

Tutoriel sur les Interfaces de Blender

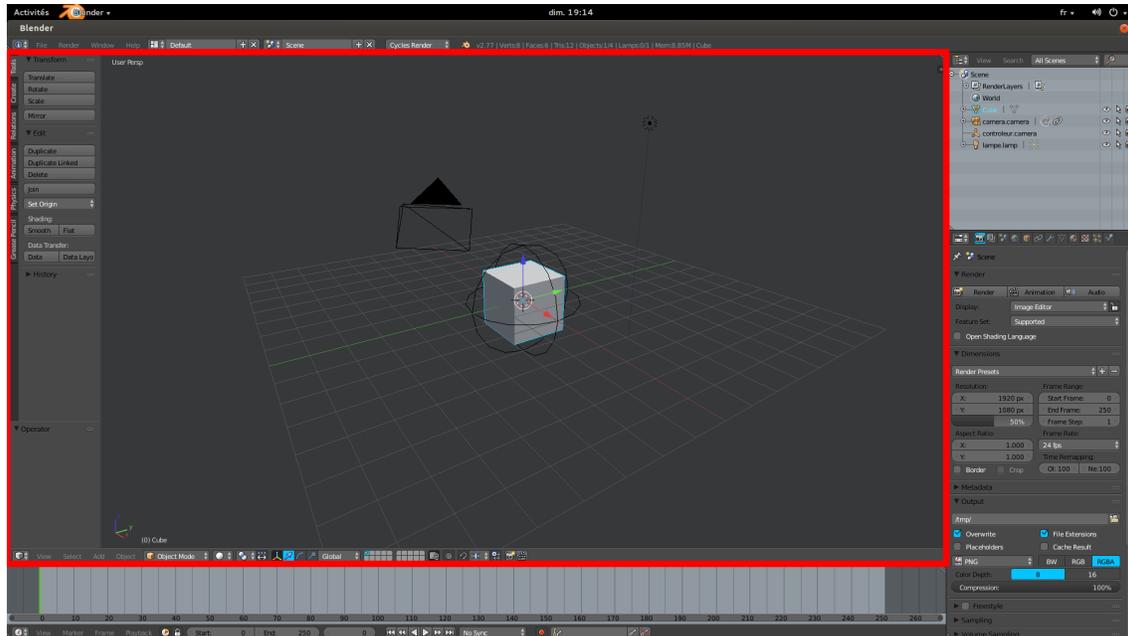
Table des matières

1. La fenêtre 3D :	2
2. La fenêtre des propriétés :	3
3. L'outliner :	4
4. La timeline :	4
5. modifier l'interface	5

Introduction :

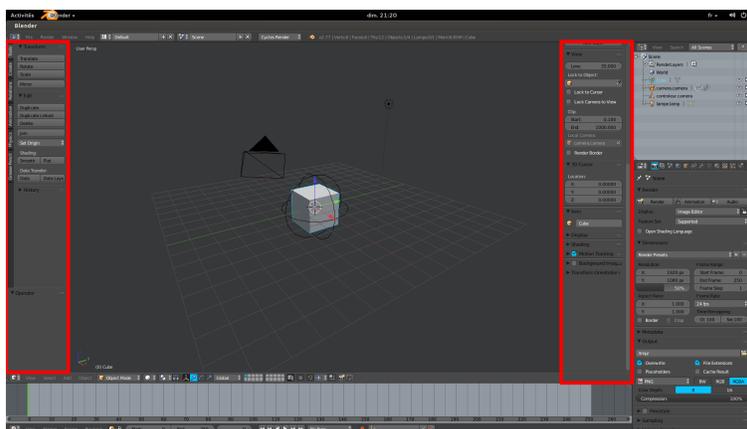
Ce cours est destiné à apprendre à manipuler correctement l'interface de Blender ainsi que toutes les subtilités qui en retournent.

1. La fenêtre 3D :



Aperçu de la fenêtre 3D de Blender.

