

「切换语言」使用手册

—— Blender 插件

Written by **Mr. Kin**

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

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

本文相关链接

博文链接： [点击跳转](#)

PDF 及 LaTeX 源码链接： [点击跳转](#)

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!



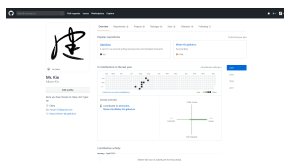
扫描/搜索关注公众号

Q MisterKin

博客 - Blog



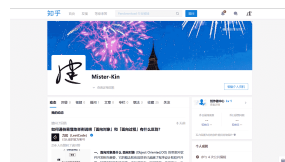
Github



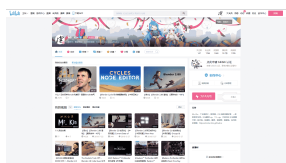
微博 - Weibo



知乎 - Zhihu



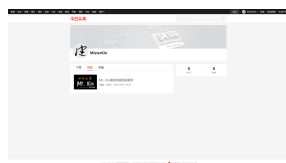
B 站 - Bilibili



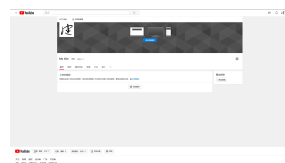
优酷 - Youku



头条 - Headline




油管 - Youtube



版权声明

作者: Mr. Kin

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	✗ 商标使用	⦿ 保留原署名
✓ 分发	✗ 专利使用	⦿ 状态变更说明
✓ 个人使用	✗ 商业使用	⦿ 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, 请仔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](#)
- [Blender: GPL](#)
- [Audacity: 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 切换语言	1
1.1 介绍	1
1.1.1 背景	1
1.1.2 面向人群	1
1.1.3 插件目前实现的功能	1
1.2 用法	1
1.2.1 下载及安装	1
1.2.2 插件 UI	2
1.2.3 插件功能	3
1.3 开发记录	4
1.3.1 开发测试环境	4
1.3.2 更新历史	5
1.4 作者	5
参考文献	6

第一章 切换语言

1.1 介绍

一款 blender 插件，旨在通过一键快速、轻松地在两种语言之间切换用户界面，而非重复打开偏好设置。

1.1.1 背景

在早期进行 blender 手册翻译工作时，因需要校对相关 UI 内容，本人频繁地在中英文之间切换软件的用户界面语言。但每次繁琐地使用偏好设置进行语言切换令人苦不堪言，索性就开发一款插件以简化这操作。

1.1.2 面向人群

- 翻译者：需要频繁切换界面语言以校对相关内容。
- CG 学习者：需要频繁切换界面语言才能跟进外语教程。

1.1.3 插件目前实现的功能

- 一键切换 UI 语言（目前仅支持：简中/英）
- 一键打开用户偏好设置
- 插件的个性化设置菜单
- 一键设置自定义的「用户偏好设置」（该功能还处于试验性中，慎用）

注：更多详细介绍请查看「[插件功能](#)」小节内容，规划中的功能请跳转[蓝图规划页](#)查看。

1.2 用法

1.2.1 下载及安装

下载步骤

- 下载地址：[点击跳转](#)，下载 ToggleLanguage.zip 文件。
- blender 版本要求：[v2.83+](#)

安装步骤

1. 运行 Blender。
2. 打开「Preferences/用户偏好设置」（Menu/菜单 > Edit/编辑 > Preferences/用户偏好设置）。

3. 选择「Add-ons/插件」选项卡。
4. 点击「Install.../安装」后，选择先前所下载好的 ToggleLanguage.zip 并点击确定。
5. 启用插件。

