



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: compter les éléments de l'outliner**

**Subject: Re: compter les éléments de l'outliner**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 5/12/2019 7:57:09

Bonjour,

Je ne pense pas non plus que Blender soit le meilleur logiciel pour de la DAO.

Néanmoins, si tu passes par Blender 2.8, tu as la notion de Collection maintenant. Sans programmer quoique ce soit (mais avec de la rigueur), tu peux par exemple organiser ton outliner de la façon suivante :

<http://pasteall.org/pic/show.php?id=5cdd660bf48581b21a09066c7897797d>

Ensuite, depuis l'outliner tu peux cliquer droit sur une Collection pour avoir un menu avec différentes actions. Tu peux notamment :

- Sélectionner tous les objets qui y appartiennent, Blender indiquera en bas à droite le nombre d'objets sélectionnés (par rapport au nombre total d'objets) dans la catégorie "Objects" ;
- Afficher ou masquer que les objets de cette Collection dans la scène 3D.

Ça peut aider dans ce que tu veux faire, mais ça demande bien sûr plus de temps et de patience qu'un script Python.

Pour créer une Collection, il faut aller dans l'outliner et faire un clic-droit. Sélectionner "New" dans le menu. Tu peux aussi imbriquer des Collections pour faire des sous-catégories d'objets si tu en as besoin dans tes calculs.