



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Objet-Relations-Calques (Object-Relations-Layers)**

**Subject: Re: Objet-Relations-Calques (Object-Relations-Layers)**

Posté par: [\\_tibo\\_](#)

Contribution le : 3/1/2015 23:29:42

Citation :

Excuse-moi [\\_tibo\\_](#) mais ta réponse ne vaux gère mieux que ma "méthode"

Explique-toi !

On est d'accord, j'ai du partir en coup de vent sinon j'aurais pris le temps d'écrire plus. Pour me rattraper je te fais une grosse tartine

Lapineige a déjà conseillé d'utiliser différentes scènes. J'ajouterais que tu peux utiliser une "background scene" (panneau Scene, Background), pour le décor par exemple. Ça ne t'ajoute pas plus de calques (les mêmes calques sont masqués/affichés dans la scène principale et la background scene), mais ça rend in-sélectionnable tout ce qui en fait partie, et tu peux la masquer en un clic (en la désélectionnant du champ Background).

Pour tout élément qui est composé de plusieurs objets, qui devient compliqué, ou qui revient plusieurs fois, tu peux créer un .blend juste pour cet élément. Ensuite tu colle tout ça dans un groupe, et tu Link ce groupe à ta scène principale. Il se manipule alors comme une entité unique, c'est beaucoup plus pratique. Bonus, dans le cas d'un élément qui revient plusieurs fois, c'est plus économe en mémoire

Tu peux utiliser des Emptys pour grouper des objets, je m'explique. Disons que tu parente tout ton éclairage à un Empty nommé Eclairage : dans l'outliner, tes lampes sont alors rangées dans un "dossier" Eclairage, ça permet d'organiser finement la scène, bien mieux qu'avec des calques selon moi. (Ctrl+clic sur l'icône Œil pour afficher/masquer TOUS les éléments fils).

Ça c'était pour l'organisation générale, ce sont de "bonnes pratiques" organiser un projet d'une quelconque amplitude, et c'était l'essence de ma première réponse. Maintenant, quelques astuces pour ne pas devenir dingue avec des grosses scènes...

Tu peux utiliser l'Outliner, c'est indispensable dès qu'on a plus que quelques objets. Ça implique de nommer correctement ses objets, et de les organiser comme dit plus haut, mais ça vaut rapidement le coup.

Tu peux utiliser la LocalView (touche / du pavé numérique), pour travailler uniquement sur ta sélection.

Tu peux masquer/afficher la sélection avec H / Alt+H, ou via l'outliner avec l'icône Œil. Tu peux rendre des éléments in-sélectionnables avec l'icône Flèche.

Tu peux utiliser Clipping Border (Alt+B) pour afficher uniquement une "tranche" de ta scène, c'est pratique pour l'intérieur d'un bâtiment par exemple.

Dans le panneau Object/Display, Maximum Draw Type permet de limiter l'affichage d'un objet : indiquer que tel objet ne sera jamais "mieux" affiché qu'en Wire, ou même en Bound, permet d'alléger considérablement la vue (aussi bien visuellement qu'en terme de ressources, d'ailleurs).

Dans le même menu, cocher X-Ray affiche l'objet toujours au premier plan, je l'utilise parfois comme alternative à la Local View.

Tu peux utiliser Select / Select Pattern pour sélectionner les objets selon leur nom. Par exemple, "Cube\*" sélectionne tous les objets dont le nom commence par Cube. D'autres fonctions du menu Select sont pratiques également.

Tu peux cocher Only Render dans les propriétés de ta vue caméra. Ça masque automatiquement tout ce qui est armatures, emptys, lampes etc, et permet d'avoir une preview exploitable, tout en gardant ces éléments affichés dans les autres vues.

Bien sur, tout ça n'empêche pas d'utiliser les calques en plus