



Home

Introduction

Op. Basiques

Guide rapide

Manuel en-ligne de Blender

Bienvenue à la version 1.5 du bref manuel en-ligne de Blender.

Ce document contient les informations et les instructions qui vous vous débrouiller avec Blender, l'étonnant logiciel de modélisation 3D de la société NaN (Not a Number).

Ce manuel en-ligne est un extrait des premiers chapitres de la version 1.5 du Manuel Blender. [Visitez la boutique Blender!](#)

Contenu

Introduction

Op. Basiques

Guide rapide

- Les blocs de données
- L'organisation des données
- Les écrans de Blender
- Les sélections
- Les transformations
- La modélisation
- Les matériaux
- Les fichiers
- Manipuler la vue 3D
- Ajouter des objets
- L'édition de Mesh
- Le rendu

La Homepage officielle de Blender - <http://www.blender.nl/>

Le site officiel '[NewsGroup-like](#)' de Blender.

Code HTML et interface du site réalisés par :
[Chris Frost](#) et [Tommy-Carlos Williams](#)

Traduction française réalisée par :
[Thomas Carton](#)





Les blocs

Introduction

Structure

Le système orienté objet

Les écrans

Blender possède une structure strictement orienté-objet. Chaque aspect 3D est manipulé sous forme de petits blocs de données. En les liant les uns aux autres, en en faisant des copies, en les éditant et en les réutilisant, on peut construire des environnements complexes, en utilisant le minimum de ressources.

Les principaux blocs de données

La scène

C'est une fenêtre sur le monde 3D. Ce bloc contient les informations de rendu (camera, résolution d'image, etc...) et les liens entre les scènes. Les scènes peuvent utiliser les mêmes objets. Les scènes peuvent aussi être liées pour former un ensemble de scènes (film).

Le monde

Ce bloc contient le ciel, les étoiles, l'exposition, and d'autres paramètres d'environnement.

L'objet

C'est le bloc 3D de base. Il contient les informations de position et les matrices de transformation. Il peut être lié à d'autres objets pour créer des hiérarchies ou des déformations. Les objets peuvent être 'vides' (ils peuvent posséder un lien vers une ObData qui précise si c'est un maillage, une courbe (Curve), une charpente (Lattice), une lumière (Lamp), etc...). Les objets peuvent être liés aussi bien à des courbes d'animation qu'à des matériaux.

Le maillage

C'est le bloc du maillage des triangles et des quadrilatères. Il contient les faces et normales. Il peut avoir un bloc clef-image (keyframe) pour définir un morphing par rapport au temps (morphing). Et il peut être lié aux matériaux.

La courbe

C'est le bloc responsable du text (Text), des courbes de bézier (Bezier) et surfaces NURBS 3D. Il possède aussi une structure clef-image (keyframe) pour être lié aux matériaux.

Le matériau

Ce bloc de données contient les propriétés visuelles telles que la couleur, la réflectivité et la transparence. Jusqu'à huit textures différentes peuvent être liées.

La texture

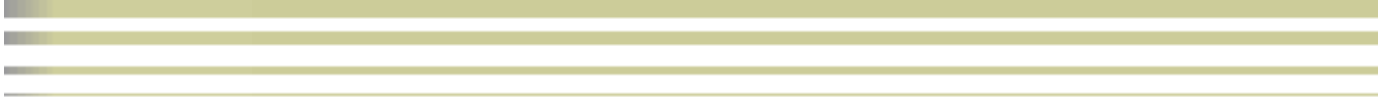
Ce bloc utilise les images, les formules procédurales ou les plugins pour générer une texture. Il peut être lié à un matériau, une lumière (Lamp) ou au monde.

La lumière (Lamp)

C'est le bloc utilisé pour les informations d'éclairage telles que la couleur et d'ombre. Il peut aussi bien être lié à des blocs de texture qu'à des matériaux.

Ipo

C'est le principal système de courbes d'animation. Les blocs Ipo p
par les blocs objet (pour le mouvement), mais aussi par les blocs
animer les couleurs par exemple.





Les blocs

Introduction

Structure

Un exemple de structure

Les écrans



Cliquez pour agrandir.

Cette capture d'écran montre une simple scène Blender.