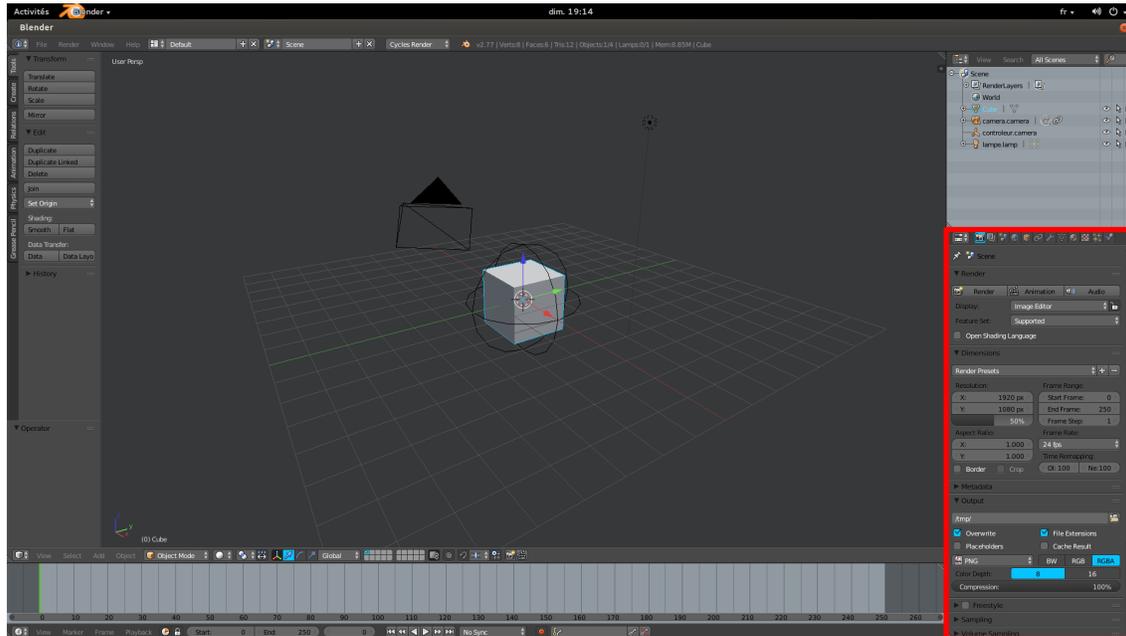
C'est dans la fenêtre 3D que le modelleur va passer la plupart de son temps. La fenêtre 3D propose notamment deux menus contextuels. Le premier menu permet d'accéder à différentes fonctions utiles à la modélisation. Le second panneau, quant à lui, permet l'accès à certaines propriétés de l'objet sélectionné et de la scène. Ces panneaux sont affichables grâce aux raccourcis clavier respectif T et N.



Tutoriel sur les Interfaces de Blender

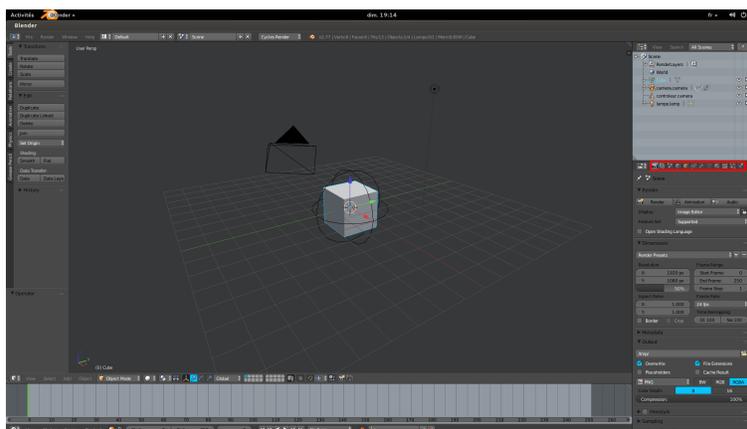
Zone d'apparition des menus contextuels
dans la fenêtre 3D.

2. La fenêtre des propriétés :



Aperçu de la fenêtre des propriétés de Blender

La fenêtre 3D permet l'accès à différentes options et fonctionnalités de Blender, ces dernières sont organisées en différents menus (voir image ci-après) : la composition des différents menus sera détaillée dans un autre tutoriel.



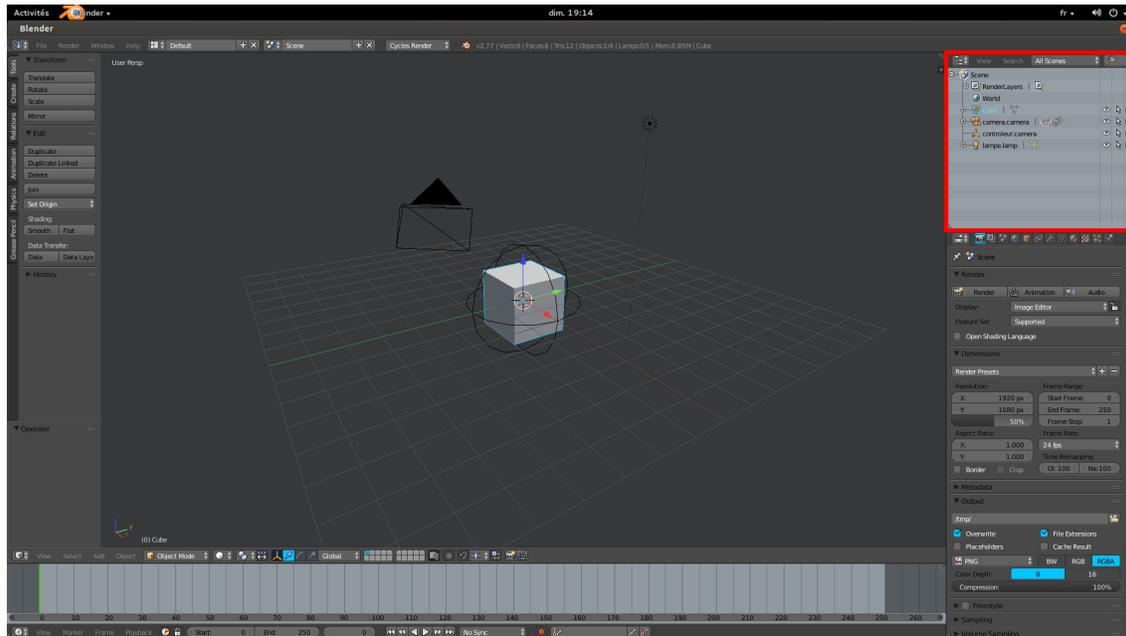
Aperçu des menus de la fenêtre des propriétés de Blender.



