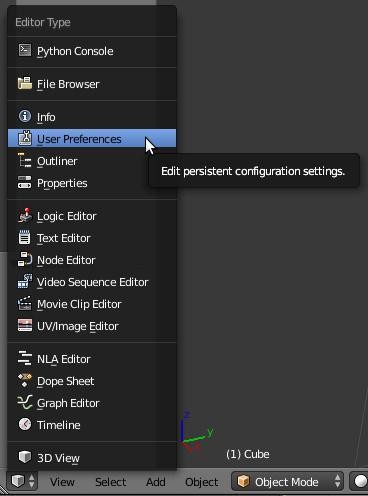
# НАЛАШТУВАННЯ BLENDER 2.90

**Мета: здобути вміння та сформувати навички налаштування та персоналізації середовища Blender 2.90 під потреби користувача** Середовище Blender має можливість гнучкого налаштування свого

інтерфейсу. Для початку варто розглянути найбільш важливі можливості, які допоможуть персоналізувати середовище ЗD-редактора під індивідуальні потреби кожного.

# Налаштування зовнішнього вигляду і стартового файлу

Коли Ви вперше запустили Blender, Вам могли не сподобатися його колірна схема і розмір шрифту. Їх можна змінити через редактор **User Preferences** (Призначені для користувача налаштування, або Параметри).



Цей редактор зазвичай відкривають в окремому вікні через меню редактора

# Info (File → User Preferences).

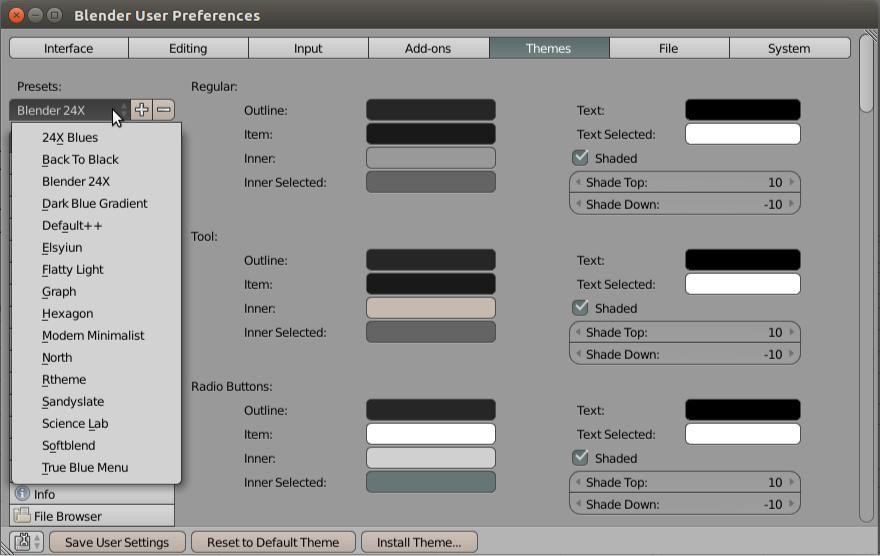


Слід зазначити, що будь-який редактор можна відкрити в окремому вікні. Для цього треба навести покажчик миші на роздільник області (**area**), затиснути **Shift і ліву кнопку миші**, потім злегка потягнути курсор миші в сторону. Роздільники областей виглядають як невеликі трикутники з діагональних ліній, вони розташовані у верхньому правому і нижньому лівому кутах області. Область продублюйте в нове вікно. Також це дуже зручно, якщо Ви працюєте на двох моніторах – один перед Вами, а на інший проектуються Ваші дії у програмі для аудиторії (здобувачів освіти, колег-викладачів тощо).

Редактор **User Preferences** складається з двох регіонів: головного і панелі управління, розташованої знизу. У головному регіоні знаходяться **вкладки Interface, Editing, Input, Add-ons, Themes, File, System.**

Налаштувань на справді дуже багато. На перших порах можна обмежитися

зміною розміру шрифту **(Interface → поле Scale**) і вибором однієї з вже існуючих тем.



Після змін треба не забути натиснути кнопку **Save User Setting**, розташовану на панелі управління редактора. Тепер, коли Ви знову відкриєте Blender, зовнішній вигляд його інтерфейсу буде іншим.

Не слід плутати налаштування **User Preferences**, які стосуються інтерфейсу самого Blender, з налаштуваннями стартового файлу. Цей файл завантажується, коли Ви створюєте новий проект, тому варто знати, що стартовий файл також можна змінити.

В файлах проектів (мають розширення **.blend**), крім об’єктів, їх властивостей і всього іншого, Blender зберігає розташування областей з певними редакторами і ряд інших параметрів інтерфейсу, які стосуються цього конкретного проекту. Коли створюється новий проект, то завжди завантажується стартовий файл зі своїми налаштуваннями – відображенням п’яти редакторів і об’єкта “куб”.

