



Forum: Questions & Réponses

Topic: A quoi sert l'option APPLY SCALE ?

Subject: Re: A quoi sert l'option APPLY SCALE ?

Posté par: calogerogigante

Contribution le : 23/8/2011 22:45:00

Tu ne voulais que m'aider, mais tu as fait tout, sauf m'aider réellement. Désolé d'avoir "détourné" tes propos, mais les réponses que tu m'as faites laissent grandement supposer un ton moqueur vis-à-vis des débutants.

En fait, je pense que tu n'as pas compris ma question, puisqu'il y a encore de l'ironie manifeste dans ta dernière réponse.

Sache que je comprends parfaitement l'anglais, et que j'ai déjà dévoré la plupart des vidéos tutoriels du net sur Blender 2.5x. Donc, je sais très bien ce que c'est que SCALE, MATRICE, VERTEX, MESH, ETC...

Je répète ma question avec d'autres mots, si tu veux bien m'aider enfin, avec un respect mutuel.

Lorsqu'on déforme un objet avec SCALE (touche s, option x y ou z, et déplacement de souris), on déforme non pas juste les dimensions réelles de l'objet, mais aussi un facteur de scale.

Jonathan Williamson, dans sa vidéo ici :

<http://www.blendercookie.com/2010/12/22/modeling-a-building/>

dans les toutes premières minutes, conseille de remettre les scale à x:1, y:1, et z:1.

Il dit que cela risque de gêner la future application des divers modifieurs (curve, array, mirror,...).

Ma question, formulée autrement, c'est : en quoi une remise des coordonnées de scale à x:1.0 y:1.0 et z:1.0 est-elle plus salutaire plutôt que de laisser tel quel après une déformation via scale ?