



Alors que je m'impose le confinement, je me suis à nouveau retrouvé devant la question de ce que je vous présenterai ce mois-ci. Je suis quasi certain que je ne répéterai pas ici ce que j'ai déjà présenté. Ce mois-ci, nous explorerons Blender et ses possibilités de scripts en Python.

Si vous ne connaissez pas Blender, je vous présenterai succinctement ce dont il s'agit, à quoi il sert, et comment faire quelque chose de simple, avant de rentrer dans les aspects de programmation. Pour commencer, je dirai que j'apprends juste comment faire des choses avec du Python dans Blender (et, pour ma part, je ne suis pas vraiment à l'aise avec Blender) ; aussi, soyez indulgents.

D'après leur site Web (blender.org), « Blender est une suite de création 3D, Open Source et gratuite. Elle supporte l'ensemble des activités de la 3D : modélisation, accessoirisation, animation, simulation, rendu, composition et suivi du mouvement, montage vidéo et pipeline d'animation 2D. »

Je suis sûr que vous avez déjà entendu parler de « Big Buck Bunny », mais

avez-vous entendu parler de l'Agent 327 ?

<https://www.youtube.com/watch?v=mN0zPOpADL4>

Blender tourne sur à peu près toutes les plateformes. La dernière version est la 2.8.2a et vous pouvez la télécharger sur <https://www.blender.org/download/>

Autre chose, avant de commencer. Blender a toujours fait des modifications et les tutoriels disponibles sont rarement à jour. En fait, beaucoup de ces tutoriels (et beaucoup d'ouvrages) sont écrits et publiés sur la base d'une présentation ou d'une pré-version qui est modifiée plusieurs fois avant la vraie publication de cette version. Un bon exemple est quand un tutoriel (pour Blender 2.8.x) fait référence à des modifications dans les Préférences en y accédant par le menu Fichier > Préférences utilisateur. Ça n'existe plus. C'est en fait situé dans Édition > Préférences. Je suis ici démuni pour vous indiquer un bon endroit où vous trouveriez tous les changements comme celui-là. De nombreux appels d'API ont changé aussi ; ainsi, vous devriez garder sous le coude la documentation sur les API quand vous essayez de vous

former sur ce sujet à partir d'un tutoriel ou d'un livre. La référence sur les API de Blender 2.8.2a est située à : <https://docs.blender.org/api/>. Par chance, la documentation sur les API a un enregistrement des modifications depuis la précédente version (la 2.7.9) sur [https://docs.blender.org/api/current/change\\_log.html](https://docs.blender.org/api/current/change_log.html)

Maintenant, amusons-nous !

Téléchargez Blender et extrayez-le dans le dossier convenable, puis lancez-le avec une commande dans le terminal :

```
$ ./blender
```

Le premier écran que vous devriez voir est quelque chose comme celui montré ci-dessous.

C'est le « nouveau projet » par défaut, et il contient trois objets : un cube, une caméra et un éclairage.

Je dois vous dire, tout de suite, que Blender N'est PAS quelque chose que vous pouvez apprendre en un jour ou une semaine. Cependant, si vous voulez vraiment l'apprendre, en une semaine, avec les bons tutoriels (et ceci n'en est PAS un), vous pouvez le maîtriser et devenir efficace. Vous aurez TOUJOURS besoin d'avoir votre clavier et votre souris sous la main, car

