



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender et architecture... L''éternelle question de l''échelle

Subject: Blender et architecture... L''éternelle question de l''échelle

Posté par: WizardNx

Contribution le : 1/11/2007 16:53:07

Salut le clan...

Voilà mon problème aujourd'hui. On m'a sollicité pour faire une formation 3D sous Max (pour un cabinet d'architectes). Après avoir discuté pesé le pour et le contre etc etc je leur ai proposé d'opter pour blender... Seulement voilà, après leur avoir expliqué qu'ils pouvaient avoir le même genre de rendu photoréaliste en utilisant blender ou max, il s'est posé le problème de l'échelle.

Je suis parvenu à leur faire comprendre après moult tentatives d'explications que Blender ne disposait que d'une échelle d'unités subjectives et freestyle...

Le système de mesure via la touche N les laisse un peu perplexes (et ya de quoi les comprendre, c'est du travail au millimètre)... Eux sur Max ils ont tout de suite apprécié l'outil règle qui leur permettait de s'y retrouver.

Tout à fait conscient du mode de fonctionnement de l'échelle de blender, je me tourne vers vous (et même particulièrement vers Viralata qui va quand même donner des cours dans une école d'archi) pour savoir s'il existe plus précis, plus concret et plus présent que ce petit panneau "properties" obtenu via NKey. S'il existe par exemple un script en handle qui fait règle et mesures et qui reste affiché plus ou moins constamment ou quand on veut.

Un exemple concret, on a importé un de leur plan fait sous ArchiCad tout à l'heure, une chambre, les murs avaient donc une épaisseur. Pour s'y retrouver dans les mesures elle m'a dit, "ma chambre fait 6.4m * 5.5"... Blender via NKey ne comptabilise l'objet que dans son ensemble donc avec les épaisseurs de mur ce qui n'est pas intéressant. En rentrant dans le mode édit et en sélectionnant les vertices constituant l'intérieur, il nous sort des coordonnées médians qui sortent du néant...

Existe-t-il des plugins de règles par exemple (un peu comme les règles de bord de Gimp ou Toshop).. ? Des outils de mesures intra objet ? etc etc.

Merci à vous ça m'évitera de former sous Max au profit de blender et ça contribuera toujours un peu plus à son insertion dans le monde pro.

@ plouche

Nx.