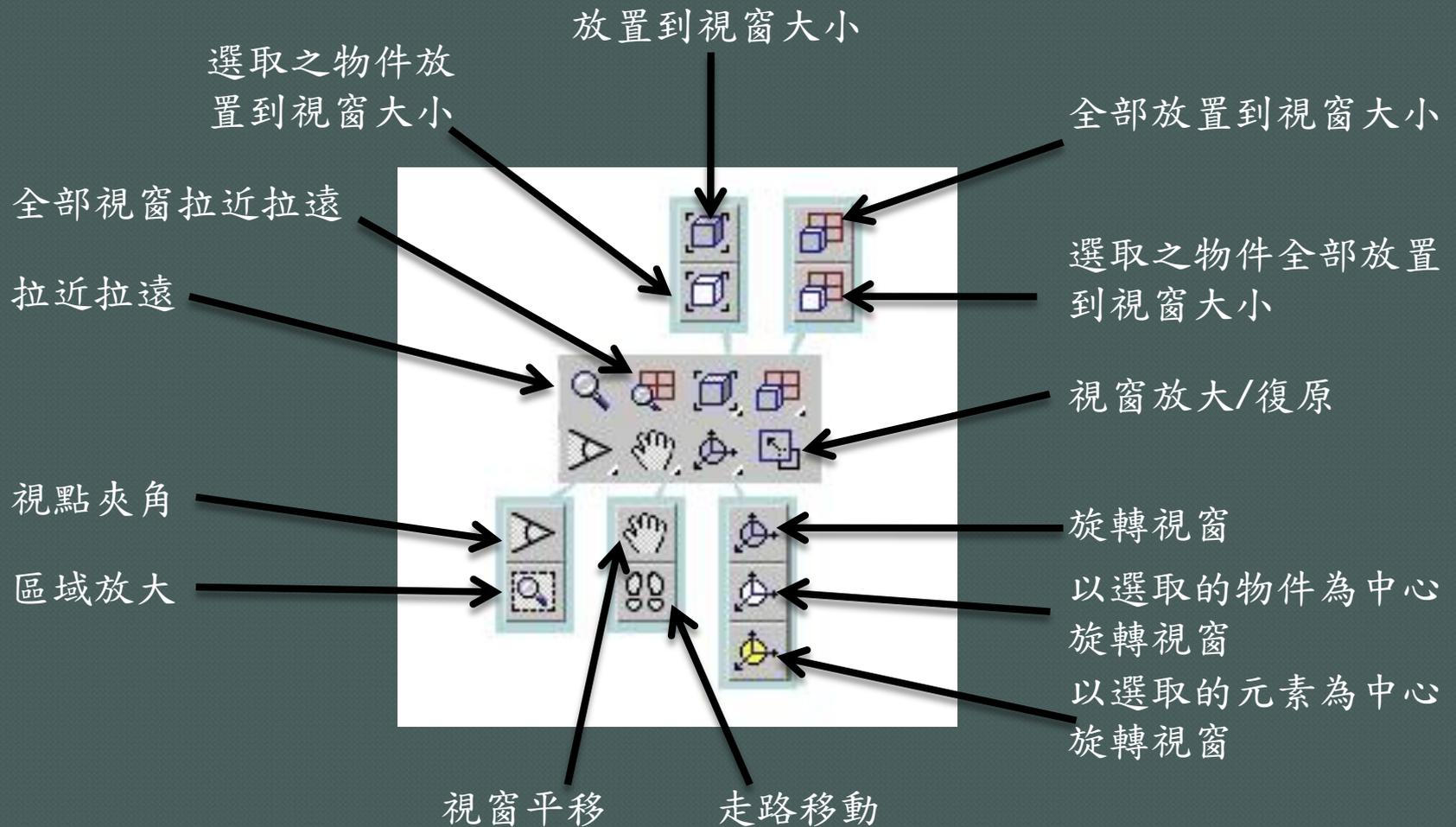


# 3DS Max 動畫教學

視窗控制與顯示

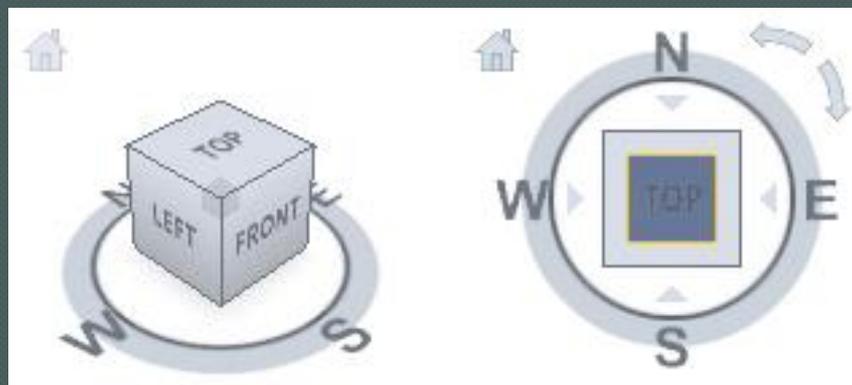
張智勇

# 視窗控制操作



# View Cube 與 Steering Wheels 操作

ViewCube(觀景方塊)：以圖像式操作控制視角的變化工具



# View Cube 與 Steering Wheels 操作

## ViewCube之相關設定

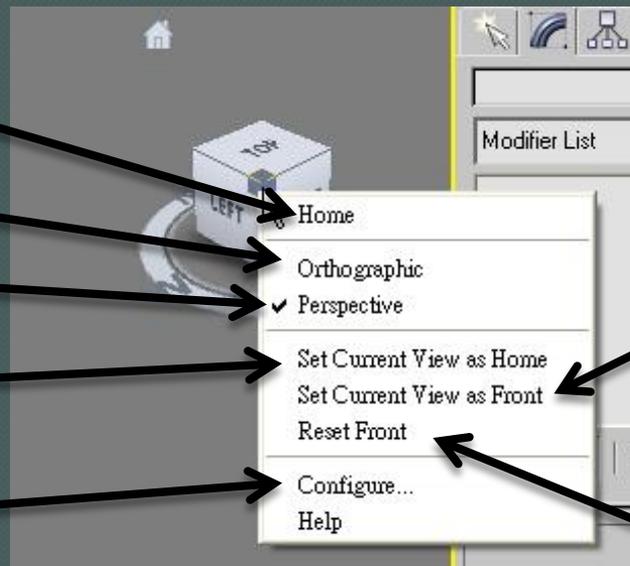
回到預設角度

等角視圖

透視視圖

將目前的視角設為  
預設角度

配置

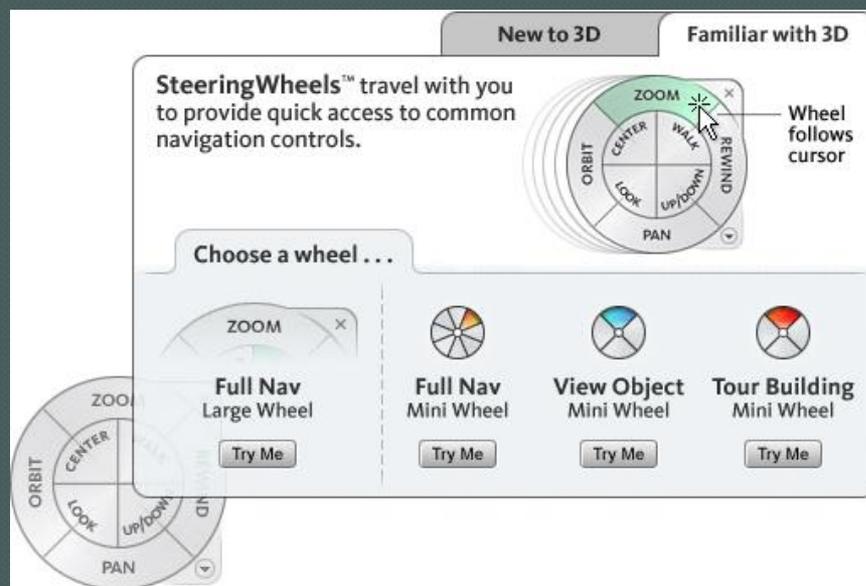


將目前的視角設為  
正視角

將正視角復原為之  
前的設定

# View Cube 與 Steering Wheels 操作

**Steering Wheels(操控盤)**：此功能能快速控制視窗之操作，將視窗控制的許多功能整合在一起



# View Cube 與 Steering Wheels 操作

## Steering Wheels(操控盤)



Zoom：功能同視窗之放大縮小

