

La prise en main de blender...

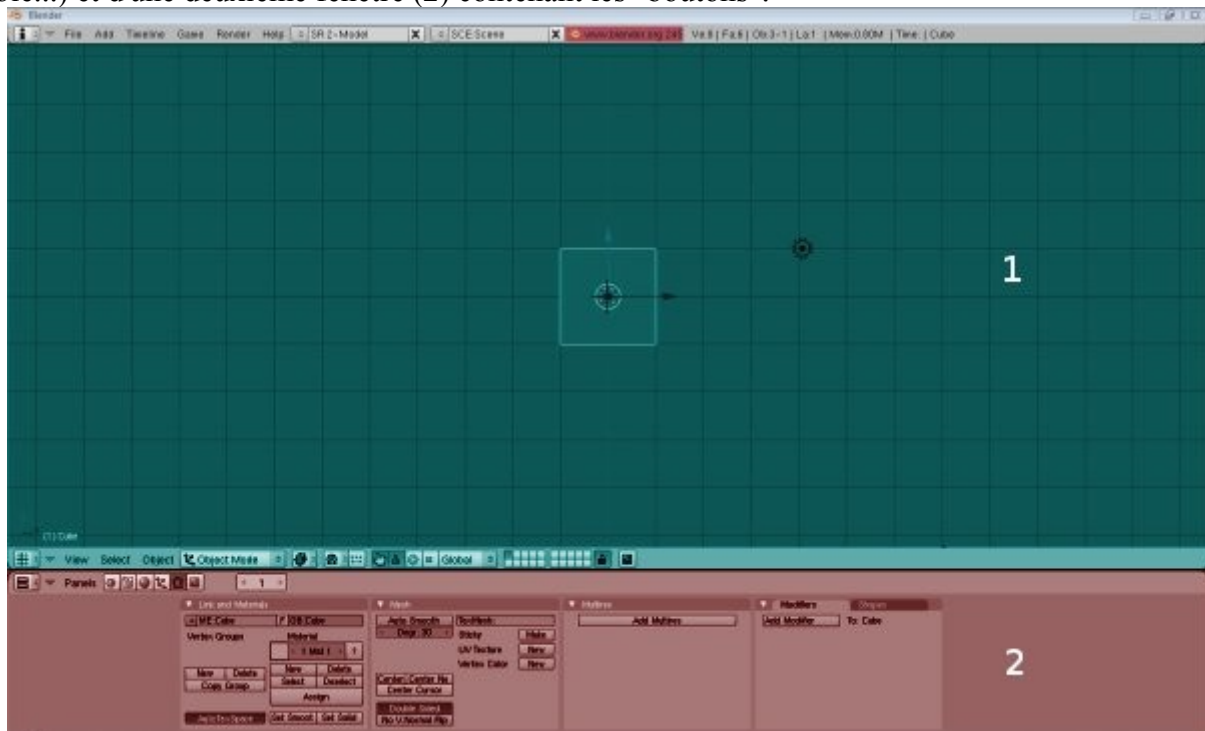
Après avoir téléchargé et installé blender sur votre ordinateur, il faut maintenant faire connaissance avec ce logiciel. Il peut au premier abord sembler un "peu" compliqué, mais il n'en est rien.

Blender peut effectivement sembler difficile à utiliser la première fois. Mais en fait, son interface est entièrement personnalisable, ce qui peut le rendre beaucoup plus facile à appréhender. De même, je vous conseille d'imprimer tous les raccourcis utilisables afin de rendre votre travail plus facile et agréable.

Commençons par la découverte de cette interface ainsi que sa personnalisation afin de permettre un plus grand confort. Vous avez l'habitude avec un autre logiciel 3d, pas de problème donnez à blender son apparence (ou une apparence très proche) qui vous facilitera la vie.

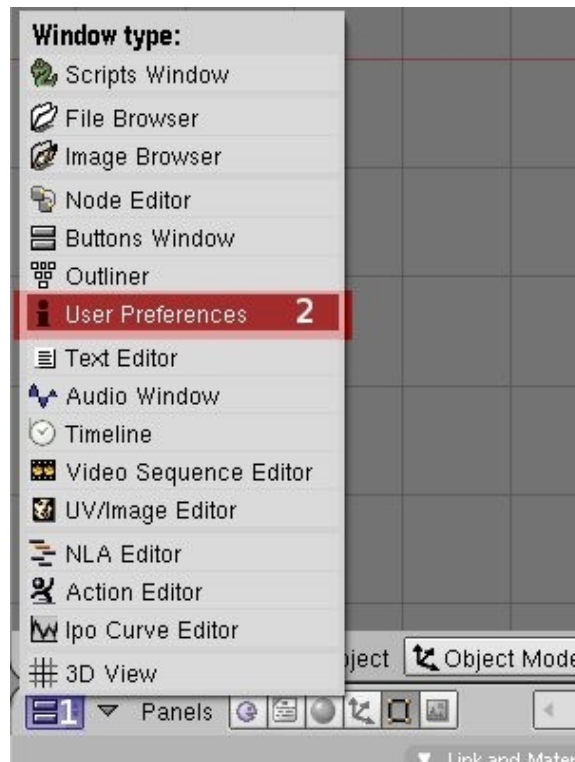
1. L'interface.

