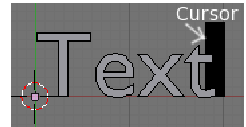


4.5. Le Texte (Text)

Mode : mode **Edit** (Text) – Panneau : Contexte **Edit>Text** – Raccourci : **F9** – Menu : **Add > Text**.

Du texte est considéré comme une courbe (**Curve**) spéciale qui est complètement séparée de tous les autres types de courbes. Non seulement le système de fontes (**Font system**) possède sa propre fonte intégrée, mais il peut utiliser aussi des fontes externes, en incluant des fontes **PostScript Type 1**, **OpenType** et **TrueType**.

Créer un Objet **Text** est simple, utilisez le menu **Add > Text**. Une fois que le texte est créé, vous êtes placé en mode **Edit** avec le mot **Text** inséré comme gabarit de placement (placeholder) par défaut, comme dans l'image ci-contre. Le bloc noir est le curseur.



Exemple

L'image ci-contre montre quelques exemples de diverses fontes en action, en incluant la fonte "bleue" qui a été appliquée sur un chemin **Curve**.

Conseil Pratique : Un maximum de **50 000** caractères est permis par Objet **Text**. Toutefois, soyez averti que plus l'Objet **Text** unique contient de caractères et plus l'Objet sera lent à répondre interactivement.



4.5.1. Editer du Texte (Editing Text)

Mode : mode **Edit** (Text) – Raccourci : voir ci-dessous.

Editer un Objet **Text** est similaire à l'utilisation d'un éditeur de textes standard, mais n'en a pas toutes les fonctions et fonctionne un peu différemment.

Options

- **TAB** n'insère pas un caractère tabulation dans le texte, mais à la place **Entre/Quitte** le mode **Edit**, comme pour les autres types d'Objets.
- Pour **Copier** du texte vers le tampon, utiliser **CTRL C**.
- Pour **Couper** et **Copier** du texte vers le tampon, utilisez **CTRL X**.
- Pour **Coller** du texte depuis le tampon, utilisez **CTRL V**.
- Pour **Effacer** complètement tout le texte, utilisez **CTRL BACKSPACE**.
- **Home** et **End** déplacent respectivement le curseur au début et à la fin de la ligne.
- Pour déplacer le curseur d'un mot (**Mot Suivant/Mot Précédent**), utilisez **CTRL ←** ou **CTRL →**.

Le tampon **Text** ne communique pas avec celui de l'**OS**. Il ne fonctionne qu'à l'intérieur de **Blender**. Pour insérer du texte depuis l'extérieur de **Blender**, voyez le paragraphe **Insérer du Texte (Inserting Text)**.

Sélectionner du texte consiste à maintenir enfoncé **SHIFT** tout en utilisant les touches **Fléchées** ou les touches **Page Up/Page Down**. La sélection est conservée en mémoire, même en mode **Object**.

Insérer du Texte (Inserting Text)

Vous pouvez insérer du texte de trois façons différentes : depuis le tampon **Text** interne (voir ci-dessus), avec le bouton **Lorem** (voir plus loin) ou avec un fichier texte.

Pour charger un texte depuis un fichier texte, cliquez sur le bouton **Insert Text** dans le panneau **Font**. Ceci fera apparaître une fenêtre **File Browser** pour récupérer un fichier texte valide. Comme d'habitude, vérifiez que le fichier ne contient pas trop de caractères pour ne pas trop ralentir la réponse interactive.

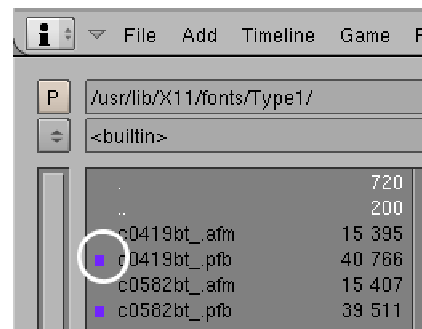
Modifier des Fontes (Changing Fonts)

Mode : mode **Edit** (Text) – Panneau : contexte **Edit > Text** – Raccourci : **F9**.

Blender est fourni avec une fonte intégrée par défaut qui est toujours affichée sous le nom de **<builtin>** dans la liste déroulante à côté du bouton **Load** dans le panneau **Font** (image ci-contre).



