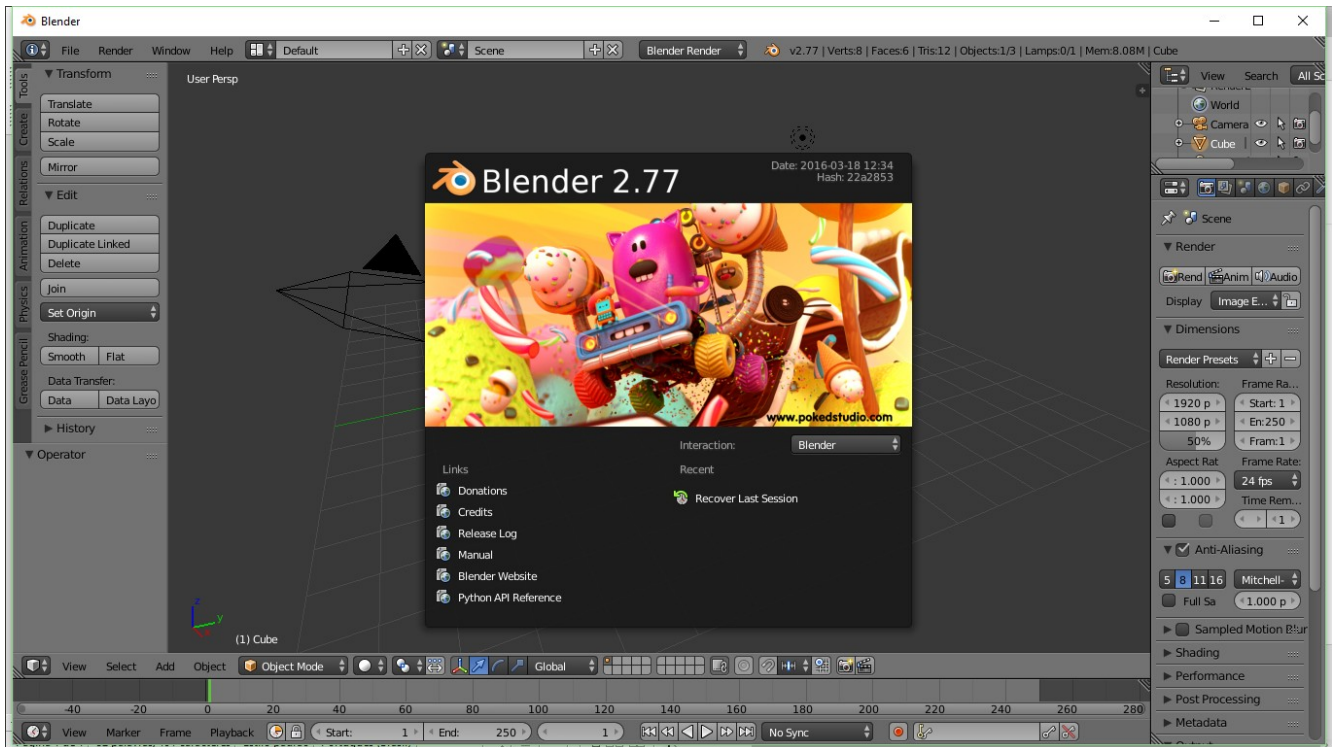
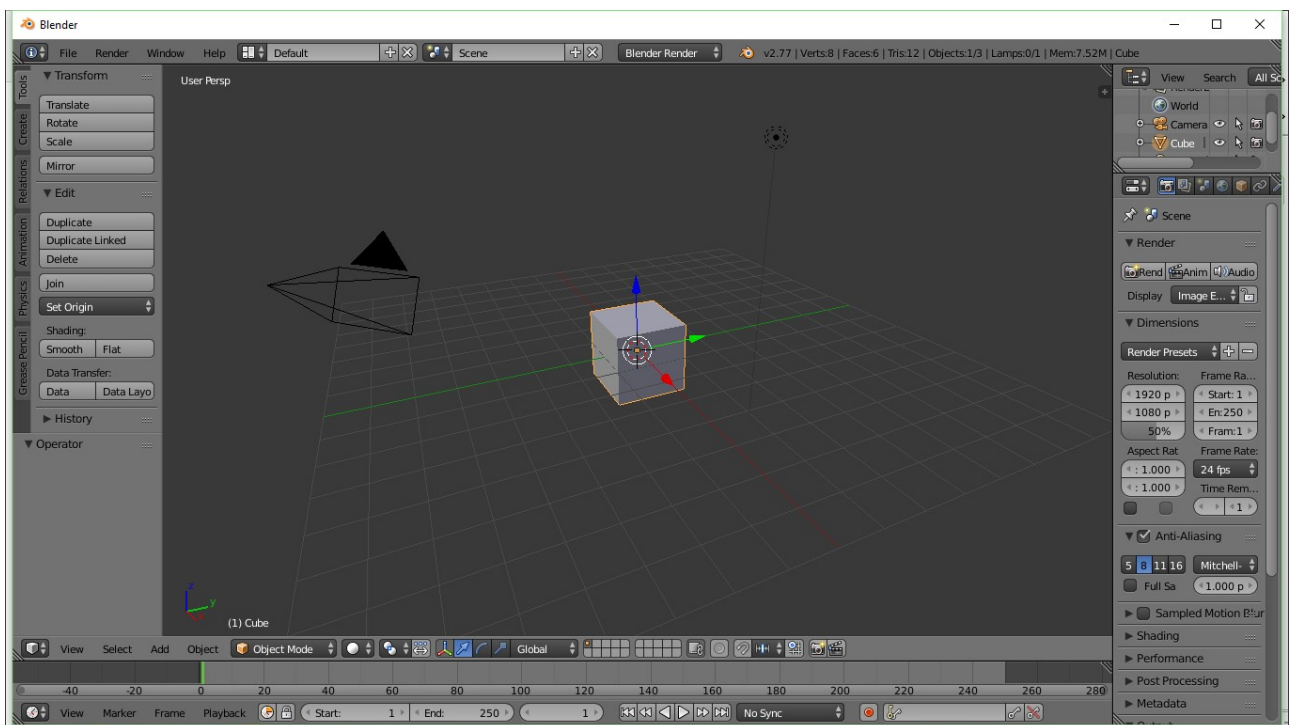