L'interface par défaut est simplement constituée d'une vue objet (1) contenant un cube (objet par défaut : changeable...) et d'une deuxième fenêtre (2) contenant les "boutons".

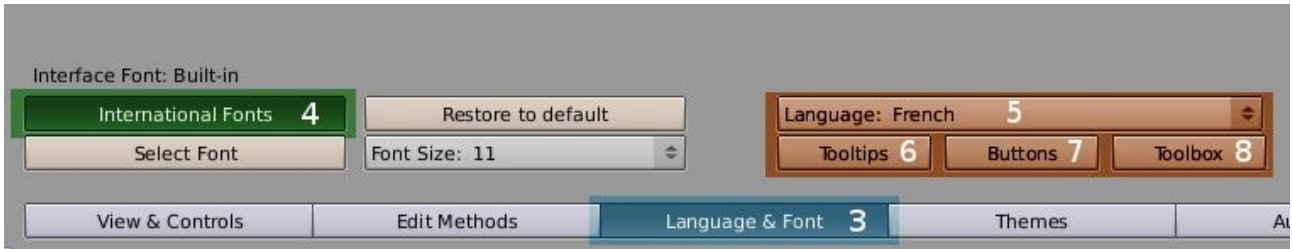


2. Prise en main

- La première des choses à faire est de traduire blender en français pour plus de simplicité. Pour cela dans la fenêtre du bas (faisable également dans les autres fenêtres), cliquez sur le premier icône à gauche (1) et sélectionnez « *User Preferences* » (2).

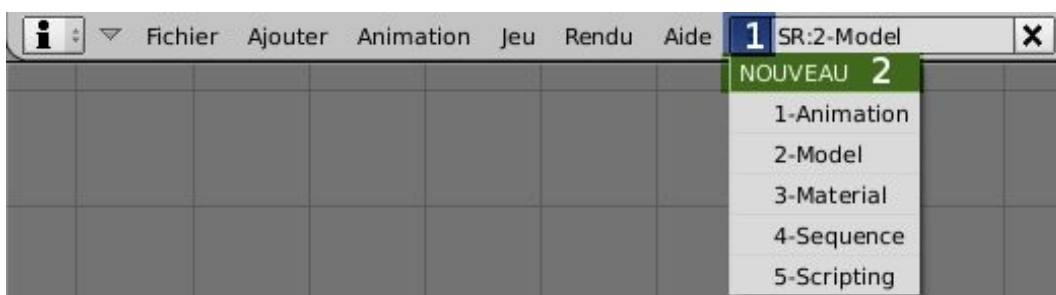


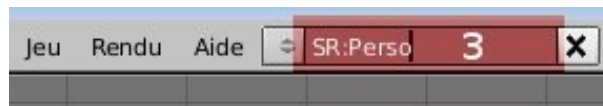
- Vérifiez que « *Language & Font* » (3) est sélectionné et cliquez sur « *International Fonts* » (4). Dans le menu « *language* » sélectionnez « *language : French* » (5) et vérifiez que les boutons « *Tooltips* » (6) (« **Bulles d'aides** »), « *Buttons* » (7) (« **Boutons** ») et « *Toolbox* » (8) (« **Boîte à outils** ») sont sélectionnés. Vous devriez alors voir les textes écrits en français (parfois certains mots ne sont pas traduits...)