Якщо Вам не потрібен куб, а також редактор **Timeline,** то можна їх прибрати. Після чого в редакторі **Info** вибрати **File → Save Startup File**. Тепер нові проекти будуть відкриватися без куба і шкали часу.

Надалі можна повернутися до вихідних налаштувань стартового файлу вибравши **File → Load Factory Settings**. Завантажаться “заводські” налаштування, в тому числі й тема. Тому потрібно знову виконати команду **Save Startup File** (тема при цьому залишається та, яку Ви встановили через **User Preference**). Щоб повернутися до вихідної теми, треба **в User Preference → Themes** в заголовку редактора натиснути **Reset to Default Theme**, після чого не забути натиснути **Save User Settings.**

# Налаштування областей

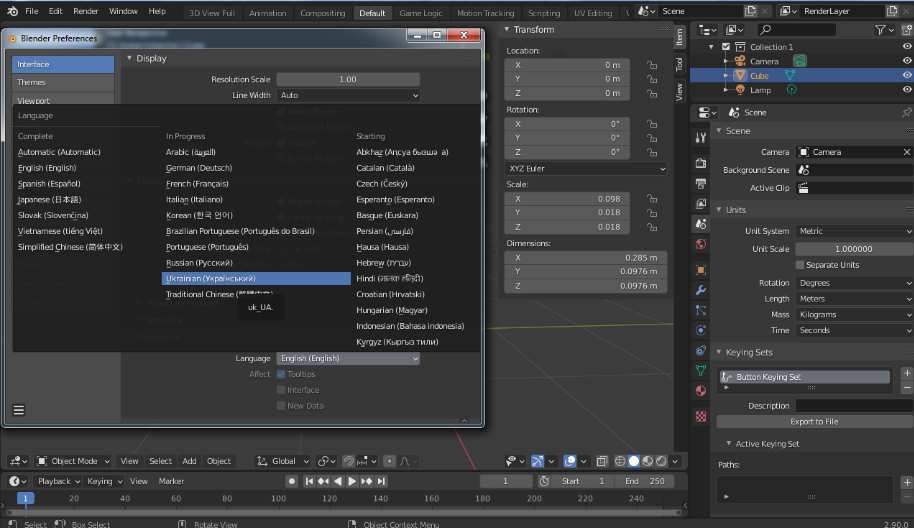
Розмір областей, в яких розташовані редактори, змінюються перетягуванням їх границь. Вікно Blender’а можна розділити на більшу кількість областей, а також зменшити їх кількість шляхом об’єднання. Один із способів – натиснути правою кнопкою миші по межі між областями. З’явиться контекстне меню **Area Options**, що містить лише два пункти: **Split Area** (розділити область) і **Join Area** (об’єднати область).

Якщо вибрати **Split Area**, то в редакторі з’явиться сіра смужка. Вона може бути вертикальна або горизонтальна (в залежності від версії програми). Орієнтація перемикається клавішею **Tab** клавіатури. Клік лівою кнопкою миші призведе до поділу області по цій лінії. При цьому області будуть містити однакові редактори. Розділяється тільки та область, в якій знаходиться курсор миші.

При об’єднанні областей з’являється затемнення зі стрілкою, що вказує, яка область буде поглинена. Об’єднати можна усі області, однак, в залежності від напрямку об’єднання, у областей повинна бути однакова або висота, або ширина.

# Blender – українською?

Чи можна зробити так, щоб інтерфейс Blender був українською мовою? Так, можна. Локалізація включається на вкладці **System** редактора **User Preferences**. Слід встановити прапорець **International Fonts** (Інтернаціональні шрифти). У випадаючому списку **Language** вибрати **Ukrainian** (Українська). Залежно від того, що Ви хочете перекласти, активувати кнопки **Interface, Tooltips, New Data**.



Інше питання – чи варто це робити? Blender – складне середовище з безліччю команд, що споріднює роботу в ньому з програмуванням, адже ключові слова та службові терміни співпадають. Переклад же є доволі вільним. Слово або фразу з однієї мови на іншу можна перекласти кількома різними способами. Та й сам переклад може змінюватися від версії до версії. Крім того, не вся галузева англомовна термінологія має українські відповідники. У таких випадках переклад фактично є транслітом.

Крім цього, українізація інтерфейсу Blender, як і його документації (**https://docs.blender.org**) не виконані до кінця, а будь-які нововведення відразу не перекладаються. Якщо Ви плануєте професійно працювати в цьому середовищі, то без читання документації Вам не обійтися. Навіть використовуючи перекладач, Вам буде простіше розуміти, про що йде мова, якщо Ви вже звикли до англійських команд і термінів.

Однак, якщо з англійською мовою у Вас зовсім погано, то краще буде активувати український інтерфейс Blender. Бажано зробити це після опрацювання матеріалу цього посібника, так як в ньому надається перевага англійським назвам.