



Forum: Questions & Réponses

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

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

Posté par: Robby

Contribution le : 1/11/2007 18:40:01

Je comprends pas qu'on ai ces problèmes d'echelles, quand je fait de l'archi, je commence mon objet en vue de dessus, au point 0,0,0, ce qui me parait necessaire dans tous les projets archi. A partir du moment ou un point 0 existe en réel et dans Blender, il suffit de s'en servir, donc un mur qui fera 12m30 de long, fera dans Blender 12,3 carrés et si il fait 20 cm de large, sa largeur sera de 0,2 carré dans Blender.

Il suffit de se dire qu'un carré fait 1m sur 1m et c'est partit !!

J'ai jamais eu de soucis ave ca,,et je suis pas fort en maths, loin de la !!!

Souvenez vous, un carré = 1m sur 1m et vous etes sauvés!!

Ensuite on peut utiliser la touche N et alors a ce moment, non seulement c'est rapide, mais aussi on obtient une precision qui superieure a celle necessarie en archi :

Avec les coordonnées globales enclenchées, vous pouvez déplacer les vertices qui composent la fin du mur a 12.423, c'est a dire a 12m 42 cm 3 mm !!

Il vous reste plus qu'a trouver le maçon capable de respecter cela !!