

Pour ce premier projet Blender de l'année, l'objectif était de créer une pièce. Pour commencer, nous avons utilisé un cylindre que nous avons aplati à l'aide de la combinaison **Scale + Z**. Ensuite, nous avons créé l'intérieur de la pièce en sélectionnant les deux faces, puis en utilisant la touche **I** afin de réaliser une insertion. Par la suite, nous avons extrudé vers l'intérieur afin de créer un effet de profondeur sur la pièce.

J'ai également sélectionné toutes les arêtes extérieures et intérieures des deux faces de la pièce à l'aide de **Shift + Alt + clic**, puis j'ai utilisé l'outil **Bevel** afin d'arrondir légèrement les bords de la pièce.

J'ai ensuite pris la liberté d'ajouter le logo **€** sur la pièce. Pour cela, j'ai utilisé une image de référence que j'ai correctement positionnée au centre de la pièce. J'ai ensuite dessiné le logo en ajoutant des arêtes à l'aide de la touche **K**. Une fois cette étape terminée, j'ai utilisé **Ctrl + D** afin de reproduire la même découpe de l'autre côté de la pièce, puis j'ai extrudé le logo afin de le faire ressortir.

Cette manipulation m'a permis d'obtenir le résultat visible sur la photo ci-dessous.

