



**Forum: Questions & Réponses**

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

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

Posté par: WizardNx

Contribution le : 1/11/2007 18:37:11

Citation :

emiletex a écrit :

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 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 fait 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 ?

Ah oé mais dans ce cas tu ne peux pas scroller... Surtout qu'au fur et à mesure du scroll les carreaux s'effacent / apparaissent...

Mais j'ai enfin trouvé ce que je cherchais et que j'avais déjà vu... comme un con je cherchais "rule"... En cherchant "ruler" j'ai trouvé mon bonheur [ici](#)

héhé

@ plouche  
Nx.