

Blender 2.8 - 02 - Affichage

*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 :

1. Vues et zooms	2
Les vues orthographiques,	2
Ecran multi-vues.....	2
Les zooms	3
2. Les types d'affichages	4
3. Affichage infos diverses	5
Affichage grille, axes, ... (Show Overlay).....	5
Affichage d'infos sur l'élément	6

1. Vues et zooms

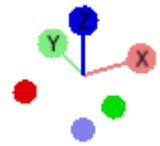
Les vues orthographiques, ...

Les différentes vues orthographiques peuvent être affichées à l'aide des **touches du clavier numérique** (ou icônes)

PLAN (dessus)	7	FACE (devant)	1	PROFIL (droite)	3
PLAN (dessous)	Ctrl 7	BACK (derrière)	Ctrl 1	PROFIL (gauche)	Ctrl 3
CAMERA	0		Affiche la vue de la caméra Note : La vue de la camera est égale à la vue au rendu.		
Ortho / persp.	5		Permet de passer du mode perspective // au mode perspective à points de fuite .		

Vues orthographiques aussi accessibles par le menu détournant **View / viewpoint**

Les différentes vues orthographiques peuvent aussi être affichées en **cliquant sur le système de coordonnées** (en haut à droite)

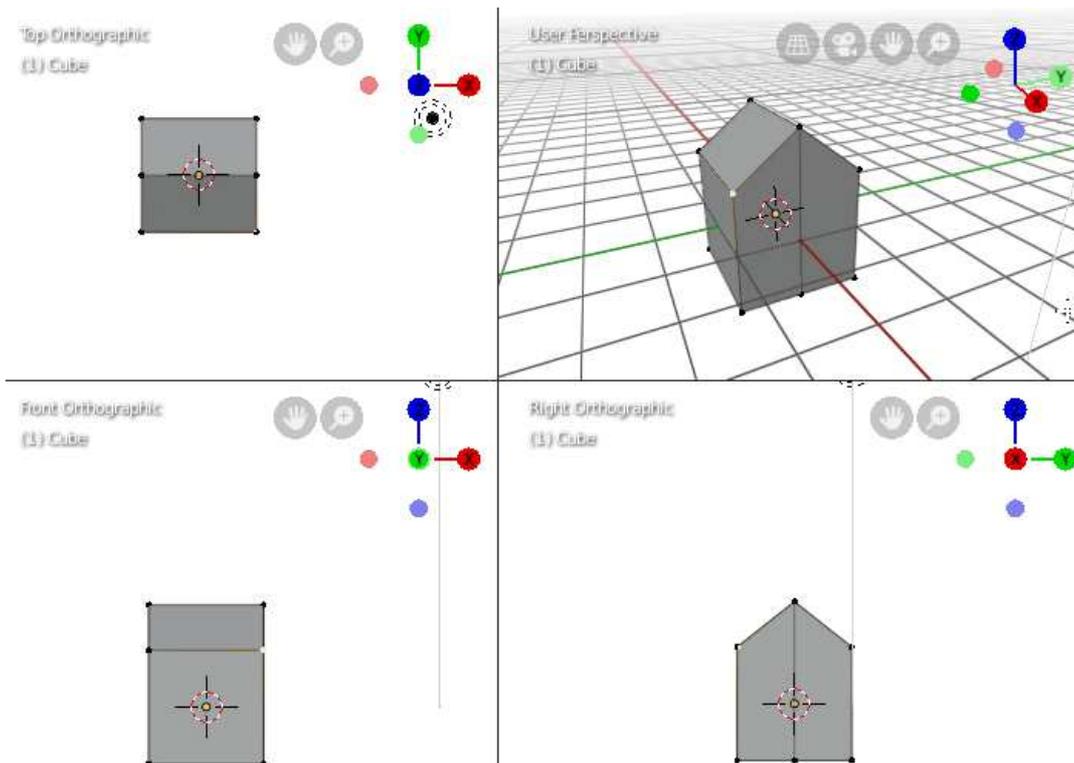


PLAN (dessus)	Clic sur Z	FACE (devant)	Clic sur Y	PROFIL (droite)	Clic sur X
PLAN (dessous)	Clic sur le cercle bleu	BACK (derrière)	Clic sur le cercle vert	PROFIL (gauche)	Clic sur le cercle rouge

