



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Blender et architecture... L&#039;eternelle question de l&#039;échelle**

**Subject: Re: Blender et architecture... L&#039;eternelle question de l&#039;échelle**

Posté par: emiletex

Contribution le : 2/11/2007 8:06:48

Citation :

C'est vrai que je ne me suis jamais posé la question des dimensions. J'ai toujours fait 1m = 1 unité blender. Point final, pas de prise de tête !

Ca, ça n'est valable que si tu reste sous Blender. Je n'utilise plus Blender Calliper pour les raisons citées plus haut et je cote mes projets sous Viscam view (freeware de Marcam Engenering facilement trouvable sur le net). Et là on s'aperçoit qu'une unité en vaut deux Blender. J'avais déjà remarqué cet état de chose avec d'autres logiciels. Donc à chaque fois avant d'exporter en vrml pour travailler sous viscam je dois faire un skey /2 de mon projet.