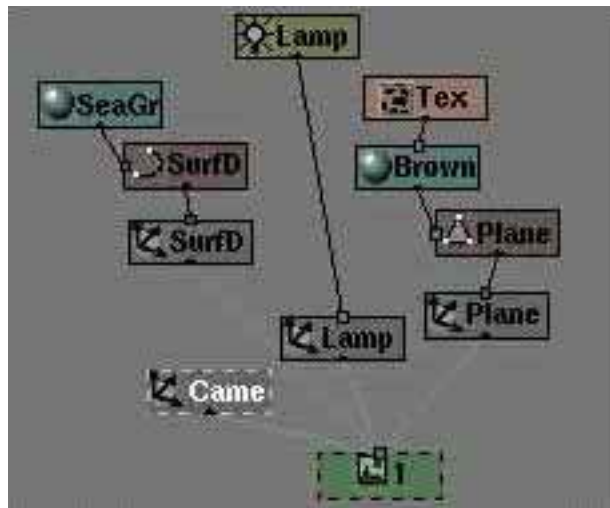
Il y a trois fenêtres dans cet exemple :

- La plus grande est la fenêtre 3D.
- La fenêtre représentant un diagramme est appelée 'Outliner' Blender. Elle affiche l'organisation actuelle des blocs (structure).
- La troisième fenêtre affiche l'image du rendu de cette scène.

Il y a trois objets dans la fenêtre 3D : une caméra, un plan (plan (surface Torus), et un spot (Lamp/spotlight).

Chacun de ces objets a été créé, modélisé et positionné grâce à la

Normalement, la sélection dans Blender ne marche que sur les objets. Dans cet exemple, seulement quatre sélections différentes peuvent être effectuées : sélectionner un objet, l'interface de Blender visualise directement la structure ce qui est lié à l'objet. C'est pourquoi il est très important à l'esprit qu'un objet est seulement le 'porteur' d'une structure (collection de blocs contenant les informations concernant l'actuelle propriété de rendu ou les courbes d'animation).



Cette structure est affichée dans la Outliner. En bas, se trouve la scène, sous le label '1'. La scène est liée au (à travers les lignes gris-clair). L'objet 'Plane' dans cet exemple est lié à un bloc de maillage 'Plane'. Ce bloc de maillage contient la forme 3D actuelle, une simple face (qui correspond au sol du tore (Donut)). Quand vous liez un maillage à un objet, il acquiert son 'existence' et une certaine position dans l'espace 3D. Le maillage, à son tour, est lié à un matériau, où les propriétés sont stockées. Pour finir, le matériau lui-même est lié à un bloc de texture.

Note:

L'interface de Blender offre de nombreuses options de création de liens vers d'autres blocs et de réutilisation de blocs existants. Il est grandement nécessaire d'être familier à cette approche pour comprendre l'interface de Blender. C'est un système direct et d'un usage implacable.

Pour beaucoup d'utilisateurs, c'est tout d'abord très confus et pas la pente abrupte de la courbe d'apprentissage précédemment mentionnée. Heureusement, après un moment, cela devient amusant et comme une 'nature'; les nouveaux outils et structures deviennent un sacré challenge pour votre esprit créatif.





Les blocs

Introduction

Structure

Les écrans et les fenêtres

Les écrans



Cliquez pour agrandir.

Chaque fichier Blender peut avoir un nombre illimité d'écrans (Screens).

Un écran peut être divisé en fenêtres et on peut attribuer une fonction à chaque fenêtre.

Chaque fenêtre possède un en-tête (header), qui peut être placé en fonction des goûts de l'utilisateur. Le bouton le plus à gauche de la fenêtre sous forme d'icone.

Comme les systèmes de fenêtrage habituels, seulement une fenêtre est active à la fois, et seulement cette fenêtre peut recevoir les entrées de l'utilisateur. Une fenêtre peut avoir une gestion différente de la souris et du clavier.

Pour redimensionner une fenêtre, placer simplement le curseur de la bordure de la fenêtre. Le curseur change de forme. Cliquez et maintenez le bouton gauche pour déplacer cette bordure. Cliquez avec le bouton du milieu pour redimensionner la fenêtre. Cliquez avec le bouton droit pour unir deux fenêtres adjacentes.

Habituellement, une fenêtre Info se trouve en haut de l'écran. Elle affiche les propriétés de la scène et de l'écran ainsi qu'un paquet de statistiques sous forme de diagramme. Si vous glissez le bord inférieur de la fenêtre, vous trouverez le menu de l'utilisateur. Nous reviendrons plus tard là-dessus.

Voici les principaux types de fenêtre :

- Fenêtre 3D (3DWindow). Elle affiche les objets en fil-de-fer (wireframe), solides (solids), ou en ombrage Gouraud (GouraudShaded).
- Fenêtre de Boutons (ButtonsWindow). Elle affiche les options de configuration de type de bloc.
- La fenêtre Ipo (IpoWindow). Pour les courbes d'animation et les clés/sommet (VertexKeys).
- La fenêtre OpsWindow présente la structure des blocs sous forme de diagramme.
- La fenêtre SequenceWindow. Pour l'édition vidéo et la post-production.
- La fenêtre des fichiers (FileWindow). Pour charger ou enregistrer des fichiers.



