

Modélisation tridimensionnelle et rendu d'image de synthèse

Maison / atelier P. Zumthor

Haldenstein, Graubünden, Switzerland 2005.

Data concernant le projet Coordonnées du projet :
46.88045942824942, 9.527388076285092



Interface Blender

Blender

File Edit Render Window Help Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting

Object Mode View Select Add Object

User Perspective (1 Collection | Camera)

Mode de manipulation « objet ou edit »

Gestion des Gizmo et des accrochages

View-cube

Outliner

Organisation du fichier
Gestions des objets
Gestion de Collection(s)

Camera

Camera

Transform

Location X	7.3589 m
Y	6.9258 m
Z	4.9583 m
Rotation X	63.6°
Y	0°
Z	46.7°
Mode	XYZ Euler
Scale X	1.000
Y	1.000
Z	1.000

Delta Transform

Relations

Collections

Motion Paths

Visibility

Viewport Display

Custom Properties

Palette des propriétés

Contextuelle donc variant au gré des sélections

Play Mode

Playback Keying View Marker

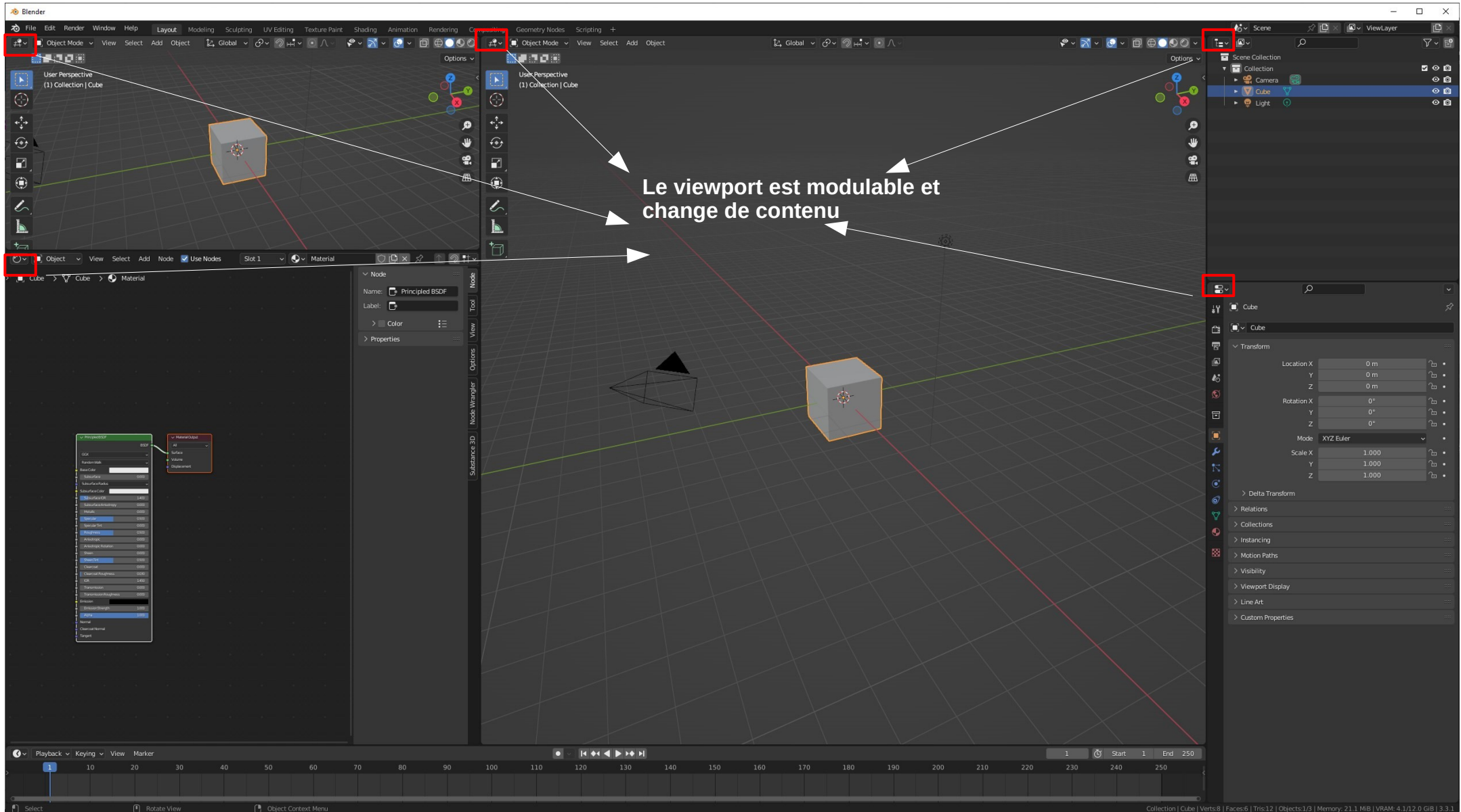
1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200 210 220 230 240 250

