



Forum: Questions & Réponses

Topic: Rotation et dimensions des mesh

Subject: Rotation et dimensions des mesh

Posté par: Huntress

Contribution le : 22/6/2010 19:06:53

Bonjour,

Peut être s'agit-il d'une question triviale, mais je n'ai pas réussi à trouver de réponse, peut être parce que je n'ai pas su la poser simplement à Google.

Lorsqu'on fait tourner un mesh ses dimensions ne sont pas "réinitialisées" sur le repère de la scène. Si par exemple le mesh fait x:1, y:2 et z:3, alors une rotation de 90° sur Z devrait simplement inverser les dimensions sur X et Y, le mesh devrait donc faire x:2, y:1 et z:3. Hors non les dimensions restent ce qu'elles sont... et c'est très déroutant par exemple d'augmenter sa dimension sur X et voir un agrandissement sur Y...

Je suis sur un projet qui va m'obliger à faire plein de rotations et j'aimerais savoir si il existe un moyen de conserver/retrouver une cohérence ?