Les entrées

Les Opérations de base

Les sélections

Blender a été conçu comme un système orienté "deux mains". Pour réagir et venir de la souris, la plupart des commandes sont disponibles à partir des boutons de la souris et des touches du clavier (hotkeys). Il y a un "outil" (Toolbox) disponible via la barre d'espace qui affiche (et raccourcis claviers les plus courants). La "touche finale" étant que les commandes sont disponibles par des "gestes" réalisés avec le curseur.

Les transformations

L'édition

Les entrées de l'utilisateur

Les matériaux

La souris

L'animation

L'utilisation de la souris a été généralisée le plus possible :

Les fichiers

- Bouton Gauche : pour les boutons, les curseurs, la modification pour placer le curseur 3D.
- CONTROL + Bouton Gauche : ajoute un sommet.
- Bouton du Milieu : pour changer l'angle de vue ou pour changer le délimiteur au cours des transformations.
- SHIFT + Bouton du Milieu : change le point de vue.
- CONTROL + Bouton du Milieu : zoome ou dézoome la vue.
- Bouton Droit : sélectionne et active.
- SHIFT + Bouton Droit : étend la sélection.
- CONTROL + Bouton Droit : sélectionne et active les objets à partir du centre uniquement.
- Bouton Droit : glisser-déposer : mode translation.

Le clavier

Pour le clavier, voici les règles générales :

- F1 - F12: raccourcis claviers globaux, indépendants du type de touche, les touches de fonction les plus importantes :
 - F1: Charge un fichier Blender.
 - F2: Enregistre un fichier Blender.
 - F3: Enregistre l'image.
 - F12: Réalise le rendu de l'image.
- ESC: pour restorer ou sortir de n'importe quoi (des menus, du rendu, d'une sélection de fichier, etc...)
- Le pavé numérique : raccourcis clavier spécifiques aux vues
- Barre d'espace : menu "boîte à outils" (Toolbox), affiche les raccourcis claviers courants.



Les entrées

Les Opérations de base

Les sélections

Sélection

Les transformat°

Voici les trois méthodes de sélection :

L'édition

- La sélection avec le bouton droit sélectionne (et active) tout le contenu unique item, et désélectionne donc tout le reste. Sinon, utiliser 'shift' pour étendre la sélection.
- Les items peuvent être sélectionnés avec une 'sélection carrée' en utilisant la touche B (BKey) et dessinez un rectangle autour des items avec le bouton gauche pour sélectionner, bouton droit pour désélectionner.
- Utilisez la touche A (AKey) pour sélectionner ou pour tout désélectionner.

Les matériaux

L'animation

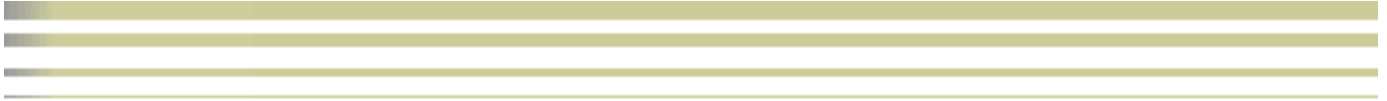
Les fichiers

Activé et Sélectionné

Blender marque une différence entre un item sélectionné et un item activé

- Seulement un objet peut être à la fois activé et sélectionné, pour permettre par exemple de voir les boutons d'option de l'item. L'objet activé est affiché dans une couleur plus claire que les autres objets.
- N'importe quelle quantité d'objet peut être sélectionnée. Virtuellement toutes les commandes clavier ont un effet sur les objets sélectionnés.

Cette distinction est importante au sein de l'interface non-restreinte. La plupart des raccourcis clavier ont une action sur toutes les données. Mais le contenu des fenêtres de boutons et de la fenêtre Ipo (IpoW d'animation) dépendent de l'item actuellement activé.





Les entrées

Les Opérations de base

Les sélections

Les transformations

Les transformations

Translation/Rotation/Echelle

L'édition

La plupart des actions dans Blender utilisent la translation, la rotation et le changement de taille (échelle) de certains items. Blender offre un grand nombre d'options pour cela. Reportez-vous à la section 'fenêtre 3D (3DWindow)' pour une liste intelligible. Les options se résument à :

Les matériaux

La Translation

L'animation

- La touche G (GKey), mode 'attraction' (Grab mode). Bougez la souris pour déplacer les items sélectionnés, puis pressez le bouton gauche de la souris, 'Entrée' ou la barre d'espace pour confirmer leur nouvelle position. Appuyez sur ESC pour annuler. La translation est toujours relative à la fenêtre 3D (3DWindow).