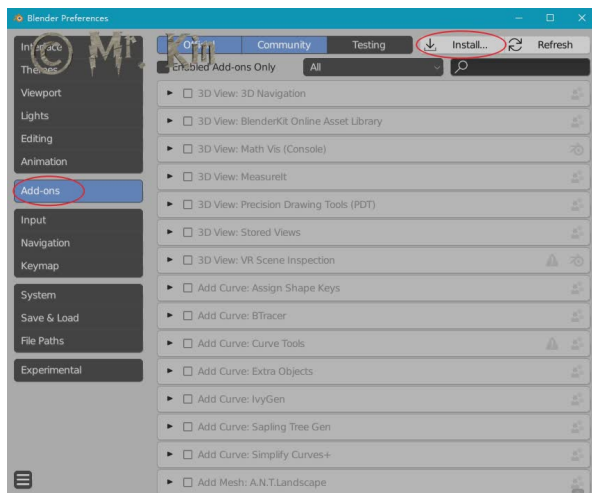


图 1.1: 安装方法

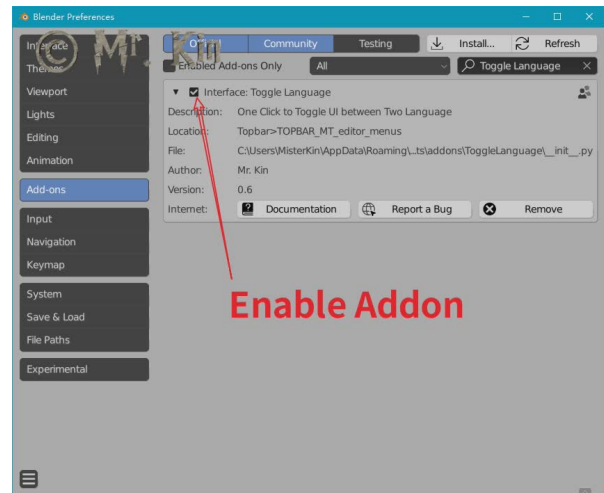


图 1.2: 启用插件

1.2.2 插件 UI

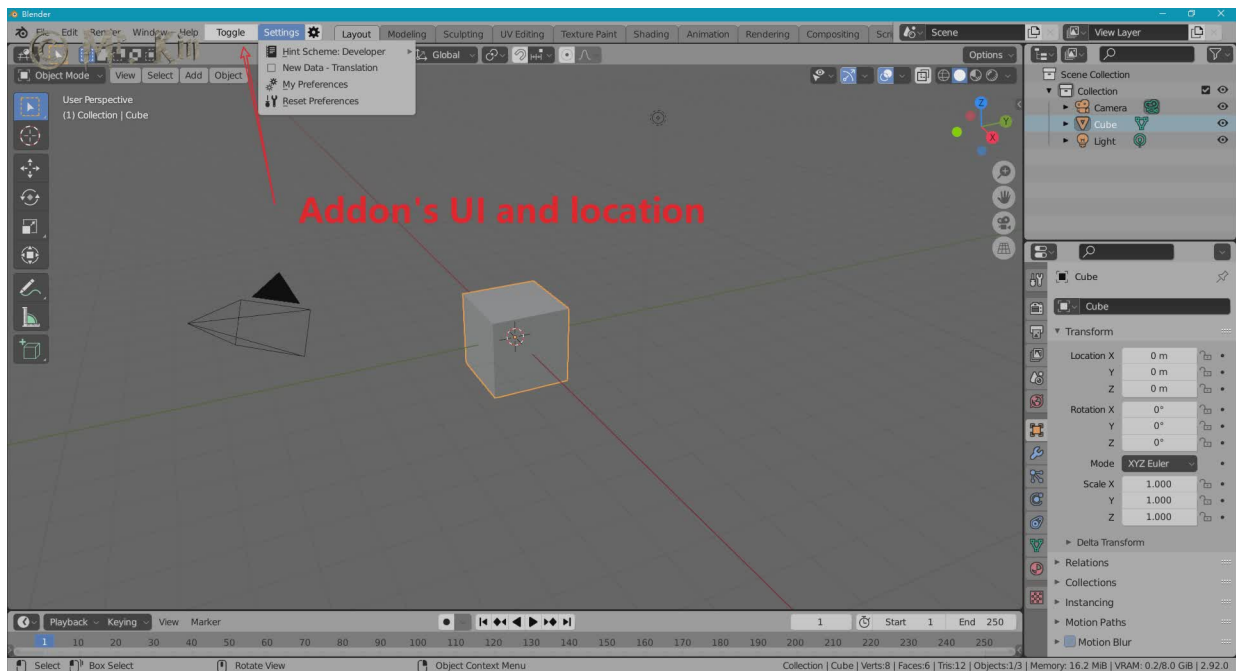


图 1.3: 插件 UI（图示菜单已被下拉展开）

如图1.3所示，启用插件后，可看见插件位于顶端菜单栏末尾处。插件 UI 从左往右看，有三个元素：

1. 左侧是语言切换按钮。
2. 中间是插件的个性化设置菜单。
3. 右侧是用户偏好设置按钮。

1.2.3 插件功能

注：以下按照 UI 排布位置进行功能介绍。UI 排布位置详见1.2.2小节。

1. 语言切换按钮（快捷键 F5）：切换 blender 用户界面语言（目前仅支持：简中/英）。

2. 设置菜单：插件的个性化设置。

(a) UI 提示方案菜单：选择相应 UI 提示的方案。

i. 默认模式：关闭「开发选项」「Python 工具提示」，如图1.4所示。

ii. 开发者模式：启用「开发选项」「Python 工具提示」，如图1.5所示。

(b) 新建数据-翻译按钮：启用/关闭新建数据的翻译功能，默认值为关闭，如图1.6所示。在非英语界面环境中，启用该功能可使 blender 新建数据的名称为当前语言，如图1.7所示，新建平面的名称为「平面」，而非「plane」。

