

# Blender 2.8 - 02 – Interface

---

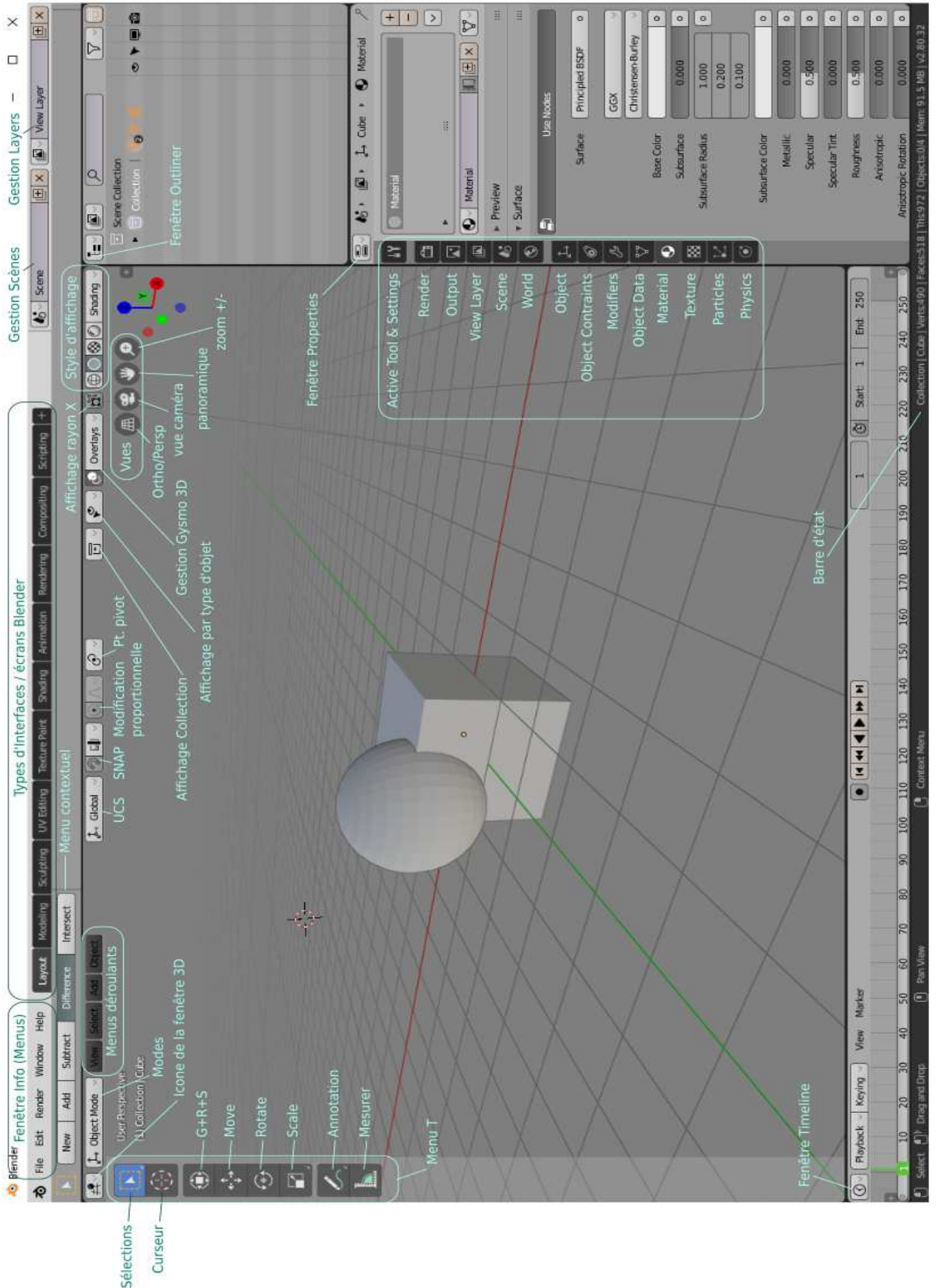
*Ces notes de cours sont des notes personnelles et le fruit d'un long travail !  
Je partage ces notes avec plaisir et j'espère que cet outil pourra vous apporter une aide précieuse.  
Si vous y remarquez une quelconque erreur, ce serait gentil de me partager vos remarques.*

C.Brison

Voici le contenu de ces notes :

