

© Mr. Kin — All rights reserved

Created : 2020/12/18

Edited : 2020/12/19

「软件」学习笔记

Written by **Mr. Kin**

Author's Blog : <https://mister-kin.github.io/>

Author's Email : im.misterkin@gmail.com

关于作者

关于我



Mr. Kin, 广东客家仁, 程序猿, CG 和游戏爱好者, 一枚极客。翻译 UP 主, 个人 UP 主。不定时在 B 站直播日常: 码代码, 码博客, 翻译, 做视频, 做教程。
(๖_•_•)๖ (点击关注我!)

开源建设

开源软件的中文文化翻译

- **Krita 手册**: 2018.8.5 - **2019.4.23**
- **Blender 手册**: 2019.7.20 - **2019.9.4** - 至今 (翻译维护)

联系方式

注: 联系时请注明身份, 谢谢!

- QQ: **2312463626** (点击号码加好友)
- 邮箱: 2312463626@qq.com ; im.misterkin@gmail.com

关注渠道

注: 点击文字即可跳转关注!



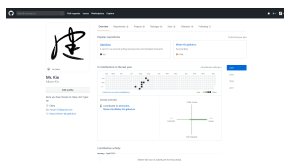
扫描/搜索关注公众号

Q MisterKin

博客 - Blog



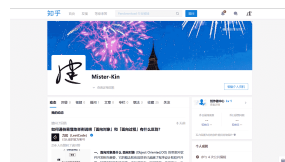
Github



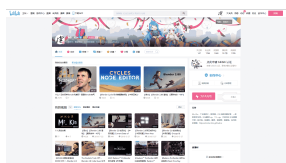
微博 - Weibo



知乎 - Zhihu



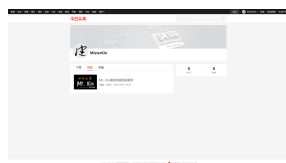
B 站 - Bilibili



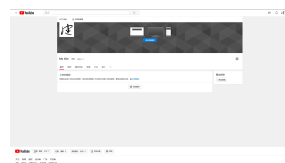
优酷 - Youku



头条 - Headline



油管 - Youtube




版权声明

作者: Mr. Kin

博文链接: 链接暂空

PDF 及 LaTeX 源码链接: 链接暂空

许可协议: 本作品的所有内容, 除个人设计创作的图像(如 logo 等)和相关的视频创作及其他特别声明外, 均采用[知识共享 署名-非商业性使用-相同方式共享 4.0 国际许可协议](#)进行发布。版权 © Mr. Kin, 保留所有权利。 

允许	限制	条件
✓ 修改 ✓ 分发 ✓ 个人使用	✗ 商标使用 ✗ 专利使用 ✗ 商业使用	⦿ 保留原署名 ⦿ 状态变更说明 ⦿ 相同的许可和版权声明

注: 若想对本作品进行转载、引用亦或是进行二次创作时, 请详细阅读上述相关协议内容(若不理解, 请点击[链接跳转阅读](#))。为保障本人权利, 对于违反者, 本人将依法予以处理! 望周知!
——Mr. Kin

勘误声明

虽本人写作时已尽力保证其内容的正确性, 但因个人知识面和经验的局限性以及计算机技术等相关技术日新月异, 本作品内容或存在一些错误之处。还望诸君发现错误后能够[联系我](#)以更正错误, 不胜感激! ——Mr. Kin

侵权声明

若本作品采用的第三方内容侵犯了你的版权, 请与我[联系](#)进行处理, 谢谢! ——Mr. Kin

第三方开源许可声明

本作品使用的第三方开源产品有:

- [Adobe Fonts: OFL v1.1](#)
- [Tex Live: TeX Live Licensing](#)
- [Visual Studio Code: MIT](#)
- [FFmpeg: LGPL v2.1 / GPL v2](#)
- [Krita: Krita's GPL license](#)
- [Inkscape: GPL](#)
- [GIMP: GPL](#)
- [Blender: GPL](#)
- [Audacity: GPL v2](#)
- [Handbrake: GPL v2](#)

更多请点击查看[第三方声明页](#)!

目录

封面	I
关于作者	i
版权声明	ii
目录	iii
第一章 Blender	1
1.1 3D 视窗	1
1.1.1 选择-菜单 > 选择	1
1.1.2 视窗导航-菜单 > 视图	1
1.2 实战篇	1
1.2.1 SVG 转 3D 网格	1
1.2.2 灰尘粒子动画	2
1.3 二次开发-插件	2
1.3.1 开发技巧	2
1.3.2 常见 API 总结	2
第二章 Krita	3
2.1 实战篇	3
2.1.1 白底黑 logo 转透明底白 logo	3
第三章 Inkscape	4
3.1 实战篇	4
3.1.1 位图转 SVG	4
第四章 Office	5
4.1 Word	5
4.1.1 页码排版问题	5
4.1.2 格式刷	5
4.1.3 自动目录	5
参考文献	5

