



# Changer la langue d'affichage dans Blender, comment et pourquoi ?

---

15 janvier 2019



# Table des matières

1.	Introduction . . . . .	1
2.	Accéder aux paramètres de langues de Blender . . . . .	1
2.1.	Explication des paramètres . . . . .	3
3.	Mises en garde sur la traduction . . . . .	4
3.1.	Que traduire en fonction de mon niveau d'anglais . . . . .	5
4.	Conclusion . . . . .	5

## 1. Introduction

Blender est un logiciel fantastique, mais il est en anglais. Ce point n'est qu'un détail pour beaucoup de gens, mais un obstacle pour d'autres. Et oui, même si l'anglais est la langue de prédilection dans tous les domaines informatiques (y compris l'infographie 3D), il faut bien trouver un moyen de faire autrement lorsqu'on ne maîtrise pas cette langue.

Si vous êtes ici, c'est probablement parce que vous faites partie des personnes qui ne maîtrisent pas assez bien l'anglais, ou qui préfèrent simplement la douceur des mots français (comme je les comprends ).

Ce billet est composé en deux parties. La première va simplement vous montrer la procédure pour changer la langue d'affichage de Blender. La seconde va être axée sur le choix de la façon de traduire Blender. Car en informatique, suivant votre situation, il faut toujours y réfléchir à deux fois avant de traduire un logiciel.

## 2. Accéder aux paramètres de langues de Blender

Commençons par ouvrir Blender. Une fois le logiciel ouvert, il va nous falloir ouvrir la fenêtre de Préférences Utilisateur. Pour cela, rendez-vous dans le menu *File > User Preferences*. (cf image ci-dessous). Vous pouvez également utiliser le raccourci clavier **Ctrl**+**Alt**+**U**.



Si vous utilisez Blender 2.8 alpha, le raccourci est actuellement désactivé, et le menu *User Preferences* déplacé dans le menu *Edit*, juste à droite de *File*. Sinon, tout le reste de la procédure est identique pour l'instant.

