

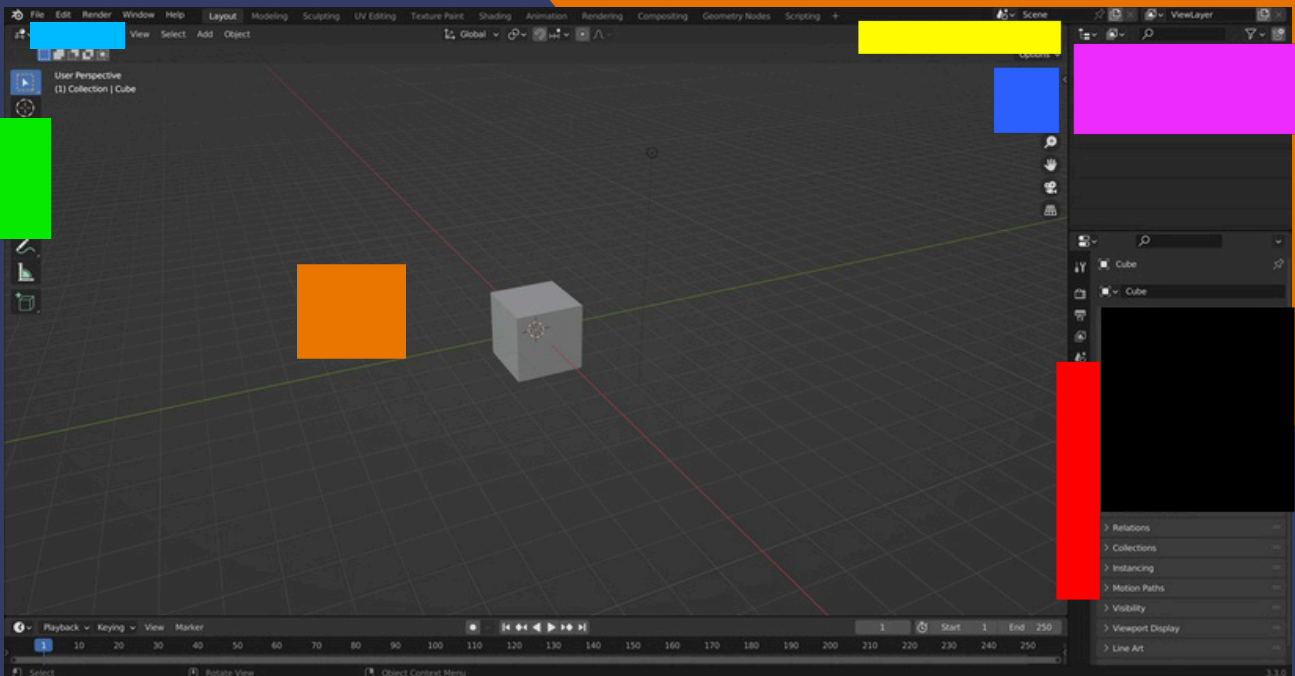
# **BLENDER**





# Blender

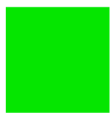
## L'interface



**Les AXES (X/Y/Z)**



**Modifier l'objet**



**Modif ++ de l'objet**



**Caméra**



**Classification**



**Modes de rendus**



**Coordo / Taille**



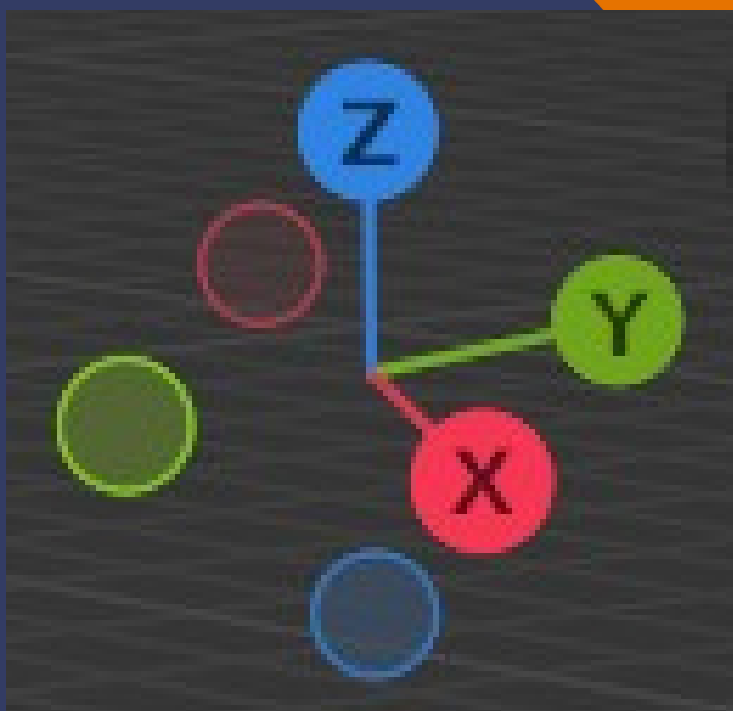
**Mode d'édition**





# Blender

## Les axes



X et X-

Y et Y-

Z et Z-

**En cliquant avec la souris sur un des axes, vous serez automatiquement mis sur la vue de celui-ci.**

**Idéal pour travailler proprement !**



# Blender

## Modifier l'objet



**Translation de l'objet**



**Rotation de l'objet**



**Mise à l'échelle de l'objet**



**Le tout réunis**

**Ce sont les outils de modifications de bases pour modifier son objet !**



# Blender

## Modif ++ objet



World properties