Utilisez le bouton du milieu pour naviguer dans les différents modes de limitation (axe X, axe Y, axe Z). Blender détermine quel axe de mouvement est réalisé.

- Bouton droit en mode glisser (hold-move). Cette option vous permet de sélectionner un objet et de passer directement en mode 'attraction' (Grab Mode).

La Rotation

- La touche R (RKey), mode rotation (Rotation Mode). Déplacez la souris autour du centre de rotation, puis pressez le bouton gauche de la souris, 'entrée' ou la barre d'espace pour confirmer. Appuyez sur ESC pour annuler. La rotation est toujours contenue dans le plan de la fenêtre 3D et se fait donc autour de l'axe perpendiculaire à la vue.

Le changement d'Echelle

- La touche S (SKey), mode Echelle (Scaling Mode). Déplacez la souris à partir du centre de l'objet, puis pressez le bouton gauche de la souris, ou la barre d'espace pour confirmer. Appuyez sur ESC pour annuler. Utilisez le bouton du milieu pour naviguer dans les différents modes de limitation (selon l'axe X, Y ou Z). Blender détermine l'axe approprié pour la direction du mouvement.



Les entrées

Les Opérations de base

Les sélections

Les objets et le mode Edition

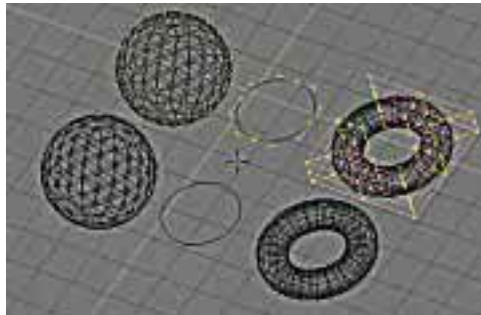
Les transformat°

L' édition

Les matériaux

L'animation

Les fichiers



Cliquez pour agrandir

Normalement, quand vous travaillez avec des objets, vous ne pouvez pas ajouter de nouvelles faces ou déplacer uniquement certains sommets. Pour cela, vous devez passer en mode Edition (EditMode) grâce à la touche Tab.

A ce moment là, l'édition se focalise et se bloque sur les données (ObData) de l'objet actif - à dire le maillage (Mesh), la courbe (Curve) ou la surface (Surface). Un nouveau panel de fonctions est alors disponible pour rajouter des sommets et des faces, extruder des polygones, dessiner des courbes, assigner des couleurs.

Vous ne pouvez pas ajouter ou activer d'autres objets en mode édition; vous devez quitter le mode édition en pressant une nouvelle fois la touche Tab.

Quand vous entrez dans le mode édition, Blender fait une copie des données indiquées. La touche U (UKey) sert ici de touche d'annulation; c'est-à-dire qu'elle restaure les données copiées (originales).

Pour vous aider à savoir que vous êtes dans le mode édition, le curseur prend la forme d'une croix horizontale.





Home

Introduction

Op. Basiques

Guide rapide

Les entrées

Les Opérations de base

Les sélections

Matériaux et Textures

Les transformations

Dans Blender, les matériaux et les textures forment deux blocs séparés. Cette approche a été choisie pour garder la simplicité de l'interface et la meilleure cohérence entre textures, lumières et monde.

L'édition

Matériaux et habillage (Mapping)

Les matériaux

Vous pouvez voir les réglages du matériau dans la fenêtre des boutons (ButtonsWindow) grâce à la touche F5. Pour la texture, pressez F6.

L'animation

La relation entre un matériau et une texture est appelée l'habillage. C'est une relation à deux sens. D'abord, l'information qui est passée à la texture est spécifiée. Puis l'effet de la texture sur le matériau est spécifié.

Les fichiers

Les boutons matériau (MaterialButtons) sur le côté droit sont réservés au mapping.

Chaque matériau possède huit canaux de texture différents. Chaque canal possède son propre mapping. Par défaut, les textures sont superposées les unes sur les autres.

Les Textures

Une distinction est aussi faite entre les textures 2D et les textures procédurales).