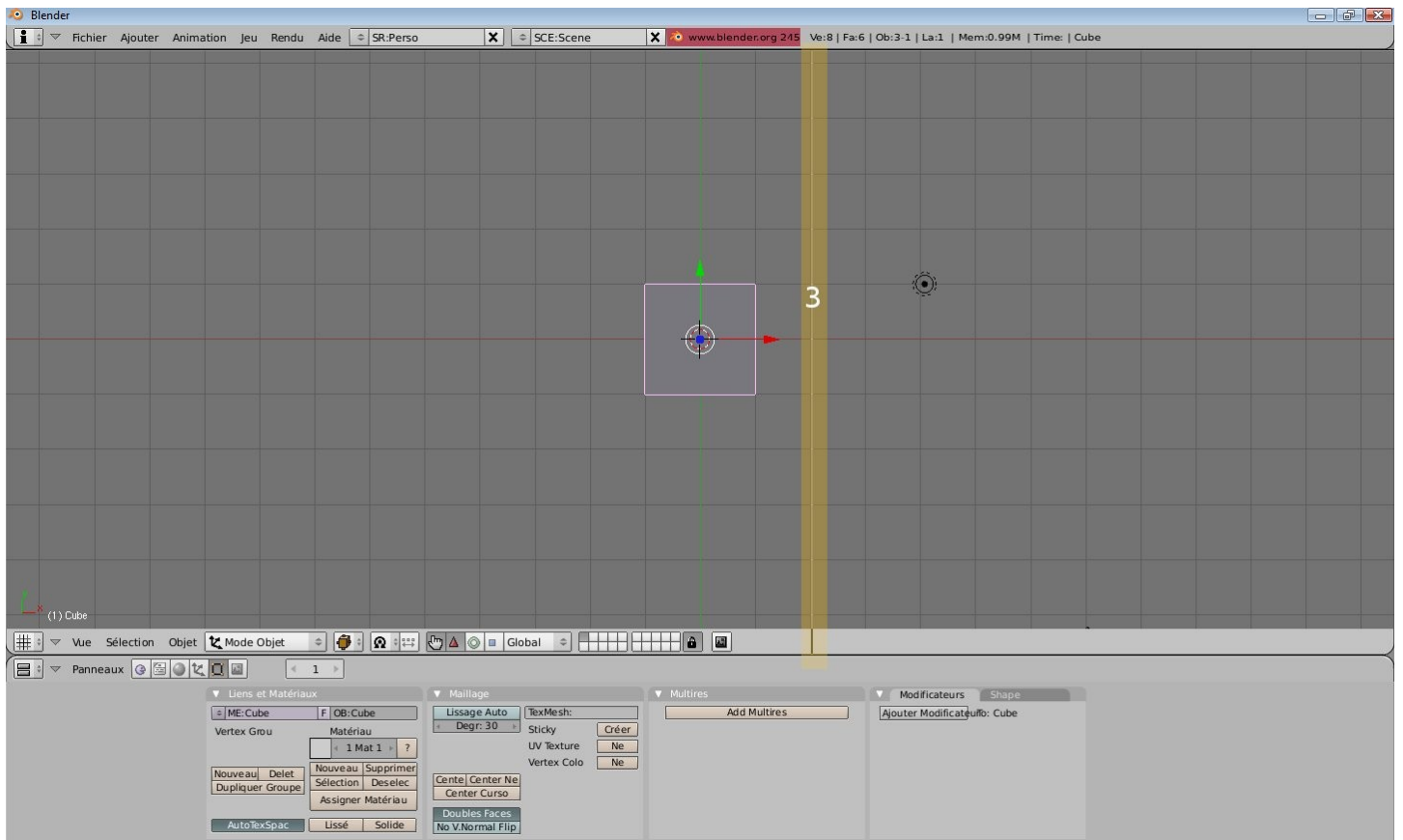
Vous devriez alors peut être mieux comprendre le logiciel. Attention, certains utilisateurs habitués à d'autres logiciels ou alors à faire de la 3d en anglais pourraient perdre certains repères.

- Après cette première prise en main, il faut maintenant rendre blender plus ergonomique. Chacun ses propres habitudes... Je vais donc juste vous expliquer brièvement comment modifier l'apparence de blender. Nous allons donc tout d'abord créer une nouvel affichage en cliquant sur le menu des différents affichages déjà présents dans blender (1). Nous allons donc choisir « *Add New* » (« **Nouveau** ») (2) et cliquer sur le nom de la nouvelle vue pour lui donner un nom : Perso (3) puis valider par la touche « Entrée ».

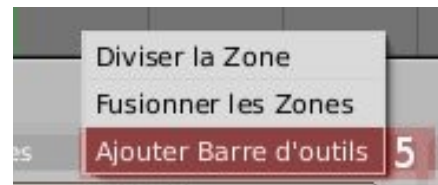




- Nous allons donc voir comment fractionner l'espace de blender et créer de nouvelles fenêtres. Afin de scinder une fenêtre en deux, il suffit de réaliser un clic droit sur l'un des bords de la fenêtre à scinder (1) et de sélectionner « *split area* » (2) (« **Diviser la zone** »). Une barre séparant la fenêtre apparaît alors (3). Vous pouvez alors déplacer cette barre et cliquer afin de séparer les espaces (attention si vous souhaitez annuler cette action, faite un clic droit). Si vous avez séparé deux zones et souhaitez annuler cette séparation, vous pouvez fusionner deux zones en faisant un clic droit sur la limite entre ces deux fenêtres et en sélectionnant « *Join areas* » (4) (« **Fusionner les Zones** »).