1 Start 1 End 250

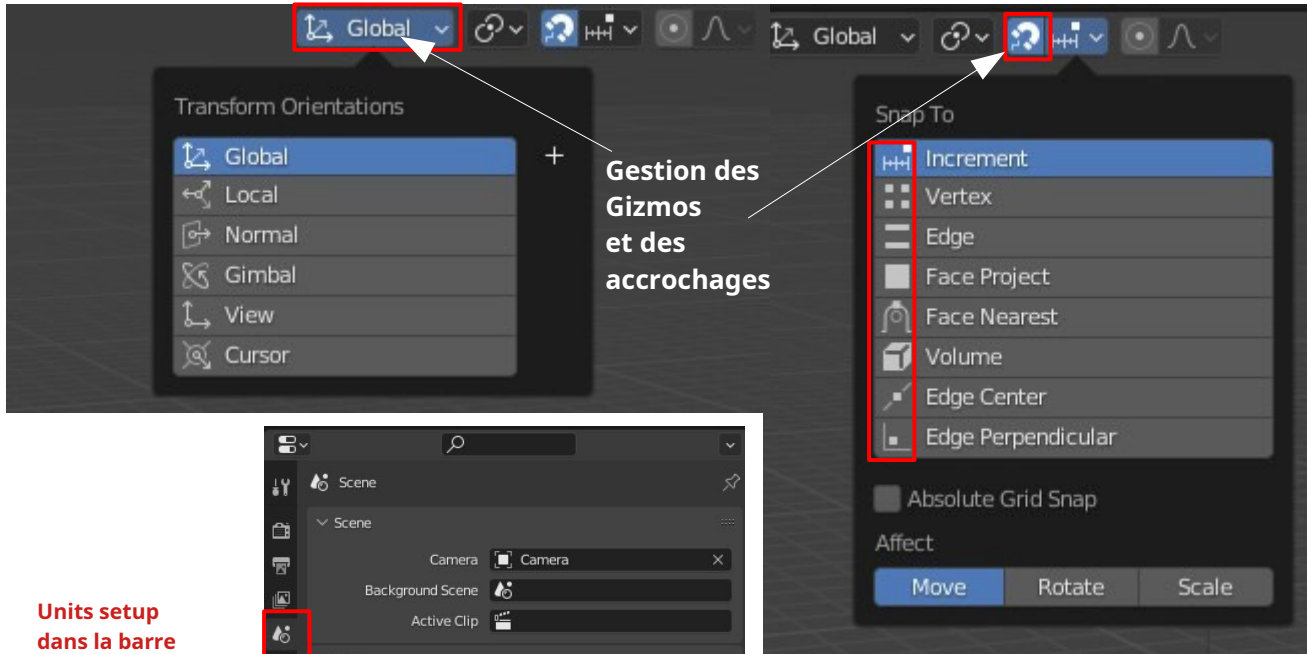
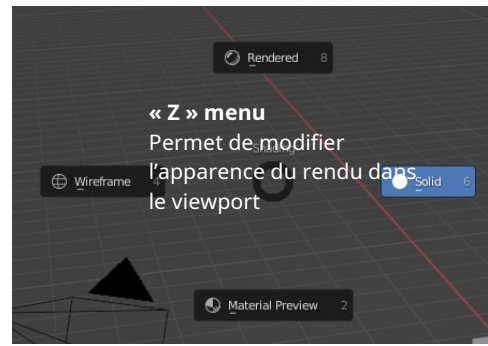
Select Rotate View Object Context Menu

