

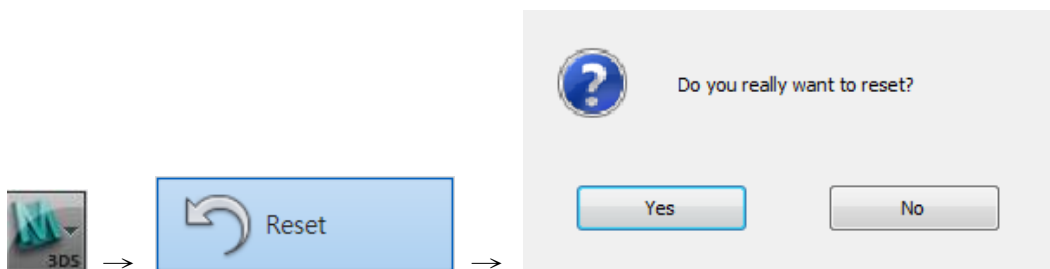
開新檔案、儲存及讀取

1)開新檔案



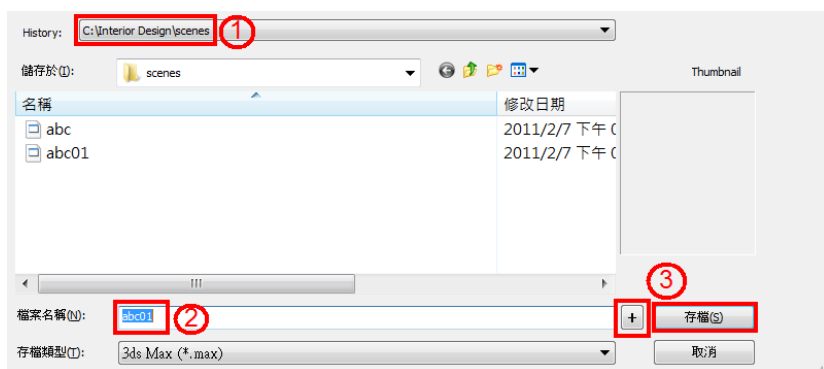
→New All：會刪除所有幾何物件，但不會變動其他元素、材質、設定、視埠狀態

2)場景重置





會刪除所有幾何物件、元素、材質、設定、視埠狀態、就像重新開啟 MAX 一樣，環境的調整會回到預設狀態；重置時會出現對話窗：要求確認是否要重置

3)另存新檔

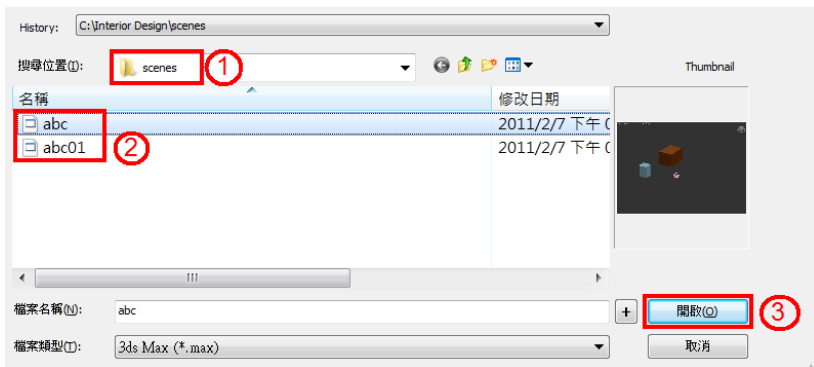
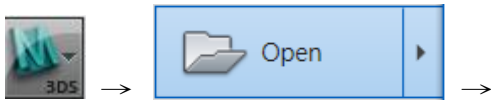


①Max 存檔時，預設路徑為專案資料夾底下的 scenes 資料夾

②輸入檔案名稱

③命名完畢，按「存檔」即可； 的功能為自動編號，如圖如果按 ，則另存為 abc02 的檔案

4)開啟舊檔



- ① 瀏覽檔案存放路徑
- ② 選擇欲開啟的檔案
- ③ 按「開啟」即可