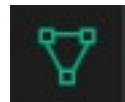
Physics properties

Collection properties



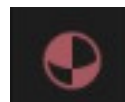
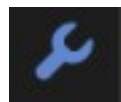
Object constraint pro.

Object properties



Object Data properties

Modifieur properties



Material properties

Particle properties



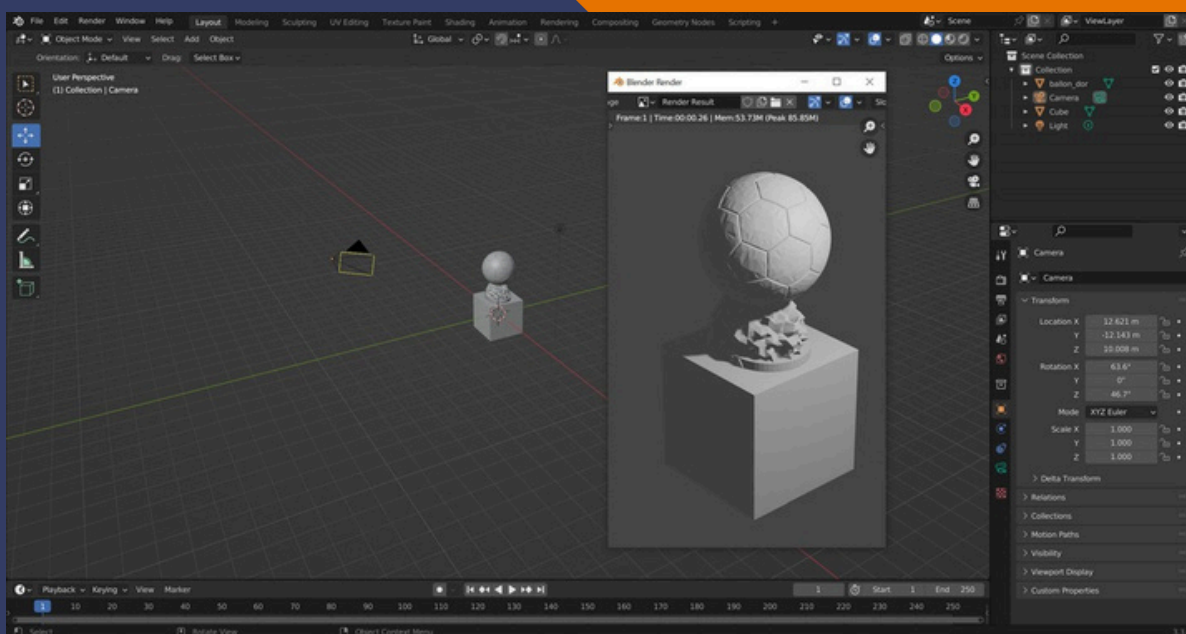
Texture properties

**Des modificateurs avancés avec des outils plus techniques vous serviront à embellir vos objets et vos scènes !**



# Blender

## La caméra

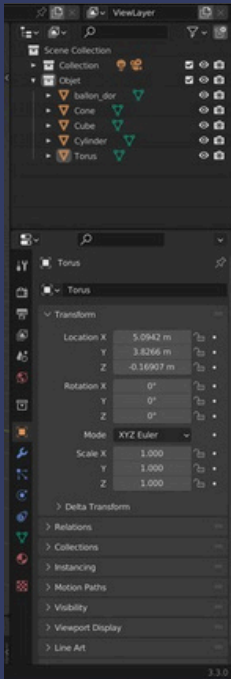


**Déplacer, pivoter, translater votre caméra pour prendre votre scène sous le meilleur angle possible afin d'avoir un bon rendu !**