<b>1. L'interface « Layout »</b> .....	<b>2</b>
<b>2. Modifier son interface de travail</b> .....	<b>3</b>
Pour ajouter ou retirer des fenêtres à l'écran : .....	3
<b>3. Types de fenêtres</b> .....	<b>3</b>
Fenêtre 3D .....	4
Modes de travail .....	4
Menu Tools (T).....	4
Menu Transform (N).....	4
Menu contextuel sur la souris (clic droit).....	4
Fenêtre Properties .....	5
Fenêtre Outliner .....	5
<b>4. Quelques raccourcis</b> .....	<b>6</b>
<b>5. Quick favorites</b> .....	<b>7</b>
<b>6. Préférences de l'utilisateur</b> .....	<b>7</b>
Interface .....	7
Theme (.xml) .....	8
Viewport .....	8
Editing .....	8
Animation .....	8
Addons .....	8
Input .....	8
Navigation .....	8
Keymap .....	8
System .....	8
Save & Load.....	8
File Paths .....	8

# 1. L'interface « Layout »



## 2. Modifier son interface de travail

Un interface de travail rassemble plusieurs types de fenêtres à l'écran.  
Plusieurs interfaces sont prédéfinies et accessibles par les onglets, au dessus

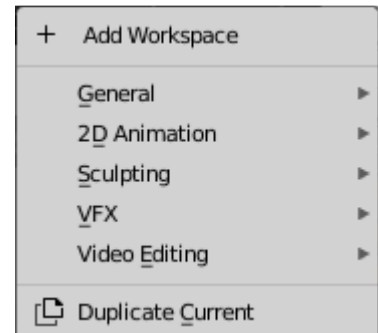


Pour changer d'interface, il suffit de cliquer sur l'onglet de l'interface désiré.  
ou **Ctrl + Page Up / Page Down** permet de passer d'un interface à une autre.

Pour ajouter un interface personnalisé aux autres interfaces:  
cliquer sur le petit +, à droite des différents onglets d'interface,  
plusieurs choix sont possibles ----->

Le plus simple est de cliquer sur **Duplicate current** (dupliquer l'interface courante), Blender crée alors un nouvel onglet d'interface appelé « Layout.001 » qu'on peut renommer.

On peut alors modifier la disposition et le types des fenêtres comme on veut.  
(voir ci-dessous)



### ***Pour ajouter ou retirer des fenêtres à l'écran :***

#### **Ajouter une nouvelle fenêtre :**

Cliquer au coin d'une fenêtre existante (curseur en forme de +) + tirer la nouvelle fenêtre.

#### **Retirer une fenêtre :**

Aller dans un coin (curseur en forme de +) et tirer vers une autre fenêtre pour la rabattre dessus.

#### **Dupliquer une fenêtre :**

Aller dans une fenêtre + menu déroulant **View / Area / Duplicate Area into New Windows**

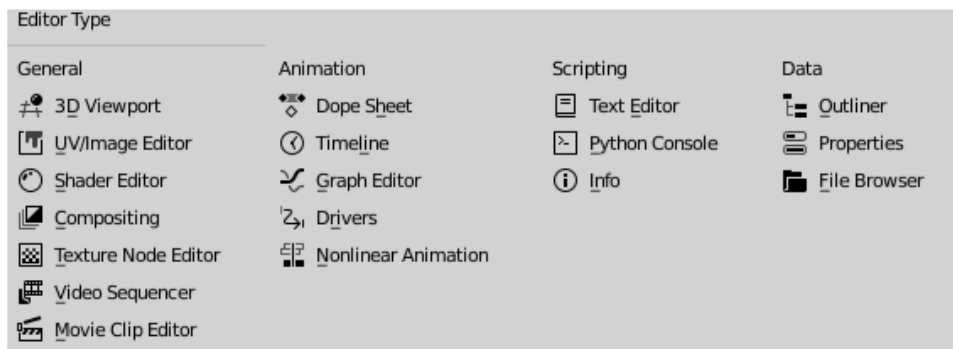
**Afficher 4 fenêtres prédéfinies :** menu déroulant **View / Area / Toggle Quad View** ou taper **Ctrl Alt Q**

**Afficher en plein écran :** **Ctrl + alt + barre d'espace**

Note : Pour afficher / retirer le **menu déroulant File, Edit,...** faire un **clic droit dans la zone gris clair** à côté des onglets d'interfaces

## 3. Types de fenêtres

Les types de fenêtre sont classés par catégorie.



