



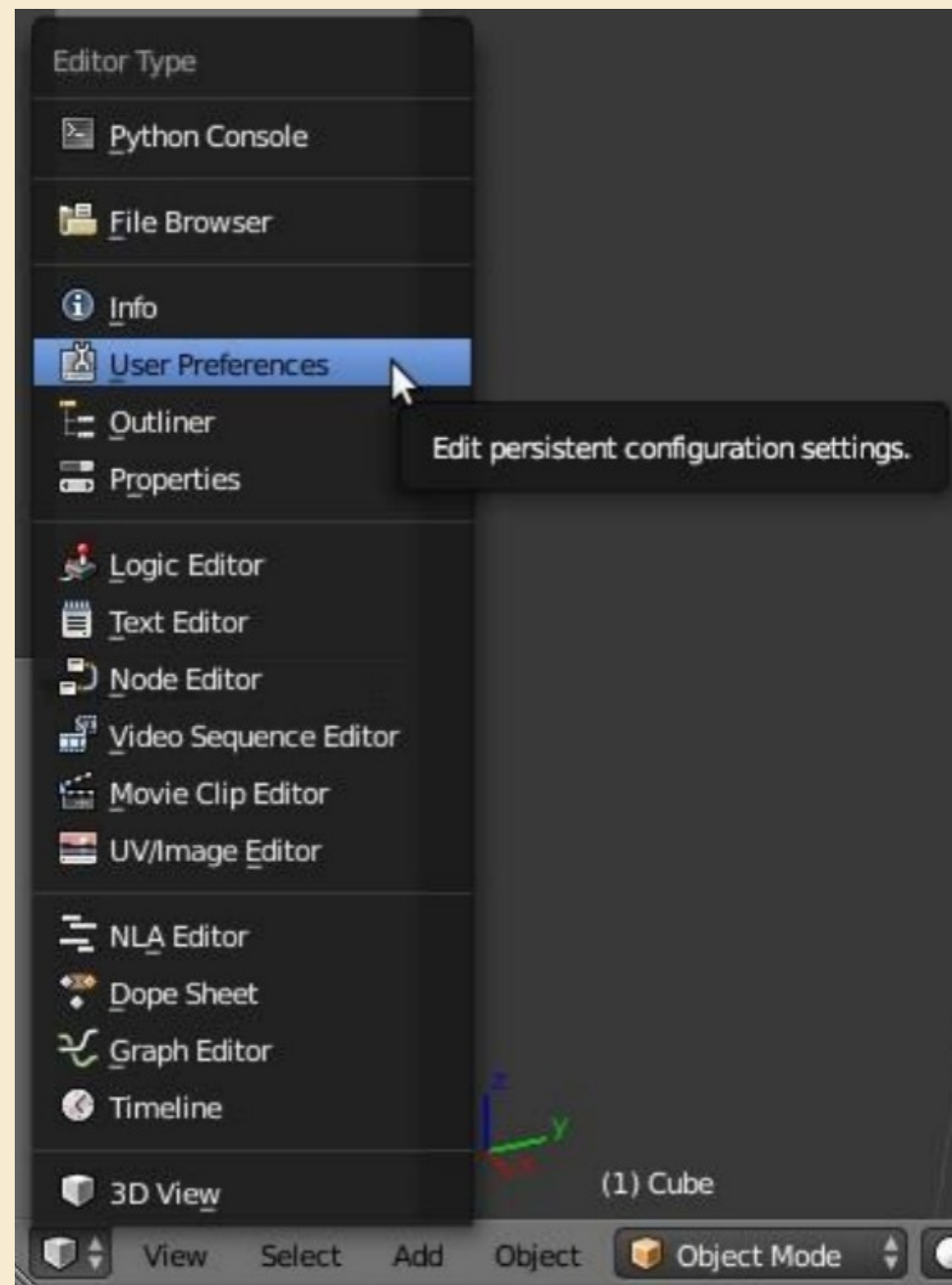
Трехмерная графика

Настройка Blender



## Настройки внешнего вида и стартового файла

Когда вы в первый раз запустили Blender, вам могли не понравиться его цветовая схема и размер шрифта. Их можно изменить через редактор User Preferences (Пользовательские настройки, или Параметры).

