



Forum: Questions & Réponses

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

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

Posté par: meltingman

Contribution le : 1/11/2007 18:10:34

Citation :

WizardNx a écrit :

Citation :

meltingman a écrit :

le bouton recherche peut etre?

http://blenderclan.tuxfamily.org/html/modules/newbb/viewtopic.php?topic_id=5833&forum=2#forumpost95375

++

Me semble qu'il existait carrément des regles...

Après recherche je n'ai pas trouvé...

Mais c'est déjà un bon début... Apparemment faut installer python alors jsuis en train de le faire sur cette machine.

@ plouche

Nx.

mm.. j'ai teste et en fait c'est pas ce que tu demande non.. La ca te fait des objets paramétrés, juste pour poser tes bases au bonnes cotes on dira, mais apres pour ce qui est des modif, on a plus acces au parametres.

J'avais vu un projet que j'avais testé qui le faisait par contre (conserver la possibilité de rééditer un objet paramétré pour le modifier), mais je le retrouve plus..

++

[editde

]

Citation :

WizardNx a écrit :

Citation :

emiletex a écrit :

Vouiii, voila c'était Jean

Bon, maintenant que j'ai promis, va falloir que je trouve comment mettre ce fichier sur le forum... je cherche, je cherche...

Tu peux me l'envoyer par mail si tu veux...

Je t'envoies mon adresse par pm... Pas que je sois paranoïaque mais aujourd'hui les bots de spams lurkent les forums et ca fait mal au fesses déjà que je suis sur-spammé...

Je te remercie grandement en tout cas

@ plouche

Nx.

Et pourquoi ne pas en faire profiter tes ptis camarades?

..

allé, un up avec le truc a warren, et on aura tous un blend de base configuré au milimetre

.

<http://hostit.warrenberberd.org/>

++