



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Retour systématique à la vue caméra au sortir de la quad view**

**Subject: Re: Retour systématique à la vue caméra au sortir de la quad view**

Posté par: zeauro

Contribution le : 26/1/2012 12:02:37

Citation :

Mawh a écrit:

Je comprends. Dans le cas du workaround que tu proposes, il s'agirait de diviser l'interface en quatre vues, à la main, c'est ça ? Je viens d'essayer, il m'est impossible de passer de la quad view au plein écran de la même façon, puisque dans ce cas la quad view se crée à l'intérieur-même d'une des quatre divisions existantes.

L'idée est de remplacer la quad view par un écran. Pour passer d'un écran à l'autre; il te faut le raccourci approprié. Ctrl -> ou Ctrl <-.

Citation :

C'est aussi ennuyant au niveau du toolshelf, qui ne s'affiche que sur la hauteur de ladite division.

Tu peux n'afficher que les outils dans une division.

Et la région du dernier opérateur dans une autre.

Ce qui revient à la même place.

A l'utilisation, ça ne change pas grand chose.

Par défaut, les vues sont synchronisées dans le sens où passer en edit mode dans une vue; passes toutes les autres en Edit Mode.

Le seul souci viendra de la non-synchronisation des propriétés de vue.(manipulateur, overlays, shading etc).

Mais a priori, c'est ce qu'offre la vue Quad.

Donc, tu peux te faire un screen avec une seule vue 3D en vue Quad sans lock que tu ne passeras jamais en vue normale.