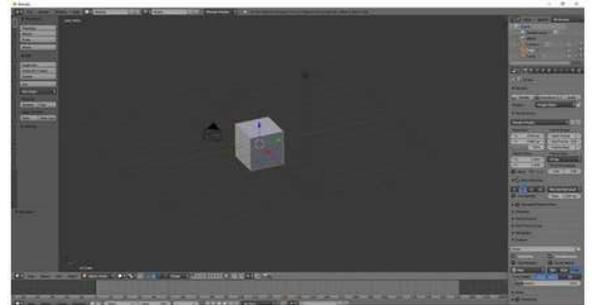


BLENDER : TUTO 1 : PRISE EN MAIN

Lancer Blender et cliquer sur l'écran :

On voit un cube (l'objet)
à gauche une caméra
à droite, en haut 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)

On peut agir sur un élément activé

G + déplacement souris (déplacement objet)...LMB pour valider

R + déplacement souris (rotation objet)...LMB pour valider

S + déplacement souris (taille de l'objet)...LMB pour valider

Taper Z...le cube est en fil de fer (Wireframe)

Taper Z...le cube est en rendu rapide

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...Taper X (ou Suppr)...puis cliquer Delete

Enfin CTRL Z pour annuler la dernière action

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



Cliquer View...puis Top

Cliquer View...Right

Cliquer View...Front

Etc...

Cliquer View...Persp/Ortho puis Cliquer View...Persp/Ortho pour revenir (la vue ortho fait apparaître le quadrillage)

Cliquer View ...Camera (IMPORTANT car c'est le point de vue du rendu final)

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

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 en remplaçant « untitled » par « test1 » ...choisir un dossier (en dessous)...et taper ...enter 2 fois