(c) 我的偏好设置按钮（**试验性，慎用**）：部署我个人的偏好设置。所涉及的设置选项详见我的偏好设置。（注意：使用该功能，同时会将一些设置保存进启动文件中。然而重置偏好设置按钮无法重置启动文件，如果需要还原所有设置，除了使用插件的重置按钮，仍需要使用「Menu/菜单 > File/文件 > Default/默认 > Load Factory Settings/加载初始设置」以重置启动文件。）

(d) 重置偏好设置按钮：重置偏好设置。

3. 用户偏好设置按钮（快捷键 Ctrl+Alt+U）：打开用户偏好设置窗口。

4. P.S. 搜索功能增设快捷键 F6（因本人有其他软件占用全局快捷键 F3，故增设 F6 键）

在测试中，使用插件来重置启动文件会导致 blender 闪退，故只保留重置偏好设置的功能。

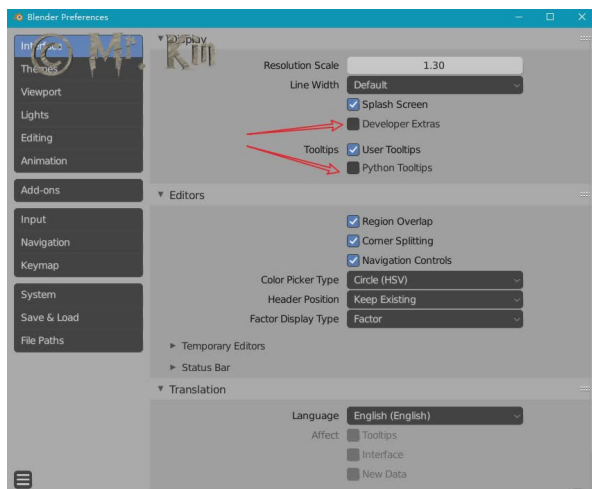


图 1.4: UI 提示方案菜单：默认模式

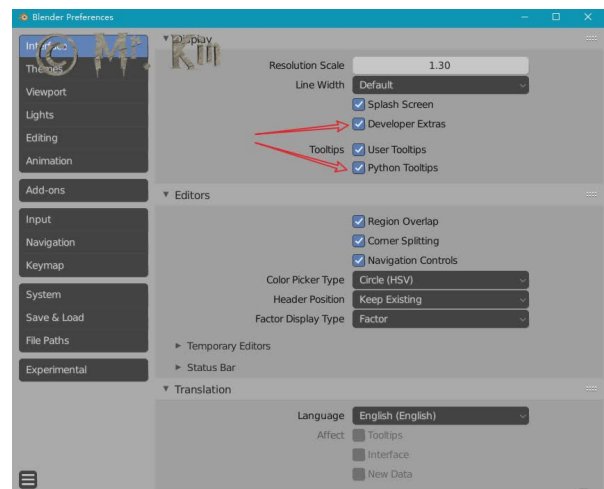


图 1.5: UI 提示方案菜单：开发者模式

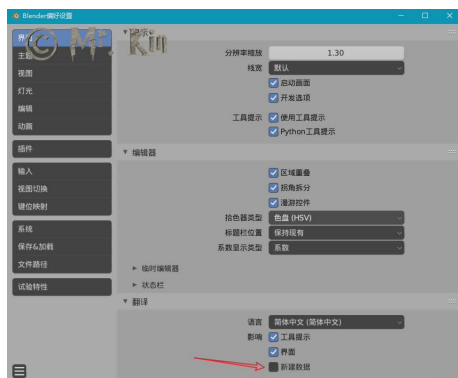


图 1.6: 新建数据-翻译按钮启用/关闭的选项

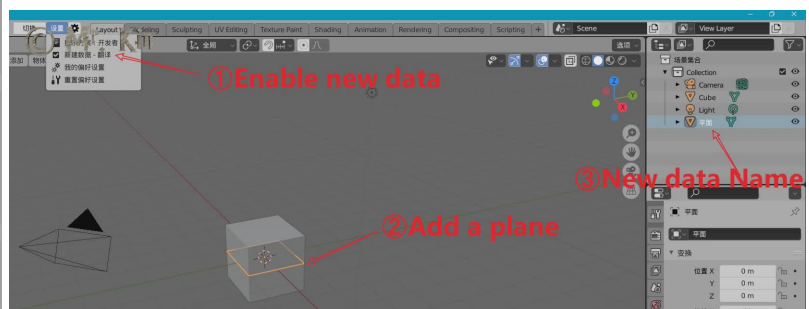


图 1.7: 新建数据-翻译按钮启用后的效果：图示界面语言为简中

我的偏好设置（我本人的一些设置习惯）

1. 偏好设置部分：

- (a) 界面 > 分辨率缩放到 1.3
- (b) 主题 > Blender Light
- (c) 插件 > 启用插件 Node Wrangler、Cell Fracture、Auto Tile Size、Development: Icon Viewer
- (d) 视图切换 > 启用「围绕选择物体选择」和「缩放至鼠标位置」
- (e) 键位映射 > 启用「Pie Menu on Drag」和「Extra Shading Pie Menu Items」
- (f) 系统
 - i. Cycles 渲染设备 > CUDA
 - ii. 声音 > 音频设备 > SDL
- (g) 报错 & 加载 > 启用「压缩文件」、关闭「自动保存」
- (h) 文件路径
 - i. 纹理：H:\Textures\
 - ii. 临时文件：E:\Temp\
 - iii. 渲染输出：E:\Process\
 - iv. 渲染缓存：E:\Temp\

2. 启动界面部分（注意：使用「我的偏好设置」功能，会同时将以下设置保存进启动界面文件）：

- (a) 属性编辑器
 - i. 渲染属性
 - A. 渲染引擎 > Cycles
 - B. 设备 > GPU 计算
 - C. 采样 > 启用「自适应采样」
 - D. 性能 > Auto Tile Size > Target Tile Size > 256
 - E. 性能 > 线程 > 多线程模式 > 固定
