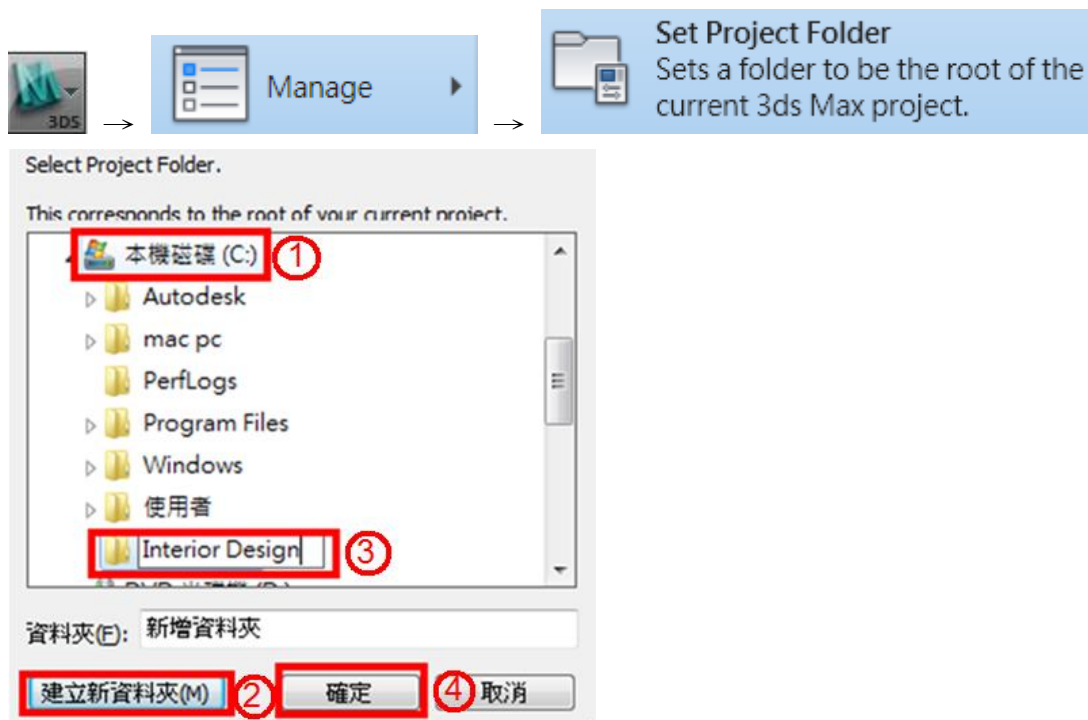


建立專案

在 Max 建模時，通常會設置一個專案資料夾，這個專案會自動將建模所需的各種檔案，分門別類的放置在子資料夾中



- 1)選擇欲存檔硬碟(不建議存桌面，在 Max 2010 的版本，對於中文命名會出現錯誤)
- 2)點擊「建立新資料夾」
- 3)為資料夾命名(請用英文命名，否則容易讀取錯誤)



- 4)按下「確定」，會在硬碟中建立一個專案資料夾 Interior Design，這包資料夾會自動建立許多子資料夾，將繪製 Max 所需的資料，分門別類的存放在不同子資料夾下，如：壓縮檔會存放在 archives、自動備份→autoback、下載→downloads、匯出→export、匯入→import、材質庫→materiallibraries、彩現時需要的場景資料→sceneassets(動畫、影像…等)、場景(指真正的 Max 檔) →scenes

