

## 1.2. Téléchargement et Installation de Blender sous Windows

### 1.2.1. Installation

Télécharger le fichier **Blender-2.3#-windows.exe** depuis la section **Downloads** du site Internet de **Blender** (<http://blender.org>). Choisissez de le télécharger (si cela est demandé), sélectionner un répertoire et cliquer sur **Save**. Ensuite aller dans l'explorateur à l'emplacement du fichier exécutable téléchargé et double-cliquez dessus pour démarrer l'installation.

La première boîte de dialogue vous présente la licence. Pour continuer la procédure d'installation, faites **Accept**. Sélectionnez les composants que vous souhaitez installer (il n'y en a qu'un, **Blender**) et les actions complémentaires que vous voulez valider. Il en existe trois : Ajouter un raccourci dans le menu **Démarrer**, ajouter une icône de **Blender** sur le bureau, associer le type de fichier **.blend** à **Blender**. Par défaut, elles sont toutes trois cochées. Il suffit de décocher celles que vous ne souhaitez pas valider. Ceci fait, cliquez sur **Next**.

Choisir un emplacement pour l'installation des fichiers (celui proposé par défaut est correct) et cliquer **Next** pour installer **Blender**. Lorsque l'installation est terminée, fermer la fenêtre en cliquant **Close**.

Enfin, il vous sera proposé de démarrer **Blender** tout de suite. **Blender** est maintenant installé et peut être démarré par le raccourci sur le Bureau ou par le menu **Démarrer** (une entrée appelée **Blender Foundation** sera créée par la routine d'installation) ou en double-cliquant sur un fichier **Blender** ayant l'extension **.blend**.

### 1.2.2. Installation Portable (Portable Install)

Si vous disposez d'une clé USB, vous devez savoir que **Blender** tourne parfaitement à partir d'une clé USB. Téléchargez simplement la version **.zip** spéciale et extrayez-la sur la clé. Vous pouvez éviter de stocker la sortie d'animation ou d'autres fichiers temporaires sur la clé, car cela peut raccourcir sa vie, mais sinon, **Blender** fonctionne parfaitement.

### 1.2.3. Configurer votre Répertoire Blender

#### Mettre en place une Structure de Répertoires (Setting up a directory structure)

Si vous venez d'installer **Blender** sur votre PC, vous pouvez vouloir vous organiser, car vous allez rapidement accumuler beaucoup de modèles, de Textures, d'images, de fichiers **.blend**, de fichiers **.zip**, de scripts, etc.. Déverser tout cela dans un même répertoire conduit à la confusion, aussi il vous est recommandé de passer un moment à créer de nouveaux répertoires pour organiser votre matière première. Pour les utilisateurs moyens, voici une suggestion de structure à créer sur le disque dur de votre station de travail :

C:\**Blender** : un répertoire partagé contenant les sous-répertoires suivants :

- **\bin\** : Binaires téléchargés (.exe) et utilitaires comme **Yafray**, **Python**, **Virtual Dub**, etc.
- **\examples\** : Travaux réalisés par d'autres (images, vidéos) pour étude en différé.
- **\lib\** : Bibliothèque de Matériaux de référence (trouvés en particulier sur Internet). Ce répertoire peut contenir des sous-répertoires comme :
  - **/mesh** (pour contenir des fichiers **.blend** de Maillages). Vous pouvez aussi y créer des sous-répertoires comme **/animal**, **/human**, **/machine** et **/house** (par exemple) qui contiendront les fichiers **.blend** des modèles de ces types de choses.
  - **/tex** pour contenir des images de textures. Ce sous-répertoire peut également contenir une série de sous-répertoires (par exemple, **/nature**, **/buildings**, **/painted** et **/metal**) pour contenir des fichiers .jpg et même des fichiers **.blend** contenant des réglages de Matériaux utilisés pour colorer et peindre des Objets.
  - **/pic** pour contenir des images, telles que des photos ou croquis de référence pour la modélisation (personnages, visages, etc.).
- **\man\** : Manuels utilisateurs, fiches de référence rapide et notes 'Comment faire' réalisées par vous.
- **\play\** : Un répertoire pour sauvegarder les fichiers **.blend** partiels sur lesquels vous êtes en train de travailler. Il peut être organisé en sous-répertoires (par exemple, **Yafray**, **Anim**, **Light**, etc.).
- **\script\** : Les scripts **Python** qui ne sont pas distribués avec Blender.
- **\tmp\** : Un espace temporaire pour les sorties temporaires, un espace d'échange.
- **\tut\** : Tous les tutoriaux récupérés sur Internet.
- **\util\** : Les utilitaires pour **Blender**, tels que **Make Human**, **World Forge** et **Tree Generator**.
- **\work\** : ce répertoire peut contenir un sous-répertoire **/xxx/** pour chacun de vos projets (**xxx** est le nom du projet). Chaque projet comporte alors une série de répertoires **/tex**, **/pic**, **/render** et **/wav** pour contenir Textures, Images, Rendus et fichiers Sonores, respectivement.