慢的,所以,最好不要使用此命令。

[Bryce2]

Antialiasing Off 关闭平滑化处理

选择此项时,将不会对画面作平滑化处理,画面看上去有些粗糙。

[Bryce2]

Antialiasing Strength 反失真强度

在这里你可以自行定义纹理的反失真强度。参见“Layout/Surfaces/T 设置面板”。

[LightWave 3D]

Anti-alias PostScript 消除锯齿

参见“File/Preferences/General 命令”。选取此项时使得粘贴进来的图像边缘非常光滑,能够溶入背景中。不过此项能减慢粘贴操作的速度,因为在粘贴的过程中需要花费一些时间去做复杂的运算。

[Photoshop]

Anti-Alias Type 文字消除锯齿状

参见“File/Preferences/Keyboard Increments 命令”。Anti-Alias Type 选项主要用来设定文字是否以消除锯齿状的方式显示。若不选,则是以锯齿状的文字显示。

[Illustrator]

Apply Elem 赋予元素

参见“Surface/Mapping/Apply Elem 命令”。此命令可将当前贴图图标参数赋予选取的元素上。

[3D Studio]

Apply Horizontal 水平式

在 Bryce 的地形编辑器的立体预览窗口中,显示出由左至右加一渐变灰阶在地形上,形成斜面。

[Bryce2]

Apply Horizontal Add 增加水平式

与水平式不同之处是:此项会用高反差渐变,而水平式只会取地形的灰阶参数。

[Bryce2]

Apply Image 混合图像

参见“Image/ Apply Image 命令”。Apply Image 命令项是对通道内的图像进行计算整理。它要求参加运算的两通道内的像素必须是一一对应的。源通道可以是当前打开的文件,也可以是其它文件,源文件和目标文件的大小必须相同。该对话框中,Blending 中列出了可选的处理方法。所有计算只对目标文件中的当前活动通道实施,即只有当前活动通道会发生变化。操作者在此必

Apply Obj/Arraying

须选定参加计算的源文件，源层和源通道。Apply Image 命令对所有通道都可以起作用，包括彩色复合通道。

[Photoshop]

Apply Obj 赋予物体

参见“Surface/Mapping/Apply Obj 命令”。在操作时选取物体，点取 OK 以使用当前贴图图标参数，这样就把当前贴图参数赋加到选取的物体上。

另外，Apply Object 命令同此命令相同，而此命令则是 Apply Object 命令的缩写。

[3D Studio]

Apply Vertical 使用垂直方式

在 Bryce 的地形编辑器的立体预览窗口中，显示出由上至下加一渐变灰阶在地形上，形成斜面。

[Bryce2]

Apply Vertical Add 增加垂直式

与垂直式不同之处是：此项会用高反差渐变，而垂直式只会取地形的灰阶参数。

[Bryce2]

Arbitrary 任意的，设定角度

用于将图像以给定的方向和角度做旋转运动。在对话框中，可以输入角度值，并确定是顺时针方向还是逆时针方向。

[Photoshop]

Arc 弧线

基本二维图形的一种。

[3D Studio]

参见“Window/Xtras/ Xtra Tools 命令”。可绘制封闭或开放等类型的圆弧线。

[FreeHand]

Archive 文档管理，存档

1. 产生一个压缩的档案文件。
2. 存档，保存并压缩文件，可以包括由场景格式赋予的材质的所有贴图文件，也可以不包括。

[3D Studio MAX]

Arc Length 弧长度

参见“3D Editor /Create/Array/Radial 命令”。

Arc Length 命令的设置代表复制时总弧度的长度。

[3D Studio]

Area Select 区域的选取

参见“File/Preferences/General 命令”。选取 Area Select 命令选项，可以在你选取图形时，在该区域单击鼠标即可。若不选取这个选项，则在选取图形的时候，就必须单击圆径，才可以选取图形。

[Illustrator]

Arrange 排列

该菜单主要用于将层重新排列。此时，图像必须具备三个或三个以上的层才可应用。另外，对于 Background 层不起作用。

[Photoshop]

将当前文件中所选择设置的图形，按照选择选项的不同而进行摆放。

[Illustrator]

Arrange Icons 排列图标

重新排列窗口中的所有图标。

[Photoshop]

Array 阵列，阵列复制

1. “Array 命令”可以使一定数目的物体以一定的方向排列。

[3D Studio]

2. 在 3D Studio MAX 中，阵列是通过使用对对象有多次重复变换的复制来实现的。使用阵列工具可以快速建立复杂的几何体。在 Array 对话框中给出当前的变换坐标系和变换中心。确认在单击 Array 前设置坐标系和中心。如果单击 Array 后才意识到需要改变坐标系或者中心，则必须取消 Array 对话框，改变坐标系，然后再单击 Array。

[3D Studio MAX]

Arraying 阵列对象

参见“3D Editor /Create/Array/Linear 命令”。Arraying 命令选项主要显示物体的名称，复制后系统将按此物体名称以递增形式赋予新的名称。

[3D Studio]

Array Length 阵列长度

参见“3D Editor/Create/Array/Linear 命令”。显示复制阵列的总长度，其数值与复制方式有关。

[3D Studio]

Array Transformation 阵列变换

参见“Array 命令”。阵列变换命令的使用可以建立单个变换，也可以建立多个变换的组合。在设置选项中为每个轴设置变换值。这个值将应用到阵列中的每一个对象，当前的对象以前一个对象作为起点。

当阵列一个对象时，你可以建立单个变换，也可以建立多个变换的组合。在对话框的 Array 变换区域中为每个轴设置变换值。这个值被应用到阵列中的每一个对象，当前的对象以前一个对象作为起点。与 Mirror 命令不同，Array 对话框不是交互的。必须设置阵列，然后，在确定后，再看结果。

