



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Probleme modificateur miroir**

**Subject: Re: Probleme modificateur miroir**

Posté par: moonboots

Contribution le : 9/10/2017 7:12:34

hello

- il faut que tu ne gardes qu'une partie de ton objet, gauche ou droite
- ensuite tu assures que l'origine de ton objet est au bon endroit, c'est à dire au centre de la future symétrie
- si ce n'est pas le cas arrange-toi pour que ce soit le cas en plaçant ton 3D cursor au bon endroit, par exemple en sélectionnant un vertice ou ensemble de vertices qui se trouvent sur ce plan puis shift + S et Cursor to Selected, puis un ctrl + alt + shift + C et "Origin to 3D Cursor"
- et enfin tu appliques le modifier Mirror et dans le modifier tu sélectionnes l'axe qui t'intéresse (X en l'occurrence) ...

dans le modifier tu as une option comme le Clipping qui permet aux vertices qui se trouvent sur le plan central de rester collés à leur reflet miroiré