



Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)

Topic: Rotation autour du curseur (qui n'est pas l'origine de l'objet) sur la Timeline

Subject: Rotation autour du curseur (qui n'est pas l'origine de l'objet) sur la Timeline

Posté par: Gazpart

Contribution le : 19/11/2020 6:49:54

Bonjour à tous,

J'essaie d'enchaîner diverses translations (ce qui ne pose pas de souci) et diverses rotations (ce qui me laisse perplexe).

Après avoir placé une keyframe avec une rotation autour de l'origine de l'objet, j'essaie de faire une rotation autour d'une position du curseur 3D qui n'est pas sur l'origine de l'objet afin de créer une keyframe suivante.

La rotation de l'objet (avec le centre instantané de rotation sur le curseur 3D) est correctement visualisée dans la 3D viewport (le transform orientation est sur le curseur 3D et le transform pivot point est aussi en curseur 3D).

Je valide l'angle de rotation sur la nouvelle keyframe.

Quand je lance l'animation, la rotation se fait autour de l'origine de l'objet et non pas autour du curseur 3D.

Pour ne pas déstabiliser toute la cinématique de l'objet, je ne souhaite pas changer l'origine de l'objet.

= = > Que sauriez-vous me conseiller pour que, dans l'animation, l'objet tourne autour du curseur et pas de l'origine (sans changer l'origine)?

D'avance merci pour vos éléments de réponse.