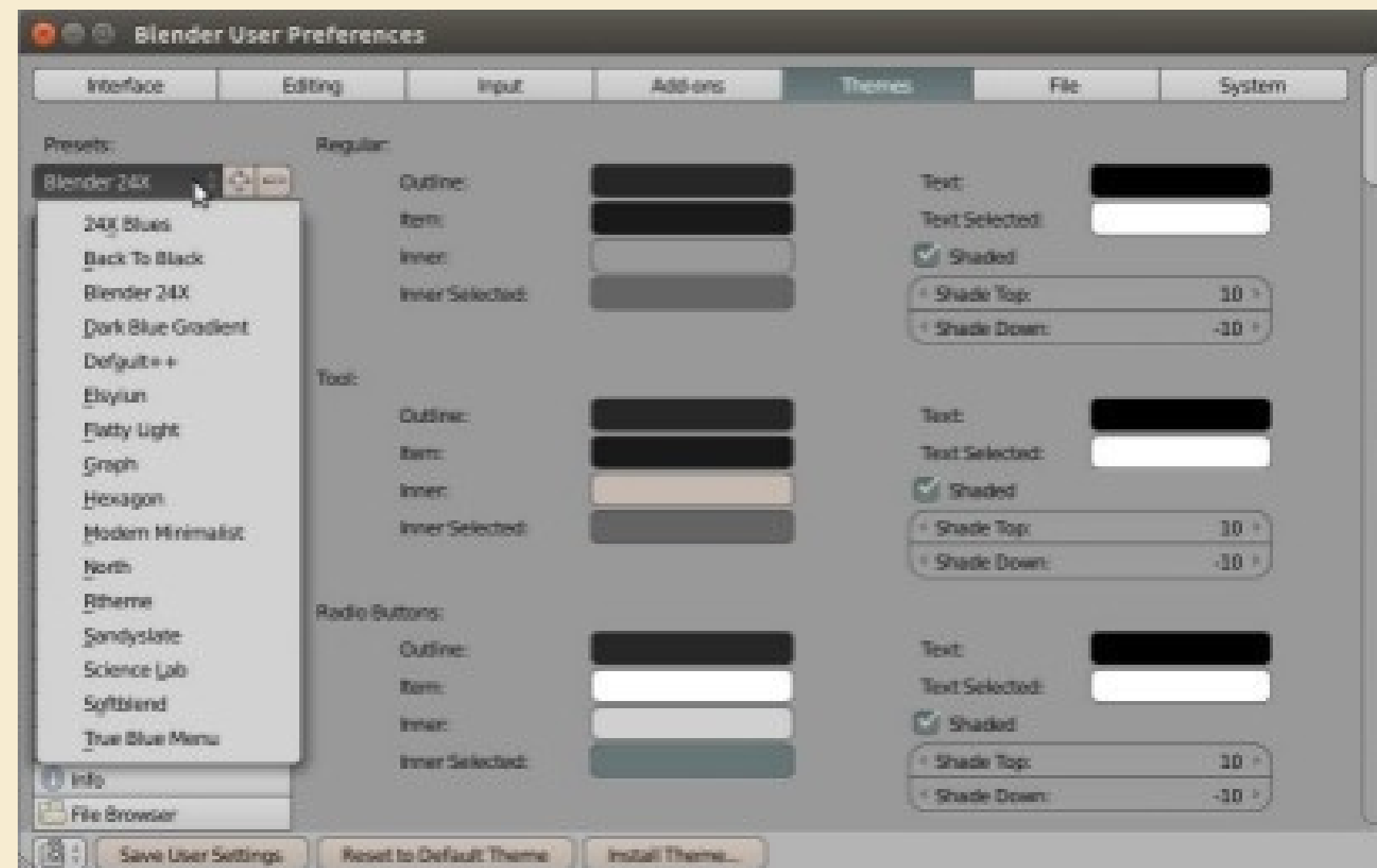


Этот редактор обычно открывают в отдельном окне через меню редактора Info (File → User Preference).



