



Forum: Questions & Réponses

Topic: Tourner autour d'un élément sans que le curseur d'origine soit l'axe de rotation

Subject: Tourner autour d'un élément sans que le curseur d'origine soit l'axe de rotation

Posté par: titisteph

Contribution le : 16/11/2020 15:06:54

Bonjour,

Je passe mon temps à me battre avec le système de pivot. Je parle du système pour tourner autour de l'objet pour bien voir toutes ses faces (pas celui qui sert à tourner l'objet par rapport au world).

Globalement, j'aimerais, quand j'ai sélectionné un détail sur un mesh, pouvoir tourner autour en faisant en sorte que l'axe de pivot soit toujours centré sur ce même détail du mesh. Sans avoir à positionner la croix à chaque fois.

J'aimerais que la rotation ne soit pas centrée sur l'axe de la croix.

Pendant un temps, ça fonctionne comme je le veux, et puis, suite à une erreur de manip, il m'arrive que ce soit la croix qui devienne l'axe central, et je ne sais pas comment revenir au mode précédent.

Vous l'avez vu, je débute! Si vous avez le temps de me répondre, je vous en serais très reconnaissant!

Merci!