Voici les fenêtres les plus utilisées

\* **3D Viewport** = Fenêtre qui montre la scène 3D. C'est là qu'on modélise des éléments en 3D

**UV/Image Editor** = Fenêtre utilisée pour appliquer une image sur un maillage

**Shader Editor** = Fenêtre utilisée pour gérer les nœuds des matériaux

**Dope Sheet** = Fenêtre utilisée en animation, elle permet de gérer précisément les clés dans le temps

\* **Timeline** = Fenêtre qui montre la ligne du temps, utilisée en animation

\* **Outliner** = Fenêtre qui montre les éléments de la scène sous forme d'arborescence

\* **Properties** = Fenêtre qui reprend la plupart des outils de propriétés de Blender

**File browser** = Fenêtre qui gère les fichiers

\* = les fenêtres présentes dans l'interface de travail « Layout »

## Fenêtre 3D

La fenêtre 3D comporte la scène 3D et les différents éléments qui la composent  
Voir les différentes zones et les différents outils dans 1.L'interface « Layout », ci-dessus

### Modes de travail

Plusieurs modes de travail sont possibles à travers la fenêtre 3D :  
Mode Objet, mode Edit, ...

Ceux-ci sont accessibles en fonction du type d'élément à modifier.

**Ctrl + Tab** permet d'afficher la liste des modes de travail, en cercle + cliquer sur choix  
ou taper n° du choix

 Object Mode ▾


**Mode Objet** = édition des éléments dans leur globalité

 Edit Mode ▾

**Mode Edit** = édition des sous-objets (points, arêtes, faces), au sein d'un élément

 Sculpt Mode ▾

**Sculpt Mode** = possibilité de sculpter un maillage comme de la pâte à modeler  
(Vertex Paint = Peinture de points, peu intéressant)

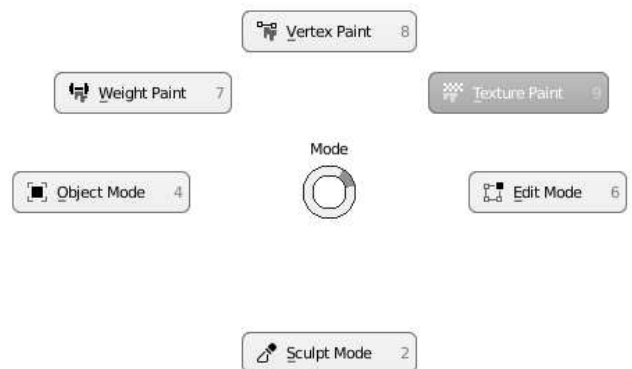
 Texture Paint ▾

**Texture paint** = Peinture de texture dynamique, en même temps sur le volume et en image de texture à plat

 Weight Paint ▾

Weight Paint = Peinture de poids (utilisé en animation, ...)

Vertex Paint = Peinture des points du maillage (pas très intéressant)



### Menu Tools (T)

Le menu Tools, appelé « menu T » dans les vidéos (taper T) → permet d'avoir un certain nombre d'outils (contextuels) sous forme d'icônes. Ce menu apparaît sur la gauche de la fenêtre active (fenêtre3D, ...)

Ces outils peuvent aussi être appelés à l'aide de la barre d'espacement.

Ce menu est contextuel, il s'adapte donc à ce que l'utilisateur est en train de faire.

### Menu Transform (N)

Le menu Transform, appelé « menu N » dans les vidéos (taper N) → permet d'avoir un certain nombre d'outils (contextuels), classés sous forme d'onglets. Ce menu apparaît sur la droite de la fenêtre active (fenêtre3D, ...)

Les onglets **Item / Tools / View** sont les onglets de base, globalement,

L'onglet **Item** reprend les infos géométriques et physiques

L'onglet **Tools** reprend les outils (en fonction du mode de travail)

L'onglet **View** permet de gérer l'affichage d'un certain nombre d'infos à l'écran

Certains onglets peuvent s'ajouter en fonction des Add-ons qui sont chargés dans Blender (dans les préférences)

Ce menu est contextuel, il s'adapte donc à ce que l'utilisateur est en train de faire.

### Menu contextuel sur la souris (clic droit)

Ce menu est contextuel, il s'adapte donc à la sélection en cours.

## Fenêtre Properties

Fenêtre qui reprend les fonctions de Blender, par type.

C'est une fenêtre contextuelle → les onglets et le contenu s'adaptent par rapport aux éléments sélectionnés.

