



Forum: Questions & Réponses

Topic: Intérêt des NURBS dans Blender

Subject: Intérêt des NURBS dans Blender

Posté par: blendinfos

Contribution le : 5/1/2022 18:28:31

Bonsoir,

Je vous contacte au sujet des NURBS dans Blender, car en recherchant des informations, j'ai lu les posts ci-dessous :

- [post1](#) : « Blender n'est pas fait pour la modélisation surfacique. Les NURBS y sont, mais ce n'est clairement pas le point fort du logiciel. »
- [post2](#) : « Curve objects in Blender suffer from severe limitations when compared to meshes, like limited availability of modifiers, poor texture mapping capabilities, can't be unwrapped, can't have particles or participate in Boolean Operations, and can't be rigged or animated like meshes do. »
- [post3](#) : « on peut optimiser l'utilisation des surfaces dans Blender à l'aide d'addons, leur utilisation reste très marginale tant on ne peut quasiment rien en faire. »

Je ne souhaiterais pas rouvrir les débats sur les NURBS dans Blender mais plutôt savoir tout même leur intérêt.

Par exemple, j'ai trouvé [ce tutoriel](#) qui fait un chapeau en NURBS et

([cet autre tutoriel](#) qui est intéressant aussi), et là on comprend l'intérêt (même si on pourrait peut-être commencer avec un disque en mesh, puis des extrusions successives pour le chapeau ?). Je me dis que dans le cas [de cet autre tutoriel](#) (vaisseau spatial), les NURBS trouvent aussi tout de même leur intérêt pour les formes complexes.

J'ai surtout noté qu'on ne peut pas faire de Booléen avec les NURBS dans Blender, de mon côté j'ai essayé d'utiliser « Geometry » pour faire un tuyau comme pour les courbes Bézier mais je n'ai pas réussi.

Lors de ma lecture des posts, le logiciel Rhino est souvent mentionné pour le comparer à Blender concernant les NURBS, quels sont les plus de ce logiciel par exemple comparativement à Blender vis-à-vis des NURBS ?

Merci d'avance pour vos éclaircissements, et bonne année 2022.