# Introdução

Quando você iniciar no Blender, a tela inicial aparecerá. No lado esquerdo estão os links para as páginas oficiais da web, e à direita são os seus projetos abertos mais recentemente.



Fechando a tela inicial iniciará um novo projeto, quando pressionar **ESC** ou clicar em outra parte na janela do Blender (Blender Window) “Você fechará a tela inicial”.

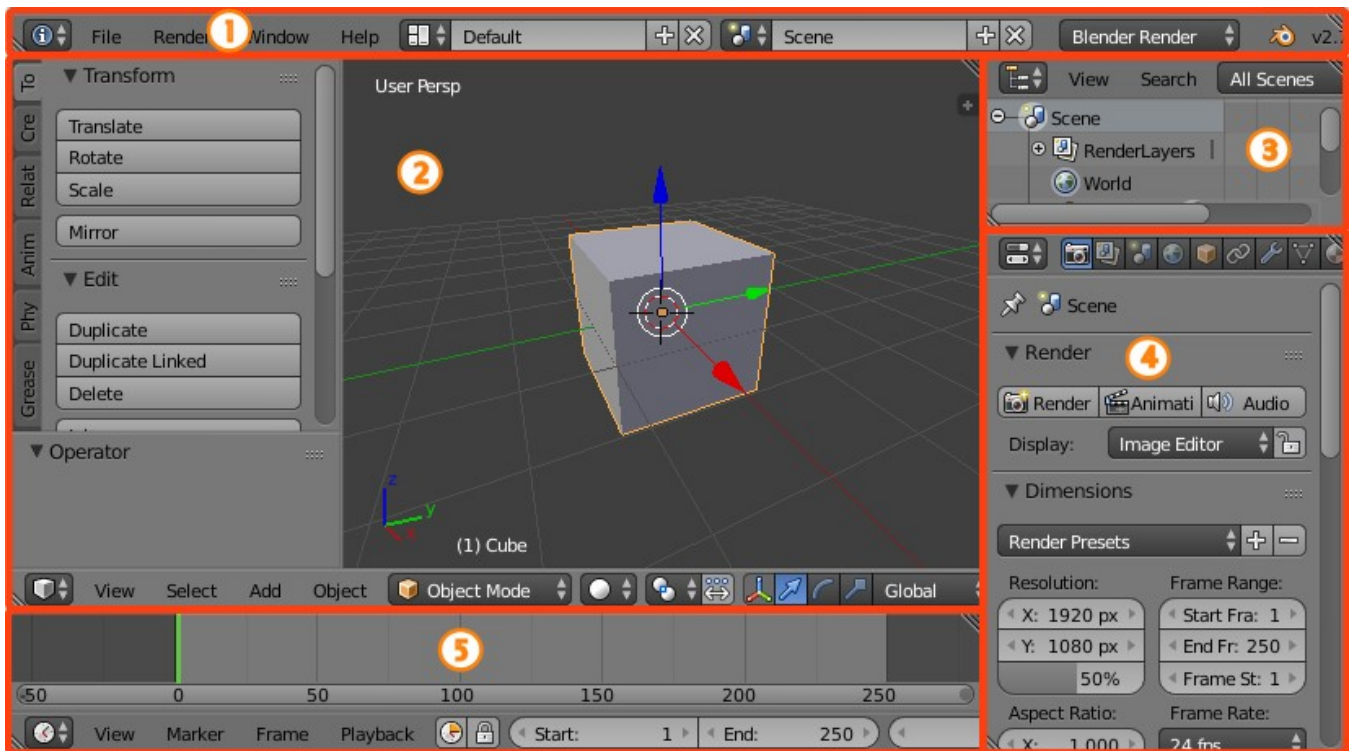


## Princípio de uso da Interface.

### Elementos de Janela:

A janela do Blender (Blender Window ) e organizada em mais de uma área cada uma contendo um editor. O editor e dividido