

Les menus Permanents de l'Entête de l'Ecran Principal de Blender

File

- **New** (Raccourci : **CTRL X**) : Cette commande vous permet d'effacer le projet en cours et de revenir à la Scène par défaut n'importe quand. Mais n'oubliez pas de sauvegarder d'abord les modifications que vous avez effectué dans la Scène précédente!
- **Open ...** (Raccourci : **F1**) : Cette commande vous permet de charger un fichier **Blender** depuis le disque. La fenêtre sous le pointeur de souris se transforme alors temporairement en une fenêtre **File Selection**.
- **Open Recent** > / / /etc. : Cette commande vous permet d'ouvrir de nouveau l'un des fichiers **.blend** récemment chargé, en le sélectionnant dans la liste.
- **Recover Last Session** : Cette commande vous permet de récupérer la dernière session.
- **Save** (Raccourci : **CTRL W**) : Cette commande vous permet de sauvegarder le fichier **.blend** en cours.
- **Save As ...** (Raccourci : **F2**) : Cette commande vous permet de sauvegarder un tout nouveau fichier **.blend**. La fenêtre sous le pointeur de la souris se transforme temporairement en une fenêtre **File Selection**. Cliquez dans la boîte d'édition inférieure pour entrer un nom de fichier. S'il ne se termine pas avec **.blend**, l'extension est automatiquement ajoutée. Puis pressez **ENTER** pour sauvegarder le fichier. Si un fichier avec le même nom existe déjà, vous devrez confirmer que vous voulez sauvegarder le fichier à l'invite d'écrasement.
- **Compress File** : Cette commande permet d'activer la compression des fichiers. Ce réglage est défini par l'utilisateur, ce qui veut dire qu'il n'est pas modifié sur des fichiers lus. Si vous le voulez par défaut, sauvegardez-le avec **CTRL U**. Les fichiers **.blend** sont sauvegardés et chargés au format **gzip (.blend.gz)**. Cette fonction est particulièrement utile si vous utilisez la commande **Pack Data** pour exporter vos fichiers **.blend**.
- **Save Images ...** (Raccourci : **F3**) : Cette commande vous permet de sauvegarder une image si vous êtes satisfait de son rendu, car celle-ci n'est pas automatiquement sauvegardée sur le disque. L'image est sauvegardée dans le format que vous avez sélectionné précédemment dans le panneau **Format**.
- **Dump Subwindow** (Raccourci : **CTRL F3**) :
- **Dump Screen** (Raccourci : **CTRL SHIFT F3**) :
- **Save Runtime ...** :
- **Save Dynamic Runtime ...** :
- **Save Default Settings** (Raccourci : **CTRL U**) : Cette commande vous permet de faire la Scène sur laquelle vous travaillez actuellement soit la Scène par défaut. La Scène sera alors copiée dans un fichier appelé **.B.blend** dans votre répertoire principal. Si vous n'aimez pas le réglage de fenêtre par défaut de **Blender**, ou si vous voulez des réglages spécifiques de rendu pour chaque projet que vous commencez, vous pouvez ainsi utiliser n'importe quel fichier de Scène comme Scène par défaut quand **Blender** démarre.
- **Load Factory Settings** : Cette commande vous permet de charger le fichier **.B.blend** originel tel qu'il a été compilé dans **Blender**. Toutefois, ce fichier ne sauvegarde rien d'autre.
- **Append or Link** (Raccourci : **SHIFT F1**) : Cette commande vous permet de créer une copie locale des **DataBlocks** (Objets, maillages, ...) contenus dans un fichier **.blend** externe dans votre fichier **.blend** en cours (fonction **Append**) ou vous pouvez utiliser des liens vers les **DataBlocks** d'un autre fichier **.blend** (fonction **Link**). Il vous sera proposé une liste de choix (**Camera, Curve, Image, Ipo, Lamp, Material, Mesh, Object, Scene, Text, Texture, VFont** et **World**). Ces choix liste tous les éléments que vous êtes susceptible de trouver dans un fichier **Blender**. L'action par défaut est **Append**.
- **Import** >
 - **VRML 1.0 ...** : Cette commande vous permet d'importer des fichiers **VRML**. Beaucoup de programmes sont capables d'exporter leurs fichiers en **VRML**. Ces fichiers sont importés dans Blender sans aucun problème dans la plupart des cas.
 - **DXF ...** : Cette commande vous permet d'importer des fichiers **DXF**. Un format de fichier très populaire pour l'exportation et le partage. **AutoCAD** exporte traditionnellement au format **.dxf**. **Blender** accepte généralement ces fichiers sans problème.
 - **STL...** : Cette commande vous permet d'importer des fichiers **STL**. Le format **STL** est un format pour stéréogrammes.
 - **3D Studio (.3ds) ...** : Ce script permet d'importer un fichier au format **3DS (.3ds)** et ses Matériaux dans **Blender** pour être édité.
 - **AC3D (.ac) ...** : Ce script permet d'importer un fichier au format **AC3D (.ac)** dans **Blender**. **AC3D** est un modéliseur commercial simple et accessible également construit avec **OpenGL**. Le format de fichier **.ac** est un format texte facile à analyser et qui est très bien supporté.
 - **COLLADA 1.3.1 (.dae) ...** : Ce script permet d'importer un fichier au format **COLLADA 1.3.1 (.dae)** dans **Blender**.
 - **COLLADA 1.4 (.dae) ...** : Ce script permet d'importer un fichier au format **COLLADA 1.4 (.dae)** dans **Blender**.
- **Note** : les scripts **COLLADA** nécessitent une installation **Python** complète car les modules fournis avec **Blender** ne sont pas suffisants.

