



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: trou dans cylindre**

**Subject: Re: trou dans cylindre**

Posté par: moonboots

Contribution le : 30/1/2019 18:36:59

aussi, une option que j'ai découverte il n'y a pas longtemps et qui est bien pratique, si tu crées un edge loop par exemple pour doubler ton cercle, ensuite tu fais un GG pour glisser, il suffit de presser E pour qu'il se cale sur la topologie de l'edge loop qui lui est parallèle d'un côté, et F pour qu'il se cale sur l'edge loop de l'autre côté, du coup tu peux créer un edge loop entre le cercle et l'autre cercle que tu ne juges pas parfait, et néanmoins t'assurer que le nouvel edge loop est bien un cercle