 - F. 性能 > 线程 > 线程 > 6
 - ii. 输出属性 > 输出路径：E:\Process\

3. 状态栏 > 启用「场景统计数据」「系统内存」「显存」

1.3 开发记录

1.3.1 开发测试环境

- Win10 v20H2 OS
- Blender v2.92

注：建议在 blender v2.83 以上使用。2.83 默认是启用翻译功能，2.83 以下版本的翻译都得手动启用。因为没有实际测试过，所以 2.83 以下版本要使用该插件，可能需要手动启用翻译功能。这也是我将插件最低支持版本改为 2.83 的原因，当然，你也可在 2.83 以下的版本使用。

1.3.2 更新历史

版本	更新日期	更新内容	标签
v0.6	2021/3/10	添加布尔值按钮-新数据翻译; 支持快捷键; 代码重构, 插件翻译重构……	Features
v0.5	2020/12/8	支持 Blender v2.91; 支持从.zip 文件安装插件……	Changes
v0.5-beta	2020/9/20	添加菜单用以选择 UI 提示方案	Features
v0.4	2020/8/3	代码项目重命名为 ToggleLanguage; 按钮 UI 放置于最右端; 添加新按钮以快速查看 preferences	Features
v0.3	2020/6/5	更新至 blender 2.83 api; 修改部分类名; 添加文档链接; 修改完善许可说明	Minor changes
v0.2	2020/5/21	清除未使用属性的报错	Bug fixes
v0.1	2020/5/12	完成基础的功能设计「一键切换」	Features

注: 更多详细的信息, 请查看[Release Notes](#)。

1.4 作者

ToggleLanguage © Mr. Kin, 项目代码采用 [GNU GPL v3.0](#) 许可协议进行发布。
由 Mr. Kin 著作并维护。

参考文献

- [1] CONLAN C. The Blender Python API[M]. Bethesda, Maryland: Apress, 2017.
- [2] Blender Python API Documentation[EB/OL]. <https://docs.blender.org/api/current/index.html>.
- [3] Stackexchange Website[EB/OL]. <https://blender.stackexchange.com/questions/>.
- [4] 一花一世界，一叶一乾坤. Blender 插件编写指南[EB/OL]. <https://www.cnblogs.com/yao-yu126/p/9319746.html>.
- [5] Python Documentation[EB/OL]. <https://docs.python.org/3/library/functions.html?highlight=dir#dir>.