DEC Object File Format (.off) ... : Ce script permet d'importer un fichier au format **DEC (.off)** dans **Blender**. Le format **OFF** de **DEC** (Digital Equipment Corporation) est un format très ancien et qui est pratiquement identique au format **OBJ** de **Wavefront**.

Direct X (.x) ... : Ce script permet d'importer un fichier au format texte **DirectX (.x)** dans **Blender**.

Drawing eXchange Format (.dxf) : Ce script permet d'importer un fichier depuis le format **DXF (.dxf)** versions 2007 et antérieures dans **Blender**.

Google Earth (.kml/.kmz) ... : Ce script permet d'importer un fichier au format **Google Earth (.kml/.kmz)** dans **Blender** (le **.kmz** est la version zippée). **Attention** : les données géométries des fichiers **Google Earth** sur Internet sont sous licence et vous ne pouvez les charger et les utiliser pour un usage personnel.

LightWave (.lwo) : Ce script permet d'importer un fichier au format **LightWave Object File (.lwo)** dans **Blender**.

Load MDD to Mesh RVKs : Ce script permet d'importer un fichier au format **Lightwaves MotionDesigner (.mdd)** dans **Blender**. Ce format est devenu un format **Pipeline** très populaire pour transférer des animations d'un logiciel vers un autre.

MD2 (.md2) : Ce script permet d'importer un fichier au format **Quake 2 (.md2)** avec textures et animations pour une édition sous **Blender**.

Motion Capture (.bvh) ... : Ce script permet d'importer un fichier au format **Motion Capture (.bvh)** dans **Blender**. Ce format est supporté par le logiciel **Poser 3.01**.

Nendo (.ndo) ... : Ce script permet d'importer un fichier au format **Nendo Object (.ndo)** dans **Blender**. **Nendo** est un modéleur polygonal commercial qui possède environ la moitié des fonctions trouvées dans **Wings**. Le format de fichier **.ndo** est une copie simple et non-compressée en mémoire des structures qui représentent les Objets maillés, les coordonnées **UV** et les Textures Images.

OpenFlight (.flt) ... : Ce script permet d'importer un fichier au format **OpenFlight** dans **Blender**. **OpenFlight** est une marque déposée de **MultiGen-Paradigm, Inc.**

Paths (.svg, .ps, .eps, .ai, Gimp) : Ce script permet d'importer un chemin (path) parmi toute une série de formats (c'est toujours expérimental). Les scripts transforment d'abord chaque format de chemin en format **.obj** de **GEO/Videoscape**, puis ils le chargent directement dans **Blender** (en utilisant la fonction **Blender.Load**).

ProEngineer (.slp) ... : Ce script permet d'importer un fichier au format **Pro Engineer (.slp)** dans **Blender**. Ce format peut être exporté depuis **Pro/Engineer** et la plupart des autres applications **CAD**.

Radiosity (.radio) ... : Ce script permet d'importer un fichier au format **Radiosity (.radio)** avec des couleurs de vertices dans **Blender**.

Raw Faces (.raw) ... : Ce script permet d'importer un fichier au format **Raw Triangle (.raw)** dans **Blender**. Ce format est très simple; il ne comporte aucune liste de vertices ou de faces. C'est simplement un fichier texte **ASCII** avec les vertices de chaque triangle listé sur chaque ligne.

Stanford PLY (*.ply) ... : Ce script permet d'importer un fichier au format **Stanford PLY (.ply)** dans **Blender**. Il les normales des vertices, les couleurs des faces et les coordonnées des textures.

TrueSpace (.cob) ... : Ce script permet d'importer un fichier au format **TrueSpace (.cob)** dans **Blender**. **TrueSpace** est un modéleur commercial associé à un moteur de rendu. Le format **.cob** est composé de 'chunks,' est parfaitement défini et est facile à lire et à écrire. Il est très similaire au format **.lwo** de **LightWave**.

Wavefront (.obj) ... : Ce script permet d'importer un fichier au format **Wavefront (.obj)** dans **Blender**.

Wings3D (.wings) ... : Ce script permet d'importer un fichier au format **Wings3D (.wings)** dans **Blender**. **Wings3D** est un modéleur polygonal open source écrit en **Erlang**, un langage similaire au **Lisp**. Le format **.wings** est une représentation binaire de termes **erlang** (lists, tuples, atoms, etc.) et est compressé avec **zlib**.