Pour utiliser une fonte différente, vous devez d'abord la charger en cliquant sur le bouton **Load** dans le panneau **Font** et naviguer jusqu'à une fonte valide. La fenêtre **File Browser** mettra en évidence toutes les fontes valides en plaçant un petit rectangle mauve à côté de chaque entrée valide comme montré dans l'image ci-contre. Le cercle blanc met en évidence un exemple de fonte valide (**PostScript Type 1**).



Si vous sélectionnez une fonte que **Blender** ne peut comprendre, vous obtiendrez une erreur : **Not a valid font**. Une fonte séparée est requise pour chaque style. Par exemple, vous devez charger une fonte **Italics** afin de créer des caractères ou des mots en italique. Une fois que la fonte est chargée, vous pouvez appliquer ce **Style** de fonte aux caractères sélectionnés (ou à tout l'Objet). En tout, vous devez charger un minimum de trois types différents de fontes pour représenter chaque style (**Normal**, **Italics**, **Bold**).

Typographie (Typography)

Mode : mode **Edit** (Text) – Panneau : contexte **Edit** > **Text** – Raccourci : **F9**.

Blender possède un certain nombre de contrôles typographiques pour modifier le style et l'agencement du texte :

Les Styles

- **Italics** : Bascule avec **CTRL I**, fonte réglée avec le bouton **I**.
- **Bold** : Bascule avec **CTRL B**, fonte réglée avec le bouton **B**.
- **Underline** : Bascule avec **CTRL U** ou en utilisant le bouton **U**.

Les boutons **B** et **I** de **Blender** ne fonctionnent pas de la même façon que dans d'autres applications. Ils vous servent de gabarits de placement (placeholder) pour que vous chargiez certaines fontes manuellement, qui seront appliquées quand vous utiliserez **CTRL B** ou **CTRL I** pendant l'édition du texte.

Pour appliquer les attributs **Bold/Italics/Underline** à une série de caractères, soit vous activez **Bold/Italics/Underline** avant de sélectionner des caractères, soit vous surlignez d'abord ces caractères et ensuite vous basculez en **Bold/Italics/Underline** avec un raccourci. **Bold/Italics/Underline** sont appliqués en fonction de la fonte chargée. Par exemple, quelques caractères peuvent avoir une fonte représentant les caractères normaux et la fonte **<builtin>** représentant le style **Bold**; voyez l'image ci-dessous.

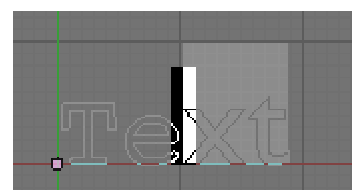
A la base, chaque style de fonte est représenté par une fonte chargée. Une fonte peut représenter le style **Bold** tandis qu'une autre fonte représentera le style **Italics**.

L'Alignement

- **Flush** : Justifie toujours la ligne, même quand elle est en train d'être entrée. La justification utilise des caractères d'espacement (Interlettrage ou kerning) pour remplir les lignes.
- **Justify** : Ne justifie une ligne que quand elle est terminée soit par un retour à la ligne (wordwrap), soit par **ENTER**. La justification utilise des espaces blancs (whitespace) à la place des caractères d'espacement (Interlettrage ou kerning) pour remplir les lignes. **Flush** comme **Justify** ne fonctionnent qu'à l'intérieur de cadres (frames).
- **Word Spacing** : C'est le facteur par lequel des espaces blancs sont retaillés en largeur.
- **Kerning** (Interlettrage) : L'Interlettrage manuel, entre toute paire de caractères, peut être contrôlé en pressant **ALT ←** ou **ALT →** pour diminuer/augmenter l'Interlettrage par étapes de 0.1.

Exemple

Dans l'image ci-contre, une fonte est utilisée pour **Te** et une fonte différente est utilisée pour **xt**.



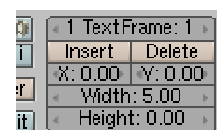
4.5.2. Cadres de Texte (Text Frames)

Mode : mode **Object** / mode **Edit** (Text) – Panneau : contexte **Edit** > **Text** – Raccourci : **F9**.