ORBIT：功能同旋轉視窗

Pan：同視窗控制的平移

Rewind：倒帶功能

Center：設定Zoom及ORBIT之基準點

Walk：同視窗控制的Walk操作

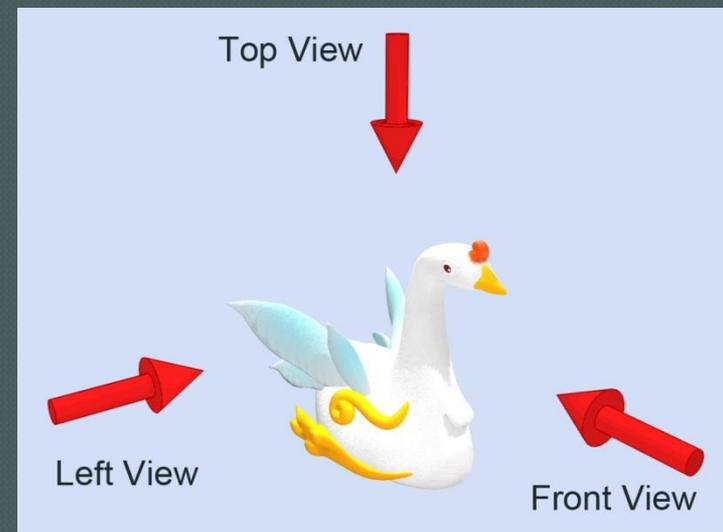
Up/Down：視窗之上下調整

Look：控制視角方向



# 視窗的切換與著色模式

3D繪圖軟體最大的特色就是他能呈現出三度空間立體模擬成像



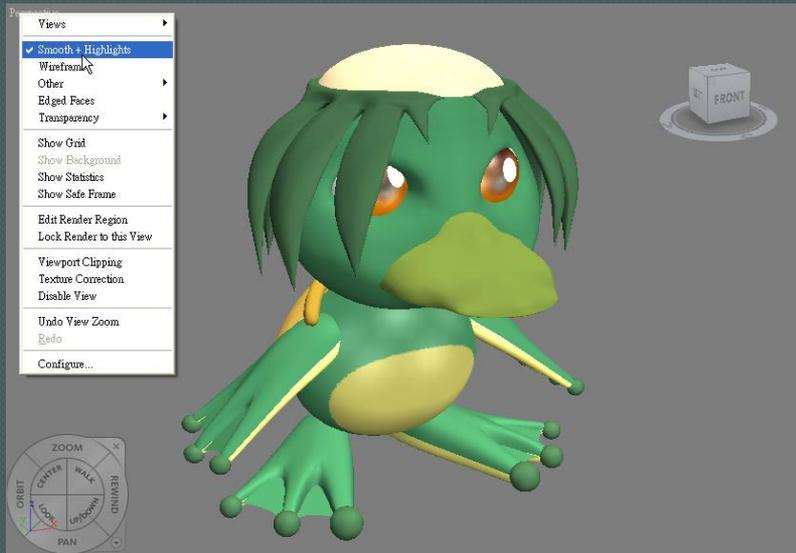
# 視窗的切換與著色模式

## 可切換視窗的視點

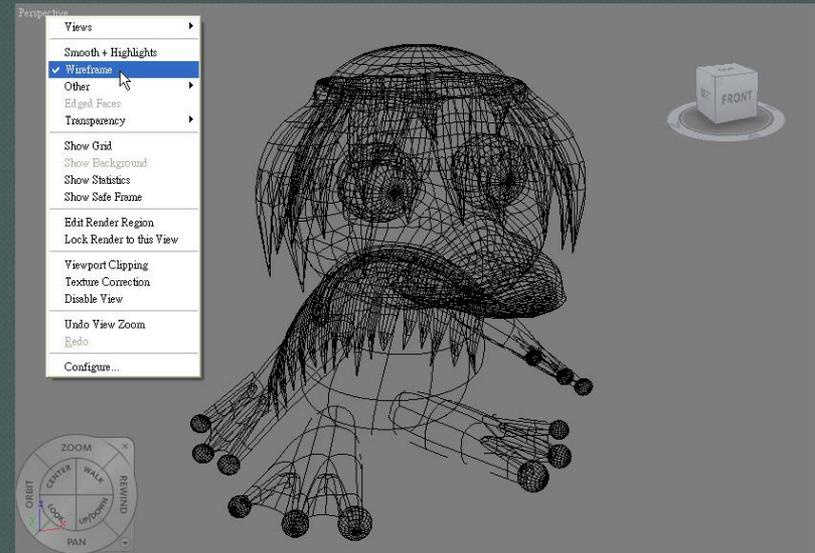
視 點	說 明	視 點	說 明
Camera	由場景中的攝影機進行觀察	Left	左視點
Spot	由場景中的燈光進行觀察	Right	右視點
Perspective	透視視點	Active Shade	即時著色
Orthographic	等角視點	Track	動畫控制視窗
Front	前視點	Schematic	圖解式視窗
Back	後視點	Grid	格點視窗
Top	上視點	Extended	延伸功能視窗
Bottom	下視點	Shape	自動將視窗對其所選的2D Shape