Le bois, par exemple, est une texture procédurale. Cela signifie qu'à chaque coordonnée 3D correspond une couleur ou une valeur particulière. Contrairement aux 'vraies' textures 3D, il n'y a pas de rupture de texture aux angles. Elles ressemblent toujours à ce à quoi elles sont sensées ressembler, même si elles sont coupées à un endroit; comme si un bloc de bois était réellement coupé.

La texture 'image' est la seule texture 2D, la plus fréquemment utilisée et la plus avancée des textures de Blender. Parce qu'elles sont bidimensionnelles, les textures dont l'image 2D est appliquée à l'objet 3D doivent être spécifiées dans le mapping.





Les entrées

Les Opérations de base

Les sélections

Clefs et courbes d'animation

Les transformations

Deux méthodes sont normalement utilisées dans les logiciels d'animation pour bouger les objets 3D.

L'édition

- Les Clefs d'animation ou Clefs/images (Key Frames).

La position complète sont enregistrées à certains moments certaines images (frames). Une animation est créée en un objet en fonction de ces images (frames), par intermédiaire créer un mouvement fluide. L'animateur travaille d'une autre et peut modifier les positions déjà créées.

Les matériaux

L'animation

- Les courbes de mouvement.

Des courbes peuvent être tracées pour chaque composant ce pour la position, la rotation, et la taille. Celle les graphiques du mouvement, avec la variable de temps horizontalement et la valeur du mouvement définie verticalement.

Les fichiers

Les deux systèmes sont complètement intégrés dans Blender : c'est là que vous pouvez créer et éditer des 'Ipo' simplement en pressant la touche I dans la fenêtre 3D. Un menu apparaît avec une panoplie de choix.

Pour voir un bloc Ipo, une fenêtre spéciale doit être ouverte. Vous n'importe quelle fenêtre en fenêtre Ipo (IpoWindow) à l'aide du raccourci Shift+F6.

Le bloc Ipo est universel dans Blender. Il ne fait pas la différence entre un mouvement d'un objet ou le réglage d'un matériau. Une fois que vous travaillez avec les blocs Ipo pour les objets, vous pouvez les appliquer à d'autres types de paramètres.





Les entrées

Les Opérations de base

Les sélections

Enregistrer et ouvrir des fichiers

Les transformations

Utiliser les touches F1 pour charger un fichier, F2 pour enregistrer et changer en une fenêtre de fichier (FileWindow).

L'édition

- Utilisez le bouton gauche pour activer des fichiers ou entrer dans un répertoire.
- Utilisez le bouton du milieu sur un fichier pour ouvrir ou enregistrer directement.
- Appuyez sur 'Entrée' pour charger ou sauvegarder le fichier sélectionné (celui affiché dans le bouton 'filename').
- Appuyez sur ESC pour annuler l'opération et retourner à la fenêtre précédente.

Les matériaux

L'animation

Les fichiers

Les deux boutons supérieurs de la fenêtre des fichiers affichent le chemin courant et le nom du fichier. Utilisez le bouton gauche pour modifier les champs si besoin; puis 'entrée' pour valider votre modification.

Blender vous protège des erreurs logicielles et des erreurs de sauvegarde de la façon :

- Les versions du fichier : dans le menu 'préférences utilisateur' (fenêtre Info en haut de l'écran) il y a une option nommée 'versions' qui indique le nombre de versions qui doivent être conservées par défaut. Ainsi, avant qu'un fichier ne soit enregistré, l'ancienne version est renommée.

Par exemple : le fichier `rt.blend` devient `rt.blend1`.

- La sauvegarde automatique (Auto save) : avec cette option, dans les préférences utilisateur, un fichier temporaire est créé automatiquement toutes les 'x' minutes. Le nom du fichier est unique (le numéro de processus de l'application (ProcessId)). Lorsque vous quittez correctement Blender (avec la touche Q (QKey)), le fichier est renommé 'quit.blend'.

Blender possède une gestion d'économie de la mémoire parfois frustrante.

Effacer un objet, par exemple, ne signifie pas que tous les liens (matériaux, etc...) sont immédiatement virés de la mémoire. Après un certain temps de travail, vous pouvez avoir un paquet de blocs non-attribués.

Cette caractéristique peut être utilisée pour rétablir ce qui a été effacé en cliquant sur le bouton 'browse' de l'en-tête pour restaurer un lien.

Les blocs non-attribués ne sont pas enregistrés dans le fichier.

C'est seulement lorsque un nouveau fichier est chargé que la mémoire est réorganisée.



Part 1 Mettons-nous à la 3D !

Part 2 Démarrage de Blender

Part 3



Cliquez pour agrandir

L'installation est terminée? Donc vous êtes prêt à démarrer.

