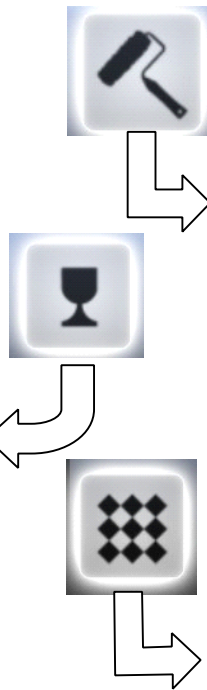


## Lumion3D 界面翻译

### 材质项翻译



本文来自: [www.sketchupbbs.com](http://www.sketchupbbs.com)

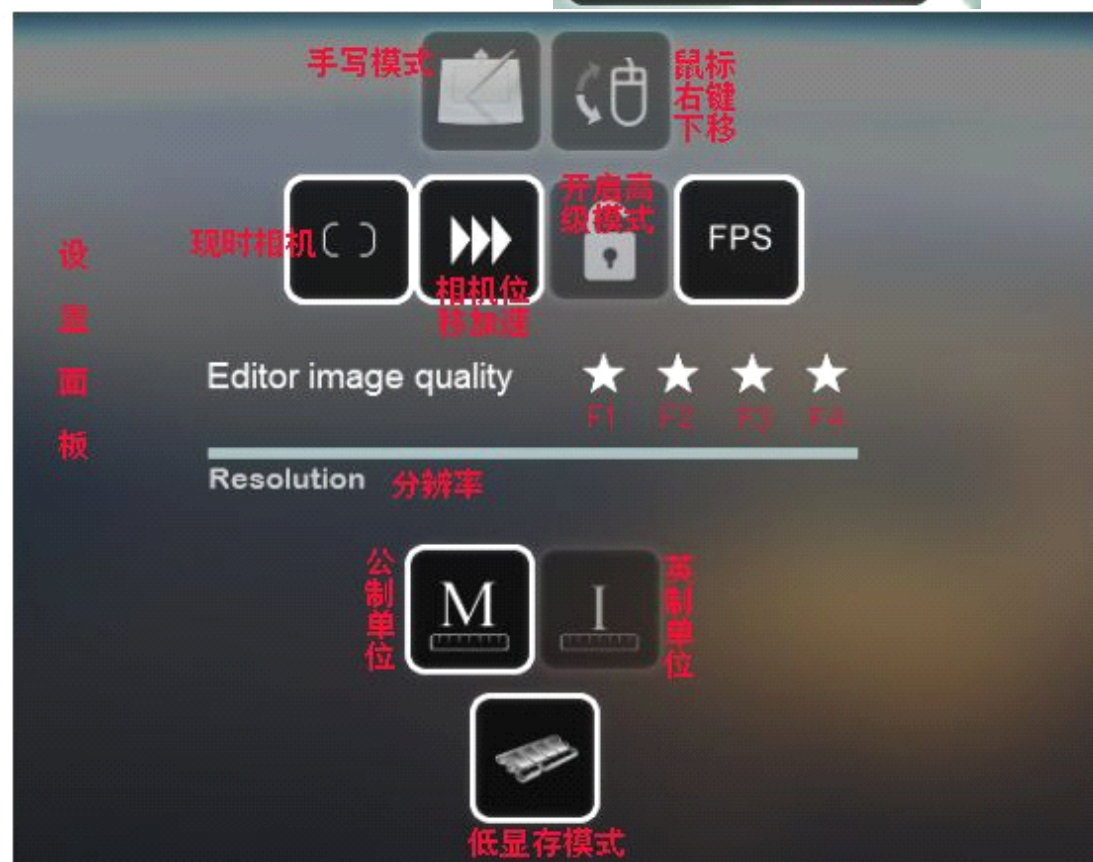
作者: **rancc 40834386 木木**

整理: **hebeijianke (华桥)**

感谢作者的辛勤劳动!!