Les **Frames** (cadres) de texte vous permettent de distribuer le texte parmi des zones rectangulaires à l'intérieur d'un unique Objet **Text**. Un nombre arbitraire de **Frames** de texte (librement positionnables et retaillables) est permis par Objet **Text**.

Le texte se poursuit en continu du **Frame** à numéro le plus bas vers le **Frame** à numéro le plus élevé avec le texte de chaque **Frame** mis à la ligne (wordwrap). Le texte est réparti entre les **Frames** quand un **Frame** de numéro inférieur ne peut contenir plus de texte. Si le dernier **Frame** est atteint, le texte déborde du **Frame**.

Les **Frames** sont contrôlés à partir du coin supérieur droit du panneau **Font**; voyez l'image ci-contre.



Taille du Frame (Frame size)

Par défaut, le premier **Frame** pour un nouvel Objet **Text**, et pour tout **Frame** supplémentaire, a une taille de zéro à la fois en largeur (paramètre **Width**) et en hauteur (paramètre **Height**), ce qui implique que le **Frame** n'est pas visible initialement.

Les **Frames** avec une largeur de **0** sont complètement ignorés pendant la répartition du texte (pas de mise à la ligne (wordwrap)) et les **Frames** avec une hauteur de **0** n'interviennent pas dans la répartition (pas de passage vers le **Frame** de texte suivant).

Afin que les **Frames** deviennent visibles, leur largeur (**Width**) doit être supérieure à **0**.

Note : Techniquement, la hauteur n'est jamais réellement à **0** car la fonte elle-même contribue à la hauteur.

L'image ci-contre présente un Objet **Text** avec une largeur (**Width**) de **5.0**. Et comme la largeur du **Frame** est supérieure à **0**, il est maintenant visible et est dessiné dans la couleur du thème actif sous forme d'un rectangle en tirets. Le texte a débordé car il a atteint la fin du dernier **Frame**, qui est le **Frame** par défaut.



Ajouter/Effacer un **Frame**

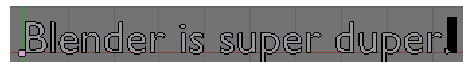
Pour ajouter un **Frame**, cliquez sur le bouton **Insert** du panneau **Font**. Un nouveau **Frame** est ajouté avec une largeur et une hauteur de **0** par défaut, ce qui signifie qu'il n'est pas visible et que le texte de s'en écoulera pas vers un autre **Frame**.

Pour effacer un **Frame**, cliquez sur le bouton **Delete** du panneau **Font**. Tout texte dans les **Frames** plus élevés sera rééquilibré en arrière dans les **Frames** inférieurs.

Exemple : Les **Frames** dans un Objet **Text** sont très similaires au concept de Cadres dans une application de publication assisté par ordinateur. Vous utilisez les **Frames** pour contrôler le placement et la répartition du texte.

Répartition du Texte (Text Flow)

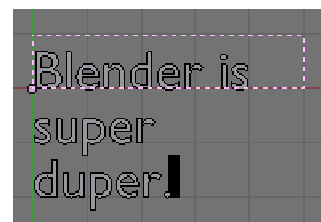
Avec deux (ou plusieurs) **Frames**, vous pouvez organiser du texte avec un degré plus fin. Par exemple, créez un Objet **Text** et entrez **Blender is super duper!**; voyez l'image ci-contre. Cet Objet **Text** possède un **Frame**, il est simplement pas visible car sa largeur est **0**.



Réglez le paramètre **Width** à **5.0**. Le **Frame** est maintenant visible et le texte est mis à la ligne en accord avec la nouvelle largeur, comme montré dans l'image ci-contre.

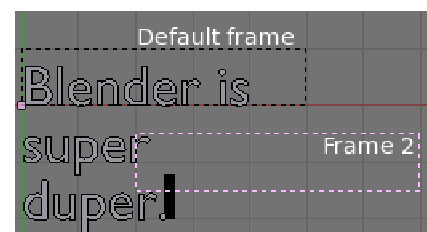
Notez que le texte est sortie du **Frame**. C'est parce que le texte a atteint la fin du dernier **Frame** qui est justement le **Frame** initial (et par défaut).

Quand nous ajoutons un nouveau **Frame** et réglons sa largeur et sa hauteur, le texte se réparti dans le nouveau **Frame**.



