

## Pièce

L'objectif est de créer une pièce. Pour cela, on va tout simplement partir d'un cylindre auquel on va réduire la hauteur pour correspondre à l'épaisseur d'une pièce (shift + A pour créer le cylindre, puis S + Z pour scale sur l'axe Z). Ensuite, pour créer la bordure de la pièce, on va créer une face supplémentaire dans la pièce avec un inset (sélection des 2 faces de la pièce, puis I), puis la réduire en épaisseur par rapport à la bordure (sélection des 2 faces, E + S + Z pour extrude et scale sur l'axe Z). On va ensuite arrondir les bord de la pièce avec un bevel (ctrl + B sur les edges extérieurs et intérieurs).

Enfin, j'ai voulu avoir un "trou" dans ma pièce. Pour cela, il suffit de placer la forme que l'on veut dans la pièce (ici une sphère) et d'appliquer un modifier de type boolean sur la pièce en mode différence sur la sphère. On applique le modifier et on peut supprimer la sphère.

