



### **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Blender 2.8 : Organiser un parentage avec miroir**

**Subject: Re: Blender 2.8 : Organiser un parentage avec miroir**

Posté par: moonboots

Contribution le : 6/2/2019 11:38:02

Houlala j'ai l'impression que tu te prends beaucoup la tête et que tu égares dans des solutions hasardeuses.

Si tu as un robot à quatre pattes à concevoir, et que les quatre pattes sont identiques mais juste mirrorées, voilà la plus simple façon de le faire :

Tu conçois une patte, si ta patte est constituée d'objets indépendants tu joins tous les éléments de ta patte dans un seul objet avec un ctrl J. Puis tu sélectionnes ta patte et tu la mirrores avec un S X -1 ou S Y -1.

Oui ça multiplie la quantité de vertices, mais est-ce vraiment un souci ? Est-ce que tu ne perds pas en praticité ce que tu gagnes en poids ?

D'autre part même si tu bosses avec des instances de groupe ou des duplications liées (plus faciles à utiliser que les instances de groupe amha), tu peux très bien faire des S X -1 et dans ce cas tu as une image mirrorée sans poids supplémentaire.

Enfin quel est le but final de ton opération ? Si c'est de concevoir un robot animé, alors de toute façon il faudra rendre tes instances réelles ou délier tes duplications, et si possible ne conserver qu'un seul objet, donc un dans l'autre...