[3D Studio MAX]

Artistic 艺术，艺术效果

参见“Filter/ Artistic 命令”。此滤镜是跟影像处理有密切关系的滤镜，共分成九组。对于开启(Open)或置入(Place)的 R 影像，都有作用。由于这是在 Post Script 类型的绘图软件上处理影像，花费的时间较长，并不值得推荐或鼓励。尽管在 Illustrator7.0 版可使用 Photoshop 所有接插式的滤镜，但还是在 Photoshop4.0 处理比较顺利。除非所处理的影像只是为了网际网路之用，而且只是小档案，或许在 Illustrator7.0 执行才比较有效率。

[Illustrator]

ASCII Object Output 以 ASCII 文件输出

将一个物体以 ASCII 文本方式保存。在 File(文件)菜单中有一类似的命令 Export(输出)，它也可

以进行 ASCII 文本格式的输出，但它只能输出整个场景，这里的程序命令可以指定单个物体进行输出，补充了菜单命令的不足。[3D Studio MAX]

Aspect Ratio 外观比

指定显示设备采用像素点的长、宽比。若设为零，则采用内定值；若与显示设备的相同，则采用着色精确的进行；若大于显示设备的像素点长、宽比，则着色后的圆会变成椭圆且其它物体也会有变形。

[3D Studio]

Asset Manager 资源管理器

提供文件快速检索功能。这是一个非常有用的浏览器，它可以浏览各种格式的图像和动画文件，还可以浏览 Max 格式的场景文件。所有文件都可以以小图像块的方式显示，显示速度很快，对于图像和场景的检索非常方便，而且它还具有拖动操作的特殊功能，使资源管理更加快捷。

[3D Studio MAX]

Assign 指定

1. 参见“3D Editor /Surface/Material/Assign 命令”。此命令可以将设置或选取的材质有选择的赋予相应的几何体或面、元素等。

2. 在 2D Shaper 编辑模块中，Assign 命令可以指定某一个图形或多个图形传到 3D Loftter 编辑模块中进行放样。

[3D Studio]

Assign Vertex Colors 指定顶点颜色

这个功能基于物体的材质指定以及场景中的灯光设置，这个程序为物体指定一个顶点颜色的变动修改。需要注意的是，这个变动修改没有参数，而且只能通过这个程序命令面板进行指定。

[3D Studio MAX]

Atmosphere 大气设置

Atmosphere Off/Attributes

参见“3D Editor/Renderer/Render View 命令”。

也可以称为环境设置,在 Background Method 对话框中环境的设置。它用来为当前所要渲染的场景增添大气效果和远距离模糊效果。 [3D Studio]

Atmosphere Off 离开大气层

Atmosphere Off 命令可以制作出天空与大气层分离的效果。 [Bryce2]

Attach 合并;连接

1. 参见“3D Editor/Create/Object/Attach 命令”。此命令可以将两个物体合并为一个物体,并且第二个物体变成合并后的物体上的一个元素,此后,合并的物体将从场景中消失。 [3D Studio]

2. 在 3D Studio MAX 中,Attach 命令工具的使用可将多个对象连接为一个对象。对象原有的修改堆栈将丢失(包括它的基本参数)。可用分离命令恢复原有物体的形体,但这些对象变为单纯的网格对象。

a. 参见“Modify/Edit Spline 命令”。在使用 Edit Spline 编辑修改器时,你可以利用 Attach 给选择的型上增加其它型。被附加的型放弃了作为独立对象的身份。这意味着被附加的型变成了简单的 Bezier Spline。并且你不能够再访问被附加型的基本参数,或者被附加型编辑修改器堆栈中的任何编辑修改器。如果 Reorient 复选框没有复选,被附加的型仍在原来的位置,但是它改成选择型的一部分。而如果 Reorient 框被复选,被附加的型移动并旋转,以便它从前的轴心点和局部坐标系与选择型的轴心点的位置和方向匹配。

b. 另外,在面片建模中,Attach 使你能够将一个面片放到另一个面片对象定义中。由于合并只能出现在同一面片对象中,因此,这常用来将不同的面片合并在一起。如果附加的不是面片对

象,那么附加时就将它转换成面片对象。

[3D Studio MAX]

使选取的多边形(多个)附属于制定的多边形。在进行制作前首先选取此命令,再选取进行标记的多边形表面。你会发现在视图中所选择的多边形表面相对的另一个多边形表面线框变为虚线框显示。 [LightWave3D]

Attach To Path 沿路径排文

参见“Text 菜单”。选取任一文字框与所需绕排的路径,执行沿路径排文命令,则文字自动地绕排于所选取的路径之上。 [FreeHand]

Attenuation 变薄;衰减

此设置可以控制当前灯光的亮度值。

1. 选择此设置中的“On”选项后,可将在一个设定的范围内将此灯的亮度值从原来设置的高度值降到 0,该范围可由命令 Light/Omni/Ranges 给出,其亮度值由此处确定。如果设置了 Off,则亮度不减。 [3D Studio]

2. 在 3D Studio MAX 中,“Attenuation 命令”控制着光随距离的变化而减弱的情况。如果没有衰减,光根据它们相对于表面的方向照明。如果入射角是 90 度,光将产生最强的效果。这意味着光放的位置离表面越近,入射角越接近 90 度,被照射的表面就越亮。 [3D Studio MAX]

Attributes 属性

参见“Modify/Object/Attributes 或 Keyframe/Object/Attributes 命令”。Attributes 命令工具的设置选取将可以使你在打开的属性对话框中设置当前所选取的物体的属性,如名称、点数、面数以及使用外围模块的情况等。 [3D Studio]

Attributes 命令选项的设置可将物体的位置、大小、旋转等参数进行重新设置。