



Débuter dans BLENDER version 2.79

(en complément du [Tuto1](#) de notre professeur Gilbert Garnier)

A SAVOIR

Une nouvelle version de Blender vient d'être publiée. La version 2.8. C'est encore une version Beta.

[Voir cette page](#)

1. Premières observations

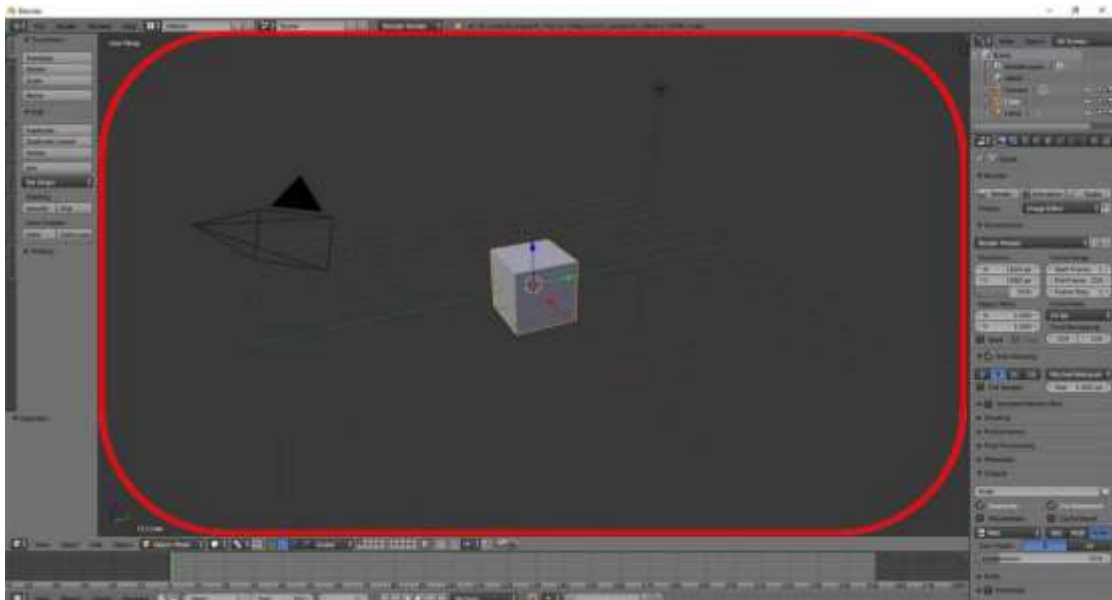
Lors du lancement du logiciel pour celui qui découvre Blender pour la 1ère fois il remarque en premier lieu l'affichage d'une fenêtre composée d'une **partie principale importante** au milieu de laquelle est affichée une image de présentation (*Splash Screen* en anglais).



Celle-ci affiche, entre autre :

- le N° de version du logiciel Blender ouvert.
- la date de sortie de cette version
- un lien pour retrouver le manuel d'utilisation de Blender
- un lien au site officiel Blender
- les derniers fichiers enregistrés avec Blender
- etc.

Cliquer sur l'écran pour supprimer cette image (de bienvenue).



On obtient ceci :

Pour nous familiariser plus facilement concentrons-nous sur la **partie principale** affichée (entourée de rouge sur la copie d'écran ci-dessus) et ignorons pour l'instant tout l'environnement autour.

Cette partie principale est identifiée dans certains tutos sous les noms "**fenêtre 3D**" ou "**Vue 3D**" (*viewport 3D* en anglais).

C'est dans cet espace que les objets en 3D sont modélisés, puis organisés.

Nous remarquons :

- Toutes les informations sont en anglais. Pour afficher l'interface en français, voir [ICI](#)

Conseil : Je conseille de ne demander la traduction que pour les **infobulles (Tooltips)** et pas pour l'Interface. Les traductions ne sont pas toujours bien faites. Et la plupart des tutoriels utilisent les titres de l'interface, en anglais.

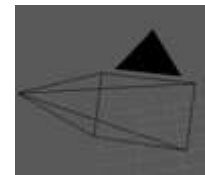
- au centre de l'écran un cube en vue perspective de couleur grise. Voir au [paragraphe 7](#) comment le visionner sous toutes ses faces.

Note : Ce cube est entouré d'un liseré jaune orangé. Cela signifie que ce cube est **sélectionné**. Il l'est par défaut à l'ouverture du logiciel.

