



**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: yawdpwal

Contribution le : 16/11/2020 15:21:52

Bonjour,

Pas sûr que ce soit exactement la question posée mais le point (.) du pavé numérique te centre automatiquement sur la sélection (objet en mode Object, sélection de points, d'arêtes etc en mode Edit). De là la rotation autour de l'objet avec 2 4 6 8 se fait proprement autour de ta sélection.