



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Rotation d'une roue en fonction d'un déplacement**

**Subject: Re: Rotation d'une roue en fonction d'un déplacement**

Posté par: *\_tibo\_*

Contribution le : 9/6/2014 20:16:34

Citation :

Mais elle est évidemment mal orienté pour une roue de voiture. Et lorsque je lui fais subir une rotation de 90° sur Y, elle tourne autour des Z... Comme si dans sa rotation sur Y elle entraînait un repère propre qui ne serait pas celui utilisé par l'Object Constraint. C'est exactement ça, chaque Objet a son propre repère. Blender appelle ça les Coordonnées locales d'un objet.

Si tu fais cette manip en mode Objet, tu modifies le repère de l'objet. Il faut donc penser à Appliquer la rotation (Ctrl+A / Apply Rotation)

Une autre solution est de faire la manip en mode Edit (tab). Ainsi le repère de l'objet n'est pas perturbé, c'est le Mesh que tu manipules.