



***Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)***

**Topic: tounevis**

**Subject: Re: tounevis**

Posté par: eutherien

Contribution le : 15/6/2009 12:42:36

Si les axes sont perpendiculaires et que le cylindre est fini on obtient un rectangle, à l'inverse si les axes sont parallèles on obtient un cercle. Voilà. A essayer avec mon logiciel de géométrie descriptive favori: Blender.