



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: viralata

Contribution le : 1/11/2007 21:11:30

Il ne faut pas confondre précision et facilité d'utilisation.

Blender est précis. Au millimètre près, au micron près si il faut. Et si un archi n'est pas capable de transformer de tête 13cm en 0,13 unité, je lui souhaite bon courage dans son boulot.

Mais ce n'est pas toujours simple de placer des trucs de manière précise. Une fois qu'on a pris l'habitude c'est simple, mais ça peut paraître fastidieux (et pas pro) à certains.

Par exemple, pour connaître la distance entre deux vertex d'un même mesh, ça va encore, on les sélectionne, F et si edge length est coché, on a la distance. Puis U pour annuler l'edge. Ou tu sélectionnes le vertex, G avec le snap activé, tu vas jusqu'à l'autre point et tu as les distances suivant les trois axes, puis esc.

Entre deux points pas du même mesh, ça se complique déjà.

Mais en gros, il n'y a pas de fonction "distance entre deux points" ou "aligner le côté gauche des objets", et ça suffit à en rebuter certains qui n'ont pas envie d'apprendre les trucs pour arriver au même resultat (surtout que les trucs, si on ne les pratique pas on les oublie vite).

Et il manque des cotations dynamiques (si tu bouges le point, la cotation bouge aussi), Blender Calliper ne le fait pas.

Par contre, je n'ai jamais eu de souci de view clipping (même pour mon diplôme ou j'avais un km de palmiers), il suffit de le régler.

Bref, comme toujours, rien n'est impossible à Blender, mais il faut apprendre comment le faire (ou parfois le trouver tout seul), et on ne peut pas toujours demander aux gens de faire cet effort là.

Domage Nix, t'auras essayé. Une prochaine fois ?