Collection | Camera | Verts:8 | Faces:6 | Tris:12 | Objects:0/3 | Memory: 19.2 MiB | VRAM: 1.0/12.0 GiB | 3.3.1

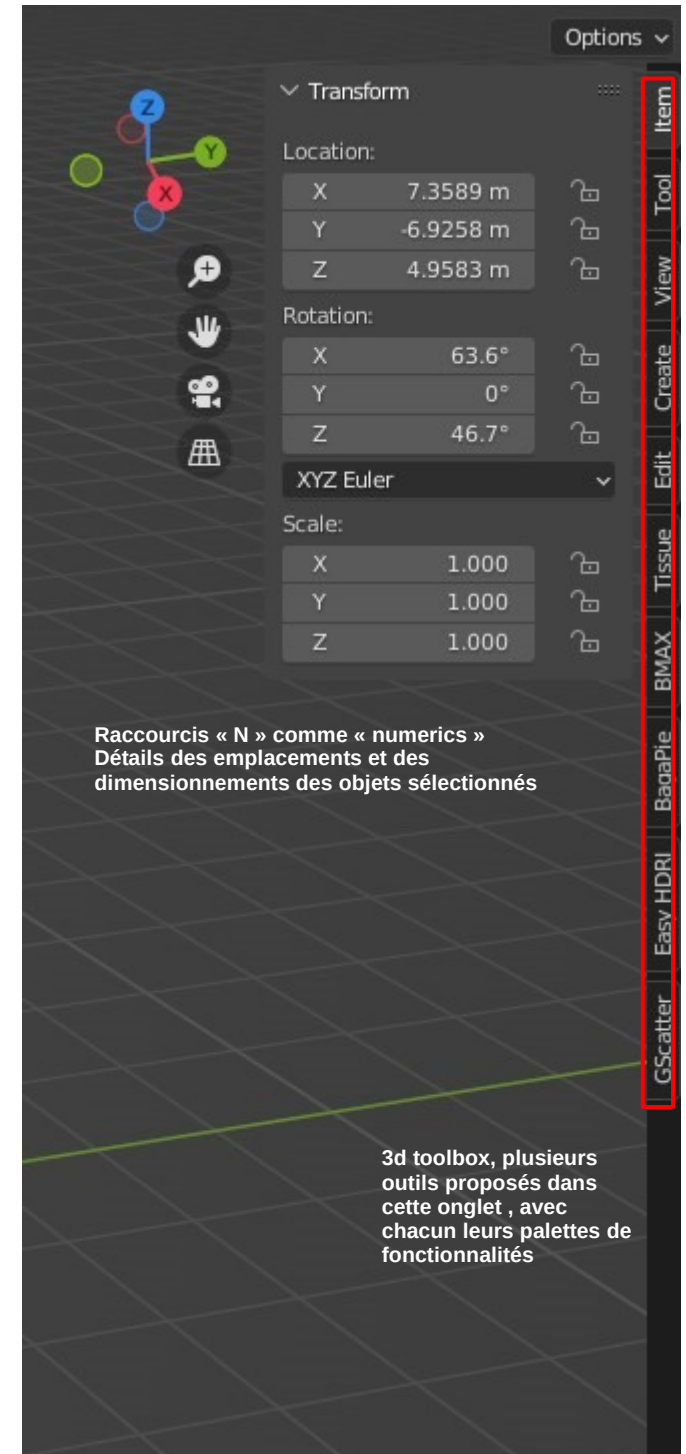
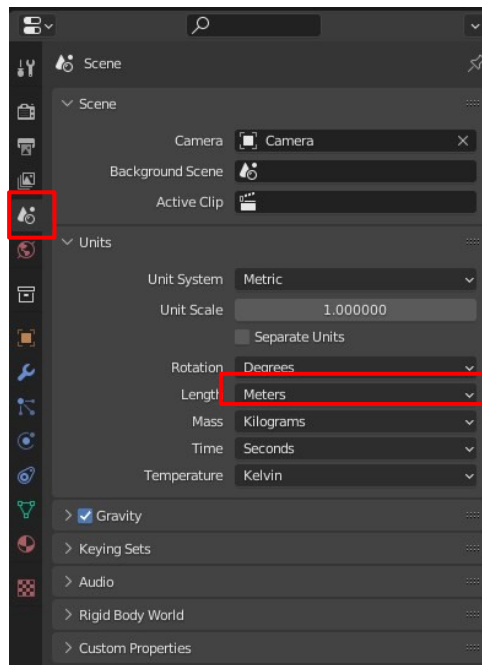
Interface Blender particularités