# 視窗的切換與著色模式

## 顯示模式介紹



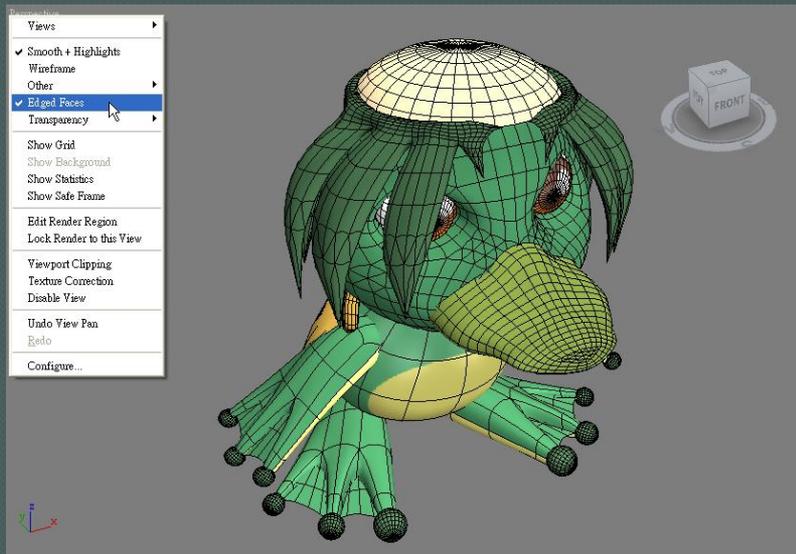
Smooth+Highlights



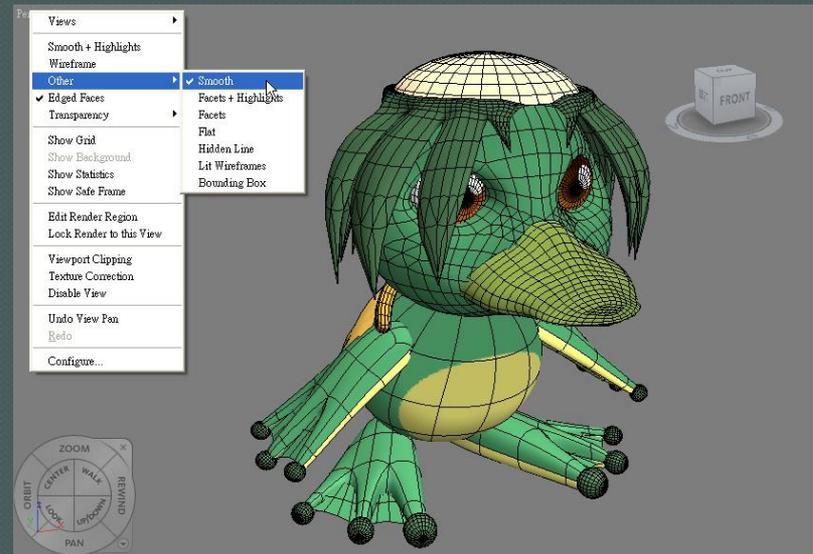
Wireframe

# 視窗的切換與著色模式

## 顯示模式介紹



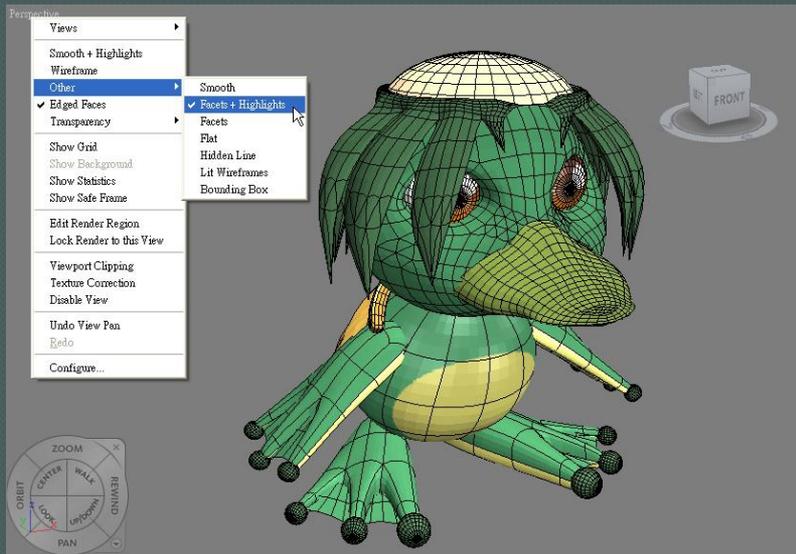
Edged Faces



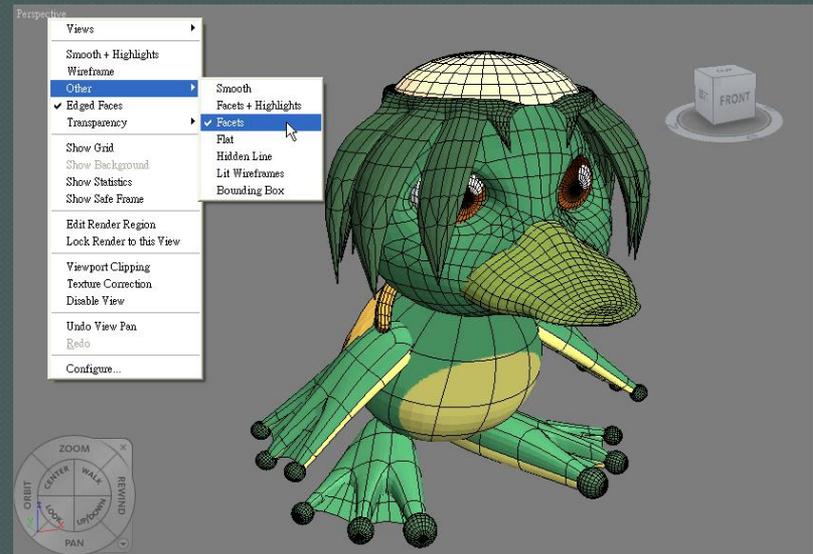
Smooth

# 視窗的切換與著色模式

## 顯示模式介紹



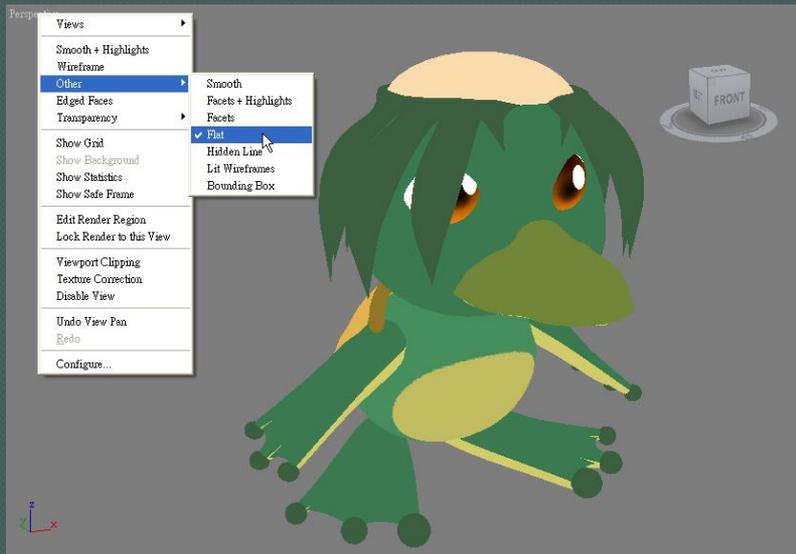
