



Forum: Graphisme alternatif

Topic: [Visite virtuelle usine] Architecture de Blender <=> Unreal ?

Subject: [Visite virtuelle usine] Architecture de Blender <=> Unreal ?

Posté par: Fabustis

Contribution le : 16/7/2018 16:15:57

Salut tout le monde.

Je suis sur un projet semi-pro depuis 1 an environ, plusieurs fois recommencé par soucis de perfection. Mais il serait temps de faire bien les choses.

Mon projet est de proposer une visite virtuelle d'un pôle/usine pharmaceutique qui a pour fonction la réception, le stockage, l'approvisionnement et toute la partie logistique pour les différents médicaments d'hôpitaux.

La modélisation est faite sur Blender pour le mobilier, informatique, véhicule, micro-pharmacie etc, puis exportée sur Unreal Engine 4.xx (pas de blueprints ou dimensions, tout par photos et connaissance des lieux).

Le plus difficile pour moi c'est la modélisation de l'architecture. Le pôle est sur 3 étages et les différentes "zones" sont physiquement ouvertes et non séparés par des murs.

- D'abord faite sous Blender, j'ai pas trouvé ça super pratique pour se déplacer et modifier des murs ou toitures du bâtiment.

- L'outil BSP d'Unreal (et de loin mon favori pour l'instant) est pratique et rapide mais oblige à faire des aller-retour d'export avec Blender pour modéliser ensuite au bon ratio les pilonnes, gaines, conduits/aérations etc..

- Je n'ai jamais utilisé Sketchup, il est vraiment plus pratique pour ce genre de projets?

Si vous avez déjà eu des projets perso/pro similaires, ou des conseils sur les démarches ou outils à utiliser pour la modélisation de grandes surfaces de bâtiments, je vous en remercie.