

BLENDER : TUTO 1 : PRISE EN MAIN

Lancer Blender et cliquer sur l'écran :

On voit un cube (l'objet)
une caméra
une lampe

Actionner la molette de la souris...(zoom ou inverse zoom)

Pour agir sur un élément, on doit l'activer ainsi...

Cliquer RMB sur la caméra...la caméra est activée (jaune)

Cliquer RMB sur la lampe...la lampe est activée (jaune)

Cliquer RMB sur le cube...le cube est activé (jaune)

Taper Z...le cube est en fil de fer

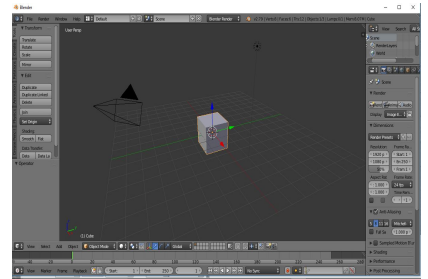
Taper Z...le cube est en rendu rapide

On peut agir sur un élément activé

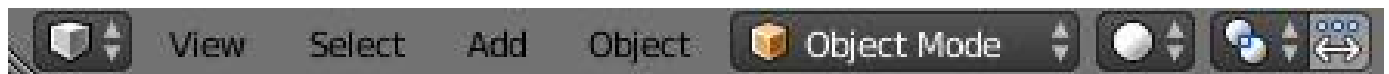
G pour un déplacement...LMB pour valider

R pour une rotation...LMB pour valider

S pour un agrandissement...LMB pour valider



MENU 3D : (en bas à gauche) AJOUT et SUPPRESSION D OBJETS



Placer le curseur...Cliquer LMB...Add...Mesh...Icosphere

Placer le curseur...Cliquer LMB...Add...Mesh...Cylindre

Placer le curseur...Cliquer LMB...Add...Mesh...Cone

Placer le curseur...Cliquer LMB...Add...Mesh...Tore

Pour supprimer un objet...Activer cet objet RMB...Cliquer X...Delete

Enfin CTRL Z pour annuler la dernière action

MENU 3D : (en bas à gauche) POINT DE VUE DE LA SCENE



Cliquer LMB View...puis Top

Cliquer View...Right

Cliquer View...Front

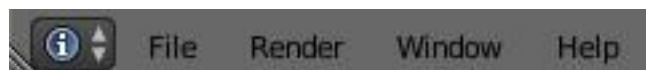
Taper Z (fil de fer)

Cliquer View...Persp/Ortho puis Cliquer View...Persp/Ortho pour revenir

Cliquer View ...Camera

Enfin le test 3D...Molette souris appuyée+ déplacement.... !!!

MENU INFO : (en haut à gauche) SAUVEGARDE D'UN FICHER



Pour sauvegarder ce fichier, cliquer ...File dans le menu Info...puis save as...donner un nom au fichier en remplaçant « untitled » par votre prénom ...et taper ...enter 2 fois