Facets+Highlights



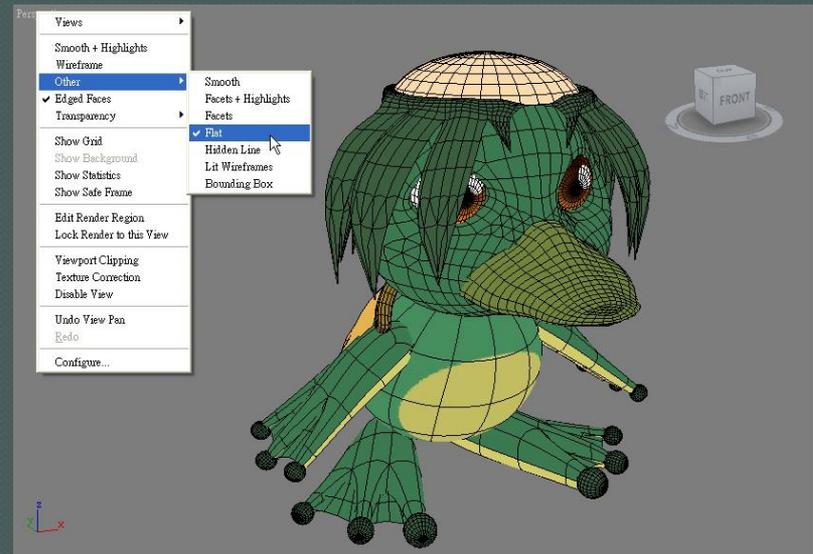
Facets

# 視窗的切換與著色模式

## 顯示模式介紹



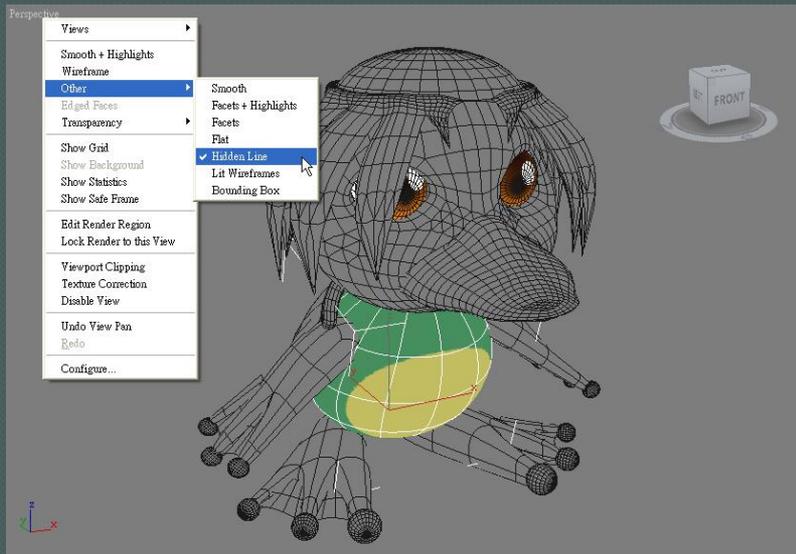
Flat



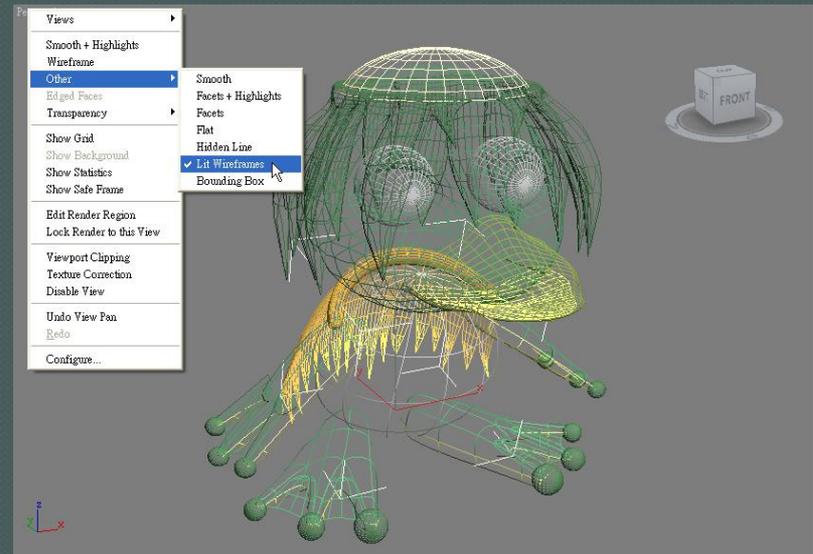
Flat+ Edged Faces

# 視窗的切換與著色模式

## 顯示模式介紹



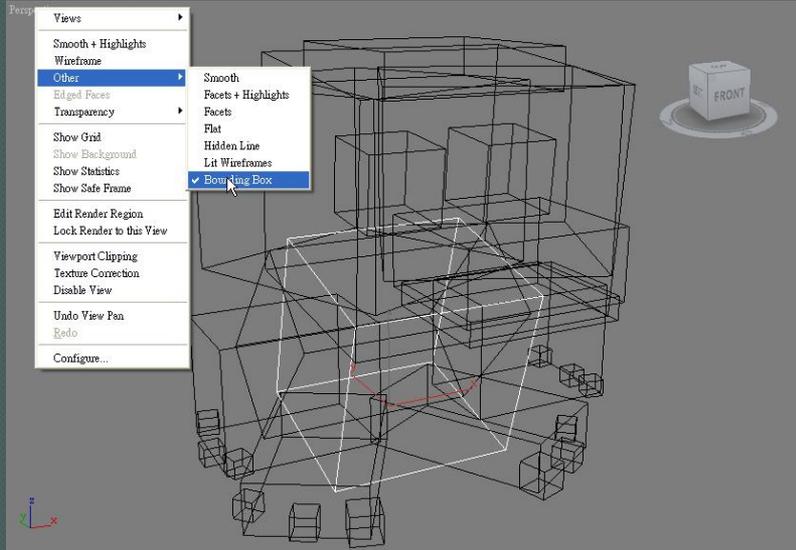
