



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Problème de rendu avec mouvement de caméra sur dessin Inkscape**

**Subject: Re: Problème de rendu avec mouvement de caméra sur dessin Inkscape**

Posté par: [\\_tibo\\_](#)

Contribution le : 22/6/2015 16:16:41

Salut,

dans Inkscape tu as une notion de "z-order", qui indique l'ordre des éléments.

On dirait bien que lors de l'import, Blender nomme les courbes en fonction du z-order : Curve est tout en bas, Curve.001 juste au dessus, Curve.002 encore au dessus etc.

À partir des noms des courbes, il est sans doute possible de bricoler un script Python qui déplace les éléments dans Blender pour reproduire le z-order. Je vais voir si j'arrive à faire un truc.

edit : ça a l'air de fonctionner, en tout cas chez moi avec des svg simples.

!! Attention, je pense qu'il vaudrait mieux faire ça dans une nouvelle scène, puis importer le résultat dans ta scène principale.

Crées une fenêtre Texte Editor, colles-y le script ci dessous.

Importe ton svg.

Place ta souris dans la fenêtre du script, presse Alt+P.

```
import bpy
basename = 'Curve'
step = .01 # distance (in B.U.) between
elements
print("order elements on z axis, based on their names:")
obs = bpy.data.objects
for ob in obs:
    ob.select = True
    if basename in ob.name and basename != ob.name:
        zOrder =
int(ob.name.split(".")[-1])
        zOffset = zOrder*step
        print("%s : z-order=%s,
z-offset=%s" % (ob.name, zOrder, zOffset))
bpy.ops.object.select_all(action='TOGGLE')
ob.select = True
bpy.ops.transform.translate(value=(0, 0, zOffset), constraint_axis=(False, False, True),
constraint_orientation='GLOBAL', mirror=False, proportional='DISABLED',
proportional_edit_falloff='SMOOTH', proportional_size=1)
```