- Active Tool & Workspace settings

---

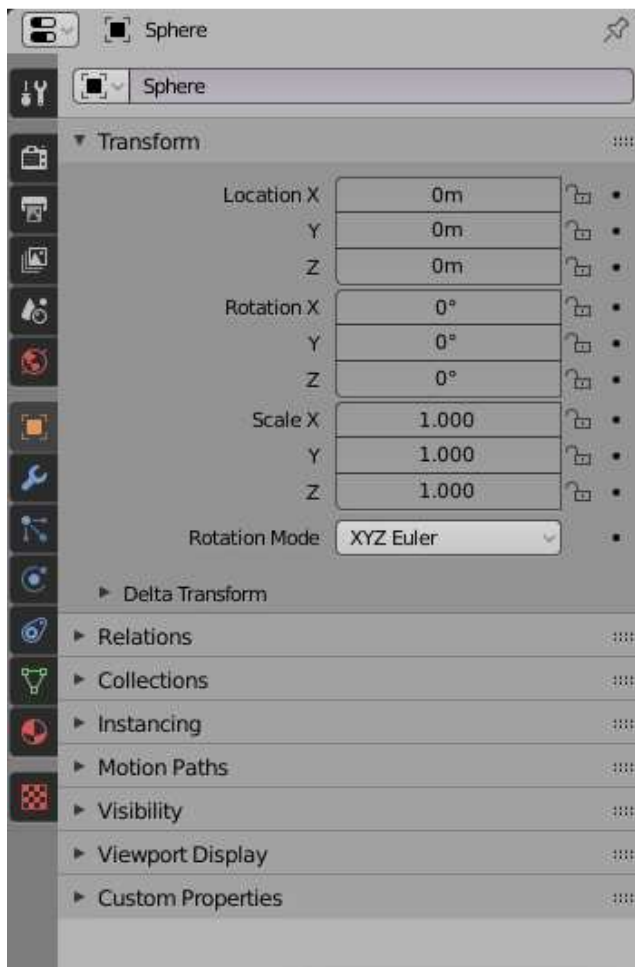
- Render (paramètres de rendu / choix moteur rendu)
- Output (paramètres de sortie d'images rendues)
- View Layer
- Scène

---

- World (paramètres de l'aspect du monde)


---







- Object (paramètres de l'objet → transformation, collection,...)
- Modifieurs (4 familles de modifieurs)
- Particles (ajout de systèmes de particules)
- Physics (paramètres physiques des éléments)
- Object Constraints (paramètres de contraintes liées à l'objet)
- Object Data (paramètres de l'objet → vertex group, shape key,...)
- Material (paramètres de matériaux)
- Texture (paramètre de texture de brosse)

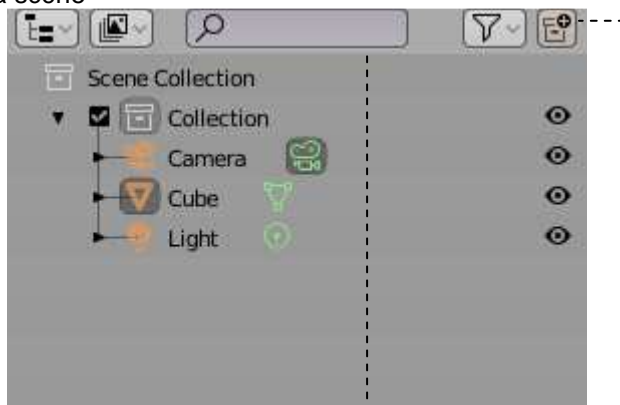



## Fenêtre Outliner


Fenêtre qui reprend l'arborescence des différents éléments de la scène


 Display Mode = ≠ type d'arborescence  
(différents types d'affichages possibles)

-  Scenés
-  View Layer
-  Sequences
-  Blender File
-  Data API
-  Orphan Data



 = possibilité de faire une recherche de collection / d'élément ←

 Possibilité d'ajouter une nouvelle collection ←

 Filtres = possibilité d'ajouter des types de filtre dans le outliner (sous forme d'icônes à cocher) ----->>> (→ gestion de la sélection, de l'affichage, du calcul de rendu,...)