em Cabeçalho (Header) e mais algumas regiões ( Regions ). Regiões (Regions) pode conter elementos estruturantes menores, como painel (panels), com botões de controles widgets colocados dentro deles.

A composição de de varias áreas com editores predefinidos neles é chamado um Layout de Tela (Screen Layout).Por padrão inicia-se com um layout de 5 Editores como mostrado na imagem abaixo.

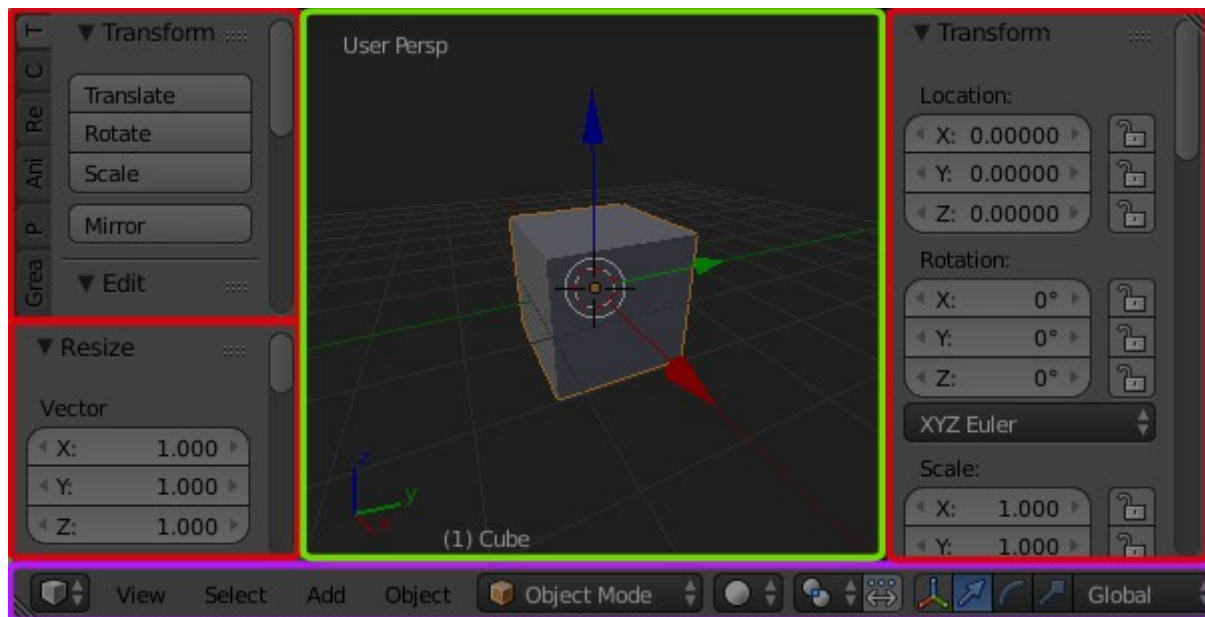


Layout de Tela (Screen Layout ) contem 5 editores : (1)Info,(Informações), (2) 3D View (Vista 3D), (3)Outliner , (4)Properties , (Propriedades) (5) eTimeline.

