



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Blender et architecture... L&#039;eternelle question de l&#039;échelle**

**Subject: Re: Blender et architecture... L&#039;eternelle question de l&#039;échelle**

PostÃ© par: emiletex

Contribution le : 1/11/2007 18:29:51

Non, l'empty tu peux le virer, il ne sert à rien. C'est simple à utiliser: tu vas choisir ton échelle de travail dans le menu d'écrans dans la barre en haut de ton écran. Tu choisis mm, cm, dm ou mètres et la vue 3D de Blender se met automatiquement à la bonne échelle, à savoir qu'un carreau sert d'unité.

Exemple, tu tu mets en écran mm et tu fais un plan ou un cube. ensuite tu vas dans l'écran cm et tu en fais un autre et tu verras que le nouveau fais dix carreaux de coté, dix fois plus grand que le précédent.

En fait là ta règle c'est le quadrillage de la vue 3D, je pense que c'est encore mieux que ce que tu demandes, non ?