

FILE	文件
EDIT	编辑
Rest	重置
Undo	撤消
Save Selected	保存所选择的对象
Redo	恢复
XRef Objects	外部参考物体
Clone	复制
XRef Scenes	外部参考场景
Delete	删除
Merge	合并
Select All	对象选择
Replace	替换
Select None	取消对象
Import	输入
Select Invert	对象反转
Export	输出
Hold	保存
Archive	压缩存盘
Fetch	取出
View File	观看文件
Select BY	根据选择
Select By Color	根据颜色选择
Select By Name	根据名字选择
Region	区域
Edit Named Selections	编辑已命名被选物
Properties	属性
TOOLS	工具菜单
GROUP	分组菜单
Mirror	镜像
Group	分组
Array	阵列
Open	打开
Align	对齐
Close	关闭
Place Highlight	放置高亮区
Ungroup	解除群组
Align Camera	对齐摄像机
Explode	分解
Scaping Tool	间距修改工具
Detach	分离
Transform Type-In	输入变换坐标
Attach	合并
Display Floater	显示浮动物体

Hide	隐藏
Freeze	冻结
Selection Floater	选择浮动物体
Snapshot	快照复制
Normal Align	法向对齐
Material Editor	材质编辑器
Material/Map Browser	材质/贴图浏览器
VIEWS	视图菜单
Undo	撤消
Redo	重复
Save Active View	保存当前激活的视图状态
Restore Active View	还原当前激活的视图状态
Grids	栅格
Show Home Grid	显示主栅格
Activate Home Grid	激活主栅格
Activate Grid Object	激活栅格对象
ALign To View	对齐视图
Viewport Background	背景图像
Update Background Transform	更新背景图像
Rest Background Transform	重设背景转换
Show Transform Gizmo	显示转换范围框
Show Ghosting	显示前后帖
Show Key Times	显示轨迹点时间
Shade selected	阴影选择
Show Dependencies	显示从属物体
Instances	相依物体
Reference	参考物体
Match Camera To View	相机与视图相配
Add Default Lights To Scene	向场景添加缺省灯光
Redraw All Views	重画所有的视图
Deactivate All Maps	休眠所有贴图
Update During Spinner Drag	微调控制项拖动时更新
Expert Mode	专家模式
Object	物体工具栏
Create	创建命令面板
Compounds	复合工具栏
Modify	修改命令面板
Lighes&Cameras	光线和照相机工具栏
Hierarchy	层级命令面板
Particles	粒子系统工具栏
Motion	运动命令面板
Helpers	帮助物体工具栏
Display	显示命令面板
Space Warps	空间扭曲工具栏

Utilities	实用程序	
Modifiers	修改工具栏	
Rendering	渲染工具栏	
Shapes	二维图形工具栏	
Modeling	造型修改工具栏	
MODIFIER STACK	编辑修改器堆栈	
布尔运算与克隆对象		
Pin Stack	钉住堆栈状态	
Union	并集	
Active/Inactive	激活/不激活切换	
Subtraction	差集	
Show End Result	显示最后结果	
Intersection	交集	
Make Unipue	使独立	
Copy	复制	
Remove Modifier	删除编辑修改器	
Instance	关联复制	
Edit Stack	编辑堆栈对话框	
Reference	参考复制	
材质编辑器	Reglection	反射
Basic Parameters	基本参数	
Refraction	折射	
Ambient	环境反射	
3D Procedural Maps	三维贴图	
Diffuse	漫反射	
Face-mapped	面贴图	
Specular	镜面反射	
Extended Parameters	扩展参数	
Maps	贴图	
Bitmap	位图	
Checker	棋盘格	
复合材质		
Gradient	渐变	
Double Sided	双面	
Adobe Photoshop Plug-In Filter		PS 滤镜
Blend	混合	
Adobe Premiere Video Filter		PM 滤镜
Matte/Shoadow		
Cellular	细胞	
Multi/Sub-object	多重子物体	
Dent	凹痕	
Raytrace	光线追踪	
Noise	干扰	
Top/Bottom	项底	

Splat	油彩
Matrble	大理石
Wood	木纹
Water	水
Time Configuration	时间帧速率
Falloff	衰减
Frame Rate	帧速率
Flat Mirror	镜面反射
NTSC	NTSC 制式
Mask	罩框
Film	胶片速度
Mix	混合
PAL	PAL 制式
Output	输出
Custom	自定义
Planet	行星
Raytrace	光线跟踪
Reglect/Refrace	反射/折射
Smoke	烟雾
Create	创建
Speckle	斑纹
Helpers	帮助物体
Stucco	泥灰
Dummy	虚拟体
Vertex Color	项点颜色
Forward Kinematics	正向运动
Composite	合成贴图
Inverse Kinematics	反向运动
Particle age	粒子寿命
Patticle Mblur	粒子模糊
控制器械的种类	二维项点
Track View	轨迹视图
Smooth	光滑项点
Assign Controller	指定控制器
Corner	边角项点
Replace Controller	替换控制器
Bezier	Bezier 项点
Linear Controller	直线控制器
Bezier Corner	Bezier 角点
TCB Contriller	TCB 控制器
Contriller	连续
Path Controller	路径控制器
List Controller	列表控制器
Expression Controller	噪声控制器

