



Forum: Questions & Réponses

Topic: Redimension pour BuildAR via Blender

Subject: Redimension pour BuildAR via Blender

Posté par: Hell-i

Contribution le : 23/1/2012 17:49:54

Bonsoir à tous et merci d'avoir cliqué sur ce message pour le lire.

Je vous expose mon problème: souhaitant réaliser des masques en RA (Réalité Augmentée, je vous conseille de vous pencher sur le sujet si vous ne connaissez pas), j'ai créé des modèles 3D que j'exporte de Blender en .obj pour les utiliser sous BuildAR. Le hic, c'est que la forme qui jaillit du marqueur que je montre à ma webcam est trop petite. J'ai donc fait jouer le scale sous Blender et fait une nouvelle tentative avec ma webcam, mais ma forme est toujours aussi désespérément petite.

Pourquoi est-ce que la redimension n'est-elle pas prise en compte ?

PS: Je sais que l'on peut redimensionner sous BuildAR, mais ça rend la forme terriblement instable car l'ordi fait des calculs en continu, il vaut mieux que l'objet lui même soit grand.