## 2. Accéder aux paramètres de langues de Blender

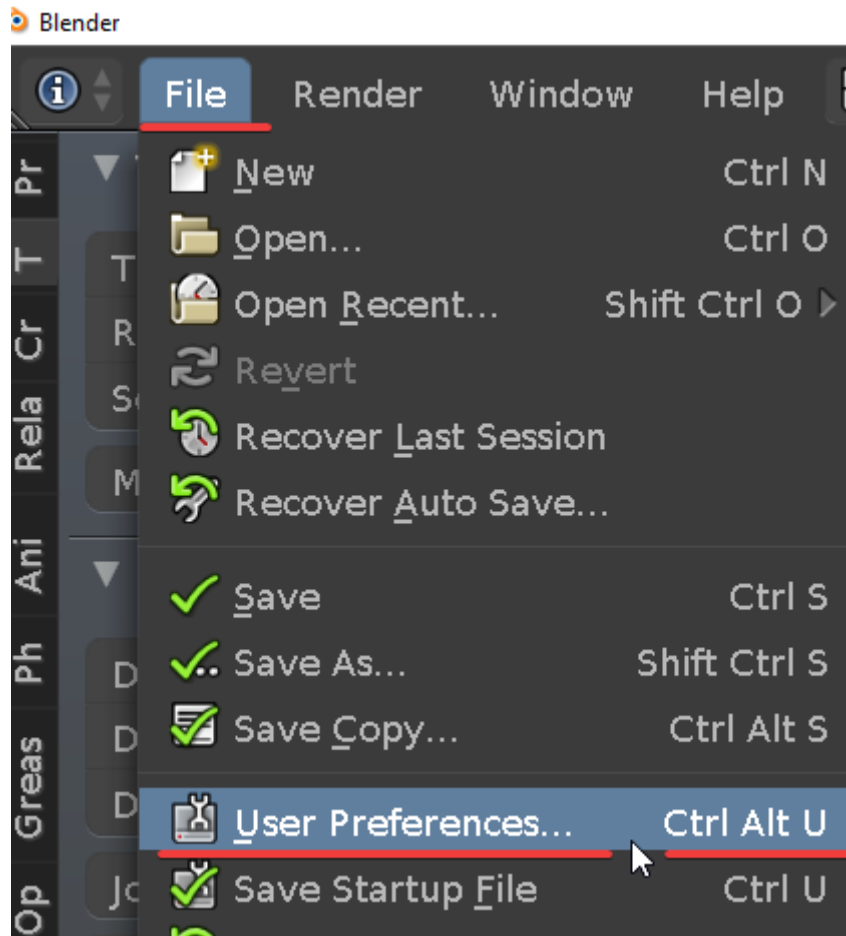


FIGURE 2. – Comment ouvrir la fenêtre des préférences utilisateur

Ensuite, rendez-vous dans l'onglet "*System*" de cette fenêtre.

Tout en bas à droite (faites défiler la fenêtre si besoin), cochez l'option "*International Fonts*".  
De nouveaux éléments apparaissent alors sous cette option :