Lancez Blender comme décrit dans la section d'installation. Cela prendra que quelques secondes.

Ce que vous voyez à l'écran est le contenu et la définition des fichiers dans le fichier `~/.blender`. Ce fichier est un fichier Blender traditionnel sauvegardé automatiquement au démarrage de Blender. Un utilisateur peut créer ses propres fenêtres par défaut, sa propre interface, ses propres répertoires et modifier ce fichier. Pour enregistrer la configuration courante par défaut, pressez `CTRL+U`.

Guide de démarrage - partie 1

Manipulation de la vue 3D

La fenêtre la plus large est la fenêtre 3D (3DWindow). Elle contient un plan (Mesh Plane), une caméra et un curseur 3D.

- Cliquez avec le bouton gauche dans la fenêtre 3D. Le curseur se déplace à cette position. Le curseur 3D est important, il indique où de nouveaux objets doivent être placés, et sert à la rotation et à la taille.
- Cliquez avec le bouton gauche, maintenez et glissez la souris dans la fenêtre 3D. C'est la rotation de vue style 'trackball'. Essayez (cliquez-maintenez-glissez) à différentes positions dans la fenêtre pour vous habituer à la méthode 'trackball'.
- Essayez la même chose en maintenant la touche Shift enfoncée. Cela permet de déplacer la vue.
- La touche CONTROL sert quant à elle au zoom.



Le déplacement et le zoom sont aussi disponibles sous forme de boutons dans l'en-tête de la fenêtre 3D. Maintenez ces boutons et déplacez la souris pour obtenir l'effet similaire.

Toutes les commandes relatives à la vue sont disponibles via le pavé numérique :

- Pour la rotation : '2', '4', '6', et '8' du pavé numérique (présentes sur ces touches!).
- Pour la translation, maintenez la touche Shift pendant que vous appuyez sur les touches '2', '4', '6', et '8' du pavé numérique.
- Les touches '+' et '-' du pavé numérique servent au zoom.

Si vous êtes perdu dans l'espace 3D ou si vous voulez afficher quelque chose d'invisible pour le moment (en dehors de la fenêtre 3D), appuyez sur la touche 'Home' ou sur le bouton de l'en-tête avec une petite maison.

Vues prédéfinies

Les vues prédéfinies sont la vue de dessus 'Top', de face 'Front' et de côté 'Side', dont les raccourcis clavier sont :

- Vue de dessus 'Top' : touche '7' du pavé numérique.
- Vue de face 'Front' : touche '1' du pavé numérique.
- Vue de côté 'Side' : touche '3' du pavé numérique.

(Notez la position 'logique' des touches sur le pavé).

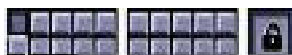
La vue en cours est indiquée dans l'en-tête de la fenêtre 3D.

Modes de vue

La fenêtre 3D possède trois modes de vue :

- Orthonormale, la vue basique pour la modélisation.
- Perspective. Utilisez la touche '5' du pavé numérique pour passer de la vue orthonormale à la vue en perspective.
- Camera : appuyez sur la touche '0' du pavé numérique. Vous pouvez revenir à ce mode en invoquant n'importe quelle autre commande de vue.

Les calques



Les calques de Blender sont utilisés pour organiser le travail et pour rendre certains objets invisibles. Chaque objet possède un réglage de calque; et les scènes et les fenêtres de vue possèdent aussi des calques pour déterminer quels objets sont visibles.

Pour l'instant, il y a 20 calques disponibles. Appuyez sur la touche 'Z' pour afficher ou masquer un objet, ou appuyez sur la touche 'Z' pour déplacer un objet vers un ou des calque(s).

[-> suite dans la partie 2](#)





Part 1

Guide de démarrage - partie 2

Part 2

Ajouter des objets

Part 3

Placez le curseur 3D une unité de grille au dessus du carré (Plane vues de dessus (touche '7') et de face (touche '1')).

Appuyez simultanément sur les touches Shift+A. Cela ouvre le menu (ToolBox) directement dans le menu 'Add' (Ajouter). Choisissez "Add" bouton gauche. Une liste de primitives apparaît. Choisissez "IcoSphere" outils disparaît et une petite boîte vous demande de rentrer une valeur 'sub-division level' qui définit la quantité de faces qui composeront l'objet. Vous pouvez changer cette valeur en cliquant à gauche ou à droite du bouton pour diminuer ou augmenter le nombre respectivement (3 est une bonne valeur). Appuyez sur "OK" ou la touche 'Entrée'.