- **Export >**

VRML 1.0 ... (Raccourci : **CTRL F2**) : Cette commande vous permet d'exporter votre fichier **.blend** en un fichier **VRML**.

DXF ... (Raccourci : **SHIFT F2**) : Cette commande vous permet d'exporter votre fichier **.blend** en un fichier **DXF**.

STL... : Cette commande vous permet d'exporter votre fichier **.blend** en un fichier **STL**.

3D Studio (.3ds) ... : Ce script permet d'exporter un fichier au format **3DS (.3ds)**.

AC3D (.ac) ... : Ce script permet d'exporter les maillages **Blender** sélectionnés dans un fichier au format **AC3D (.ac)**.

Autodesk FBX (.fbx) ... : Ce script permet d'exporter un fichier au format **ASCII Autodesk FBX**.

COLLADA 1.3.1 (.dae) ... : Ce script permet d'exporter une Scène **Blender** dans un fichier au format **COLLADA 1.3.1 (.dae)**.

COLLADA 1.4 (.dae) ... : Ce script permet d'exporter une Scène **Blender** dans un fichier au format **COLLADA 1.4 (.dae)**.

Cal3D (.cfg .xa .xsf .xmf .xrf) ... : Ce script permet d'exporter des données Armature/Bone/Mesh/Action dans un fichier au format **Cal3D**.

DEC Object File Format (.off) ... : Ce script permet d'exporter des Maillages dans un fichier au format **DEC (.off)**. Le format **OFF** de **DEC** (Digital Equipment Corporation) est très ancien et est pratiquement identique au format **OBJ** de **Wavefront**.

Direct X (.x) ... : Ce script (en version 3.0) permet d'exporter des maillages **Blender** dans un fichier au format texte **DirectX 8 (.x)** : il exporte des Maillages, des Armatures, des Matériaux, des Normales, des coordonnées de Textures et des Animations.

LightWave (.lwo) : Ce script permet d'exporter des Maillages dans le format de fichiers **LightWave (.lwo)**. **LightWave** est une application commerciale complète de modélisation et de rendu. Le format de fichier **.lwo** est composé de **chunks**, est bien défini et facile à lire et à écrire. Il est similaire en structure au format de fichier **.cob** de **TrueSpace**.

Lightwave Motion (.mot) ... : Ce script permet d'exporter les canaux de mouvement des Objets sélectionnés (canaux **Loc Rot Size**) dans un fichier **Motion (.mot)** de **Lightwave**.

MD2 (.md2) : Ce script permet d'exporter vers le format de fichiers **Quake (.md2)**.

Motion Capture (.bvh) ... : Ce script exporte des données d'animation vers le format de fichier Motion Capture **BVH (.bvh)**.

Nendo (.ndo) ... : Ce script exporte les Maillages sélectionnés vers le format de fichiers **Nendo (.ndo)**. **Nendo** est (était) un modéliseur polygonal commercial qui possède environ la moitié des fonctions trouvées dans **Wings**. Le format de fichiers **.ndo** est un dump mémoire simple et non-compressé des structures qui représentent l'Objet Maillé, les coordonnées **UV** et les Textures Images.

OpenFlight (.flt) ... : Ce script permet d'exporter vers le format de fichiers **OpenFlight v16.0 (.flt)**. **OpenFlight** est une marque déposée de **MultiGen-Paradigm, Inc.**

OpenInventor (.iv) ... : Ce script permet d'exporter vers le format de fichiers **Open Inventor (.iv)**.

Quake3 (.map) ... : This script exports a Quake 3 map format (.map). Supports meshes, lights and nurbs patch surfaces.

Radiosity (.radio) ... : Ce script permet d'exporter les Maillages sélectionnés (avec les couleurs des vertices) vers le format de fichiers **Radiosity (.radio)**.

RawFaces (.raw) ... : Ce script permet d'exporter des Maillages vers le format de fichiers **Raw Triangle (.raw)**. Ce format est très simple; il ne possède aucune liste de vertices ou de faces. C'est un fichier texte ASCII simple avec les vertices de chaque triangle listés sur chaque ligne. Il existe encore quelques vieux utilitaires qui exécutent des opérations sur ces fichiers.

Save Current Theme ... : Ce script permet de sauvegarder le Thème courant de **Blender** en tant que script **Python** pour **Blender**.

Save Mesh as MDD ... : Ce script permet d'exporter un Maillage animé vers un fichier **Vertex Keyframe MDD** (format **MotionDesigner** de **Lightwave**). Le format **.mdd** est devenu un format Pipeline populaire pour déplacer des animations d'un package vers un autre package.

SoftImage XSI (.xsi) ... : Ce script permet d'exporter vers le format de fichiers **XSI** de **SoftImage (.xsi)**.

