



## **Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)**

**Topic: rayonnage**

**Subject: Re: rayonnage**

Posté par: zeuro

Contribution le : 9/3/2009 9:32:30

La hiérarchie mise en valeur dans l'outliner de Blender correspond uniquement à la parenté. Il est donc logique si tu choisis l'empty comme parent de tout la structure que tu ne vois pas une organisation du type <<Le parent du parent du parent du parent...>>

Dans Blender, on ne peut pas voir une organisation de groupes dans des sous-groupes. Si tu crées deux groupes d'objets distincts, puis que tu regroupes tous les objets en un seul : l'objet sera considéré comme appartenant à deux groupes mais sans que l'un prime sur l'autre dans l'outliner.

Historiquement , Blender a d'abord privilégié une organisation suivant les calques pour l'affichage 3D.

Les groupes ne sont arrivés que plus tard, pour faciliter la sélection et les duplications. Ils sont basés sur les proxy mais n'obligent pas à la création de plusieurs .blends. Ils deviennent très pratiques, une fois qu'on connaît les raccourcis Shift+G et Ctrl+G.

Mais les calques ayant acquis une importance de taille pour le compositing; il vaut mieux prendre l'habitude de les utiliser pour l'organisation de ta scène.

Les groupes ne concernent que les objets. Il est fondamental de faire la distinction entre l'objet et tout ce qui le compose pour bien apprécier la notion de bibliothèques. Les bibliothèques de meshes, de matériaux, de textures, d'objets, de groupes, de scènes d'un blend regroupent tout ce qui constitue ton fichier. Pour s'y retrouver, il est primordial de nommer chaque chose. Attribuer un matériau à un mesh permet de l'assigner à des faces précises mais l'assigner à l'objet permet de changer le mesh plus tard sans passer par l'edit mode.

Par exemple, dans une salle comportant des fenêtres en PVC avec des vitres en verre, un sol en bois et une statue de marbre, on peut rien qu'en utilisant les menus déroulants se retrouver avec une statue en verre , des fenêtres en bois ou des statues à l'emplacement des vitres.

Lorsque tu fais un Duplicated Linked, tu crées une instance, un autre objet mais avec le même mesh, le même matériau.

Dans la bouton windows, apparaissent alors des chiffres correspondant au nombre d'objets utilisant ce mesh ou ce matériau.

Lorsque tu fais un Duplicate, tout est copié mais individualisé et donc renommé avec un numéro en plus.

Parfois, il vaut mieux renommer avec une indication parlante comme droite/gauche que de conserver ce numéro inutile.

Dans les FAQ, il doit être indiqué comment rendre un objet, un mesh ou un matériau unique. Ca ne détruit pas l'existant mais transforme le proxy en copie.