



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: centre de gravité d'un objet**

**Subject: Re: centre de gravité d'un objet**

Posté par: GFab3D

Contribution le : 1/11/2004 17:48:35

Sinon :

En edit mode, tu selectionne le ou les points qui doivent servir de pivot ou de centre de rotation, ensuite "shift + S" et tu selectionne "cursor to selection".

Après, tu sort de l'Edit mode, tu fais F9 et tu selectionne "centre cursor" dans le panneau "Mesh".

Voili vilou, bon blend @+