## 2. Accéder aux paramètres de langues de Blender

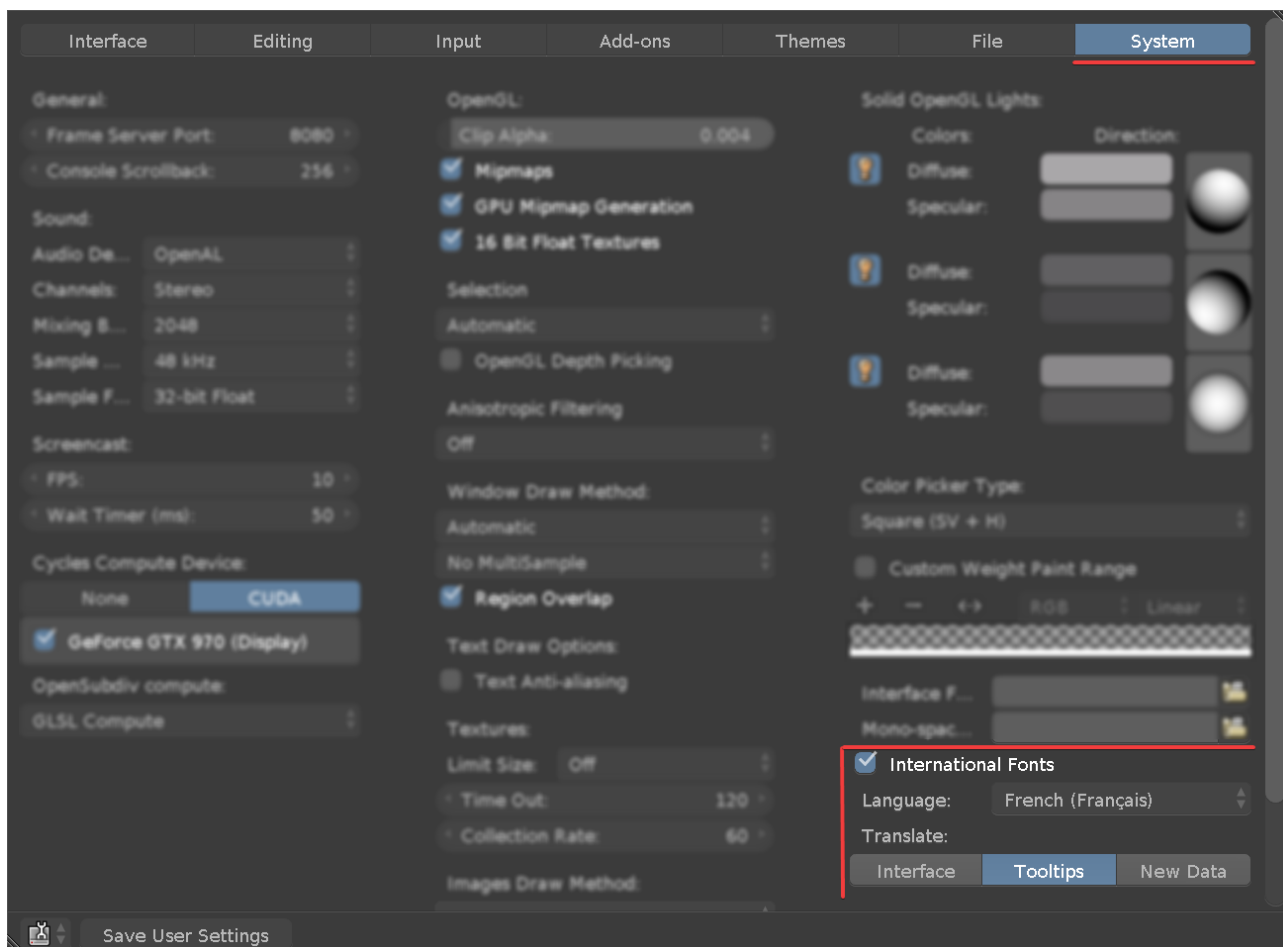


FIGURE 2. – Option "International Fonts" et ses paramètres

### 2.1. Explication des paramètres

Le menu déroulant "*Language*" vous permet de choisir quelle langue vous voulez afficher. Par défaut, le langage choisi est "**Default (Default)**", donc l'anglais. Pour mettre en français, il vous faudra choisir "**French (Français)**".

Une fois la langue choisie, il vous suffit de choisir également ce que vous voulez traduire.



Quoi?! On ne peut pas simplement dire à Blender de s'afficher en français?

Eh bien, ça pourrait être fait aussi simplement que ça. Mais les développeurs de Blender ont jugé bon de laisser les utilisateurs choisir par eux-mêmes ce qu'ils veulent traduire. Je vous expliquerais plus en détail dans le chapitre suivant.

Vous avez donc le choix entre trois types de "contenu", à traduire ou non, figurés dans les paramètres par trois boutons activables/désactivables individuellement.

1. "**Interface**", permet de traduire l'ensemble de l'interface de Blender.
2. "**Tooltips**", permet de traduire les petites infobulles qui s'affichent lorsque vous survolez un élément de l'interface avec votre curseur.

### 3. Mises en garde sur la traduction

3. "New Data", traduit les nouvelles données lorsqu'elles sont ajoutées à Blender.

Vous pouvez activer les trois options, ou quelques-unes seulement. À vous de voir. Mais j'aurais tout-de-même quelques conseils à vous donner sur ce sujet.

## 3. Mises en garde sur la traduction

?

Comment ça ? J'ai bien le droit de traduire ce que je veux, non ?

Oui oui, vous pouvez absolument tout traduire, rien ne vous en empêche. Mais ce n'est pas forcément à votre avantage. En fait, l'anglais est - dans beaucoup de cas - inévitable à long terme.

Vous l'avez peut-être remarqué (ou ça ne saurait tarder), l'anglais se retrouve partout dès lors qu'on fait de l'informatique. Que ce soit la programmation, l'infographie, Internet, les jeux, ... Tout est majoritairement en anglais. Pour plusieurs raisons, autant historique (l'informatique est plus ou moins née aux USA, ainsi qu'Internet par lequel on communique) que pratique (l'anglais est de nos jours l'une des langues les plus parlées au monde ainsi que la langue de référence dans presque toutes les communication informatiques).

**Blender n'y échappe pas.** Même si la communauté francophone est grande, elle reste relativement petite face à la partie anglophone qui recouvre l'internationale.

?

En quoi ça me concerne ?