希望新的一年里论坛更上一层楼!!

### Lumion3D 面板翻译



效面板 翻译与详解



01. 色彩特效



02. 场景特效



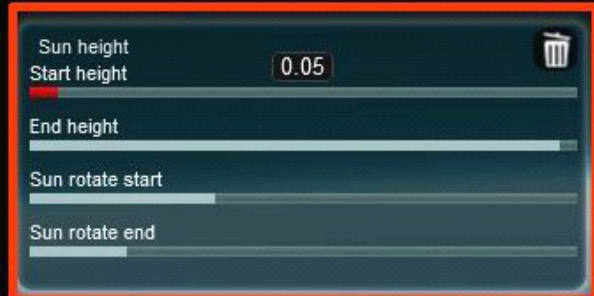
03. 片段特效

1. Hide a layer  
隐藏图层



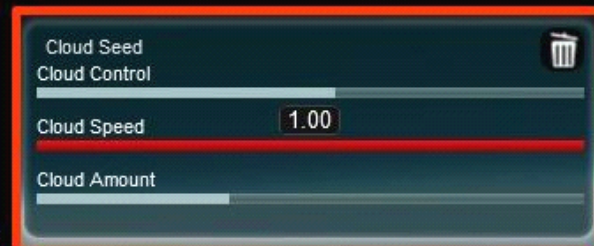
**隐藏图层：**通过拖动划杆，来隐藏相应的图层。我试验的结果是，数值0是隐藏图层1，数值1是隐藏图层2，以此类推，数值5是全部显示。

2. Set sun height  
太阳高度特效



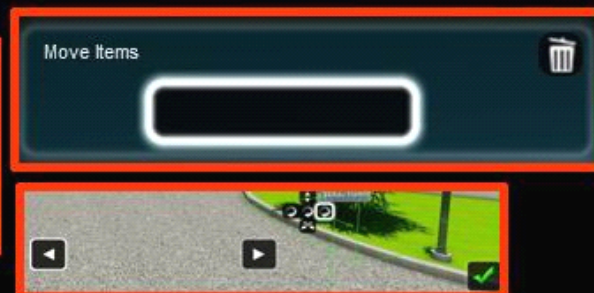
**太阳高度特效：**前两项控制动画片段开始和结束时太阳的高度，后两项设置动画片段开始和结束时的太阳方位。从而达到阴影效果变化的动态效果。

3. Set Cloud Seed  
云层催化特效



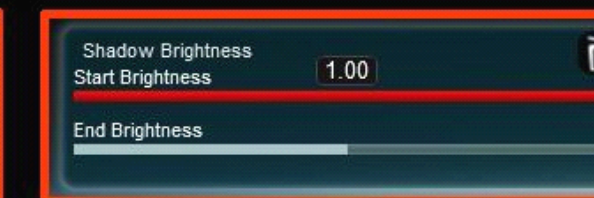
**云层催化特效：**即云层的动态效果，第一项“云层控制”第二项云层位移速度，第三项云层数量。第三项为0值时此特效不起作用，必须设置云层数量。

4. Move Items  
物体位移特效



**物体位移特效：**车，人等物体的移动效果靠的就是这个特效了，点中间的黑色按钮后进入场景编辑，设置初始帧和结束帧物体的位置，从而达到物体位移的效果。如果是行走的LU人物，会以匀速向结束帧的方向移动。

5. Animate shadow brightness  
动态阴影亮度



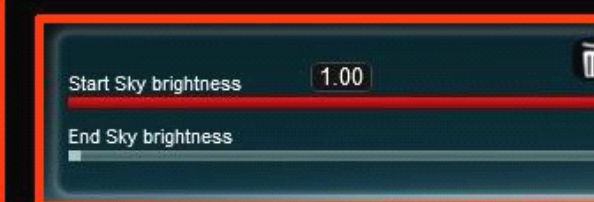
**动态阴影亮度：**对应阳光参数里的阴影亮度，可以设置阴影的亮度由暗到亮的渐变或者由亮到暗的渐变效果。