- un cercle blanc d'où partent 3 flèches : bleue, verte rouge. Ce sont les "**widgets**" : contraction des mots **window** (*fenêtre*) et **gadget**.
Définition du Larousse : Petite application qui s'intègre à un système d'exploitation, une page Web ...

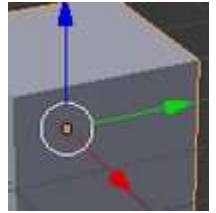
Leur utilisation, dans *Blender*, fait l'objet d'un chapitre particulier. Voir [ICI](#).

- un cercle rouge et blanc, plus petit, à l'intérieur du blanc. C'est le **curseur 3D**.
la partie 3 de cette page le rôle que joue ce curseur
- une **caméra** (à gauche du cube)



cercle
Voir dans

- une **lampe** (en haut à droite du cube)



2. Clic Droit : activation des objets affichés dans la fenêtre 3D

Comme évoqué précédemment, par défaut l'objet 3D affiché au démarrage de Blender est un cube et il est **sélectionné**. La sélection est figurée par un entourage de l'objet par un trait fin jaune orangé.

Si suite à différentes manipulations cette sélection a disparu, la réactivation (sélection) s'effectue par un **clic sur le bouton droit** (ou RMB pour **Right Mouse Button**) sur l'objet et non avec le bouton gauche (ou LMB pour **Left Mouse Right**) comme dans la plupart des logiciels.

Exercez-vous : Sélectionner successivement la caméra, la lampe et pour finir à nouveau par le cube.



3. Clic gauche : affichage du curseur 3D

Au lancement de Blender, le curseur 3D est présent, au milieu de l'écran, au centre du cube.

Un clic **gauche** (ou LMB pour **Left Mouse Right**) sur la fenêtre 3D fait apparaître ce curseur à l'endroit où a été effectué le clic sur l'écran.

A SAVOIR : tout objet créé par Blender se fera à partir de ce point.

(NOTE : Autre usage du clic gauche dans *Blender* : toute action entreprise doit être validée, elle l'est par appui d'un **clic gauche**)

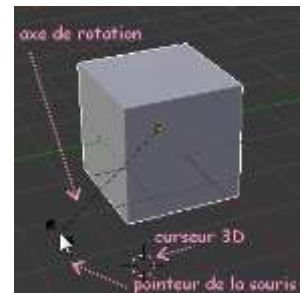
4. Actions sur un objet sélectionné dans la fenêtre 3D

Quelques raccourcis clavier importants à connaître dès les débuts d'utilisation de Blender :

G **R** **S** **X** **Z** **Ctrl+Z**

Déplacement d'un objet sélectionné :

- appuyer sur la touche **G** (pour *Grab/Move* : attraper/bouger)
- placer le pointeur de la souris à proximité de l'objet.
- déplacer la souris, l'objet se déplace
- et valider par un clic **gauche**

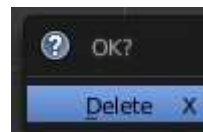


Rotation d'un objet sélectionné :

- appuyer sur la touche **R** (pour *Rotate*: faire tourner)
- placer le pointeur de la souris à proximité de l'objet.
- faire tourner le pointeur de la souris
- et valider par un clic gauche

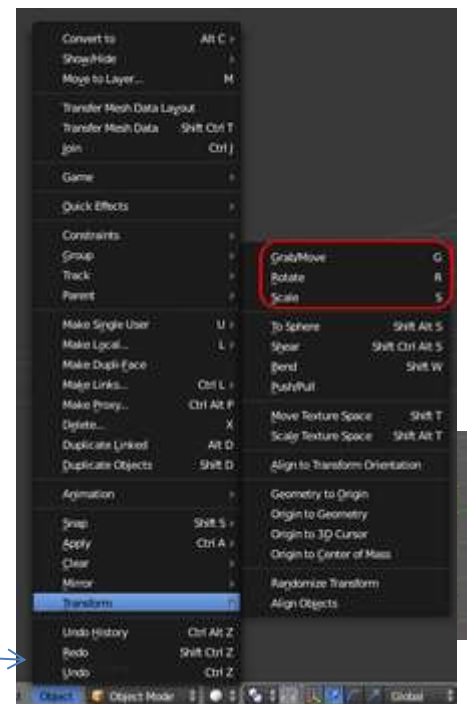
Agrandissement ou **diminution** de taille d'un objet sélectionné :

- appuyer sur la touche **S** (pour *Scale* : dessiner à l'échelle)
- placer le pointeur de la souris à proximité de l'objet.



