



Forum: Questions & Réponses

Topic: Configurer Blender pour plus de productivité (Version 2.5x)

Subject: Configurer Blender pour plus de productivité (Version 2.5x)

Posté par: meltingman

Contribution le : 23/8/2011 19:08:31

configurer Blender 2.5 aux ptis oignons (version II)

Alors voila, je fait une Maj de mon [Ancien post](#) dédié à la -2.49

. Voici donc, comment configurer blender 2.5x pour plus de productivité

.

Commencez par ouvrir le panneau de configurations (Blender User Préférences):

Allez dans [le menu info (celui du haut): / file/ User préférence où CTRL ALT U .

De gauche à droite vous avez:

Interface / Editing / Input / Addons / Thèmes / Files / Système.

Commençons par l'onglet **Système**:

Alors vous avez ici la possibilité de désactiver le lissage du texte, ainsi que l'activation du VBO (essentiel pour le sculpte mode).

le reste je ne le touches pas personnellement.

Passons à l'onglet **File**:

Le plus important si on veut retrouver rapidement ses librairies de Textures, et autre :

Ici c'est bien simple, vous allez indiquer pour chaque entrées l'emplacement qui lui est dédié sur votre disque dure

.

par exemple: pour Font sous window c'est :

> C:\window\font

Sous linux le plus simple est de créer un dossier [Font] dans lequel vous glisserez vos polices de caractères les plus chouettes

.

Il arrive aussi **sous Window** qu'il faille renseigner le dossier Temporaire, il devrait se trouver à la racine de > c:\Temp.

Si ce n'est pas le cas, vous pouvez le créer, et ensuite renseigner son emplacement ici. Cela vous évitera des surprises sur le fonctionnement des sauvegardes automatiques.

L'onglet **Thème** :

Pour modifier l'apparence/couleur des diverses vues et boutons de blender. également utile pour changer la couleurs de prévisualisation des faces/edges/vertices, ainsi que l'apparence du weight paint et autres options de visualisations.

Onglet **ADD-ONS**:

C'est ici que vous retrouverez ou "chargerez" vos "pluggings" nommés ADD-ONS

.

pour ce qui est de l'optimisation il y a de nombreux ADD_ONS qui vous permettent de travailler plus vite/mieux, "Texture Paint Manager" pour un accès à vos dossiers de brosses. Vous avez aussi des add-ons de mesures, de fractures, d'animation de courbes ou de masques etc.. les possibilités sont infinies

. Je vous laisse découvrir par vous-même. Voici les noms de ceux qui me semblent les plus utilisés ou les plus productifs:

- > Texture paint layer manager (des possibilités en plus pour peindre et sculpter, charger des dossiers de brosses etc..)
- > Rotobezier: pour créer des courbes animées pour vos masques vidéos, ou 3D, ou simplement animer des courbes simplement.
- > Game engine (Save as runtime): pour créer des .Exe de votre jeu
- > Looptool : l'outil loop amélioré puissance 10.
- > Rigify : une armature avancée pour vos bipèdes

.

- > IvyGen et Sapling: pour créer des végétaux.
- > Plus d'autres très chouettes à découvrir par vous-même ou avec une recherche

.

pour chercher un add-on, vous entrez son nom dans l'onglet Add-on/recherche (la loupe):

Comment reconfigurer un raccourci? Onglet INPUT

Voici un mini tuto pour les portables qui n'ont pas de Pavé Numériques:

dans l'onglet : User Préférences / Input / 3D view :

- > Cliquez sur [Input/Editing] sur la droite pour accéder aux raccourcis de la vue 3D (et ainsi pouvoir les modifier).
- > chercher : les entrées de [Numpad 0, 1,3,7] et changez les en [touche du clavier 0,1,3,2 (2 à la place du 7) puis la touche 4 à la place du [NumPad .] pour centrer votre vue.
- > faites de même avec [Ctrl NumPad 0,1,3,7] pour les vues inversées et voilà

.

Vous pouvez également cocher sur la droite [Continuous Grab], qui facilite les manipulations en vue 3D et permet un Clic & Grab continu du curseur sans que celui-ci ne soit bloqué par les bords de l'écran.

Et pour ceux qui viennent de maya, vous avez des presets de raccourcis pour vous sentir à la maison

. (mais bon, pas pratique pour suivre les tutos ça).

Et le "Rotate Around Selection", disponible dans l'onglet Interface qui permet de réaliser les rotations, dans la Vue 3D, autour de l'objet sélectionné.

Onglet Editing:

si vous sculptez, baissez le nombre de Undo (les retours en arrière Ctrl Z), mettez 10 pour préserver de la mémoire pour le sculpte

. Vous pouvez aussi décocher Global Undo

. ATTENTION: cela ne permet plus de retours en arrière en cas de changement de modes (paint, sculptes, objet etc..).

Onglet Interface:

Vous pouvez désactiver les ToolTips (info interactives au passage de la souris sur un menu).

Grossir les axes de la vue 3D (ou pas)

voilà, c'est tout

N'oubliez pas de sauvegarder vos préférences avant de quitter BLENDER: CTRL U ou cliquez simplement sur le bouton [Save as défaut]

++

Merci aux contributeurs de ces astuces