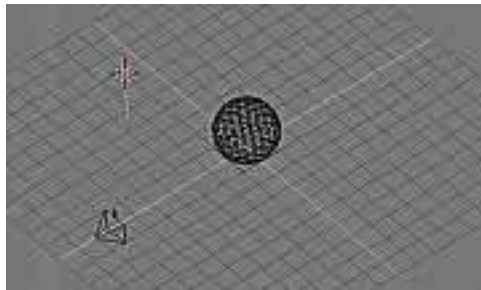
Un nouvel objet avec un maillage (Mesh) a été ajouté à la position du curseur 3D. L'objet est automatiquement en mode édition, donc les sommets et le maillage peuvent être modifiés.

Nous ne le ferons pas maintenant. Quittons le mode édition grâce à la touche 'E'.

Nous avons trois objets désormais. Vous pouvez les sélectionner à l'aide du bouton gauche de la souris.

Nous allons maintenant éclairer notre scène grâce à une lumière (Lamp). Placez le curseur 3D quelquepart en dehors de la sphère. Par exemple, 3/4 un peu plus loin.

Appuyez sur Shift+A. La boîte à outils apparaît telle que vous l'avez vue dans le cas à "ADD->IcoSphere". Pour revenir au menu "ADD", faites un clic gauche sur le bouton "ADD" et déplacez le pointeur de la souris sur la gauche de la boîte à outils pour sélectionner "ADD->Lamp".



Cliquez pour agrandir

Un objet 'Lamp' a été ajouté à la position du curseur 3D. Ce type d'objet n'est pas en mode édition.

Appuyez sur la touche '0' du pavé numérique pour passer en vue caméra. Les objets de cette vue peuvent aussi être sélectionnés.

Faites une belle composition grâce à l'outil 'attraction' (GrabMove) (GKey), déplacez la souris et cliquez gauche pour confirmer. La caméra sera maintenant centrée sur l'objet.

bien être déplacée à partir de cette vue.

Quand vous êtes satisfait, vous pouvez lancer un rendu de votre scène.

Calculer une simple scène comme celle-ci est très rapide. Dans le plus lourd vous verrez le curseur de la souris devenir rouge (avec l'image en cours) et le logiciel peut se bloquer pendant un certain temps.

L'image du rendu apparaît en plein dans la fenêtre 3D. Appuyez sur la touche F12 pour la faire disparaître. Pour revoir le dernier rendu sans tout recalculer, appuyez sur F11.

C'est aussi facile que cela !

Propriétés du matériau

Il est temps de faire quelque chose avec la fenêtre de boutons au bas de l'interface.

Cette fenêtre possède un en-tête placé en haut de celle-ci (pour les déplacements de souris). Dans cet en-tête vous pouvez voir une rangée de boutons indiquant quel groupe de boutons est accessible.



Premièrement choisissez le groupe de boutons pour les matériaux. Cliquez sur l'icône avec une petite sphère rouge.

Ensuite, dans la fenêtre 3D, sélectionnez à l'aide du bouton gauche l'objet plan carré (Plane). Remarquez que les boutons Matériaux sont maintenant actifs.

Tous les boutons seront expliqués dans les prochains chapitres. Essayez de localiser les boutons suivants :

- "R" "G" et "B": les composants de couleur (Rouge, Vert et Bleu).
- "Ref": pour la réflectivité.
- "Spec": pour la quantité de lumière du reflet spéculaire.
- "Hard": pour la taille du reflet spéculaire.

L'aperçu (Preview) affiche en simultané le résultat. Pressez la touche P au-dessus de lui. Cette option ne modifie pas l'objet mais uniquement sa vue.

Retournez à la fenêtre 3D et sélectionnez l'objet Sphere (bouton d'ajout d'objet (précédemment ajouté) ne possède pas de matériau pour l'instant. Pour assigner un matériau nous avons besoin du bouton de menu de l'en-tête.



Cliquez sur ce bouton et maintenez-le. Cela déroule un menu qui vous offre un choix :

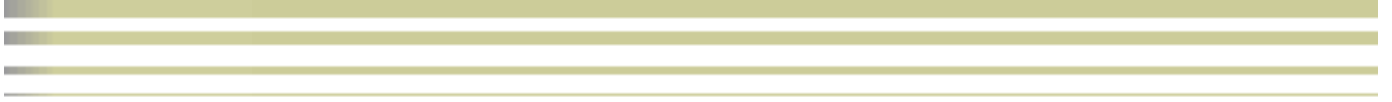
- 'Material': vous pouvez lui assigner le même matériau que celui du plan carré.
- 'ADD NEW': ajoute un nouveau bloc matériau.