Les icône cochées s'ajoutent alors dans le outline, comme ci-dessous



Il est possible aussi de filtrer les types d'objet ----->>>



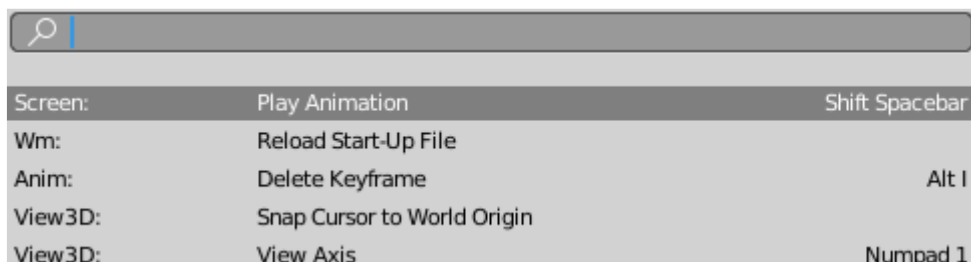
## 4. Quelques raccourcis

Tous les raccourcis clavier sont repris dans le menu **Edit / preferences / Key map** (+ possibilité de les modifier)

### Les touches F...

**F2** = Permet de renommer l'élément sélectionné (ESC pour sortir de la fenêtre)

**F3** = permet de **rechercher une commande** et de la lancer en tapant une partie de son nom.



**F4** = File Context Menu, il permet de **gérer les fichiers** ----->>>

**F9** = Reprise de la dernière commande

**F11** = Basculement entre la fenêtre Image Editor (fenêtre qui s'ouvre au rendu) et la fenêtre active (fenêtre 3D, ...)

**F12** = Lancer le calcul de rendu un rendu

**Ctrl Z** = undo (retour en arrière)

**Shift + ctrl Z** = redo (retour en avant)

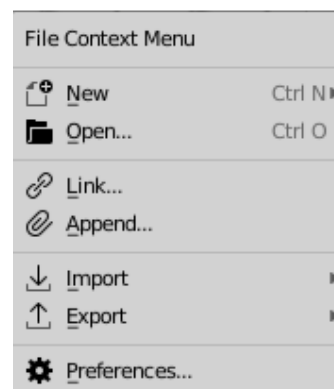
**Shift A** = Ajout d'un élément à la scène

**T** = **menu Tools** (outils), menu de gauche

**N** = **menu Transform**, menu de droite

**Clic droit** = Menu contextuel accroché à la souris (par rapport aux éléments sélectionnés)

Ctrl A → remet les coordonnées, l'angle,...(choix) de l'élément à zéro.



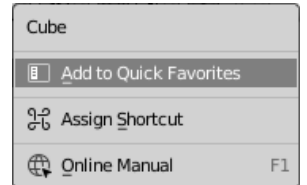
## 5. Quick favorites

Il est possible de lister plusieurs commandes (les plus souvent utilisées), dans un menu rapide d'accès.

**Q** permet d'appeler la liste de commande à l'écran + sélectionner le choix de la commande.

Toute commande peut être ajoutée si on fait un **clic droit sur la commande** en question + choisir **Add to Quick Favorites**