Hidden Line



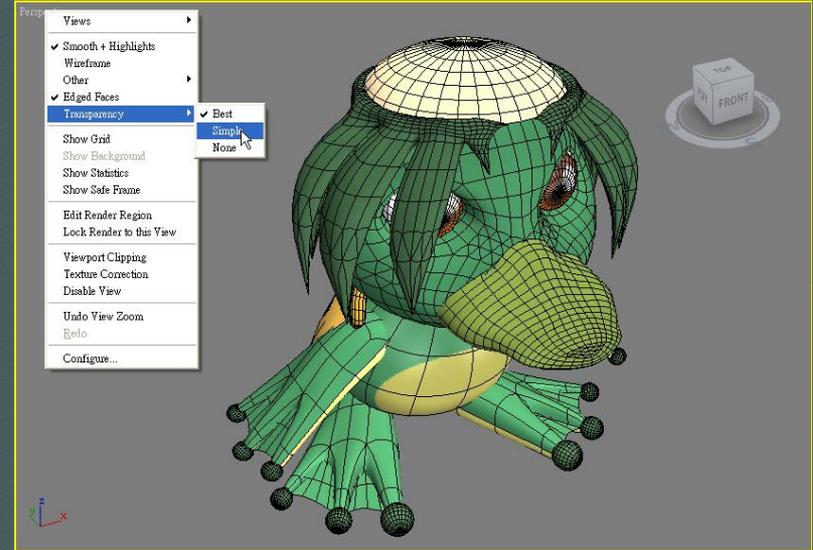
Lit Wireframes

# 視窗的切換與著色模式

## 顯示模式介紹



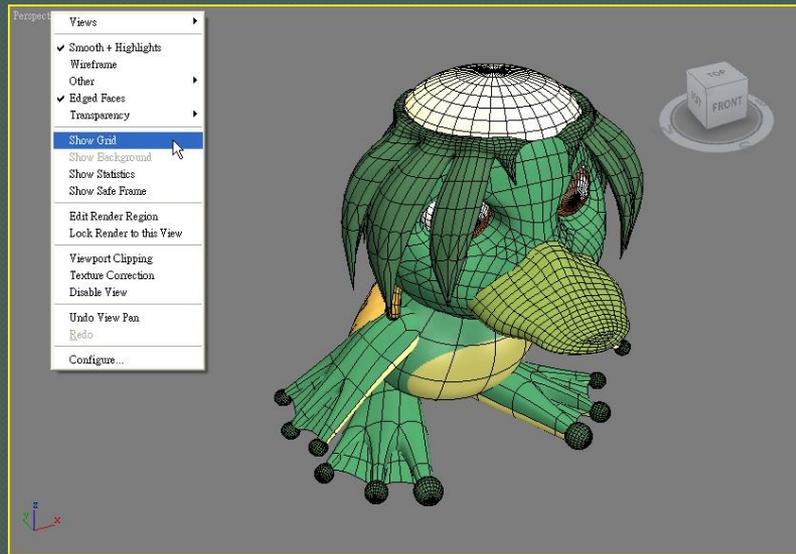
Bounding Box



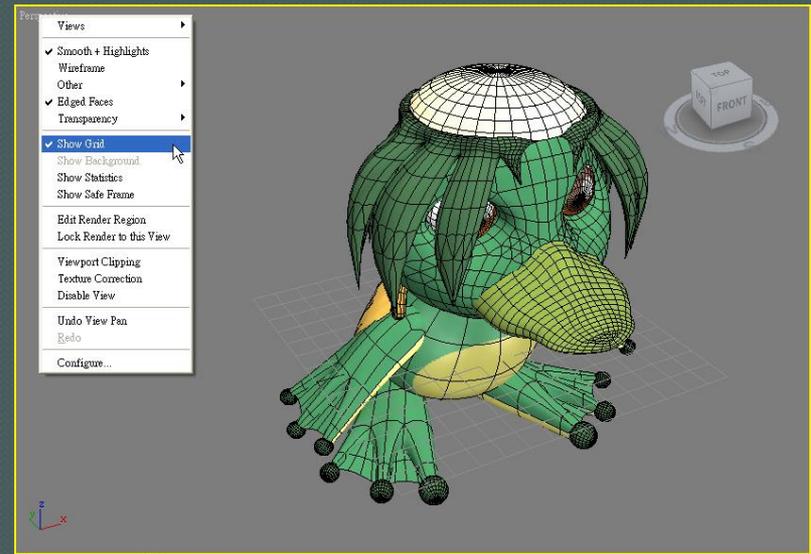
Transparency

# 視窗的切換與著色模式

## 視窗顯示功能開關



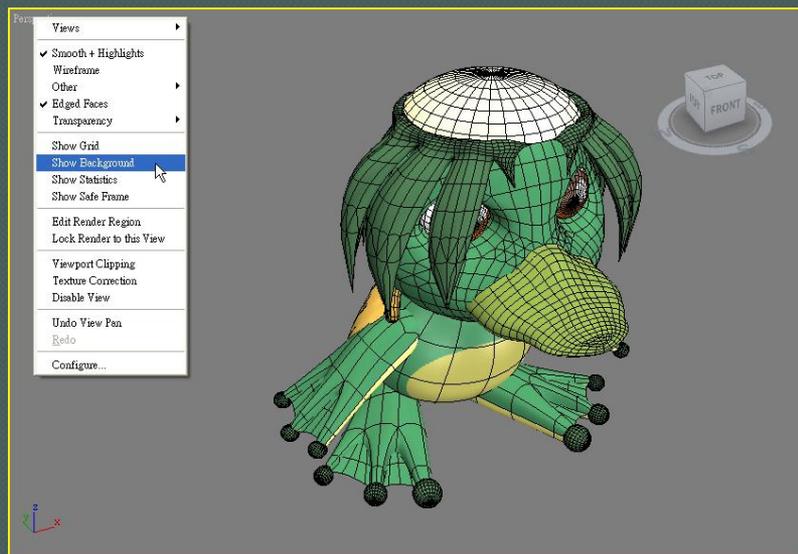
Grid啟動前