Ecran multi-vues

Le « **Toggle Quad view** » permet d'avoir quatre vues à l'écran : **Ctrl Alt Q** (ou menu déroulant **View / Area**)

- Vue du haut (placée au-dessus à gauche)
- Vue de face (placée en-dessous à gauche)
- Vue de profil (placée en-dessous à droite)
- et la troisième vue est libre (placée au-dessus à droite)



Les zooms

ZOOM

Zoom tout Zoom sur l'entièreté de la scène
→ bouton **HOME** (ne fonctionne pas sur la vue d'une camera)

Zoom +/- Zoom plus rapproché ou plus éloigné
→ La **roulette de la souris** permet d'agrandir ou de diminuer le facteur de zoom.
Ou au **clavier numérique** : Clic sur **+** pour se rapprocher et sur **-** pour s'éloigner

Ou  rester enfoncé sur l'icône et bouger la souris

Zoom fenêtre → **Shift + B** + clic les deux coins opposés de la fenêtre

ORBIT Permet de faire bouger la vue en 3D
Orbit dynamique → Clic sur roulette + déplacer la souris

Orbit par accoup → utilisation des flèches du clavier numérique.
Flèches ↑ (vers le haut) → de plus en plus de plongée
Flèche ↓ (vers le bas) → de plus en plus de contre-plongée
Flèche vers la gauche / droite → vue de plus en plus de la gauche / droite

PANORAMIQUE Déplacement de la vue à l'écran (tirer / faire glisser la vue sans zoomer)
(move to view) Panoramique fluide :
→ **Shift** + enfoncer la roulette + bouger la souris

Ou  Maintenir le clic sur (au-dessus vue 3D) et déplacer la souris

Panoramique par accoup :
→ **Ctrl** + utilisation des **flèches du clavier numérique**.

Ortho / Persp à PF Permet de passer d'une perspective centrale à une perspective parallèle et l'inverse. (persp / ortho)
→ Touche **5** du clavier numérique

Ou  Clic sur icône

Zoom sur la sélection → . le point du pavé numérique /centre la vue sur l'objet sélectionné.

Fixer le centre de zoom La vue tourne autour de ce point fixe
→ Dans le **menu N** / onglet **View**
Il est possible de fixer un zoom autour de ...:

- d'un élément (à définir)
- du curseur 3D
- de la vue de la caméra (très intéressant pour placer la caméra de manière intuitive)
→ la caméra suit les zooms et panoramiques

Ne fonctionne qu'en vue de caméra (0).



Fenêtre plein écran Met la fenêtre active en plein écran
Ctrl + barre d'espace

2. Les types d'affichages

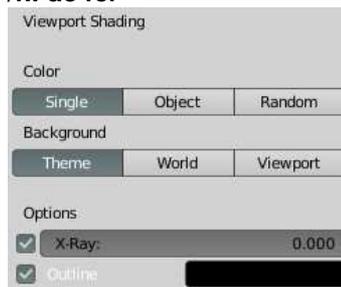
Il est possible d'afficher les éléments 3D en fil de fer, opaque, avec matériaux et avec matériaux + lumières.

Clic sur l'icône 

Affichage en Wireframe		Z + 4 (clavier numérique)	= Affichage en fil de fer
			
Affichage Solid		Z + 6 (clavier numérique)	= Affichage opaque
			
Affichage Look Dev		Z + 2 (clavier numérique)	= Affichage avec les matériaux
			
Affichage Rendered		Z + 8 (clavier numérique)	= Affichage avec les matériaux et lumières (comme pour un rendu) Attention, c'est très lourd pour le PC !
			