- déplacer la souris vers l'extérieur (ou vers l'intérieur) de l'objet
- et valider par un clic gauche

INFO : Commande existante (sur la **barre d'outils II**) : *Object, Transform* pour retrouver ces raccourcis.



Suppression d'un objet sélectionné

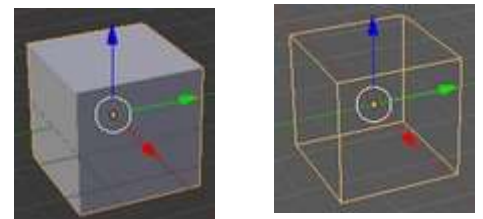
- appuyer sur la touche **X** ou sur la touche **Suppr**
- un message s'affiche
- cliquer sur **Delete** (pour *Effacer*)

Passage de l'affichage de l'objet **Solide**

(on ne voit pas à travers)

en affichage de l'objet **Fil de fer** (*Wireframe*) et inversement

- appuyer sur la touche **Z** (touche à bascule)



Annulation de la dernière action

- Combinaison de touches **Ctrl + Z**

5. Ajouts d'objets

Pour aller plus loin dans la connaissance de *Blender* il est nécessaire maintenant d'observer l'environnement de la fenêtre 3D. Voir une description de la fenêtre *Blender* à l'ouverture du logiciel : http://bricabracinfo.fr/Blender/fen_ouvert_blender.php

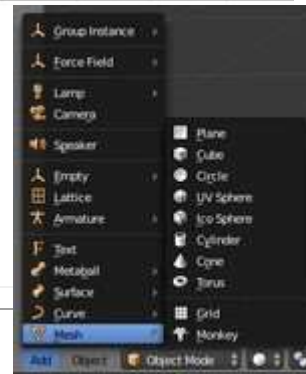
Pour insérer de nouveaux objets nous devons utiliser la **barre d'outils II**. Elle se présente comme ci-dessous.



Exemple avec le menu **Add (2)** et son sous-menu **Mesh**

Il est possible de créer un cylindre, une sphère, un cône etc...

De nombreux autres sous-menus sont disponibles comme **Curve, Text, Surface** etc ...



INFORMATION :

Mesh se traduit par *maillage*.

Blender est livré avec un certain nombre de formes de **meshes** (*maillages*) de base qui ensuite peuvent être modélisées. Les *meshes* de *Blender* sont des polygones 3D composés de points, d'arêtes et de faces.

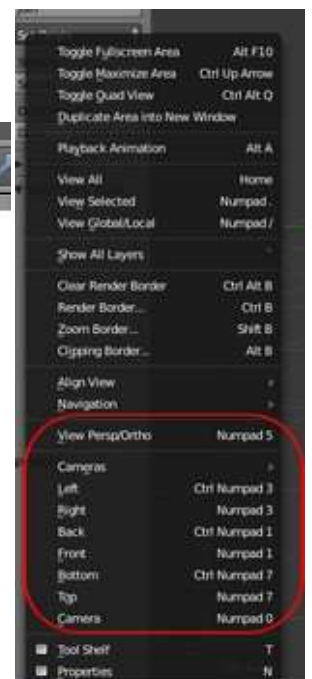
6. Les différentes vues disponibles dans Blender

Les différentes vues sont accessibles par le menu **View (1)**



Pour voir à quoi ressemblera l'objet 3D que vous venez de créer, il est nécessaire de pouvoir l'observer sous différents angles de vues. Blender met à disposition un certain nombre de positions.

- **View Perso/Ortho** (choix d'un affichage en perspective ou en vue orthonormée)
- **Left** (*profil gauche*)
- **Right** (*profil droit*)
- **Bottom** (*bas*)
- **Top** (*vue de dessus*)
- **Camera**



Il est conseillé de toujours travailler en vue orthogonale plutôt qu'en perspective. Voir ci-dessous les propriétés de la molette de la souris pour observer l'objet en 3D.

7. Manipulations de base d'un objet en 3D avec la molette de la souris

Prenons l'exemple du cube affiché par défaut.