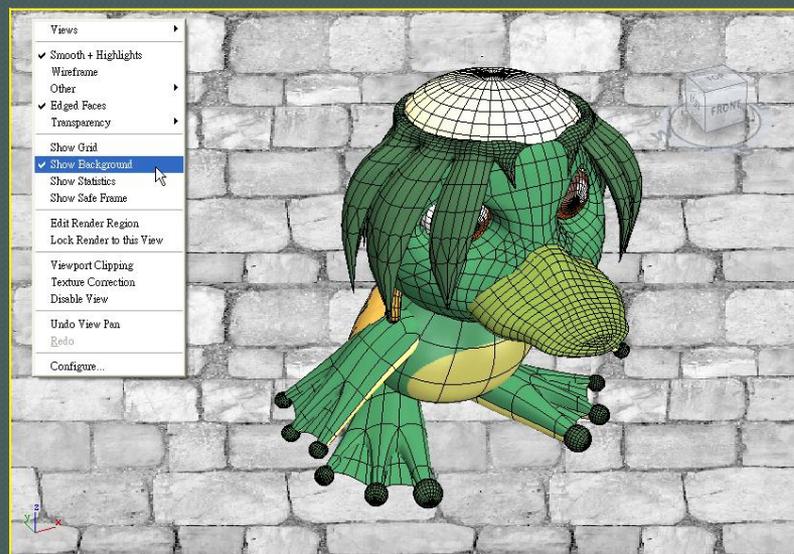
Grid啟動後

# 視窗的切換與著色模式

## 視窗顯示功能開關



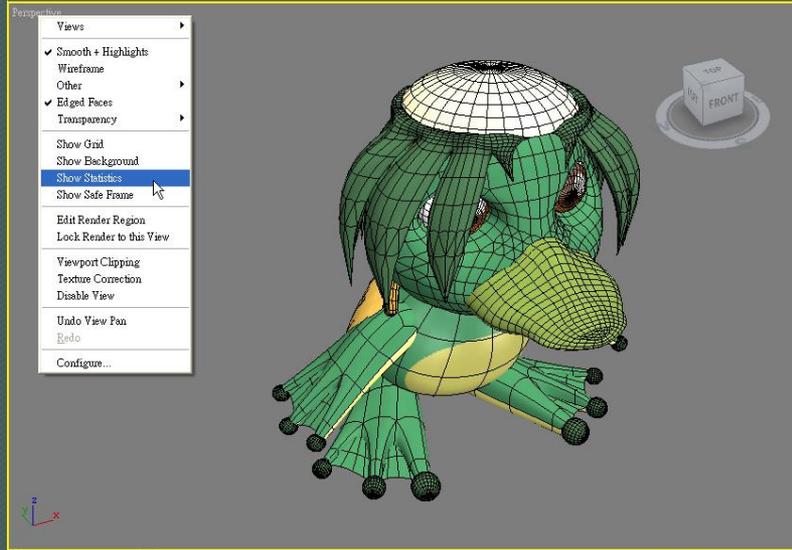
Background啟動前



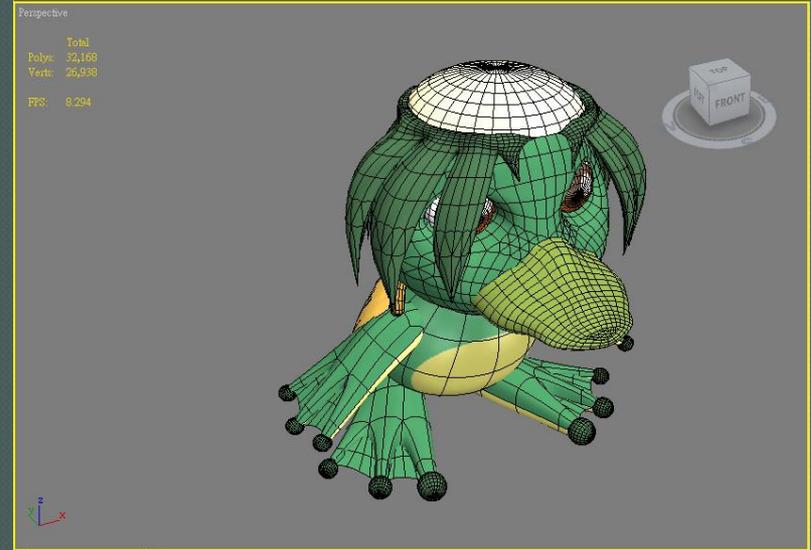
Background啟動後

# 視窗的切換與著色模式

## 視窗顯示功能開關



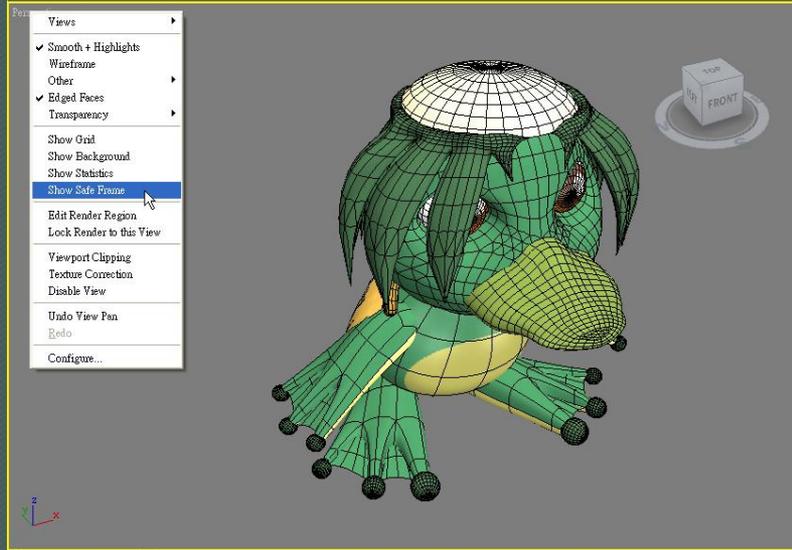
Statistics 啟動前



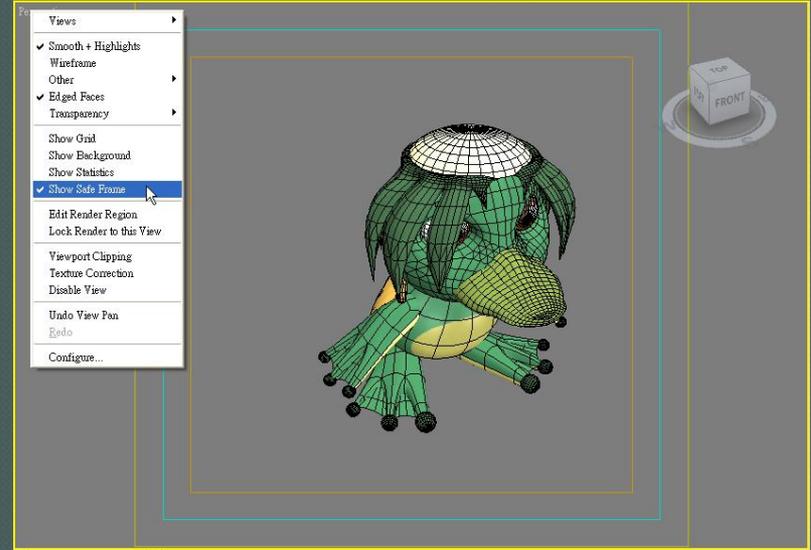