Stanford PLY (*.ply) ... : Ce script permet d'exporter les Objets actifs vers le format de fichiers **PLY** de **Stanford (.ply)**. Il supporte des Normales par vertex et des couleurs par face et des coordonnées de Texture.

TrueSpace (.cob) ... : Ce script permet d'exporter les Maillages sélectionnés vers le format de fichiers **TrueSpace (.cob)**. **TrueSpace** est une application commerciale de modélisation et de rendu. Le format de fichiers **.cob** est composé de **chunks**, est bien défini et facile à lire et à écrire. Il est très similaire au format de fichier **.lwo** de **LightWave**.

VRML 97 (old version) ... : Ce script permet d'exporter vers le format de fichiers **VRML 2.0**. C'est une vieille version de l'exporteur **VRML2**, voyez plutôt la nouvelle, ci-après.

VRML97 (.wrl) ... : Ce script permet d'exporter vers le format de fichiers **VRML97 (.wrl)**.


VideoScape with Vertex Colors (.obj) ... : Ce script permet d'exporter les Maillages sélectionnés (en incluant les couleurs de vertices) vers le format de fichiers **VideoScape (.obj)**. Le format de fichiers **VideoScape** est un format très simple qui est supporté d'origine par **Blender**. Ce module existe car l'exporteur interne de **Blender** n'exporte pas correctement les couleurs des vertices.

Wavefront (.obj) ... : Ce script permet d'exporter vers le format de fichiers **OBJ** de **Wavefront (.obj)**.

Wings3D (.wings) ... : Ce script permet d'exporter les Maillages sélectionnés vers le format de fichiers **Wings3D (.wings)**. **Wings3D** est un modéliseur polygonal open source écrit en **Erlang**, un langage similaire au **Lisp**. Le format de fichiers **.wings** est une représentation binaire de termes **erlang (lists, tuples, atoms, etc.)** et est compressé avec **zlib**.

X3D Extensible 3D (.x3d) ... : Ce script permet d'exporter vers le format de fichiers **X3D (Extensible 3D) (.x3d)**.

Xfig export (.fig) : Ce script permet d'exporter le Maillage sélectionné vers le format de fichiers **xfig** (www.xfig.org) (**.fig**).

- **Pack Data** : Les Textures et les Sons ne sont pas automatiquement inclus dans votre fichier **.blend** afin de réduire la taille du fichier. Chaque fois que vous ouvrez votre fichier, il recherche les Textures et les Sons et les place dans votre modèle. S'il ne peut pas trouver ces fichiers, vous n'aurez aucune Texture ni aucun Son. Si vous intégrez ces données avec la commande **Pack Data**, les fichiers seront inclus dans le fichier **.blend** de sorte qu'ils puissent être ouverts n'importe où. Toutefois, la taille de votre fichier peut exploser. Quand les données sont intégrées, une petite icône **Paquet** () apparaît en haut de l'écran à droite du menu **Help** pour vous indiquer que le fichier a tout intégré ou que le fichier que vous venez de charger est compressé.
- **Unpack Data ...** : Cette commande vous permet d'effectuer l'opération inverse pour retrouver une taille normale de fichier. Elle fait apparaître le menu **Unpack 4 Files** qui comporte les options avancées suivantes :
 - **Use files in current directory (create when necessary)** : Cette option ne décompresse que les fichiers qui ne sont pas présent dans le répertoire en cours. Elle crée des fichiers quand c'est nécessaire.
 - **Write files to current directory (overwrite existing files)** : Cette option décompresse les fichiers vers le répertoire en cours. Elle écrase les fichiers existants!
 - **Use files in original location (create when necessary)** : Cette option utilise les fichiers depuis leur emplacement d'origine (chemin sur le disque dur). Elle crée des fichiers quand c'est nécessaire.

- **Write files to original location (overwrite existing files)** : Cette option écrit les fichiers à leur emplacement d'origine (chemin sur le disque dur). Elle écrase les fichiers existants!
- **Disable AutoPack, keep all packed files** : Cette option désactive la fonction **AutoPack**, de sorte que des ressources nouvellement insérées ne sont pas compressées dans le fichier **.blend**.
- **Ask for each file** : Cette option demande à l'utilisateur son choix de décompression pour chaque fichier.
- **Quit Blender** (Raccourci : **CTRL Q**) : Cette commande permet de fermer et quitter le logiciel **Blender**.