Déplacement dans la scène 3D pour voir le cube sous toutes ses faces

Cliquer sur la molette de la souris et déplacer la souris sur l'écran, dans le sens souhaité.

Déplacement du cube de droite à gauche ou en haut et en bas

Appuyer sur la touche **Shift** (*Maj temp*), cliquer sur la mollette de la souris et déplacer la souris dans le sens souhaité

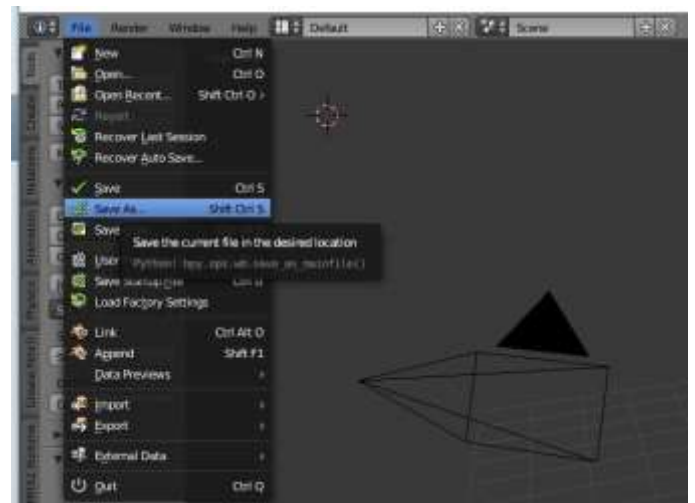
Zoomer l'objet affiché

Le cube étant toujours sélectionné faire tourner le bouton de la mollette dans un sens ou dans un autre.

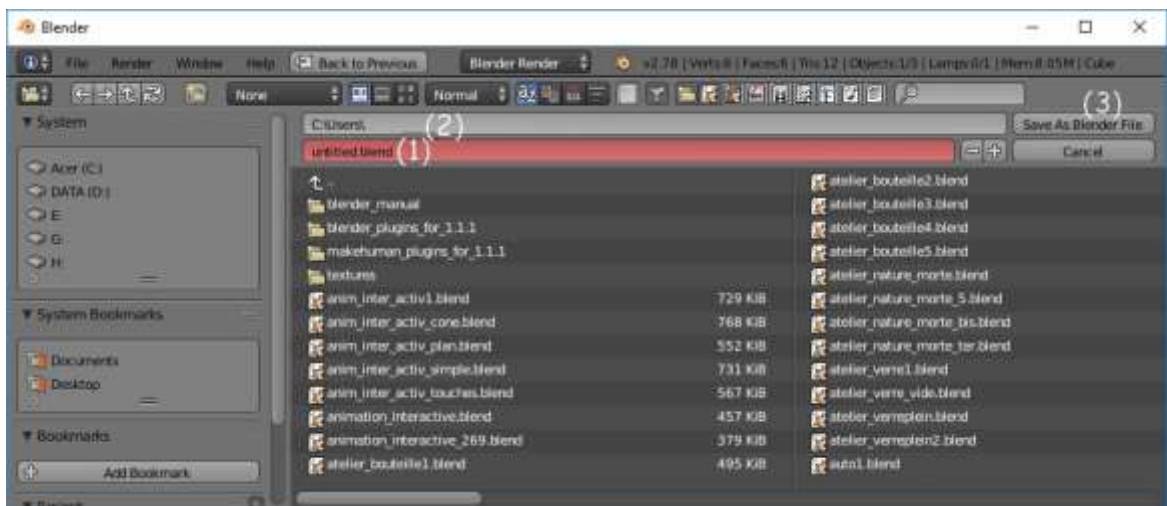
ATTENTION : ne pas confondre le **zoom** avec un **agrandissement** ou une **réduction** de taille de l'objet

8. Enregistrement dans Blender

Pour sauvegarder une création Blender nous allons utiliser la commande : *File, Save as...* de la **Barre d'outils I** située en haut de la fenêtre 3D



Cette commande entraîne l'affichage de la fenêtre ci-dessous :



En (1) modifier le nom proposé par défaut "untitled" en un nom personnalisé

En (2) sélectionner le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer votre fichier

En (3) cliquer sur le bouton *Save As Blender File* (ou appuyer 2 fois sur la touche *Enter*).

Cliquer sur la touche *Echap* pour revenir à la fenêtre 3D