



Forum: Questions & Réponses

Topic: Changement de taille et de position d'un objet de Photoshop vers Blender

Subject: Re: Changement de taille et de position d'un objet de Photoshop vers Blender

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 28/5/2018 23:26:09

Salut, Geoffrey et bienvenue sur le Blender Clan.

Voici ce que je te suggère, si tu as quelques notions de base pour travailler dans Blender :
Va dans la zone où se trouve ton objet en totalité et mets toi en Mode Objet. Sélectionne tous les sommets (raccourci A) et fais un SHIFT S / Cursor to selected. Le Cursor 3D va donc se retrouver au centre de ton objet. Repasse en Mode Objet et fais un Set Origin (SHIFT CTRL ALT C / Origin to 3D Cursor).

L'origine de ton objet est maintenant en son centre.

Fais un SHIFT S / Cursor to Center. Puis un SHIFT S / Selection to Cursor. Ton objet est à présent au centre de l'espace de travail de Blender.

Il ne te reste plus qu'à le redimensionner (S) à ta guise.

Il est donc à présent comme tu le souhaites. Pour continuer à travailler efficacement avec, je te conseille de terminer par un CTRL A / Scale pour qu'il soit stable dans les opérations suivantes que tu lui imposeras.

Tu pourras vérifier dans le panneau "Transform" à droite du viewport 3D (raccourci N s'il n'est pas déjà ouvert) que sa location est bien X=0 Y=0 Z=0 et que son échelle est bien X=1.0 Y=1.0 Z=1.0.

Terminé...

Bon blend !