# Blender

## Classification



**Peut créer des boîtes à objets**

**Peut renommer ces objets**

**Peut rendre les objets invisible**

**Ordre, visibilité, simplicité, tout pour ne pas se perdre et proposer un travail efficace et plus rapide !**

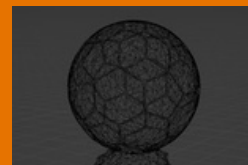


# Blender

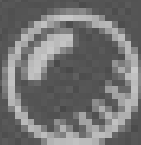
## Modes de rendus



**Rendus Wireframe**



**Rendus Solid**



**Material preview**



**Rendered**



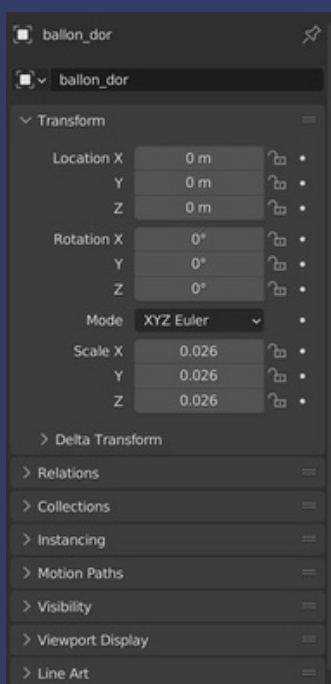
**Permet d'avoir plus de facilité à éditer avec le "Wireframe" et à se rendre compte de son futur rendu avec "Material preview" et "Rendered".**





# Blender

## Coordo / Taille



**Peut modifier les coordonnées**

**Peut modifier la taille**

**Peut modifier la rotation**

**3 outils simples à utiliser permettant d'être précis lorsqu'on travaille sur un ou plusieurs objets.**



# Blender

## Mode d'édition



 Object Mode

 Edit Mode

 Sculpt Mode

 Vertex Paint ▾

 Texture Paint ▾

 Weight Paint

**Le mode objet, édition et sculpteur vous serviront à construire votre scène tandis que les 3 du second groupe vous serviront à finaliser vos scènes**

**3 outils simples à utiliser permettant d'être précis lorsqu'on travaille sur un ou plusieurs objets.**



# Blender

Les raccourcis

## L'interface

**Barre d'outils (afficher/masquer)**

**T**

**Paramètres contextuels  
(afficher/masquer)**

**N**

**Bascule vers mode Édition  
(et retour)**

**Tab**

**Changer de mode via le menu  
circulaire**

**Ctrl +  
Tab**



# Blender

Les raccourcis

## La navigation

**Orbiter (pivoter)**



**Se focaliser sur l'objet sélectionné**

**.  
(pavnum)**

**Translation de la caméra**

**Maj +**

**Zoomer**





# Blender

Les raccourcis

## Selection

**Tout sélectionner**

**A**

**Tout désélectionner**

**Alt + A**

**Sélection boîte (Box Select)**

**B**

**Inverser sélection**

**Ctrl + I**



# Blender

Les raccourcis

## Mode d'objet

**Changer le mode de rendu**

**Z**

**Réinitialiser la position**

**Alt + G**

**Réinitialiser la rotation**

**Alt + R**

**Réinitialiser la taille**

**Alt + S**



# Blender

Les raccourcis

## Mode d'objet

**Ajuster les objets**

**Maint. Ctrl**

**Lier les objets sélectionnés**

**Ctrl+J**

**Centrer le curseur 3D**

**Maj+C**

**Ajouter des objets**

**Maj+A**



# Blender

Les raccourcis

## Mode d'édition

Sélection au pinceau (Circle Select)

C

Sélection en boucle (Select Loops)

Alt+



X-Ray

Maj+Z

Sélectionner plusieurs éléments

Maintenir

Maj+







# Blender

Les raccourcis

## Mode d'édition

**Mode point**

**1**

**Mode arrête**

**2**

**Mode face**

**3**

**Dépliage UV**

**U**



# Blender

Les raccourcis

## Modélisation

**Extruder la sélection**

**E**

**Ajouter une surface**

**F**

**Biseau**

**Ctrl+B**

**Biseauter selon une résolution  
souhaitée**

**Ctrl+B+**





# Blender

Les raccourcis

## Modélisation

**Biseauter un point**

**Ctrl+Maj+C**

**Découpe circulaire (Loop Cut)**

**Ctrl+R**

**Couteau**

**K**

**Séparer la sélection**

**P**



# Blender

Les raccourcis

## Action général

**Supprimer un objet**

**X / Suppr**

**Déplacer**

**G**

**Tourner**

**R**

**Modifier la taille**

**S**