Statistics 啟動後

# 視窗的切換與著色模式

## 視窗顯示功能開關



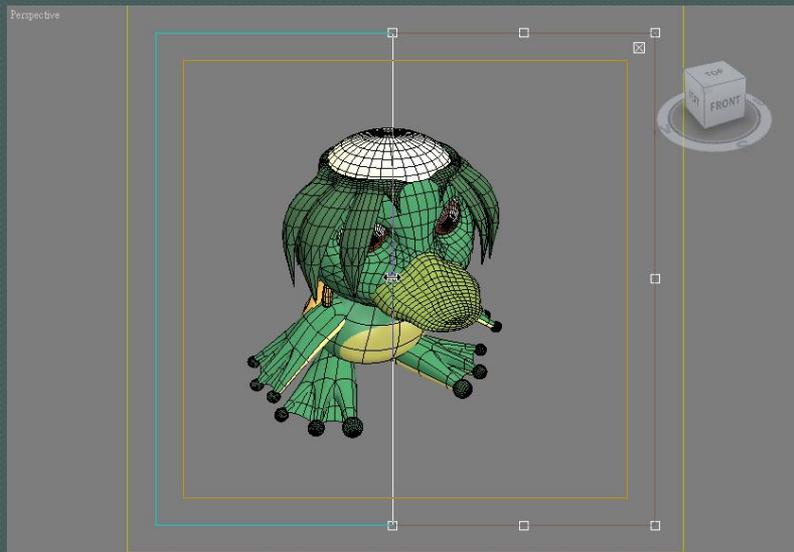
Safe Frame 啟動前



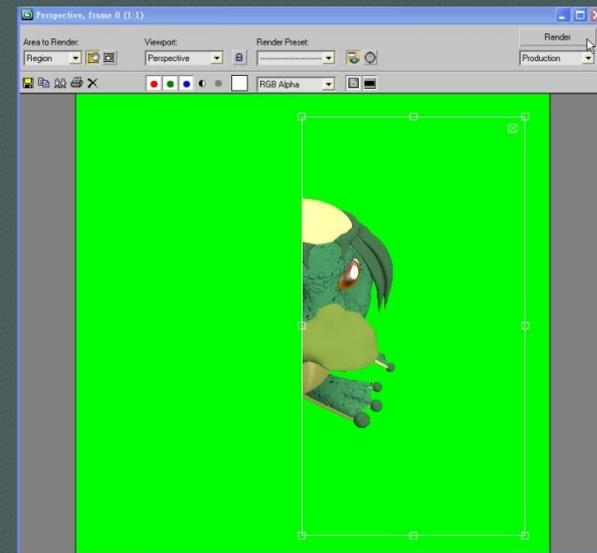
Safe Frame 啟動後

# 視窗的切換與著色模式

## Edit Render Region：編輯算圖範圍



將調整框向右縮小，  
僅框住物體的半邊

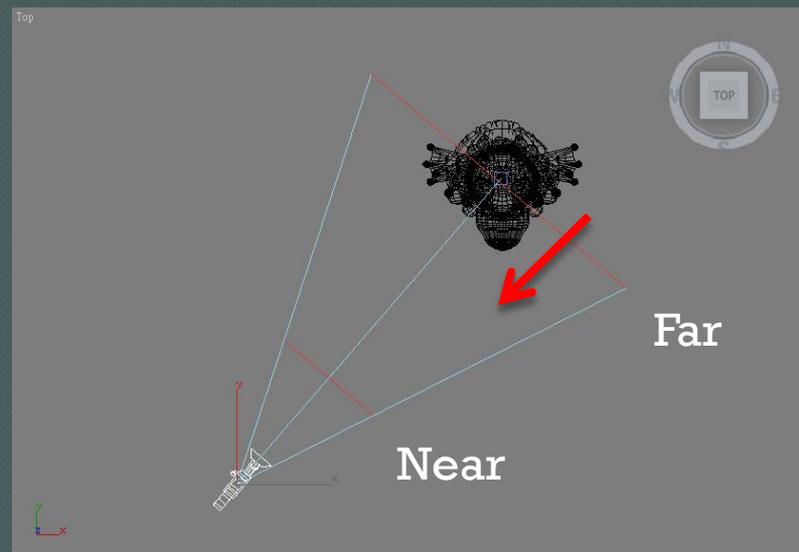
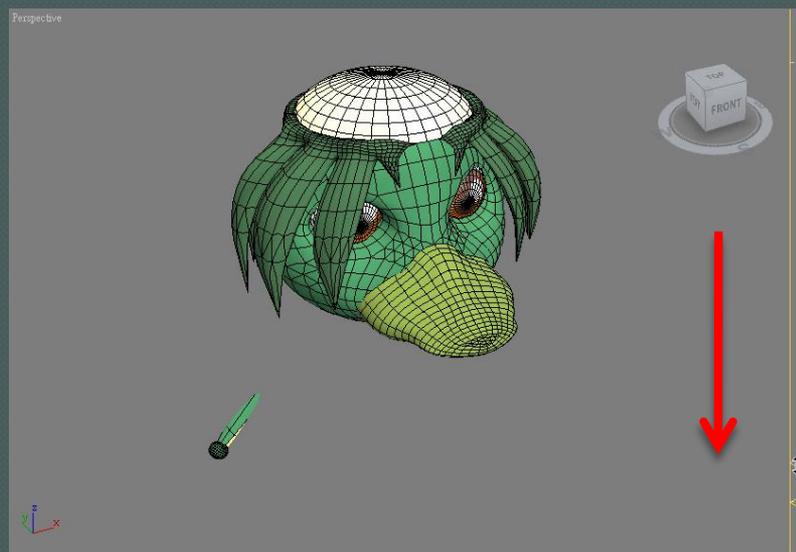