Exemple avec la commande Add/Cube ----->

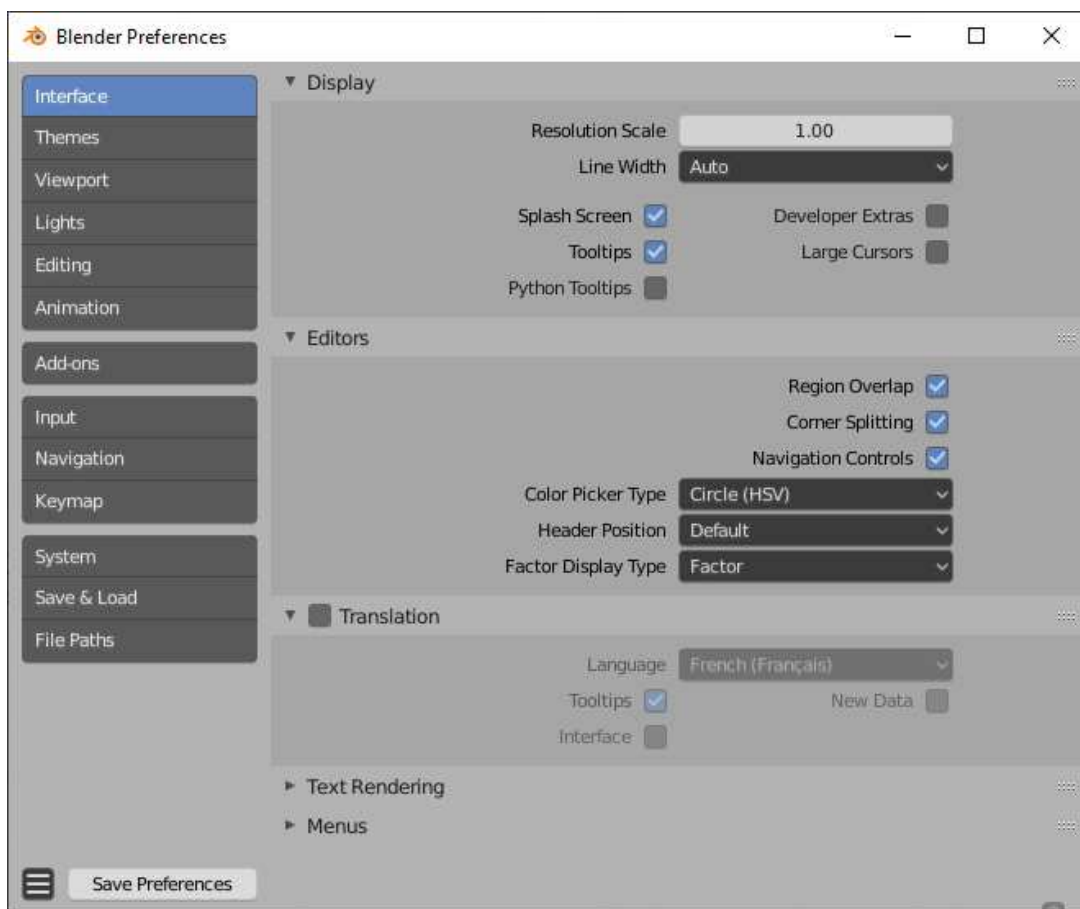


## 6. Préférences de l'utilisateur

Il est possible de modifier +/- tous les éléments qui compose l'interface de Blender.

→ Possibilité de modifier les menus (au niveau de leurs aspects), les raccourcis, etc.

Pour modifier l'interface de Blender, il faut aller dans le menu **déroulant Edit / Preferences**



Seuls les infos qui me semblent les plus intéressantes (ou les plus utilisés) sont reprises ci-dessous.

### Interface

Possibilité d'afficher ou pas les tooltips (info-bulles)

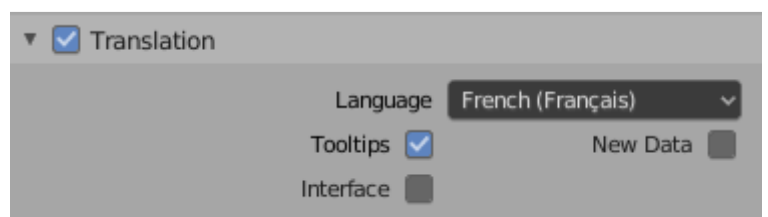


Possibilité de mettre des parties en français :

**Tooltips** (info-bulles) → ça aide un peu

**Interface** (l'interface de Blender) → déconseillé !!

En effet, tous les tutos, même ceux qui sont expliqués en français, sont expliqués avec les commandes en anglais !



## Theme (.xml)

Cette partie permet de modifier les couleurs / tailles de tous les textes, cadre, fond , ...de l'interface de Blender. Les éléments modifiables sont classés par catégories.

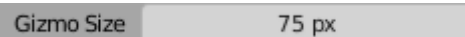
Pour sauver un nouveau theme :  
Modifier les éléments puis cliquer sur le petit + et donner un nom au nouveau thème  
(Attention, le petit moins efface un thème)



Pour info, les thème sont des **fichiers .xml** → Il est possible d'aller en chercher sur internet !

## Viewport

Possibilité de modifier la taille des gysmos (icônes de modification)



## Editing

Possibilité de modifier les paramètres pour le Weight paint et le Grease pencil

## Animation

Possibilité de modifier l'apparence de la Timeline

## Addons

Possibilité de charger des petits programmes supplémentaires.  
(Voir le chapitre *Blender 2.8 – 18 – Utiliser des addons.pdf*)

## Input

Listing de tous les raccourcis de Blender + possibilité de faire des modifications

## Navigation

Paramètre de navigation et d'affichage

## Keymap

Possibilité de modifier les actions au niveau de la souris et de la barre d'espacement



## System

Gestion des ressources du PC

## Save & Load

Gestion des enregistrements de fichiers (chemin relatif, compression des fichiers, sauver une icône,...)

## File Paths

Gestion des fichiers Text, Script, Textures,...