

## Blender 2.8 - 18 – Utilisation de Addons

---

*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. Qu'est-ce qu'un Addon ? .....</b>	<b>2</b>
<b>2. Render : Cycles Render Engine .....</b>	<b>2</b>
<b>3. Import-Export : STL format.....</b>	<b>2</b>
<b>4. Mesh : 3D Print Tools box.....</b>	<b>3</b>
<b>5. Add Mesh : Extra Objects (maillages en plus).....</b>	<b>3</b>
<b>6. Add Mesh : Arch mesh (maillages prédéfinis).....</b>	<b>4</b>
<b>7. Add Curve : Extra Objects (courbes prédéfinies).....</b>	<b>5</b>
<b>8. Object : Fast Carve (éditions plus dynamiques) .....</b>	<b>6</b>

# 1. Qu'est-ce qu'un Addon ?

Les Addons sont des petits programmes qui permettent d'avoir accès à plus d'outils.

Plusieurs Addons sont installés quand on installe le logiciel Blender, mais ils ne sont pas actifs au démarrage de celui-ci. Il est également possible d'aller chercher d'autres addons sur internet et de les installer en plus.

Attention, plus on charge des Add-Ons, plus on ralentit le travail Blender (c'est de plus en plus lourd)

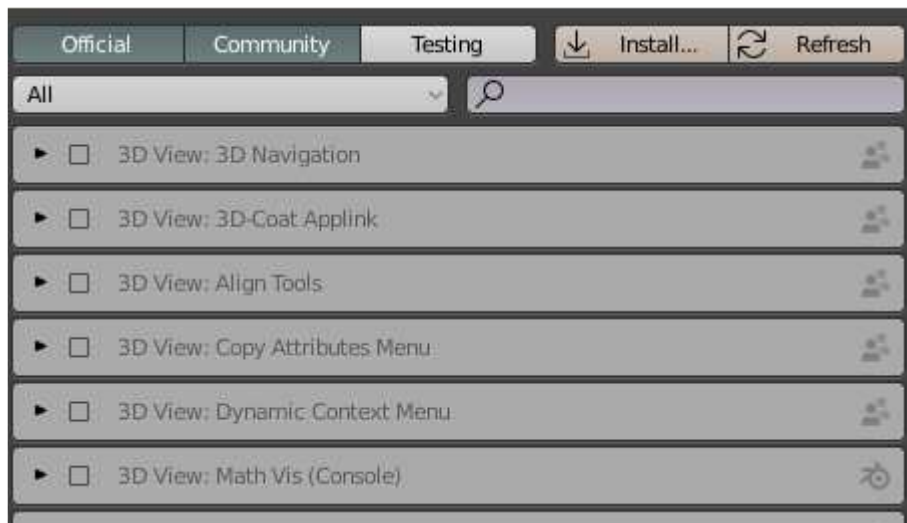
Pour les activer, il faut aller dans le menu déroulant **Edit / Préférences** et aller cocher la case **Add-ons**



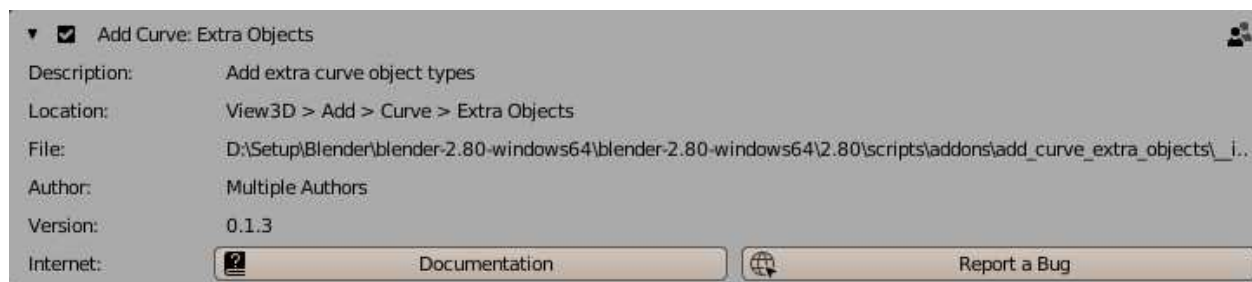
Tout une liste de Addons est disponible.

Pour en activer un, il suffit de cliquer sur le petit carré devant le nom.

Plusieurs outils supplémentaires vont alors apparaître dans les outils de création, d'éditations ou dans une (ou plusieurs) des fenêtres de Blender.