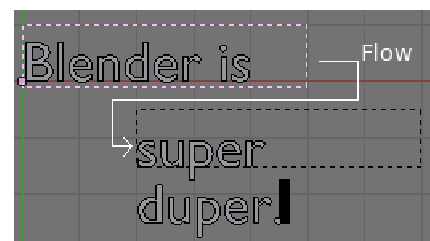
Cliquer sur le bouton **Insert** ajoutera un nouveau **Frame** (appelé **Frame 2** dans l'image ci-contre) avec les mêmes attributs que le **Frame** précédent (appelé **Default frame** dans l'image ci-contre).

Notez que le texte ne s'est pas encore réparti dans le nouveau **Frame**. C'est parce que le précédent **Frame** (ou à numéro inférieur) a une hauteur de **0**. Souvenez-vous que le champ **Height** peut être à **0** mais la fonte elle-même contribue à la hauteur. La hauteur de la fonte ne compte pas. Ceci veut dire que la valeur du champ **Height** s'ajoute à la hauteur de la fonte .



Pour obtenir que le texte se répartisse **dans** le **Frame 2**, nous devons modifier la hauteur du **Frame** initial (par défaut). Dans l'image ci-contre, la hauteur du **Frame** initial – en rose – a été augmentée à **0.1**.

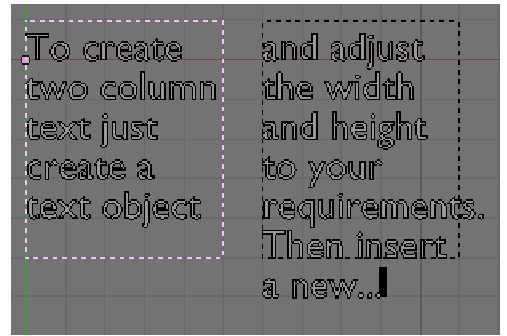
Maintenant, le texte se répartit entre le **Frame** initial et le **Frame 2**. Notez que le texte déborde du **Frame 2**. De nouveau, c'est parce que le texte a atteint la fin du dernier **Frame**.



Colonnes Multiples (Multiple columns)

Pour créer deux colonnes de texte, créez simplement un Objet **Text** et ajustez les paramètres **Width** et **Height** du **Frame** initial selon vos besoins, puis insérez un nouveau **Frame**.

Le nouveau **Frame** aura la même taille que le **Frame** initial. Fixez la position **X** à quelque chose de plus grand ou de plus petit que la largeur du **Frame** initial; voyez l'image ci-contre.



4.5.3. Matériaux Multiples (Multiple Materials)

Mode : mode **Object** / mode **Edit** (Text) – Panneau : contexte **Edit** > **Link and Materials** – Raccourci : **F9**.

Chaque caractère peut avoir un indice de matériau différent (Material index) afin d'avoir des matériaux différents sur des caractères différents.

Vous pouvez assigner des indices, soit pendant que vous tapez, soit ensuite en sélectionnant des blocs de texte et en cliquant sur le bouton **Assign** dans le panneau **Link and Materials**.

Exemple

Par exemple, pour créer l'image ci-contre, vous devez créer trois matériaux (**Materials**) séparés et trois indices de matériaux séparés. Chaque mot se voit assigner un indice de matériau en sélectionnant les caractères pour chaque mot et en cliquant sur le bouton **Assign**. Les mots **Red Green Blue** représentent toujours un unique Objet **Text**.



4.5.4. Attributs de Courbe et Surface (Curve and Surface attributes)

Mode : mode **Object** / mode **Edit** (Text) – Panneau : contexte **Edit** > **Curve and Surface** – Raccourci : **F9**.

Un Objet **Text** est très similaire à un Objet **Curve** 2D en ce qu'il possède des propriétés des **Curves**. Par exemple, vous pouvez modifier le paramètre **Resolution** dans le panneau **Curve and Surface** pour obtenir du texte lissé ou brut. Une fois que l'Objet **Text** est créé, vous pouvez l'extruder, le biseauter (bevel) ou même modifier son épaisseur.

