



Forum: Questions & Réponses

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

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

Posté par: titisteph

Contribution le : 16/11/2020 16:20:11

Bonjour,

Merci pour vos réponses.

Oui, vous avez compris, je souhaite pouvoir tourner autour de l'objet sélectionné, et que l'axe de rotation soit le centre de cet objet.

Je connaissais le raccourci "virgule" du clavier numérique, et effectivement, quand ça marche, ça zoome sur la zone sélectionnée, et une fois dézoomé, on tourne autour de la zone en question, ce qui est super!

Mais depuis quelque temps, ça ne marche plus, c'est systématiquement la croix qui est prioritaire. Quand j'utilise la virgule, hop, ça zoome direct sur la croix!

Ici, exemple de mesh qui me rend fou : j'ai sélectionné la partie avant de l'avion, et il se trouve que la croix est sur la dérive.

Rien à faire, le point de rotation est toujours la croix, même en ayant choisi dans les préférences "Orbit Around Selection" (merci à vous de m'avoir indiqué cette possibilité).

Après, je peux toujours faire Maj-S et choisir Cursor to Selected, mais il faut le faire pour chaque objet à sélectionner : infernal bien sûr.

