



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Edwin le gnome

Subject: Re: Edwin le gnome

Posté par: [_tibo_](#)

Contribution le : 17/6/2008 11:48:14

Je crois simplement que tu as choisi une méthode qui te complique la vie

Habituellement, on fait un oeil sphérique, qui pivote entièrement. Cet oeil est logé dans le globe oculaire, ce qui évite d'avoir à définir les fameuses limites qui t'embêtent. Les deux yeux sont deux objets différents.

Pour répondre à ta dernière question, les rotations se font par défaut autour du centre de l'objet. Il s'agit du gros point rose que tu peux voir entre les deux yeux. Tu peux modifier la position du centre (penneau Edit, en mode objet, Center Cursor). Tu peux aussi choisir d'effectuer les rotations autour du Curseur 3D, avec le menu 'pivot' qui se situe dans la barre de menu.