6. Animate Fog  
动态雾特效



**动态雾特效：**数值都为1，可以控制雾气由大到小或者由小到大的渐变过程。

7. Animate sky brightness  
动态天光亮度



**动态天光亮度：**顾名思义，就是控制天光亮暗的特效，在制作日出或者日落效果的时候可以用得上~

## 场景特效 - 详解 (1)

<p>8.</p> <p>Animate sun brightness</p> <p>动态阳光亮度</p>		<p><b>动态阳光亮度：</b>顾名思义，就是控制阳光强弱渐变的效果，在制作日出或者日落效果的时候可以跟“太阳高度”特效一起使用~</p>
<p>9.</p> <p>Animate bloom</p> <p>动态曝光度</p>		<p><b>动态曝光度：</b>对应“相机参数”里的那个曝光度，可以达到动画片段中曝光度渐变的效果。</p>
<p>10.</p> <p>Animate streaks</p> <p>动态泛光效果</p>		 <p><b>动态泛光效果：</b>控制动画中泛光效果的强弱，或是改变阳光拖尾的泛光渐变效果。</p>
<p>11.</p> <p>Animate contrast</p> <p>动态对比度</p>		<p><b>动态对比度：</b>此特效同样对应的是相机参数中的“对比度”参数，通过设置来达到在动画中对比度强弱的渐变效果。</p>
<p>12.</p> <p>Animate SSOA</p> <p>动态环境光像素遮蔽</p>		<p><b>动态环境光像素遮蔽：</b>对应参数界面中的“SSOA范围”的参数，通过设置可以达到在动画中SSOA参数的强弱变化。（其实这个还不是很懂得有什么用。）</p>
<p>13.</p> <p>Animate brightness</p> <p>动态画面亮度</p>		<p><b>动态画面亮度：</b>在动画中画面亮度渐变的效果。</p>
<p>14.</p> <p>Animate fog height</p> <p>动态雾高度</p>		<p><b>动态雾高度：</b>在有雾气的场景中，第一项调低，第二项调高数值，这样随着动画镜头的延伸，雾气的高度会越来越高，水平方向和垂直方向的能见度会慢慢提升。比如随着时间的流逝，雾气会逐渐消失，天空上的云也越来越清晰~</p>

## 场景特效 - 详解（2）

15.

Animate shadow range

动态阴影范围

Start shadow range

End shadow range

0.2

**动态阴影范围：**对应参数界面中的阴影范围，可以在动画中实现阴影显示范围远近渐变的特效~

16.

Animate fog color

动态雾气色彩

Start fog color

End fog color

0.03

**动态雾气色彩：**十分好玩的一个特效，在大雾场景中，可以使雾气的颜色随着时间而发生变化。数值靠近0的方向是红色调，中间是蓝色调，数值靠近1时为绿色调。

17.

Animate cloud lightning

动态云层亮度

Start cloud lightning

End cloud lightning

**动态云层亮度：**使云层实现有亮度渐变的特效~

18.

Animate cloud brightness

云层自发光

Start cloud brightness

End cloud brightness

这个翻译可能有点问题，跟上面的那个特效比，这个特效更加像是自发光，数值达到1时整个云团都是发光的，这两项的差别估计还需要一些实践来区分。

19.

Animate shadow color

动态阴影颜色

Start shadow color

End shadow color

1.0

**动态阴影颜色：**阴影颜色渐变的特效，数值为1时，阴影颜色偏蓝偏冷色调，数值为0时，阴影颜色为暖色调，更接近物体本来的颜色...

20.

Stereoscopic settings

立体效果设置

Stereoscopic Settings

Eye distance

0.1

Focus distance

Left-Right

Right-Left

**立体效果设置：**第一项 Eye distance（眼间距），第二项 Focus distance（焦距）。估计是调节让画面更加接近人眼观察效果的特效~ 调了一下没发现什么特别的变化~

21.

