



Rapport de scène

SOMMAIRE

1 **Création d une table**

2 **Création d une chaise**

ÉTAPE 1

Shift + A → Mesh → Cylinder

ÉTAPE 2

Tab (Mode Édition)

ÉTAPE 3

Ctrl + R (2 fois)

ÉTAPE 4

Alt + Clic gauche (faces milieu)

ÉTAPE 5

E puis S (extruder)

ÉTAPE 6

3 (Face Select)

ÉTAPE 7

I puis E (plateau)

ÉTAPE 8

S (réduire base)

ÉTAPE 9

Tab (Mode Objet)

ÉTAPE 10

Clic droit → Shade Smooth

Touche(s) / Action	Ce qu'on fait
Shift + A → Mesh → Cylinder	Ajouter un cylindre (base du siège)
Tab	Passer en Mode Édition
Ctrl + R ×2 puis clic	Deux coupes horizontales sur le
Sélection faces du milieu	Délimiter la zone du siège
E puis S	Extruder puis Scale (creuser)
Sélection face du haut	Sélectionner le dessus du cylindre
I plusieurs fois	Plusieurs insets pour raffermir la
Sélection demi- cercle arrière	Choisir la zone dossier du siège
E vers le haut	Extruder cette moitié vers le haut
Sélection cercle	Ajouter un cylindre pour le pied central
S puis Z	Positionner sous le siège, étirer verticalement
Tab → Clic droit → Shade Smooth	Lisser toute la chaise