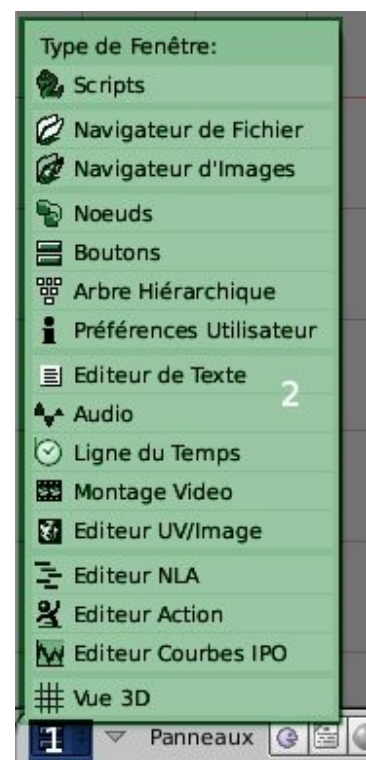


- Nous allons maintenant voir comment modifier les barres d'outils des fenêtres et même les supprimer (idéal dans les vues 3d afin de gagner de la place...). Afin de les supprimer, faites un clic droit sur la barre (1), un menu contextuel « *header* » (« **Barre d'outils** ») apparaît alors :
 - (2) : « *Top* » (« **Vue d'en haut** ») permet de placer la barre d'outils en haut de la fenêtre.
 - (3) : « *Bottom* » (« **Bas** ») permet de la placer en bas de la fenêtre.
 - (4) : « *No Header* » (« **Sans barre d'outils** ») permet de supprimer la barre d'outils. (afin de replacer une barre d'outils supprimée, faites un clic droit sur l'un des bords de la fenêtre et sélectionnez « *Add header* » (5) (« **Ajouter Barre d'outils** »)).



- La dernière des fonctions que nous allons traiter dans ce tutoriel (que nous avons déjà utilisé un précédemment) est comment modifier le contenu d'une fenêtre. Pour cela, il suffit de cliquer dans la barre d'outils sur la première icône (1) et de choisir le contenu dans le menu contextuel (2) :

- « *Scripts Window* » (« **Scripts** »): permet d'exécuter les scripts de blender, ceux téléchargés sur internet ou d'en créer éventuellement.
- « *File Browser* » (« **Navigateur de Fichier** ») permet de naviguer dans les système de fichiers de l'ordinateur afin de rechercher des fichiers ou dossiers.
- « *Image Browser* » (« **Navigateur d'images** ») permet également de naviguer dans le système de fichiers de l'ordinateur mais en visionnant les images sous forme de vignettes.
- « *Node Editor* » (« **Noeuds** ») permet d'accéder au système d'édition de noeuds qui permet d'obtenir des effets supplémentaires ou de réaliser des montages ...
- « *Buttons Window* » (« **Boutons** ») permet d'afficher les boutons permettant de paramétrer les objets, utiliser certaines options telles que les systèmes de particules, le rendu, où encore le système « *logic* » (« **Logique** ») indispensable à la création de jeux...
- « *Outliner* » (« **Arbre Hierarchique** ») : une arborescence des objets présents dans la scène.
- « *User Preferences* » (« **Préférences Utilisateur** ») : (que nous avons déjà utilisé...) : permet de modifier les préférences d'utilisateur.
- « *Text Editor* » (« **Editeur de Texte** ») un éditeur de texte qui permet notamment de créer des scripts python. Il présente une coloration syntaxique.
- « *Audio Window* » (« **Audio** ») permet d'afficher les sons « .wav » employés dans le projet.
- « *Timeline* » (« **Ligne du temps** »): cette ligne du temps permet de contrôler finement l'animation grâce à l'édition de clés ou autres paramètres.
- « *Video Sequence Editor* » (« **Montage Vidéo** ») permet de rajouter des effets spéciaux à vos animations ou encore de réaliser des montages vidéos.
- « *UV/Image Editor* » (« **Editeur UV/Image** ») : permet de contrôler le dépliage UV ou encore la peinture sur les images UV.
- « *NLA Editor* » (« **Editeur NLA** ») et « *Action Editor* » (« **Editeur action** ») permettent de contrôler l'animation de squelettes ou maillages grâce à l'insertion de clés d'animation sur la ligne du temps.
- « *IPO Curve Editor* » (« **Editeur Courbe IPO** ») permet de contrôler les mouvements de rotation, d'agrandissements... des objets grâce à un système de clés d'animation sur la ligne des temps.
- « *3D View* » (« **Vue 3D** ») permet d'afficher un vue de la scène en cours.



Après avoir modifié l'interface blender comme vous le souhaitez, il faut maintenant sauvegarder ces changements (Dans le cas contraire, ceux – ci vont disparaître au prochain chargement de blender). Pour cela, cliquez sur « *Save Default Settings* » (1) (« **Enregistrer -> scène de démarrage** ») dans le menu « *File* » (2) « **Fichier** »)

