



**[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)**

**Topic: Parentage sans rotation**

**Subject: Re: Parentage sans rotation**

Posté par: ebrain

Contribution le : 11/12/2008 14:08:26

Le plus simple dans ce cas c'est de faire du Vertex Parenting.

- > sélectionnes l'enfant puis le parent, comme pour faire un parentage classique
- > TAB pour entrer dans l'Edit Mode de l'objet actif
- > désélectionnes tous les vertices
- > créees un nouveau vertex
- > toujours en Edit Mode avec ce seul vertex de sélectionné, fais CTRL + P pour parenter en mode vertex

Normalement les rotations ne sont pas copiées, mais les déplacement le sont.

@+