Редактор User Preferences состоит из двух регионов: главного и заголовка, расположенного внизу. В главном регионе находятся вкладки Interface, Editing, Input, Add-ons, Themes, File, System.

Настроек много. На первое время можно ограничиться изменением размера шрифта (Interface → поле Scale) и выбором одной из уже существующих тем.



После изменений надо не забыть нажать кнопку `Save User Setting`, расположенную в заголовке редактора. Теперь, когда вы снова откроете Blender, внешний вид его интерфейса будет другим. Не следует путать настройки `User Preferences`, которые касаются самого Blender, с настройками стартового файла. Этот файл загружается, когда вы создаете новый проект, и стартовый файл также можно изменить.

В файлах проектов (имеют расширение `.blend`), кроме объектов, их свойств и всего остального, Blender сохраняет расположение областей с определенными редакторами и ряд других настроек интерфейса, которые касаются этого конкретного проекта.

Когда создается новый проект, то всегда загружается стартовый файл со своими настройками.

Поэтому вы всегда видите пять редакторов и куб.

Если вам не нужен куб, а также редактор Timeline, то можно их убрать. После чего в редакторе Info выбрать File → Save Startup File. Теперь новые проекты будут открываться безкуба и шкалы времени.

В последствии можно вернуться к исходным настройкам стартового файла выбрав File → Load

Factory Settings. Загрузятся "заводские" настройки, в том числе тема. Надо опять выполнить команду Save Startup File (тема при этом остается та, которую вы установили через User Preference).

Чтобы вернуться к исходной теме, надо в User Preference → Themes в заголовке редактора нажать Reset to Default Theme, после чего не забыть Save User Settings.

## Настройки областей

Размер областей, в которых расположены редакторы, меняются перетаскиванием их границ. Окно Blender'a можно разделить на большее количество областей, а также уменьшить их количество путем объединения.

Один из способов – кликнуть правой кнопкой мыши по границе между областями. Появится контекстное меню *Area Options*, содержащее всего два пункта: *Split Area* (разделить область) и *Join Area* (объединить область).

Если выбрать Split Area, то в редакторе появится серая полоска. Она может быть вертикальной или горизонтальной. Ориентация переключается клавишей Tab клавиатуры.

