



Forum: Questions & Réponses

Topic: Tutoriel: La duplication de groupe (vidéo)

Subject: Re: Tutoriel: La duplication de groupe (vidéo)

Posté par: moonboots

Contribution le : 20/10/2019 8:47:54

D'abord merci pour l'effort !

Ensuite, personnellement je trouve cela trop long, je pense que tu aurais bien plus synthétiser, de plus, beaucoup de problèmes que tu soulèves relèvent de la gestion des collections, dans ce cas peut-être aurait-il fallu commencer par un cours sur les collections à proprement parler ?

Ce serait utile d'expliquer en introduction dans quels cas utiliser l'instancing. Il y a l'économie de faces, d'accord, mais ça ne justifie pas toujours le recours à l'instancing, qui peut présenter des inconvénients. Personnellement s'il s'agit d'utiliser un certain nombre de fois le même objet dans la scène je préfère largement la duplication liée (alt D), qui permet de sélectionner n'importe quelle duplication, d'y faire des modifications qui seront répliquées sur tous les objets, puisque maintenant ce sont des objets qui partagent le même mesh, et d'éviter de trouver l'original ou d'avoir une gestion pénible des collections.

Pour ce qui est de ta méthode, comme je te le demandais, tu choisis de passer par Properties > Object > Instancing, quel est l'intérêt par rapport à un simple shift A > Collection Instance ? Tu dis que ça ne marche pas, mais de quel point de vue ?

Dans les détails de ta vidéo : Si tu passes par ta méthode il ne faut pas que l'empty fasse partie de la collection que tu souhaites dupliquer, ce qui semble logique car un objet ne peut pas se dupliquer sur lui-même, par contre au début tu dis qu'il faut qu'il n'y ait qu'un objet dans la collection, ce qui induit en erreur, il faut qu'il n'y en ait qu'un si on ne veut en dupliquer qu'un puisque tous les objets présents dans la collection seront dupliqués, ce qu'on comprend plus tard dans ta vidéo.

Sinon, tu pouvais aussi bien rendre les objets indépendants dans la 2.7. Et la fin de ta vidéo m'inspire une remarque, si tu as rendu indépendants tes objets mais que tu te dis que tu aimerais les lier à nouveau il suffit de les sélectionner, celui que tu veux copier en dernier, puis faire un ctrl L > Object Data, désormais tous ces objets sont des duplications liées (cf alt D), ils partagent tous le même mesh.