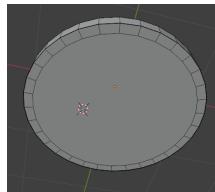


## R5.A.06 - Blender - Rapport pour la création d'une pièce

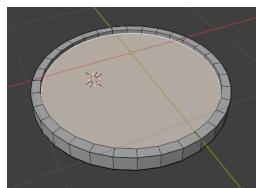
PELLET Casimir

On commence par la création d'un cylindre à la taille de la pièce.

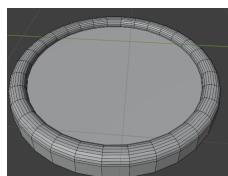
On fait ensuite un inset couper les faces principales en deux.



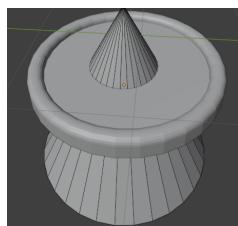
On extrude pour creuser les faces.



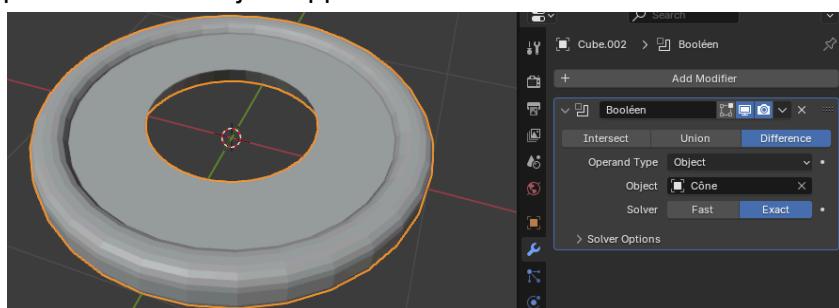
On sélectionne les deux couronnes d'arêtes de chaque face puis avec un bevel, on vient arrondir les bords.



On vient ensuite ajouter une forme au centre de notre pièce.



On vient ensuite ajouter un modifieur booléen afin de faire la différence entre les deux objets puis on cache l'objet supplémentaire.



Et voilà, notre pièce est finie, il suffira d'appliquer le modifieur et de supprimer la forme supplémentaire pour l'export .fbx