



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: bureau**

**Subject: Re: bureau**

Posté par: Thewada

Contribution le : 6/3/2018 21:00:48

Salut et bienvenue,

1/ En mode edit, selectionne une partie du mesh et **P**; (separate)

2/ Parente chaque objet à un empty maitre, shift-A > Empty. **P**; pour parenter. En modifiant, par ex en scalant cet empty, tu agit sur tous les enfants. Attention à l'origine des enfants.

3&4 Oui.

++