



Forum: Questions & Réponses

Topic: Retrouver le panneau de construction d'un objet

Subject: Re: Retrouver le panneau de construction d'un objet

Posté par: zeauro

Contribution le : 9/7/2013 12:37:31

Citation :

blackCyrilus a écrit:

Salut!

Cela va peut-être t'adoucir le poil... Un objet une fois modifier ne peut plus être modifier via ses propriétés (ce n'est pas le cas que dans Blender). Par contre tu as un panneau Transform (touche N) dans lequel tu peux modifier après coup ses dimensions, sa position et sa rotation.

@+

Cyril

En fait , dans pas mal de logiciel, on peut changer le nombre de segments, de rings d'une UVsphere après l'avoir déplacé et redimensionner.

Les développeurs ont essayé de le faire lors du passage au 2.5. Mais ça avait beaucoup trop d'implications sur la façon dont fonctionnaient les autres centaines d'opérateurs. Et ils étaient alors débordés.

Pour les 2.5, un add-on a été maintenu un petit moment pour récupérer ce genre de paramètres. Mais il ne fonctionnait pas toujours et a finalement disparu pour les 2.6.

Il y a, actuellement, un GSOC appelé UI-Replay qui pourrait peut-être donner à Blender cette possibilité.

Pour l'instant, il faut se contenter d'agrandir la région avec les paramètres du maillage pour avoir accès à des paramètres de position, rotation, échelle ou taille.

Ils sont malheureusement souvent masqués par l'interface par défaut.

C'est clairement moins pratique que d'utiliser la souris mais ils sont présents pour tous les opérateurs de création de primitives.