Quoi que vous fassiez, vous serez confronté un jour ou l'autre à l'anglais. Quelques exemples côté Blender :

- Le vocabulaire infographie et Blender est anglais ;
- Les francophones utilisent majoritairement le vocabulaire et l'interface anglais ;
- Les forums et les tutoriels francophones utilisent le vocabulaire et l'interface anglais ;
- La major partie de la documentation est en anglais ;
- Les cours et tutoriels sont en grande partie en anglais ;
- Les plugins, les outils additionnels et les logiciels tiers sont en anglais ;
- Les sites d'aide sont majoritairement anglophones ;
- Le monde professionnel est en anglophone ;
- Pour ainsi dire tous les utilisateurs de Blender laissent leur logiciel en anglais et ne le connaissent qu'en anglais.

Vous l'aurez compris, **l'anglais est très présent, même en francophonie.**

Ça ne vous dérangera peut-être pas si pour vous, l'infographie est un simple passe-temps entre deux journées de travail et que ça importe peu de n'avoir accès qu'à une infime partie de ce monde à cause de la barrière de la langue.

## 4. Conclusion

Mais à long terme, ça sera problématique. Surtout si vous voulez en faire votre métier. En fait, apprendre à utiliser Blender version française devient même **handicapant dans le milieu professionnel**.



Alors ça sert à rien de traduire Blender ?

Si! Ça peut même être nécessaire pour certains. Mais suivant votre situation, vous avez des besoins différents, qui plus est changeants au cours du temps.

C'est pourquoi je vais vous donner quelques indications pour que vous puissiez déterminer par vous-mêmes que traduire.

### 3.1. Que traduire en fonction de mon niveau d'anglais



Sachez que dans tous les cas, vous serez confronté à de l'anglais. Il est dans votre intérêt de l'apprendre au fur et à mesure.

- **Niveau zéro.** Vous ne comprenez rien à l'anglais et/ou vous n'avez pas la possibilité de vous passer du français, alors traduisez tout. Mais sachez que si un jour, vous passez en anglais, vous serez dépaycé, voire perdu dans une interface que vous ne reconnaîtrez plus. Donc n'oubliez pas de considérer les options suivantes.
- **Niveau intermédiaire.** Vous avez quelques notions en anglais, du moins suffisamment pour à peu près comprendre une phrase simple voire plus. Essayez de ne pas traduire l'interface pour vous habituer tout de suite à l'environnement en anglais, mais traduisez les "tooltips" (les infobulles). Comme ça, vous pouvez avoir une explication française de n'importe quel élément se trouvant dans l'interface. D'ailleurs, la plupart des utilisateurs (même expérimentés) aiment avoir les "tooltips" traduits au cas où.
- **Niveau anglophone.** Vous avez peu voire aucune difficulté avec l'anglais, .... Qu'est-ce que vous faites ici? Plus sérieusement, vous feriez mieux de laisser l'interface en anglais. Vous pouvez toujours traduire les "tooltips" en cas de besoin.



Le plus simple est d'y aller petit à petit. Commencez à apprendre les mots-clés de Blender (qui sont déjà utilisés dans les tutos français). Ensuite, vous pourrez petit à petit vous diriger vers l'anglais, car vous aurez déjà acquis le vocabulaire propre à Blender et à la 3D. Il ne vous reste qu'à connaître la structure d'une phrase en anglais, et vous deviendrez bilingue sans même le vouloir.

## 4. Conclusion

À présent, vous savez la marche à suivre pour traduire Blender. Mais j'espère surtout que vous avez saisi l'importance de l'anglais et les moyens que vous avez pour adapter Blender à la fois à vos compétences, mais aussi à votre apprentissage.

#### 4. *Conclusion*

Pour ma part, j'ai commencé Blender quand je savais à peine dire "bonjour" en anglais. C'est en apprenant Blender en anglais que j'ai appris rapidement du vocabulaire. Puis en suivant des tutos anglophones, j'ai fini par apprendre l'anglais plus globalement. Aujourd'hui, je sais parler couramment anglais en grande partie grâce à mon apprentissage via l'informatique. Mais ça, c'est une autre histoire...