Basculement Wireframe / look Dev	Shift Z	Bascule d'un mode d'affichage Wireframe (+ transparent) à Look Dev (+opaque)	
Mode transparent	Alt Z	Le mode transparent permet de sélectionner des éléments qui sont à l'arrière-plan (derrière d'autres éléments)	

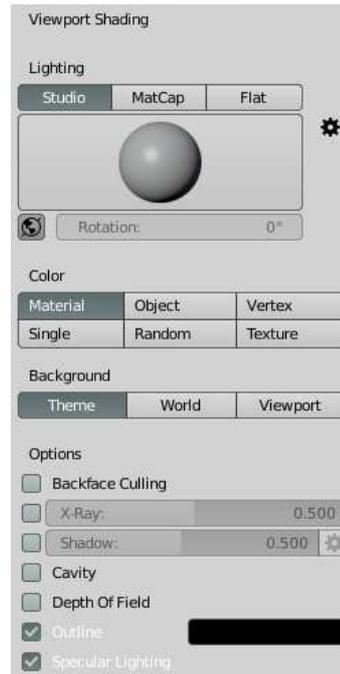
Possibilité de définir un certains nombres de paramètres pour chacun des modes d'affichage → clic sur 

Paramètres – Wireframe /fil de fer



X-ray = mode opaque/transparent

Paramètres - Solid



Paramètres - Look Dev



Scène world = active les paramètres de monde de la scène (comme au rendu) et désactive l'image HDRI de la vue.

Possibilité de modifier l'image HDRI (pour affichage à l'écran uniquement).

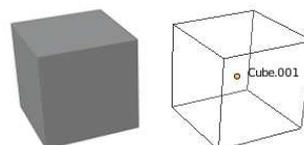
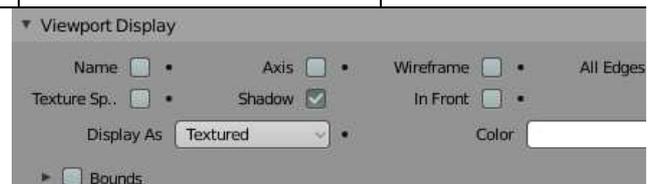
Paramètres - Redered



Modes multiples d'affichage

Dans la **fenêtre des propriétés**,  l'onglet **Object**, partie **Viewport Display** → possibilité de régler le mode d'affichage d'un élément sélectionné (séparément des autres).

+ possibilité d'afficher le nom des éléments, ...



3. Affichage infos diverses

Affichage grille, axes, ... (Show Overlay)



Viewport Overlays (mode Object + mode Edit)

Possibilité d'afficher / désafficher la grille, les axes,...

Grid → ne fonctionne pas (?)

Floor = affiche / désaffiche le sol avec la grille

Axe = Affiche / désaffiche les axes

Scale = échelle de la grille

Subdivisions = nombre de subdivisions de la grille

Text Info = affichage du titre de la vue + infos objet

Annotations = affichage des annotations dessinées

3D Cursor = affichage du curseur 3D

Object :

Extras = affichage caméras, lumières, courbes, ... (≠ maillages)

Relationship lines = affichage d'une ligne entre les éléments reliés par un lien de parenté, de contrainte,...

Outline selected = affichage en surbrillance de la sélection

Bones = affichage des armatures

Motions path =

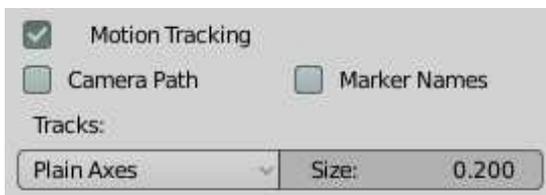
Origins = affichage des origines des éléments sélectionnés

Origins (All) = affichage de toutes les origines

Geometry Wireframe = affichage (si = 1) ou pas (si = 0) des arêtes.