Add

- **Mesh** > Ce sous-menu vous permet d'ajouter des Maillages polygonaux à votre Scène. Le **Monkey** (Suzanne) est très utile pour effectuer des tests (pour essayer de nouveaux Matériaux, une fourrure, etc.)
 - Plane** : Le plan standard est formé de quatre vertices, quatre arêtes et une face. Il ressemble à une feuille de papier reposant sur une table: ce n'est pas un vrai Object tridimensionnel car il est plat et n'a aucune épaisseur. Les Objects qui peuvent être créés avec des plans incluent des planchers, des dessus de tables ou des miroirs.
 - Cube** : Le cube standard est formé de huit vertices, 12 arêtes et de six faces et c'est un véritable Objet tri-dimensionnel. Vous pouvez vous en servir pour créer des dés, des boîtes, des emballages, etc. ...
 - Circle** : Un Cercle standard est formé de **n** vertices et d'un rayon. Le bouton **Fill** vous permet de remplir le Cercle avec des faces. Le résultat est une primitive **Disk** (Disque).
 - UvSphere** : Une UVSphere standard est formée de **n** segments, de **m** anneaux et d'un rayon. Le niveau de détail peut être spécifié dans le panneau flottant qui apparaît quand l'UVSphere est créée.
 - IcoSphere** : Une IcoSphere est composée de triangles. Le nombre de subdivisions et le rayon peuvent être précisés dans le panneau flottant qui apparaît quand l'IcoSphere est créée.
 - Cylinder** : Un Cylindre standard se compose de **n** vertices. Le nombre de vertices dans la section circulaire transversale peut être spécifié dans le panneau flottant qui apparaît quand l'Object est créé.
 - Cone** : Un cône standard se compose de **n** vertices. Le nombre des vertices dans la base circulaire peut être spécifié dans le panneau flottant qui apparaît quand l'Object est créé.
 - Grid** : Une grille standard se compose de **n** par **m** vertices. La résolution de l'axe X et de l'axe Y peut être spécifiée dans le panneau flottant qui apparaît quand l'Object est créé. Les Objects qui peuvent être créés à partir de l'Object **Grid** incluent des paysages (avec l'outil **PET**) et autres surfaces organiques, etc. ...
 - Monkey** : Ceci est un cadeau de la part de NaN (Not a Number) à la communauté et est considéré comme une blague de programmeur (ou Easter Egg = Oeuf de Pâques). Cette option crée une tête de singe lorsque vous cliquez sur le bouton Monkey. Le nom de ce singe est Suzanne et c'est la mascotte de Blender.
 - Torus** : Cette primitive **Torus** est accessible via un script **Python** dans le menu **Add**.
- **Curve** > Ce sous-menu vous permet d'ajouter des courbes (Curve) ou des chemins (Paths) à votre Scène. Ceux-ci sont utiles pour modéliser des Objets courbés ou pour créer un cheminement à suivre par des Objets animés.
 - Bezier Curve** : Les courbes de **Bézier** sont le type le plus généralement utilisé pour concevoir des lettres ou des logos. Elles sont également largement utilisées dans l'animation, à la fois comme chemins pour déplacer les Objects et comme courbes **IPO** pour modifier les propriétés des Objects en fonction du temps.
 - Bezier Circle** **NURBS Curve** & **NURBS Circle** : Les courbes **NURBS** sont définies comme des polynômes rationnels, et sont plus générales, à proprement parler, que les courbes **B-Splines** conventionnelles et de **Bézier**, d'autant qu'elles peuvent suivre exactement n'importe quel contour. Par exemple, un cercle de **Bézier** est une approximation polynomiale d'un cercle, et cette approximation est visible, tandis qu'un cercle **NURBS** est exactement un cercle. Les courbes **NURBS** nécessitent de mieux comprendre les composants sous-jacents qui composent une courbe **NURBS** afin d'en tirer le meilleur parti. Les courbes **NURBS** possèdent un grand ensemble de variables, qui vous permettent de créer des formes mathématiquement pures. Cependant, travailler avec elles nécessite de présenter plus à fond les diverses parties qui compose une courbe **NURBS**.
 - Path** : Un Objet **Path** est un type spécial d'Objet **Curve** dans **Blender**, qui peut être ajouté via le menu **Add**. Ainsi, par exemple, si vous utilisez un **Path** pour désigner le sillon de la piste d'un circuit pour voitures de course électriques, vous pouvez utiliser cette courbe comme chemin pour la voiture de course elle-même. L'Objet **Path** est composé de points de contrôle, 5 au départ, et possède une direction indiquée par les flèches.
- **Surface** > Ce sous-menu vous permet d'ajouter des Objets **NURBS** à votre Scène.
 - NURBS Curve** & **NURBS Circle** : Il y a deux présélections de courbes **NURBS Surface** : **NURBS Curve** et **NURBS Circle**.
 - NURBS Surface**, **NURBS Tube**, **NURBS Sphere** & **NURBS Donut** : Pour les surfaces **NURBS**, les points de contrôle forment une grille et celle-ci est parfois appelée une "Cage". La grille se conduit exactement comme les points de contrôle d'une courbe **NURBS**; elle contrôle la limite (frontière) de la surface. Pour vous aider à commencer à créer des surfaces, il existe quatre présélections de surfaces **NURBS** : **NURBS Surface**, **NURBS Tube**, **NURBS Sphere**, **NURBS Donut**. Quoiqu'elles ressemblent visuellement à des courbes **NURBS**, elles n'en sont pas. **Blender** traite en interne les courbes **NURBS Surface** et les courbes **NURBS** de façon complètement différente. Il existe plusieurs attributs qui les séparent,

mais le plus important est qu'une courbe **NURBS** possède une unique axe d'interpolation et qu'une courbe **NURBS Surface** possède deux axes d'interpolation.