Quand on clique sur la petite flèche devant le nom, une fenêtre se déroule avec toutes les informations sur le addon



**Description** → brève description de ce que permet de faire le addon


**Location** → endroit où on va trouver les outils, dans l'interface de travail

**File** → dossier où le addon se trouve sur le PC

**Internet** → possibilité de rechercher de la documentation sur ce addon

Voici, dans les pages suivantes, plusieurs addons intéressants :

## 2. Render : Cycles Render Engine

Cet addon, activé par défaut, permet d'utiliser le moteur de rendu Cycle. → dans la fenêtre des propriétés /  )

## 3. Import-Export : STL format

Cet addon, activé par défaut, permet d'importer/d'exporter un fichier STL

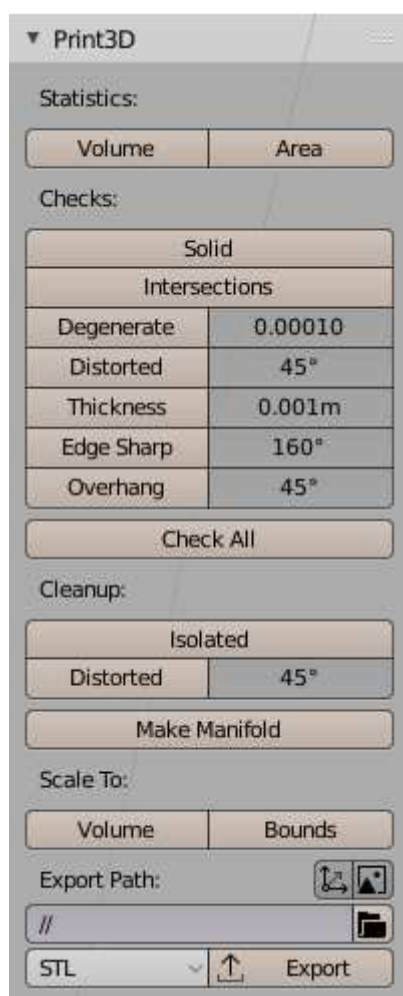
→ dans le menu déroulant **File**

Un fichier STL est un fichier 3D, utilisé pour imprimer en 3D

## 4. Mesh : 3D Print Tools box

Cet addon permet de gérer les maillages en vue de les imprimer en 3D.

→ dans Menu **N**, un onglet **3D Printing** s'est rajouté



## 5. Add Mesh : Extra Objects (maillages en plus)

Cet addon offre une série de maillages supplémentaires

→ dans menu déroulant **Add / Mesh**

Toutes ces nouvelles formes ont, bien sûr un certains nombres de paramètres à définir dès leur création

**Single Vert** → un point unique

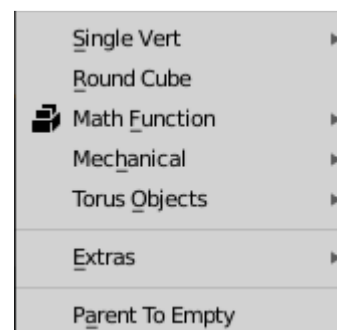
**Round Cube** → un cube avec une subdivision de surface déjà appliquée

**Math Fonction** → résultat d'équation en volume

**Mechanical** → choix de coudes de tuyauterie / choix de roues dentées

**Torus Objects** → choix de différents tores

**Extras** → choix entre plusieurs objets



## 6. Add Mesh : Arch mesh (maillages prédéfinis)

Cet addon permet de créer des éléments architecturaux prédéfinis, en maillages

→ dans Menu déroulant **Add / Mesh / Archimesh**

→ dans le **menu N**, un onglet **Create** s'est rajouté

Tous ces nouveaux objets ont, bien sûr un certains nombres de paramètres à définir dès leur création.

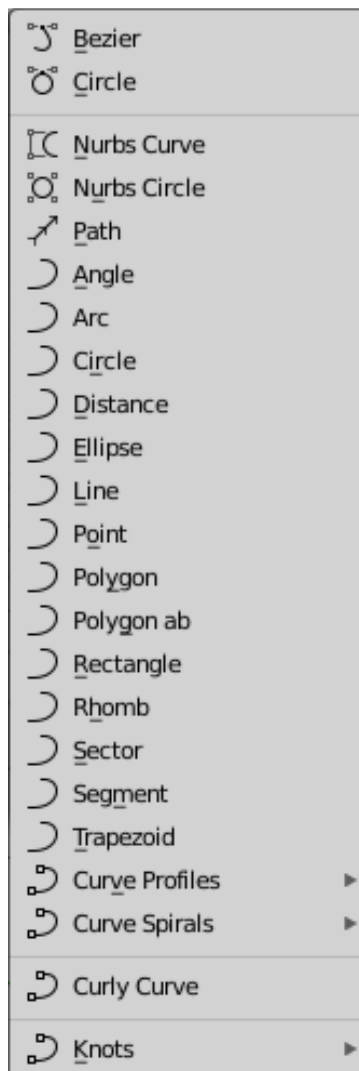


## 7. Add Curve : Extra Objects (courbes prédéfinies)

Cet add ons permet de créer très facilement des courbes un peu plus complexes que les courbes de base, comme des spirales, des profils tout fait de d'étoile, de flèches,...

→ dans menu déroulant **Add / Curve**

Toutes ces nouvelles formes ont, bien sûr un certains nombres de paramètres à définir dès leur création



## 8. Object : Fast Carve (éditions plus dynamiques)

Cet addon permet de gérer certains outils d'édition de manière plus dynamique.

Les outils sont disponibles dans le **menu N** (Transform)

→ Dans le menu N, un onglet **Fast Carve** s'est rajouté

