



Forum: Questions & Réponses

Topic: De Maya vers Blender concordance de axes.

Subject: Re: De Maya vers Blender concordance de axes.

Posté par: moonboots

Contribution le : 19/10/2021 11:49:40

Bonjour, est-ce que tu pourrais détailler, qu'est-ce qui ne concorde pas ? Si tu dois changer l'axe local de l'objet tu peux aller dans le panneau Options en haut à droite > Affect Only > Origin, tu fais faire la rotation que tu veux à l'origine, et tu cliques l'option.