- **Meta** > Ce sous-menu vous permet d'ajouter des Objets **Meta** à votre Scène. Ce sont des Objets générés par algorithme et ils sont très utiles pour des effets spéciaux. Les Objets **Meta** sont des surfaces implicites, ce qui veut dire qu'elles ne sont pas explicitement définies par des vertices (comme les Maillages) ou par des points de contrôle (comme les Surfaces); elle existent de façon procédurale (c'est à dire qu'elles sont calculés dynamiquement). Une autre façon de décrire des Objets **Meta** est de les voir comme des formes de mercure liquide ou d'argile souple qui ont un aspect "arrondi". Il existe cinq configurations prédéfinies d'Objets **Meta** :
 - Meta Ball** : La structure directrice est un point.
 - Meta Tube** : La structure directrice est un segment de ligne.
 - Meta Plane** : La structure directrice est un plan.
 - Meta Ellipsoïd** : La structure directrice est une sphère.
 - Meta Cube** : La structure directrice est un cube volumétrique.
- **Text** : Cette commande vous permet d'ajouter des Objets **Text** à votre Scène. 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.
- **Empty** : Cette commande vous permet d'ajouter des Objets **Empty** à votre Scène. Les Objets **Empty** ne sont pas rendus; ils sont généralement utilisés pour contrôler l'aspect d'autres Objets. Par exemple, vous pouvez utiliser un **Empty** pour contrôler la rotation d'un Modificateur **Array**. Comme ils ne sont pas rendus, vous pouvez utiliser ces Objets pour toutes sortes de choses (telles que des **Hooks**, etc.) qui nécessitent qu'un Objet obtienne d'eux une position, une rotation et/ou une taille.
- **Group** >..... / / / etc. : Ce sous-menu vous permet d'ajouter des copies de tous les Groupes que vous avez dans votre Scène. Ceci est très utile si vous avez des Objets entiers groupés ensemble, car vous pouvez aisément ajouter des copies de ces groupes. Quand vous ajoutez (avec la commande **Append**) un Groupe d'Objets, **Blender** créera aussi des liens dans la Scène courante vers les Objets qui font partie du groupe. De ce fait, les Objets deviennent alors visibles individuellement. Toutefois, quand vous décidez de lier dynamiquement un Groupe (avec la commande **Link**), **Blender** ne le fait pas. Dans ce cas, pour utiliser ces Objets dans votre projet **Blender**, vous ne pouvez utiliser le Groupe que comme 'duplicateur' (**duplicator**) [à partir du menu **Add > Group > Group ID to Duplicate ...**] ou pour d'autres cas où vous pourriez avoir besoin de Groupes.
- **Camera** : Cette commande vous permet d'ajouter une Caméra à votre Scène
- **Lamp** > Ce sous-menu vous permet d'ajouter diverses Lumières à votre Scène.
 - Lamp** : La Lumière **Lamp** est un point lumineux omnidirectionnel, c'est à dire, un point irradiant la même quantité de Lumière dans toutes les directions. Elle est représentée par un cercle entourant un point.
 - Sun** : Le type **Sun** procure un éclairage d'intensité constante émis dans une direction unique (comme la Lumière émise par le Soleil). Dans la **Vue 3D**, ce type de Lumière est représenté par un cercle noir entourant un point avec des rayons émis, plus une ligne pointillée indiquant la direction de la Lumière.
 - Spot** : Une Lumière **Spot** émet un rayon lumineux en forme de cône à partir du sommet du cône, dans une direction donnée.
 - Hemi** : La Lumière **Hemi** projette de la Lumière depuis un hémisphère à 180°, conçu pour simuler de la Lumière provenant d'un ciel lourdement nuageux ou sinon uniformément nuageux. En d'autres termes, c'est une Lumière qui est projeté, uniformément, par un globe luminescent (**glow**) entourant la Scène.
 - Area** : La Lumière **Area** simule une Lumière provenant d'émetteurs surfaciques (ou semblables à une surface), par exemple, un écran de télévision, les néons de votre supermarché, une fenêtre ou un ciel nuageux en sont quelques types.
- **Armature** : Cette commande vous permet d'ajouter un Objet **Armature** (squelette) à votre Scène. Ces Objets sont principalement utilisés pour animer des bras, des jambes, etc. mais vous pouvez aussi animer un simple lampe!
- **Lattice** : Cette commande vous permet d'ajouter un Objet **Lattice** à votre Scène. Ces Objets ne font rien eux-mêmes; toutefois, vous pouvez les utiliser pour déformer d'autres Objets. Pour cela, vous devez ajouter un Modificateur **Lattice** à l'Objet que vous voulez déformer. Vous pouvez alors placer le Lattice autour de l'Objet (comme une cage), et toute modification au Lattice déformera l'Objet. Plus l'objet que vous déformez sera détaillé, et meilleur sera son aspect, donc un Modificateur **Subsurf** peut être utile ici.

