



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: mouvement cyclique erratique**

**Subject: Re: mouvement cyclique erratique**

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 20/5/2021 7:16:58

Citation :

Cdric a écrit: pour ma gouverne, quelle est la fonction de "apply rotation" ?

Eh bien, comme son nom l'indique, ça applique la rotation.

Tu avais tourné ton cylindre de 90 °. Après l'application, il a 0° dans sa rotation, son origine a été dépivotée. C'est exactement comme si tu avais tout tourné en Edit Mode.

C'est pareil pour Apply Location ou Apply Scale. Si tu redimensionnes un objet, par exemple sur un ou deux axes, ses proportions changent. Un Apply Scale entérine ces nouvelles proportions.

En résumé, un Apply quelque chose remet tout à zéro et en fait comme un nouvel objet vierge de toute transformation. C'est très important par exemple de faire un Apply Scale à un objet comme un personnage avant de l'armaturer. Sinon, ça part dans tous les sens.

En règle générale, sauf si on veut jouer sur les transformations, il est bon de faire un Apply sur tous les objets, surtout en scale. Un "bon" objet devrait avoir un scale de 1.0 1.0 1.0