Interface Blender Détails

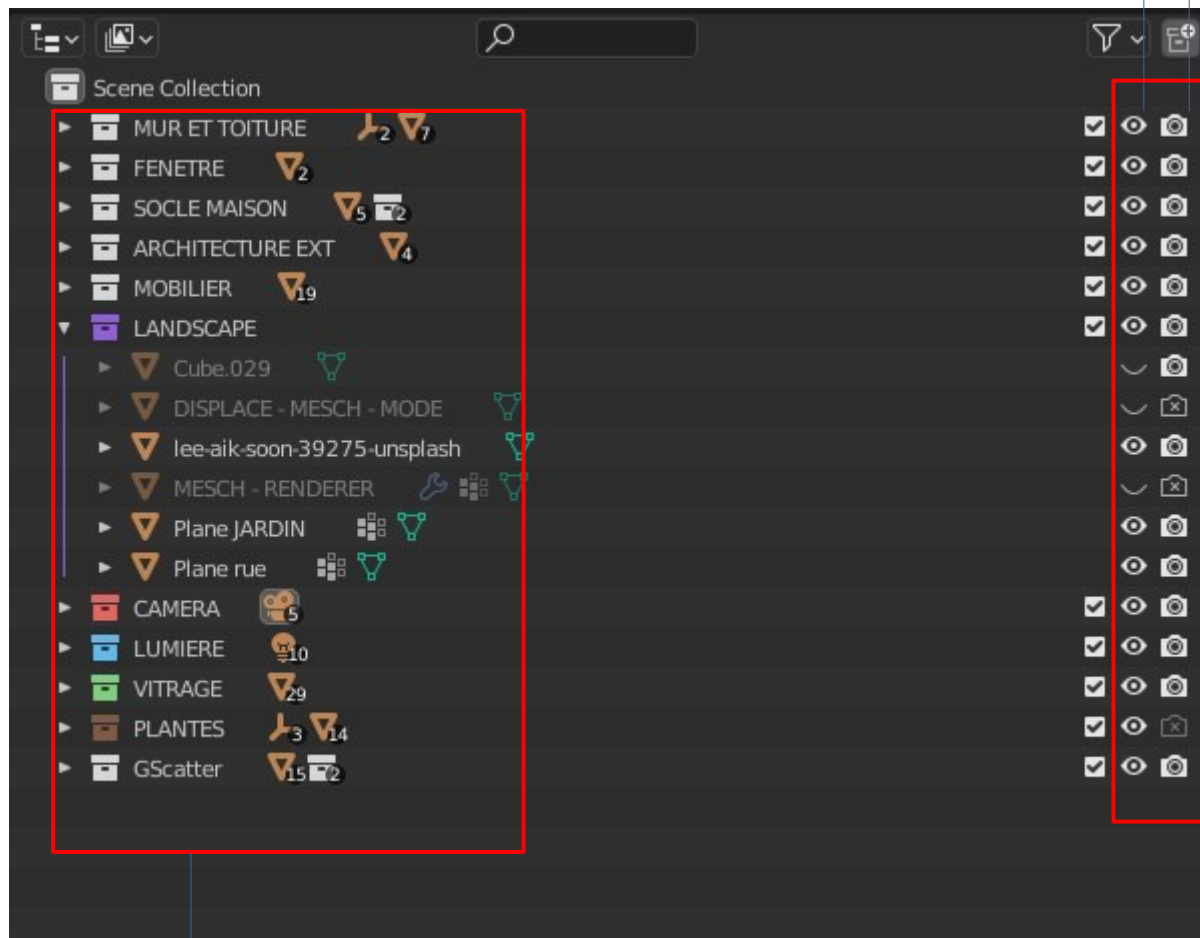


Units setup
dans la barre
des propriétés ,
dans l'onglet
scène



Interface Blender

l'outliner permet de gérer les visibilitéés



Visible dans le viewport

Visible au rendu

Collections de la scène