### Componentes de um editor:

Em geral, um editor fornece uma maneira de visualizar e modificar o seu trabalho através de uma parte específica do Blender.

A imagem abaixo mostra a visualização em 3D como um exemplo de um editor.



The View 3D

Editores são consistentemente organizados em partes seguintes:

## Regiões :

Pelo menos, uma região de um editor é sempre visível. Chama-se a principal região e é a parte mais proeminente do editor. No modo de exibição 3D (3D View ) acima deste é marcado com uma moldura verde.

Além de que não pode haver mais regiões disponíveis. No modo de exibição 3D acima estes são os *Toolshelf* (visibilidade de alternância com T ) no lado esquerdo e as propriedades (a visibilidade de alternância com N ), no lado direito. Eles estão marcados com quadros vermelhos. Regiões adicionais mostram principalmente o conteúdo sensível ao contexto.

Cada editor tem uma finalidade específica, de modo a principal região e da disponibilidade de outras regiões são diferentes entre os editores.

T	Alterne a visibilidade Toolshelf Região
N	Alterne a visibilidade de propriedades da região
F5	Virar a região sob o ponteiro do mouse para o lado oposto.

## Cabeçalho :

Um cabeçalho é uma pequena parte horizontal de um editor e fica tanto na parte superior ou inferior da área. Ele atua como um recipiente para menus e ferramentas comumente usadas. Muito parecido com regiões adicionais do cabeçalho pode ser escondido.

The View 3D acima o cabeçalho é marcado com um quadro roxo.

F5	Mover cabeçalho de cima para baixo (ponteiro do mouse deve ser sobre ele)
----	---

## Painéis :

A unidade organizacional menor na interface do usuário é um painel, que pode ser recolhido para esconder seu conteúdo clicando em seu cabeçalho. Este é o lugar onde os botões, menus, caixas, etc. estão localizados.

Os painéis são geralmente encontradas nas regiões laterais de um editor, mas também tornar-se a maior parte do Editor de propriedades principal das região.

Na imagem à direita, há 3 painéis: Transform \*, Editar (Edit) e História (History). O painel de edição é expandida e os outros 2 painéis são contraídos. Note que você pode alterar a ordem dos painéis, clicando na alça no canto superior direito do título de um painel.



## Tabs :

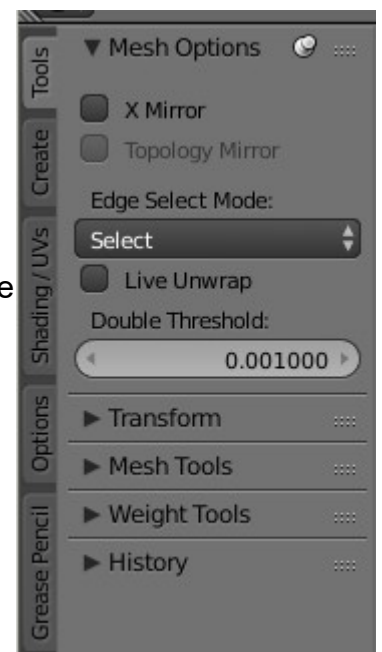
O Toolshelf foi ainda mais estruturado em um conjunto de contexto guias verticais sensíveis.

Na imagem à direita, você pode ver as guias: **Ferramentas (Tools)**, **Criar (Create)**, etc. A **Tools** guia é selecionado no momento, mostrando um conjunto de painéis contendo várias ferramentas.

## Fixando :

Muitas vezes é desejável para exibir painéis de abas diferentes ao mesmo tempo. Isto foi resolvido fazendo painéis pinnable.

Um painel preso permanece visível, independentemente da guia em que foi selecionado. Você pode fixar um painel de deslocamento clicando em seu cabeçalho, ou clicando com o botão direito no cabeçalho e escolhendo Pin .



Mostrado na imagem acima é um exemplo das opções de malha fixadas na guia ferramentas.