Look At	看着	
三维造型 Deformations		变形控制
Box	盒子	
Scale	缩放	
Cone	圆锥体	
Twist	扭曲	
Sphere	球体	
Teeter	轴向变形	
Geosphere	经纬球	
Bevel	倒角	
Cylinder	柱体	
Fit	适配变形	
Tube	管子	
Torus	圆环	
Pyramid	金字塔	
Teapot	茶壶	
Plane	平面	
参数区卷展栏		
Shader Basic Parameters		着色基本参数区
Blinn	宾氏	
Anisotropic	各向异性	
Metal	金属	
Multi-layer	多层式	
Phong	方氏	
Oren-Nayar-Blinn	表面粗糙的对象	
Strauss	具有简单的光影分界线	
Wire	线架结构显示模式	
2-Sided	双面材质显示	
Face Map	将材质赋予对象所有的面	
Faceted	将材质以面的形式赋予对象	
Blinn Basic Patameters		宾氏基本参数区
Diffuse	固有色	
Ambient	阴影色	
Specular	高光色	
Self-Illumination	自发光	
Opacity	不透明度	
Specular Highlights	高光曲线区	
Specular Level	高光级别	
Glossiness	光泽度	
Soften	柔和度	
Extended Parameters		扩展参数区
Falloff	衰减	
Filer	过滤法	
Subtractive	删减法	

Additive	递增法	
Index of Refraction	折射率	
Wire	线架材质	
Reflection Dimming	反射暗淡	
SuperSampling	超级样本	
Maps	贴图区	
Ambient Color	阴影色贴图	
Diffuse Color	固有色贴图	
Specular Color	高光色贴图	
Glossiness	光泽度贴图	
Self-Illumination	自发光贴图	
Opacity	不透明贴图	
Filter Color	过滤色贴图	
Bump	凹凸贴图	
Reflection	反射贴图	
Refraction	折射贴图	
Refract Map/Ray Trace IOR	折射贴图/光线跟踪折射率	
Displacement	置换贴图	
Dynamics Properties	动力学属性区	
材质类型		
Blend	混合材质	
Material#1	材质#1	
Material#2	材质#2	
Mask	遮罩	
Interactive	交互	
Mix Amount	混合数值	
Mixing Curve	混合曲线	
Use Curve	使用曲线	
Transition Zone	交换区域	
Composite	合成材质	
Composite Basic Parameters	合成材质基础参数区	
Base Material	基本材质	
Mat1~Mat9	材质 1~材质 9	
Double Sided	双面材质	
Translucency	半透明	
贴图类型		
Facing material	表面材质	
Bitmap	位图	
Back Material	背面材质	
Cellular	细胞	
Matte/Shadow	投影材质	
Checker	棋盘格	
Matte	不可见	
Composite	合成贴图	

Atmosphere	大气
Dent	凹痕贴图
Apply Atmosphere	加入大气环境
Falloff	衰减
At Background Depth	在背景深度
Flat Mirror	镜面反射
At Object Depth	在物体深度
Gradient	渐变
Shadow	阴影
Marble	大理石
Receive Shadow	接受阴影
Mask	罩框
Shadow Brightness	阴影的亮度
Mix	混合
Reflection	反射
Noise	干扰
Morpher	形态结构贴图
Output	输出
Muti/Sub-Object	多重子物体材质
Particle Age	粒子寿命
Set Number	设置数目
Perlin Marble	珍珠岩
Number Of Materials	材质数目
Planet	行星
Raytrace	光线追踪材质
Raytrance	光线跟踪
Shading	明暗
Reflect/Refract	反射/折射
2-Sided	双面
RGB Multiply	RGB 倍增
Face Map	面贴图
RGB Tint	RGB 染色
Wire	线框
Smoke	烟雾
Super Sample	超级样本
Speckle	斑纹
Ambient	阴影色
Splat	油彩
Diffuse	固有色
Stucco	泥灰
Reflect	反射
Thin Wall Refraction	薄壁折射
Luminosity	发光度
Vertex Color	顶点颜色

Transparency	透明
Water	水
Index Of Refr	折射率
Wood	木纹
Specular Highlight	反射高光
Specular Color	高光反射颜色
Shininess	反射
Shiness Strength	反光强度
Environment	环境贴图
Bump	凹凸贴图
Shellac	虫漆材质
Base Material	基础材质
Shellac Material	虫漆材质
Shellac Color Blend	虫漆颜色混合
Standard	标准材质
Top/Bottom	项/底材质
Top Material	项材质
Bottom Material	底材质
Swap	置换
Coordinates	坐标轴
Blend	融合
Possition	状态
灯光类型	摄像机类型
Omni	泛光灯
Target	目标
General Parameters	普通参数
Lens	镜头尺寸
Projector Parameters	投射贴图
FOV	视域范围
Attenuation Parameters	衰减参数
Stock Lenses	镜头类型
Shadow Parameters	阴影参数
Show Core	显示视域范围
Shadow Map Params	阴影贴图参数
Show Horizor	显示地平线
Target Spot	目标聚光灯
Near Range	最近范围
Free SPot	自由聚光灯
Far Range	最远范围
Target Direct	目标平行光灯
Render Scene	渲染
Rime Output	输出时间
Single	渲染单帖
Range	所有帖

Output Size	输出尺寸
Rendering	渲染
Environment	环境
粒子系统	
Background	背景
Spray	喷射
Global Lighting	球形照明
Snow	雪
Atmosphere	大气
Blizzard	暴风雪
Combustion	燃烧
PArray	粒子列阵
Volume Light	体光
Pcloud	粒子云
Fog	雾
Super Spray	超级喷射
Standard	标准
Layered	分层
Volume Fog	体雾