Remarque : Des slots **Python** ont été ajoutés aux menus **Add > Mesh** et **Add > Armature** afin que des scripts personnalisés puissent être ajoutés à ces emplacements (comme par exemple, **Torus** pour **Add > Mesh**).

Timeline

- **Show Keyframes** (Raccourci : **K**) :

- **Show and Select Keyframes** (Raccourci : **SHIFT K**) :
- **Select Next Keyframe** (Raccourci : **PAGEUP**) :
- **Select Previous Keyframe** (Raccourci : **PAGEDOWN**) :
- **Next Keyframe** (Raccourci : **CTRL PAGEUP**) : Vous pouvez utiliser **CTRL PAGEUP** pour vous déplacer vers la Clé suivante.
- **Previous Keyframe** (Raccourci : **CTRL PAGEDOWN**) : Vous pouvez utiliser **CTRL PAGEDOWN** pour vous déplacer vers la Clé précédente.
- **Next Frame** (Raccourci : **RIGHTARROW**) :
- **Previous Frame** (Raccourci : **LEFTARROW**) :
- **Forward 10 Frames** (Raccourci : **UPARROW**) :
- **Back 10 Frames** (Raccourci : **DOWNARROW**) :
- **End Frame** (Raccourci : **SHIFT RIGHTARROW**) :
- **Start Frame** (Raccourci : **SHIFT LEFTARROW**) :

Game

- **Start Game** (Raccourci : **P**) : Cette commande permet de lancer le moteur de jeu. Vous stoppez le moteur avec **ESC**, et **Blender** revient à l'interface de modélisation.
- **Enable All Frames** : Si cette option est cochée, le moteur de jeu tourne sans perdre de cellos (dropping frames). Ceci est utile quand vous enregistrez une séquence **Targa** ou quand vous voulez être certain que toutes les collisions sont calculées sans pertes sur des ordinateurs lents.
- **Generate Display Lists** : Si cette option est cochée, des listes d'affichage sont générées.*
- **Record Game Physics to IPO** : Si cette option est cochée, les caractéristiques physiques du jeu sont enregistrées dans une courbe **IPO**.*
- **Use Blender Materials** : Si cette option est cochée, le jeu utilisera les Matériaux de **Blender**.*
- **Show Physics Visualisation** : Si cette option est cochée, les caractéristiques physiques du jeu seront accessibles visuellement.*
- **Show Debug Properties** : Si cette option est cochée, toutes les propriétés marquées pour une sortie Débogage (Debug) sont affichées à l'écran pendant que le moteur de jeu tourne.
- **Autostart** : Cette commande permet d'autoriser la fonction **Autostart** (démarrage automatique dans le moteur de jeu) pour la Scène.

* Commentaires à vérifier.

Render

- **Render Current Frame** (Raccourci : **F12**) : Cette commande permet de rendre la Scène courante.
- **Render Animation** (Raccourci : **CTRL F12**) : Cette commande permet de rendre l'Animation en cours.
- **Bake Render Meshes** > :
 - **Full Render** (Raccourci : **CTRL ALT B,1**) :
 - **Ambient Occlusion** (Raccourci : **CTRL ALT B,2**) :
 - **Normals** (Raccourci : **CTRL ALT B,3**) :
 - **Texture Only** (Raccourci : **CTRL ALT B,4**) :
- **Show Render Buffer** (Raccourci : **F11**) :
- **Play Back Rendered Animation** (Raccourci : **CTRL F11**) :
- **Set Render Borders** (Raccourci : **SHIFT B**) : Cette commande vous permet de draguer pour sélectionner une zone spécifique de la vue **Caméra** pour être rendue. Ceci est utile si vous voulez étudier un détail spécifique de l'Objet sans rendre la Scène entière.
- **Render Settings** (Raccourci : **F10**) :
- **More Render Options** : Ce script permet de faire apparaître un panneau comportant des options de rendu supplémentaires.
- **Quick DOF** : Ce script vous permet de rendre une image avec un effet de profondeur de champ (Depth Of Field ou DOF).