3. L'outliner :



L'outliner est une fenêtre de prévisualisation des données propre à votre fichier Blender. L'outliner peut notamment servir à la prévisualisation de la scène courante mais aussi des différents groupes ou encore des scènes générées dans votre fichier.

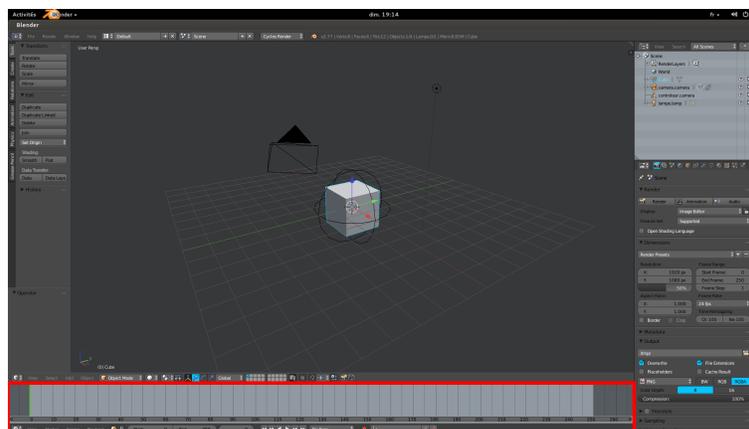


Aperçu de l'outliner de Blender.

4. La timeline :



La timeline est une frise chronologique dont l'unité de temps est la frame (il est possible de définir un nombre de frame par seconde, en générale on règle à 25).



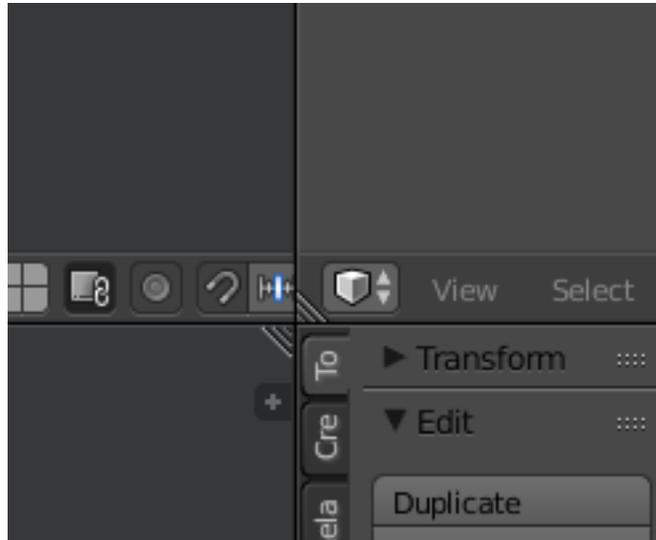
Aperçu des menus de la timeline de Blender



5. modifier l'interface

Dans blender il est possible d'organiser les fenêtre de son interface. Le système de modification d'interface de blender repose sur quelque élément. La première chose a remarquer et cette icon.  disposé en haut a gauche ou en bas a gauche suivant la fenêtre et dont le logo vas évidemment changer suivant la fenêtre courante. ce menu vas vous permetre de changer de type de fenêtre (fenêtre 3D, outliner ...).

Pour dupliquer une fenêtre il faut utiliser les coin striller disposer en haut a droite ou en bas a gauche des fenêtre de vos interface. (voir image ci dessous)



Aperçu des menus de la fenêtre des propriétés de Blender.

Un cliquer glisser verticalement ou horizontalement depuis l'un de c'est coin striller vers l'intérieur de la fenêtre courante permetra de scinder la fenêtre verticalement ou horizontalement. Un cliquer glisser vers l'extérieur de la fenêtre courante permetra de fusionné la dite fenêtre avec la fenêtre voisine.

