



## Créer une quille ou un bilboquet par extrusion



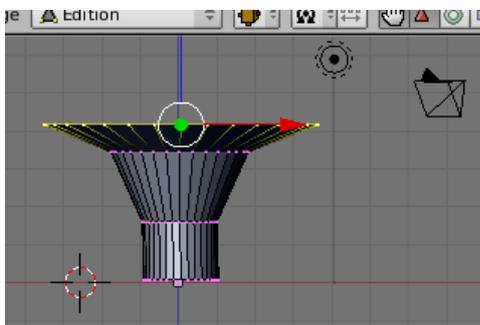
Un cercle est déposé au sol. On va le tirer '(Extruder) en faisant varier sa taille (Size).

**Créer le cercle** Supprimer le cube, positionner le pointeur au centre de la vue de dessus puis appuyer sur la barre d'espace.>ajouter>maillage>cercle>ok

**Créer un maillage** Pour faire apparaître les 32 sommets du cercle (quelle horreur !) que vous venez de créer. Appuyer  sur la touche *Tab* le cercle devient un polygone jaune à 32 côtés.

**Extruder** On va tirer sur le cercle comme un tissu élastique. Déplacer la souris sur la vue de face Appuyer sur la touche *E*, valider *arêtes seulement* avec *BG* le bouton gauche de la souris puis bouger la souris. Etonnant non ?

**Créer une forme** Valider avec le *BG* De nouveau *E* valider *BG* bouger la souris puis *BG*. Cette fois appuyer sur la touche *S* ; bouger la souris puis valider avec *BG*.



Recommencez les étapes précédentes pour faire un vase. N'oubliez pas de le visualiser avec *F12*

Vous avez du constater que le déplacement de la souris doit être fait avec un maximum de précision.

Les graphistes utilisent souvent des tablettes graphiques.

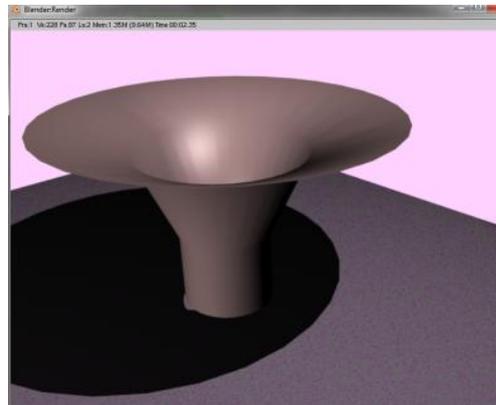
Sauvez votre travail

Vous habillerez votre travail comme vous le désirez. Faites plusieurs essais en sauvant régulièrement sous le nom vase1.blend puis vase2.blend ...

Après avoir lissé le vase je lui ai ajouté une couleur avec la boîte *F5*

Pour créer cette scène j'ai utilisé 1 lampe et un spot. Pour pouvoir visualiser l'ombre, j'ai posé le vase sur un plan.

J'ai ajouté une texture au plan, *F6* ouvre la boîte Texture. Un menu déroulant permet de sélectionner le type de texture.



Le fond ou « monde » est représenté par une petite sphère

**Alors comment faire une quille ou un bilboquet ?**