第一章 Blender

1.1 3D 视窗

3D 视图用于与 3D 场景交互以用于各种目的，例如建模、动画、纹理绘制等。

1.1.1 选择-菜单 > 选择

- 选择物体：「左键」物体
- 取消选择：「左键」空白处
- 全选：「A」
- 取消全选：「Alt+A」

1.1.2 视窗导航-菜单 > 视图

- 旋转：「中键」或「Gizmo 球体」或「数字键 4862」
- 平移：「shift+ 中键」或「Gizmo 手掌」
- 缩放：「滑轮」或「Gizmo 放大镜」或「数字键+」
- 查看选中对象：「数字键.」
- 摄像机视图：「数字键 0」或「Gizmo 摄像机」

1.2 实战篇

1.2.1 SVG 转 3D 网格

1. 切换到顶视图-7 键。
2. 菜单 > 文件 > 导入 > SVG
3. 缩放视图找到 SVG。
4. 右键 set origin, 调整“原点”至物体中心。
5. shift+s 键对齐“原点”至世界中心
6. 选中并缩放至合适大小。
7. 右键 convert to, 转换到 Mesh。
8. 选中网格物体, TAB 键进入“编辑模式”。
9. A 键选中所有网格。
10. 切换到侧视图-3 或 1 键。(按住 Ctrl 时为视图反方向)

11. E 键挤出面。
12. TAB 键回到“物体模式”。

1.2.2 灰尘粒子动画

无特殊说明，则都是在粒子标签内操作。

1. 创建合适的立方体（粒子场）
2. 选择立方体，属性编辑器 > 粒子标签 > 新建粒子系统
3. 粒子类型 > 发射体；发射 > 源 > 发射源 > 体积
4. 创建灰尘物体模型
5. 渲染 > 渲染为 > 物体（此为单个效果，用集合来实现多个），物体 > 选择灰尘物体模型
6. 渲染 > 缩放 > 数值调整；缩放随机性 > 1
7. 1 键切换到前视图，ctrl+alt+0 并左击相机视角边框处以选中相机，按 G 调整相机视角；属性编辑器 > 相机属性 > 镜头 > 焦距 > 数值调整。
8. 启用旋转功能 > 坐标系轴向 > normal；随机 > 数值调整；相位 > 数值调整；随机相位 > 数值调整
9. 选中立方体，属性编辑器 > 材质 > 表面 > 移除材质，材质 > 体积 > 原理化体积 > 密度调 0.14
10. 属性编辑器 > 世界属性 > 颜色调至黑色（除去环境亮度）
- 11.

1.3 二次开发-插件

1.3.1 开发技巧

用户偏好设置-开发额外选项 + Python 工具提示 + 工具提示

开启「开发额外选项」后，右键 UI 组件，可以查看源代码。

在寻找 UI 组件所在类目时，可查看 Python 工具提示信息。

在查找一些操作命令时，可以在 blender 里操作后在控制台看执行的语句。活用 blender 控制台进行调试。

1.3.2 常见 API 总结

- 插件信息说明：见 [info 字典元素](#)
- bpy.types: Header, Menu, Panel, Operator。前三个都是需要定义 draw 函数来实现 UI，Operator 一般用来定义操作的 execute 函数。

第二章 Krita

2.1 实战篇

2.1.1 白底黑 logo 转透明底白 logo

1. 导入图片
2. 菜单 > 滤镜 > 颜色 > 颜色转为透明度（不做遮罩，否则不好反相）
3. 菜单 > 滤镜 > 调整 > 反相
4. 导出图片

第三章 Inkscape

3.1 实战篇

3.1.1 位图转 SVG

理想适用图像类型：简单的平面图，如字母或 logo；颜色不超过三种。

操作步骤：

1. 导入位图。（可适当放大后再操作）
2. 使用“选择工具”选中位图。
3. 菜单 > 路径 > 临摹位图轮廓。
4. 启用“即时预览”。在“模式”中关闭“平滑”功能（平滑会添加模糊效果，不利于转 3D）。
5. 在“模式”中选择合适的“扫描算法”以创建路径。在“选项”中调整合适参数。
6. 点击“确定”即可生成图形。
7. 使用“选择工具”选中生成图形并拖动离开原图像。
8. 使用“路径节点编辑”手动调节改善形状。
9. 菜单 > 文件 > 另存为。（默认就是 SVG）

第四章 Office

4.1 Word

4.1.1 页码排版问题

分页符前后的页眉页脚是一样的，分节符前后才有可能不一样。

分节符后面的页眉页脚一般都是默认继承前面的格式的，可以取消“链接到前一个”。

分节符用的下一页。

关于分页符和分节符的删除。

1. 视图删除法：进入菜单「视图」>「大纲视图」或者「草稿视图」等，找到想要删除的符号，按 delete 键进行删除。
2. 在菜单「开始」的文字样式左边，显示/隐藏编辑标记（箭头符号）。点击显示符号，然后 delete 删除。

4.1.2 格式刷

选中需要复制样式的文字，然后点击菜单「开始」>「格式刷」。然后选中其他需要应用的文字。

单击时，只能使用一次。双击时，能多次使用。

4.1.3 自动目录

在菜单「视图」>「大纲视图」对需要生成目录的标题进行级别排版后，点击菜单「引用」>「目录」>「自动目录 1」。