



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Edge loop capricieux**

**Subject: Re: Edge loop capricieux**

Posté par: moonboots

Contribution le : 29/8/2018 20:28:30

bah non typiquement puisque ce sont des triangles ;) il ne sait pas ce qu'il est censé choisir comme edge opposé à celui que tu choisis

ce que tu peux faire par contre c'est transformer 2 triangles en quads, en sélectionnant 2 triangles et F, ou tester alt J pour voir si ça marche automatiquement

sinon, l'idéal pour commencer est de partir des bases de la modélisation, et justement il faut tout faire pour éviter les triangles, pour ce genre de problèmes par exemple (impossibilité de créer des edge loops donc difficulté à modéliser+ des artefacts que ça crée à l'affichage)... je pense que les meshes faits de triangles c'est quand l'objet est ensuite exploité pour un jeu par exemple, quelqu'un saura mieux te répondre que moi