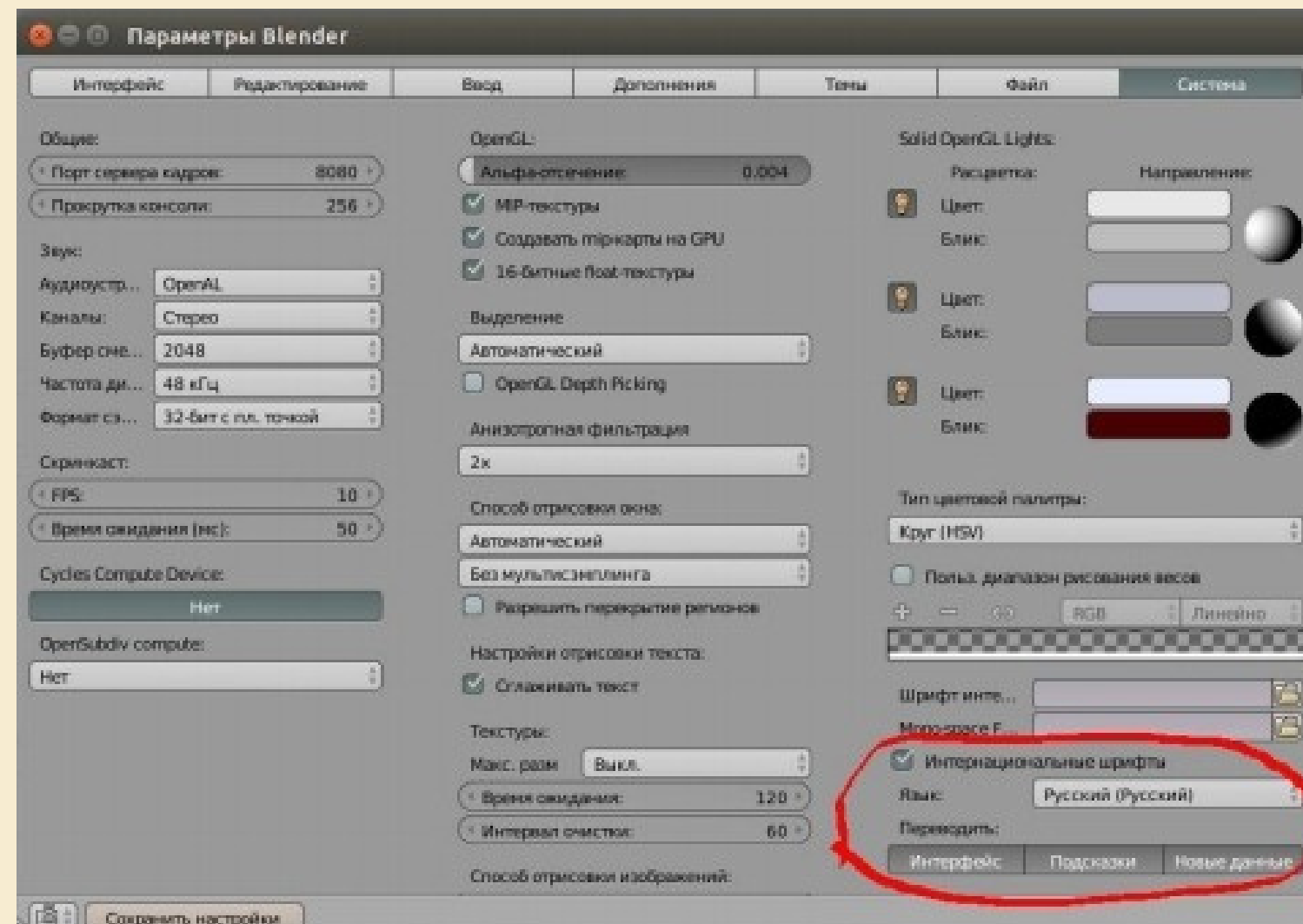
Клик левой кнопкой мыши приведет к разделению области по этой линии. При этом области будут содержать одинаковые редакторы. Разделяется только та область, в которой находится курсор мыши.

При объединении областей появляется затемнение со стрелкой, указывающей, какая область будет поглощена. Объединить можно не все области. В зависимости от направления объединения у областей должна быть одинаковая либо высота, либо ширина.



# Blender на русском

Можно ли сделать так, чтобы интерфейс Blender был на русском языке? Да, можно. Локализация включается на вкладке System редактора User Preferences. Следует установить флажок International Fonts (Интернациональные шрифты). В выпадающем списке Language выбрать Russian (Русский). В зависимости от того, что вы хотите перевести, включить кнопки Interface, Tooltips, New Data.



Другой вопрос – стоит ли это делать? Blender – сложная среда со множеством команд, что чем-то роднит работу в ней с программированием. Когда все однозначно, возможно вам самим будет проще понимать и ориентироваться.

Перевод же неоднозначен. Слово или фразу с одного языка на другой можно перевести несколькими разными способами. Перевод может меняться от версии к версии. Кроме того, не вся отраслевая англоязычная терминология имеет русские слова-аналоги. В таких случаях перевод фактически является транслитом.

В третьих русификация интерфейса Blender, как и его документации (<https://docs.blender.org>) не выполнены до конца, а любые нововведения сразу не переводятся. Если вы планируете профессионально работать в этой среде, то без чтения документации вам не обойтись. Даже используя переводчик, вам будет проще понимать, о чем идет речь, если вы уже привыкли к английским командам.

Однако, если с английским совсем плохо, то лучше будет включить русский для интерфейса Blender. Желательно сделать это после изучения данного курса, так как в нем отдается предпочтение английским названиям.