啟動算圖後可看到僅著  
色右半部區域

# 視窗的切換與著色模式

Lock Render to this View：鎖定算圖視窗

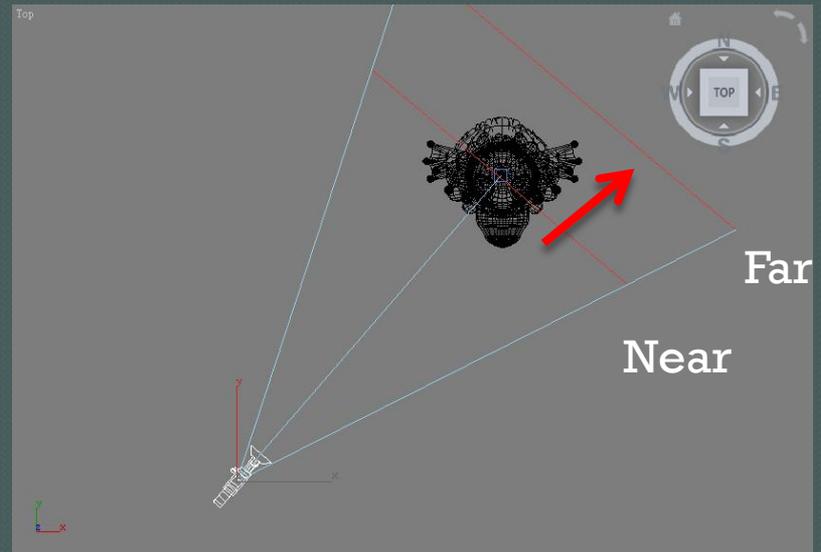
Viewport Clipping：視景裁切顯示



當Far箭頭向下調整時，畫面僅顯示Near到Far之間的物件，可由右圖的說明觀察到

# 視窗的切換與著色模式

## Viewport Clipping : 視景裁切顯示



當Near箭頭向上調整時，畫面僅顯示Near到Far之間的物件，可由右圖的說明觀察到

# 視窗的切換與著色模式

---

**Texture Correction**：貼圖校正

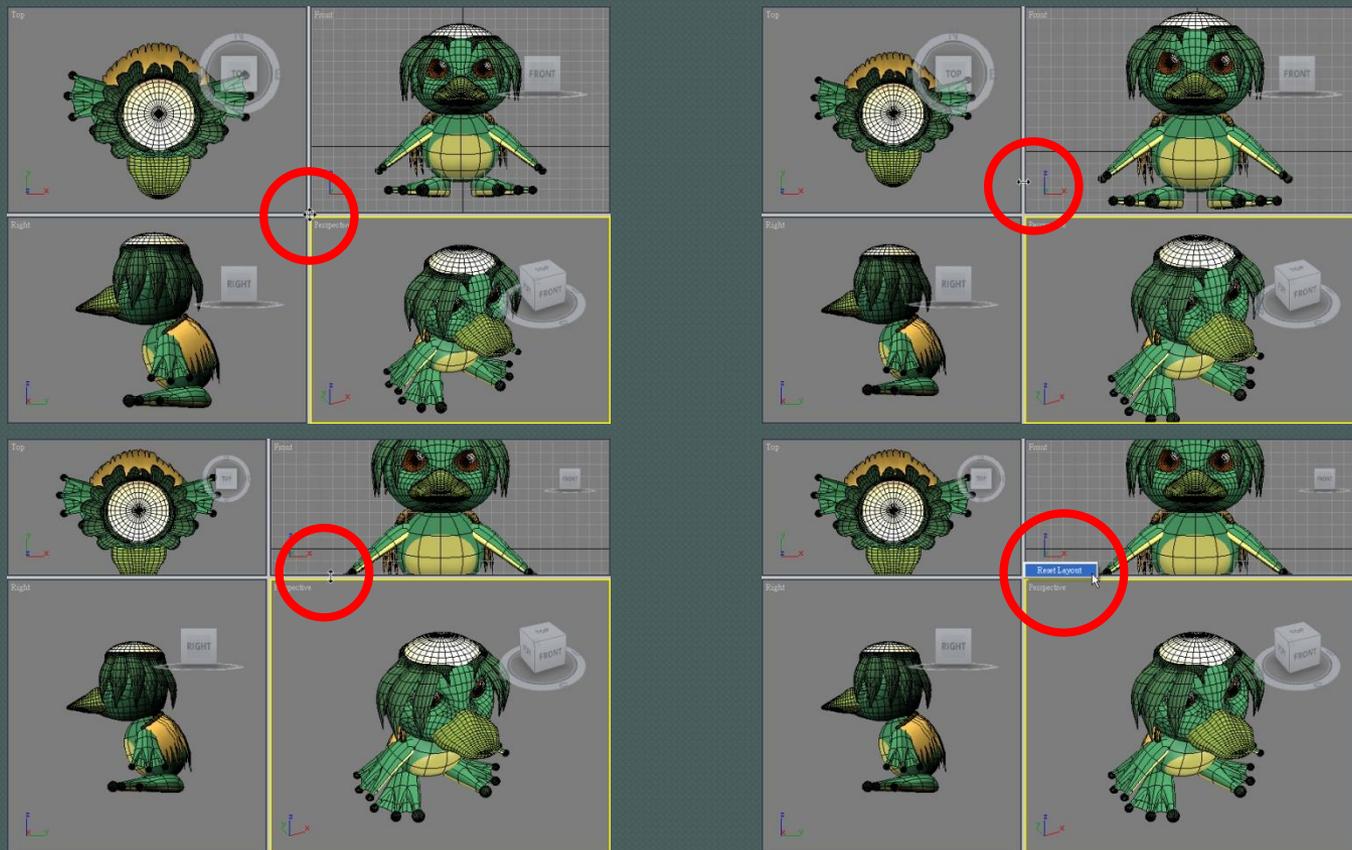
**Disable View**：可開啟或關閉視窗即時顯示功能

**Undo/Redo**：取消 / 重作。(此功能表之Undo/Redo僅針對視窗之控制做反應)

**Configure**：配置。此功能可針對視窗之顯示及功能做調整

# 視窗的切換與著色模式

## 視窗顯示大小之調整



---

- Q&A