Help



- **About Blender ...** : Cette option affiche l'image au chargement de Blender avec le numéro de version :
- **.blend info** : Ce script vous permet d'obtenir des informations et des statistiques sur le fichier **.blend** actuellement ouvert. Dans le premier bloc, vous pouvez voir les Objets dans la Scène en cours, et en bas, les **DataBlocks** partagés qu'utilise le fichier **.blend**.
- **Blend Thumbnails** : Ce script vous permet de générer une image de prévisualisation pour le fichier **.blend** en cours. Cette image peut alors être utilisée comme vignette pour ce fichier. L'image est générée en 160 x 160 pixels avec un rendu par la Caméra en cours. Elle est sauvegardée dans le même répertoire que le fichier **.blend** avec le nom de ce fichier plus l'extension **.jpg**.
- **Blender/Python Scripting API** : Ce script permet d'ouvrir le navigateur internet par défaut de l'utilisateur sur la page **Blenders Python API** du site www.blender.org pour accéder au manuel de référence de l'API Python de **Blender**.
- **Favorite Scripts** : Ce script vous permet d'accéder rapidement aux scripts **Python** que vous utilisez le plus.
- **Getting Started** : Ce script permet d'ouvrir le navigateur internet par défaut de l'utilisateur sur la page **Getting Started** du site www.blender3d.org pour accéder à l'aide destinée aux nouveaux utilisateurs.
- **Hotkey and MouseAction Reference** : Ce script vous permet d'accéder à la référence en matière de raccourcis claviers (regroupés par touches du clavier) et d'actions de la souris dans **Blender**.
- **ID Property Browser** : Ce script vous permet de rechercher, de créer et d'éditer des Propriétés ID (ID Properties) pour divers types d'ID de **DataBlocks** tels que **Mesh**, **Scene**, **Object**, etc.
- **Manual** : Ce script permet d'ouvrir le navigateur internet par défaut de l'utilisateur sur la page **Blender Manual** du site www.blender3d.org pour accéder au manuel de référence de **Blender**.
- **Object Jitter** : Ce script vous permet d'ajouter un mouvement aléatoire aux Objets sélectionnés.
- **Open .blend** : Ce script vous permet d'ouvrir des fichiers **.blend** en utilisant la boîte de dialogue standard de **Windows**. Le script rappelle par défaut le dernier répertoire choisi. Si ce répertoire n'existe plus, il ouvre par défaut le répertoire C:\. Il nécessite une installation complète de **Python** pour fonctionner.
- **Open image** : Ce script vous permet d'ouvrir une image en utilisant la boîte de dialogue standard de **Windows** (qui autorise les vignettes). Il vous propose les options suivantes : **Load Image(s)**, **Load and Replace Image**, **Load and Replace Last Loaded Image** et **Load into Texture Slot**. Il nécessite une installation complète de **Python** pour fonctionner.
- **Open text file** : Ce script vous permet d'ouvrir des fichiers textes en utilisant la boîte de dialogue standard de **Windows**. Le script rappelle par défaut le dernier répertoire choisi. Si ce répertoire n'existe plus, il ouvre par défaut le répertoire des scripts de **Blender**. Il nécessite une installation complète de **Python** pour fonctionner.
- **Python Scripting Reference** : Ce script permet d'ouvrir le navigateur internet par défaut de l'utilisateur sur la page **Blender Python API Reference** du site www.blender3d.org pour accéder à la documentation permettant d'utiliser l'API Python de **Blender**.
- **Releases Notes** : Ce script permet d'ouvrir le navigateur internet par défaut de l'utilisateur sur la page **Release Notes** du site www.blender3d.org pour accéder aux informations sur les modifications apportées à la dernière version de **Blender**.
- **Scripts Help Browser** : Ce script vous permet d'afficher des informations à propos d'un script installé spécifique (enregistré dans un menu).
- **Spin** : Ce script permet de faire tourner sur lui-même un Objet, ou la **Vue 3D** autour de son centre actif.
- **Tutorials** : Ce script permet d'ouvrir le navigateur internet par défaut de l'utilisateur sur la page **Blender Tutorials** du site www.blender3d.org pour accéder aux tutoriels servants à apprendre à utiliser **Blender**.
- **Websites >**
 - **Blender E-Shop** : Ce script permet d'ouvrir le navigateur internet par défaut de l'utilisateur sur la page **E-Shop** du site www.blender3d.org pour l'achat en ligne de ressources et de produits officiels pour **Blender**.
 - **Blender Website** : Ce script permet d'ouvrir le navigateur internet par défaut de l'utilisateur sur le site www.blender3d.org pour accéder aux informations officielles sur **Blender**.
 - **Developer Community** : Ce script permet d'ouvrir le navigateur internet par défaut de l'utilisateur sur le site www.blender.org qui est le portail qui traite de tous les développements à propos de **Blender**.
 - **User Community** : Ce script permet d'ouvrir le navigateur internet par défaut de l'utilisateur sur la page **User Community** du site www.blender3d.org pour pouvoir entrer en contact avec d'autres utilisateurs de **Blender**.
- **System >**
 - **Benchmark** : Cette option permet de lancer un benchmark sur divers aspects du fonctionnement de **Blender**. Ceci ouvre un menu Time avec les options : **draw**, **recalc ob** et **recalc data**.
 - **System Information** : Ce script vous permet de créer un texte dans l'Editeur de Textes de **Blender** avec des informations à propos de votre OS, de votre carte vidéo, de votre driver **OpenGL**, des versions de **Blender** et de **Python**, des script en fonctions des chemin, etc. .