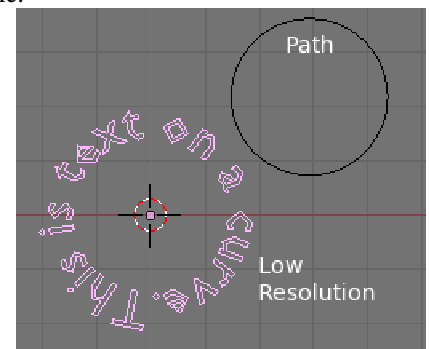
Comme un Objet **Text** est similaire à un Objet **Curve**, il peut être converti en un Objet **Curve** en utilisant **ALT C**. Une fois que ceci est exécuté, l'Objet **Text** devient un Objet **Curve** et peut être manipulé comme tel. Ceci autorise un contrôle total sur la forme des caractères, bien au-delà de ce que permet un Objet **Text**.

La transformation de **Text** à **Curve** n'est pas réversible; n'oubliez pas de sauvegarder avant de convertir. De même, vous pouvez continuer de convertir l'Objet **Curve** en Objet **Mesh** pour davantage de contrôle.

Exemple

Dans l'image ci-contre, le paramètre **Resolution** a été fixé au réglage le plus bas pour produire un texte très chaotique. En plus, le texte a été appliqué à une courbe 2D **Bézier Circle**.

Le chemin sur lequel le texte a été appliqué est appelé **Path**. Pour spécifier une courbe (ou un chemin), entrez le nom de la courbe 2D dans le champ **TextOnCurve** du panneau **Font** comme montré ci-dessous. Dans cet exemple, le nom du chemin est **CurveCircle**.



4.5.5. Caractères Spéciaux (Special Characters)

Mode : mode **Edit** (Text) – Menu : **Text** > **Special Characters**.

Il existe quelques caractères spéciaux qui sont disponibles en utilisant **ALT** ou le menu **Text** de l'entête de la **Vue 3D**. Ces "combinaisons de touches" ne sont disponibles qu'en mode **Edit**.

Un résumé de ces caractères suit; souvenez-vous seulement que vous pouvez accéder à ces caractères également dans le panneau **Char** :

ALT C : Copyright	ALT R : Marque Déposée	ALT 1 : un petit 1	ALT ! : ! Espagnol
ALT F : Florin Hollandais	ALT S : S allemand	ALT 2 : un petit 2	ALT > : un double > (>>)
ALT G : Degrés	ALT X : Symbole Multiplication	ALT 3 : un petit 3	ALT < : un double < (<<)
ALT L : Livre anglaise	ALT Y : Yen Japonais	ALT ? : ? Espagnol	

Tous les caractères de votre clavier doivent fonctionner, en incluant les voyelles accentués et etc. . Si vous avez besoin de caractères spéciaux (telles que des lettres accentuées), vous pouvez produire la plupart d'entre eux en utilisant une combinaison de deux autres caractères. Pour faire cela, pressez **ALT BACKSPACE** au sein de la combinaison désirée pour produire le caractère spécial. Quelques exemples sont donnés ci-dessous :

A, ALT BACKSPACE , ~ : ã	A, ALT BACKSPACE , O : å
A, ALT BACKSPACE , , : à	E, ALT BACKSPACE , " : ë
A, ALT BACKSPACE , ' : á	O, ALT BACKSPACE , / : ø

4.5.6. Caractères Unicode (Unicode Characters)

Mode : mode **Edit** (Text) – Panneau : contexte **Edit** > **Char** – Raccourci : **F9**.

Le système de fontes comprend à la fois les séries de caractères **ASCII** et **UNICODE** avec un panneau dédié dans l'assistance à la sélection des caractères étendus.

Comme **Blender** ne supporte pas l'entrée de texte en **Unicode** via le clavier, tous les caractères ne sont pas facilement accessibles depuis le clavier. Le panneau **Char** est fourni pour ces caractères difficiles. Ce panneau expose simplement la série complète des caractères **Unicode**. La série de caractères peut être assez grande, aussi des boutons de pagination sont fournis, **U** et **D**. Quand vous avez trouvé le caractère que vous recherchez, cliquez simplement dessus dans la grille.

Détails Techniques

Pour optimiser l'utilisation des ressources, seuls les caractères qui sont utilisés consomment de la mémoire, plutôt que la série entière de caractères.