



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 14:08:41

il faut appliquer les miroirs avant le ctrl J, d'autre part je ne vois pas pourquoi des morceaux ne sont pas intégrés ? Quoi qu'il en soit, je pense que je saisis ton problème, tu tiens à ce que tes bouts de pattes restent sur l'axe XYZ au moment où tu les travailles, c'est ça (je continue à préférer les duplications liées ceci dit)? Mais si tu tiens absolument à utiliser des instances de groupe pour une raison ou une autre, de toute façon, quel est le problème à faire un SX -1 ? D'autre part encore une fois si tu te destines à l'animation il faudra que tu rendes réelles tes instances et c'est quand même plus pratique de n'avoir qu'un seul objet, mais ça peut se faire plus tard...