Ce bouton menu et sa capacité de gestion des matériaux est spécifique à Blender. Vous le retrouverez au travers de l'interface pour beaucoup de données : textures, maillages, mondes, scènes, etc...

Faites un rendu rapide pour admirer l'apparence du nouveau matériau. Notez que la sphère est toujours rendue par facettes. Adoucir les angles des normales n'est pas une caractéristique des matériaux. Actuellement, il y a une option de maillage (Mesh) et peut être activée pour chaque face séparément.

Allez aux boutons d'édition (F9) et pressez le bouton : "Set Smooth"
Faites un rendu - F12 - pour voir le résultat

-> suite et fin en partie 3



[Home](#)[Introduction](#)[Op. Basiques](#)[Guide rapide](#)[Part 1](#)

Guide de démarrage - partie 3

[Part 2](#)

Edition du maillage (MesEdit)

[Part 3](#)

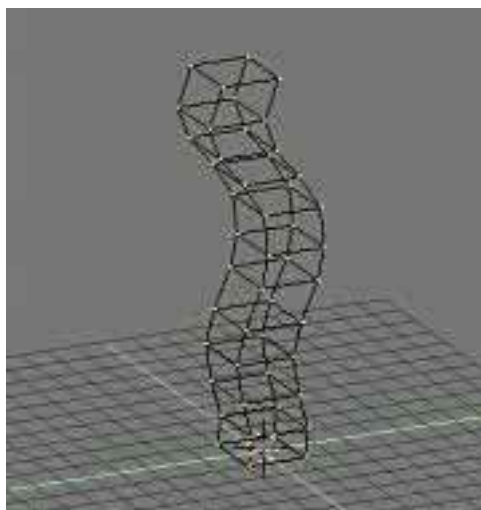
Comme mentionné précédemment, l'édition standard (la sélection et ne peut se faire qu'avec des objets. Pour ajouter des faces ou déplaç individuellement, l'objet doit être en mode édition (EditMode).

Vous entrez et quittez le mode édition à l'aide de la touche 'Tab' change de forme et la sélection permet alors de prendre une (ou de (ou des) sommet(s) séparément.

Essayons cela. Réinitialisez Blender d'abord (CTRL+X). Sélectionnez (bouton droit), et appuyez sur la touche 'Tab'.

Blender est maintenant en mode édition.

- Sélectionnez chacun des quatres sommets du plan carré: utilisez SHIFT+Bouton droit,
- appuyez sur E (EKey): on vous demande "OK? Extrude" ("D'accordez-vous à extruder?"). Appuyez sur 'Entrée'.
- Immédiatement après l'extrusion Blender passe en mode 'attraction' (GrabMode). Placez les nouveaux sommets ainsi créés où bon vous semble. Si vous étiez en vue de dessus (TopView) : appuyez sur 'ESC', puis sur '1' (de face (touche '1' du pavé numérique), et pressez la touche 'Tab' pour passer de nouveau en mode 'attraction' (GrabMode).
- Vous pouvez 'extruder' plusieurs fois de suite cette forme pour créer une forme en serpent.



[Cliquez pour agrandir](#)

L'extrusion est un outil simple et très puissant pour créer des objets. Voici comment il fonctionne :

Si la sélection contient des faces, celles-ci sont dupliquées. Au lieu de nouvelles faces sont créées. Blender retire automatiquement les

Par exemple, le maillage créé dans l'exemple précédent est complé

Blender ne possède pas de commande 'Undo'. Pour compenser cela, le éditeur fait toujours une copie des données originales. La touche ensuite de restaurer les données sauvegardées.

La fenêtre des boutons d'édition (F9) vous pouvez trouver un paquet l'extrusion, la subdivision, ou le remplissage. Ces fonctions sont dans le manuel imprimé.

Enregistrer et charger

Pour enregistrer votre travail, pressez F2. La fenêtre actuelle se c fichiers. Les deux larges boutons du haut servent à spécifier le c nom du fichier. Vous pouvez quittez ces boutons avec la touche 'Er

Appuyez encore sur 'Entrée' pour enregistrez le fichier que vous a celui-ci existe déjà une demande de confirmation apparaît.

Le moyen le plus rapide de sauvegarder (sans la fenêtre de fichiers combinaison CTRL+W.

Pour charger un fichier Blender : pressez F1, déplacez le curseur et appuyez sur le bouton du milieu de la souris et pressez 'Entrée plus rapide est accessible via combinaison CTRL+O.

Happy Blending! Bon Blender!

Traduction française réalisée par : Thomas Carton
(e-mail: thomas.carton@caramail.com)