Reflection Control

反射控制

Reflection Control

Reflection Minimum Range

All objects

Land+Sky

Camera Position

Custom Position

Set reflection point

**反射控制：**拖杆是调节“反射最小范围”。按钮分别是：  
所有物体      地面+天空  
相机方向      自定义方向  
设置反射点

木木  
制作



1. 调色器



(所有数值初始值都是0.5)

感觉就是色彩饱和度，调节色彩的丰富程度，0为黑白。这个伽马值不是很会用，调节上感觉跟亮度一样，大家可以自己把握。



2. 淡入淡出



这个特效还是蛮实用的，在片头的时候可以运用！



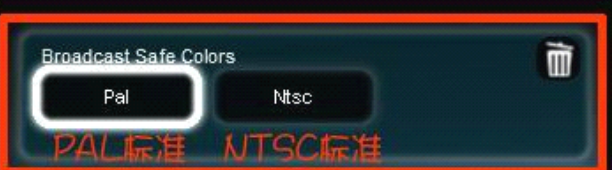
3. 暗角特效



数量大小 决定暗角的范围  
柔和程度 决定暗角的深浅



4. 广播电视标准



这个是根据广播电视标准来选择，咱们中国用的是PAL标准比较目。PAL标准25帧/S；NTSC标准24帧/S。不过在这里不知道是否会影响到帧数，有待测试。



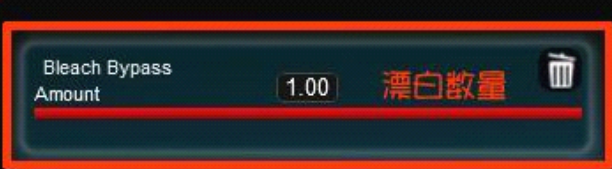
5. 夏贝尔



Sobel可把视频帧图像转换成边缘强度图。  
这个不知道有啥用，期待大家的研究成果~



6. 漂白效果



漂白效果：顾名思义，很容易理解~



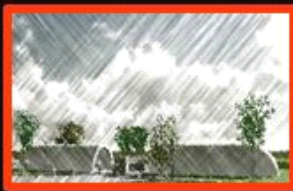
7. 梦幻效果



通过调节，可以让动画更加艳丽，更加梦幻~



8. 光纤束效果



9. 中值滤波

Median Filter

2.00 中值滤波程度

中值滤波 是一种非线性平滑技术，它将每一像素点的灰度值设置为该点某邻域窗口内的所有像素点灰度值的中值。

10. 炭笔效果

Charcoal

Line Width 2.50 线宽

Background 背景底色

就跟PS里的炭笔滤镜差不多，其实感觉不是很实用的功能

11. 模糊特效

Blur out

In duration(s) 开始时模糊持续时间 (秒)

Out duration(s) 2.00 结束持续时间 (秒)

其实就是模糊淡出淡入的效果

12. 形态抗锯齿

MLAA

Anti Alias Softness 1.00

形态抗锯齿级别

通过效果对比图可以很明显的看到，开了形态抗锯齿后，锯齿有比较明显的改善了~

13. 动态模糊

Motion Blur

没有数值选择，直接产生特效

顾名思义，产生那种快速移动时产生的物体模糊效果。

14. 覆盖图像

Overlay Image Choose File 选择图片文件

Fade 不透明度

fade 数值最大时，整个图片都是不透明的，图片在动画过程中一直存在！

15. 数码调光

ColorGrading

S-Curve S-curve 曲线值

Min Luma 最小 Luma 值

Max Luma 最大 Luma 值

Gamma 伽马值

Saturation 0.9 色彩饱和度

16. 噪波效果

Noise

Intensity 噪波强度

Color 颜色

Size 0.9 噪波尺寸

可以产生电视上那种老影片的效果，做旧的时候可以用这个效果~

色彩特效 - 详解 (2)