Face orientation (en mode d'affichage Solid) = orientation des face (bleu = positif et rouge = négatif)

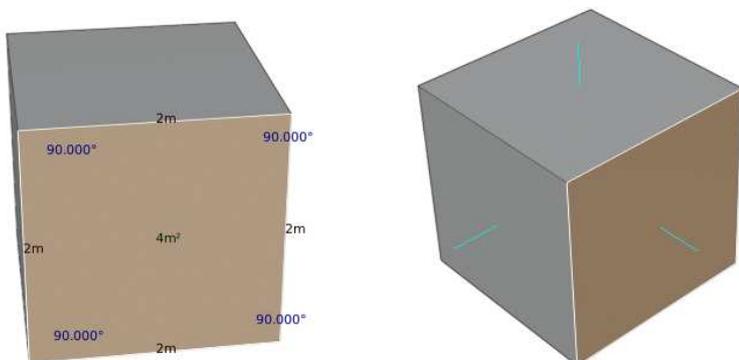
En mode object + Edit



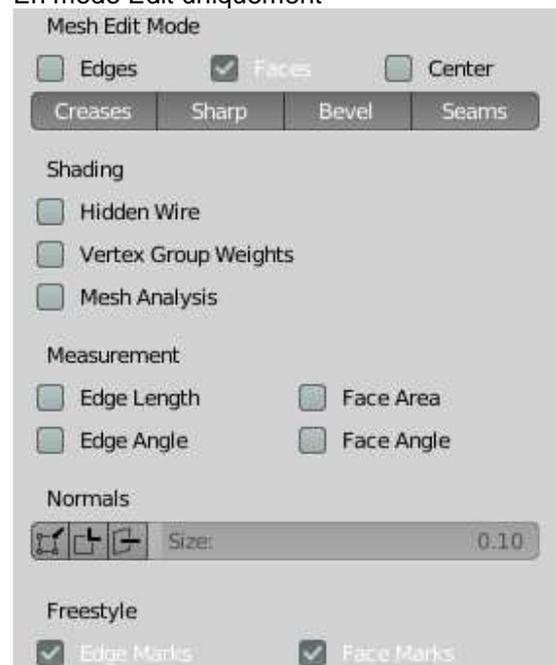
Viewport Overlays (**mode Edit** uniquement)

Possibilité d'afficher / désafficher les arêtes, faces,...

↓ Exemple d'affichage avec Edge Length + Face area + Face Angle :



En mode Edit uniquement



Affichage d'infos sur l'élément

Il est possible de gérer l'affichage des éléments mais aussi certains paramètres propres à un élément.

Gestion de la **visibilité de l'élément** dans la fenêtre 3D / au rendu / sélectionnable ou pas.

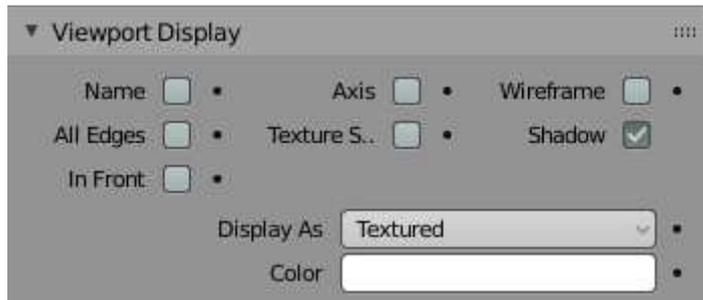
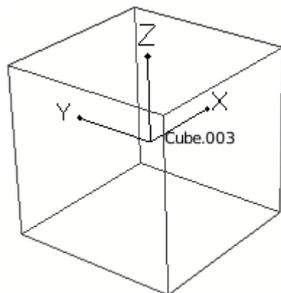
(ou possibilité de mettre ces paramètres au sein du Outliner)



Gestion de la **visibilité de différentes informations sur l'élément** :

Name → affiche le nom de l'élément

Axis (axes) → affiche les axes X, Y et Z de l'élément



← Affichage Name + Axes

In front → n'affiche que le contour global de l'élément et à l'avant plan (+ affiche les axes au premier plan si affichage d'axes demandé)

Display as : (Textured / Solid / Wire / Bounds)

→ possibilité de définir un mode d'affichage particulier pour un élément (indépendamment du mode d'affichage global (icônes au dessus de la fenêtre 3D))