



Forum: Questions & Réponses

Topic: Configurer son petit Blender aux petits oignons...(productif)

Subject: Re: Configurer son petit Blender aux petits oignons...(productif)

Posté par: uriel

Contribution le : 18/9/2007 10:32:41

Je rajouterais quelque chose:

Astuce:

Quand on installe Blender sur le DDur, il est important de créer des dossiers de bibliothèques externes au dossier du programme, par ex:

bibliothèques

- **scripts**

- **plugins**

---> animation

---> textures

- **Textures images**

---> 1 dossier par catégories (bois/metal/...)

- **Matériels** (téléchargés ou créés)

- **modèles**

-...

Extra: Pour les typos (fonts), il existe 2 solutions distinctes: la 1ère et généralement celle retenue est de configurer blender pour qu'il aille chercher vos typos dans le dossier fonts de windows...la 2de, dédiée plus spécialement aux graphistes qui ont entre 2000 fonts (et souvent +!) de dédier un dossier où seront "copier" quelques fichiers de typos sélectionnés, vous n'aurez pas alors à naviguer trop longtemps pour trouver la typo que vous cherchez...!

Quand vous mettrez à jour votre version de Blender, il vous suffira de remplir les champs présentés plus haut dans la fenêtre de configuration du logiciel de manière à retrouver vos bibliothèques !

attention toutefois: certains scripts et plugs peuvent être différents d'une version à l'autre, n'oubliez pas de mettre à jour aussi ces fichiers dans vos bibliothèques ! (et même gardez toujours des archives des anciennes versions, cela peut toujours servir plus tard !)

L'organisation reste un élément important de votre travail, ce principe convient aussi à la gestion de vos projets: "rangez" vos documents dans des dossiers, par exemple pour un projet, séparer vos études préliminaires des versions finalisées et des éléments (tex/img/notes de prod./...)

Cela paraît évident mais il faut prendre le temps certaines fois d'effectuer ce "rangement" pour des projets complexes...

@+