

Blender 2.8 - 00 – Gestion des fichiers

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. Menu déroulant « File »	1
2. Fenêtre d'ouverture de fichier	2

1. Menu déroulant « File »

New = créer un nouveau fichier

Open = ouvrir un fichier existant

Open recent = ouvrir un fichier récent

Revert = rouvrir le fichier sauvé

Recover / Last Session = récupérer la dernière session de travail

Auto Save = récupérer un sauvetage automatique
(dans dossier temps)

Save = enregistrer

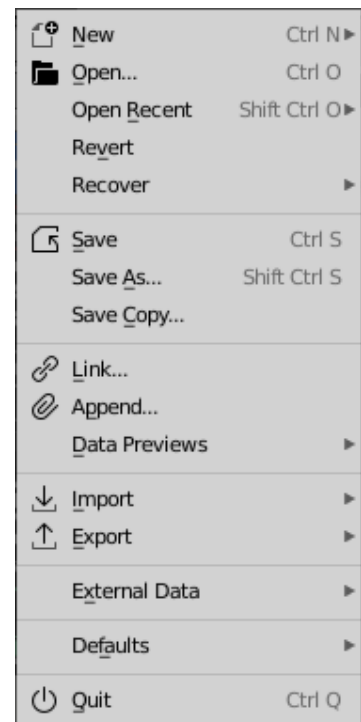
Save as = enregistrer sous

Save copy = enregistrer sous une copie

Append = possibilité d'apporter des éléments d'un autre fichier Blender.

Choix d'éléments à importer d'un autre fichier:

- | | |
|-------------------------|--------------|
| - Brush | - Mesh |
| - Camera | - Object |
| - Collection | - Scene |
| - Free style Line style | - Texture |
| - Image | - Work Space |
| - Light | - World |
| - Material | |



Import = Importer un fichier dans Blender.

Possibilité d'importer des fichiers :

- Collada (Default) (.dae)
- Alembic (.abc)
- Motion Capture (.bvh)
- Scalable Vector Graphics (.svg)
- Stanford (.ply)
- Stl (.stl)
- FBX (.fbx)
- glTF 2.0 (.glb / /gltf)
- Wavefront (.obj)
- X3D Extensible 3D (.x3d / .wrl)

Export = Exporter un fichier dans Blender. Possibilité d'exporter les fichiers :

- Collada (Default) (.dae)
- Alembic (.abc)
- Motion Capture (.bvh)
- Stanford (.ply)
- Stl (.stl)
- FBX (.fbx)
- glTF 2.0 (.glb / /gltf)
- Wavefront (.obj)
- X3D Extensible 3D (.x3d)

Default / Save startup File = sauver un fichier de démarrage

Load Factory settings = ouvrir Blender avec les paramètres par défaut

Quit = sortir de Blender

Fichiers .blend et fichier .blend1 :

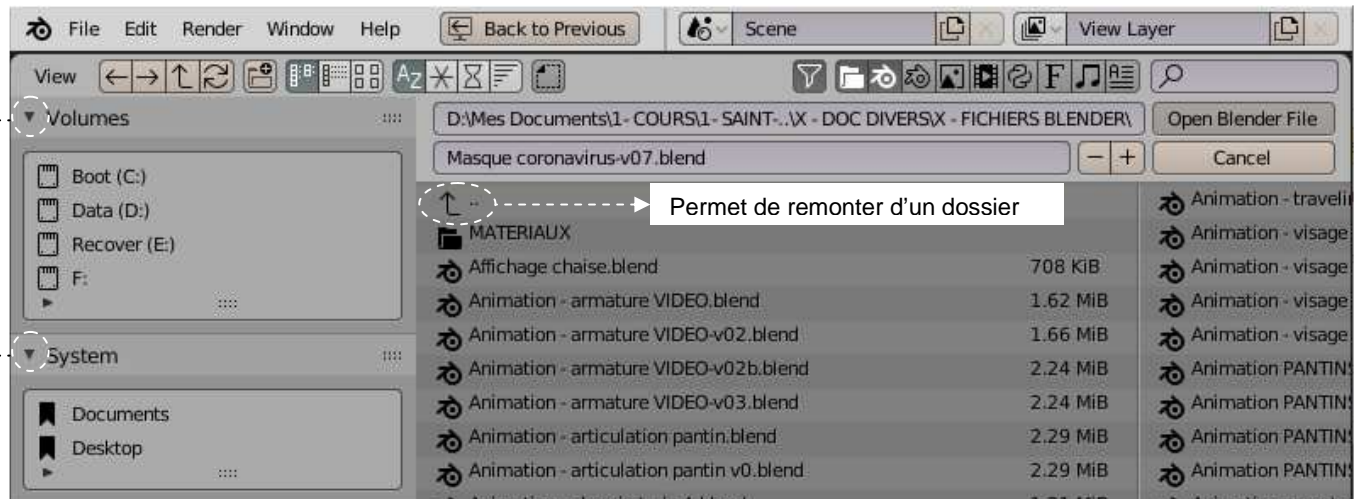
Lors du premier enregistrement, Blender crée un fichier **.blend**

Lors d'un deuxième (troisième, ...) enregistrement, Blender crée un fichier **.blend1** (= backup du .blend)

Il est possible de renommer ce dernier pour pouvoir l'ouvrir avec le logiciel.


2. Fenêtre d'ouverture de fichier

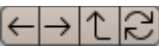
Quand on clique sur Open, voici la fenêtre qui apparaît :





Pour info, **Volumes** sont les différents disques de l'ordinateur.


System envoi au dossier « documents » et au dossier « bureau » (Desktop)


▶  La petite flèche vers le bas indique qu'il est possible de dérouler une liste

 Dossier précédent (Alt + flèche de gauche)
 Dossier suivant (Alt + flèche de droite)
 Remonter d'un dossier (Alt + flèche vers le haut)
 Rafraîchir la liste des fichiers (R)

 Créer un nouveau dossier

 Affichage en liste simple
 Affichage en liste + détails
 Affichage en image

 Affichage par ordre alphabétique
 Affichage trié par extension de fichiers
 Affichage trié par date de modification
 Affichage par poids de fichiers

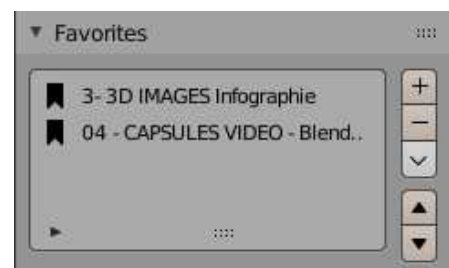
 Afficher tous les types de fichier ou choix des extensions à afficher

Boîte « **Favorites** » (à gauche)

Il existe une case Favorites où il est possible de rajouter des morceaux de chemin vers des dossiers les plus couramment utilisés. Aller dans un dossier + cliquer sur le petit « + » pour l'ajouter dans la liste.

Le petit moins enlève un chemin de la liste.

Les flèches ▲ ▼ permettent de modifier l'ordre des chemins dans la liste



Boîte contextuelle (sous les boîtes Volumes, System et Favorites) elle reprend des propriétés qui s'affichent en fonction de ce que l'on veut faire (sauver un fichier, exporter un fichier,...)

Ex : Boîte contextuelle pour une ouverture de fichier →

