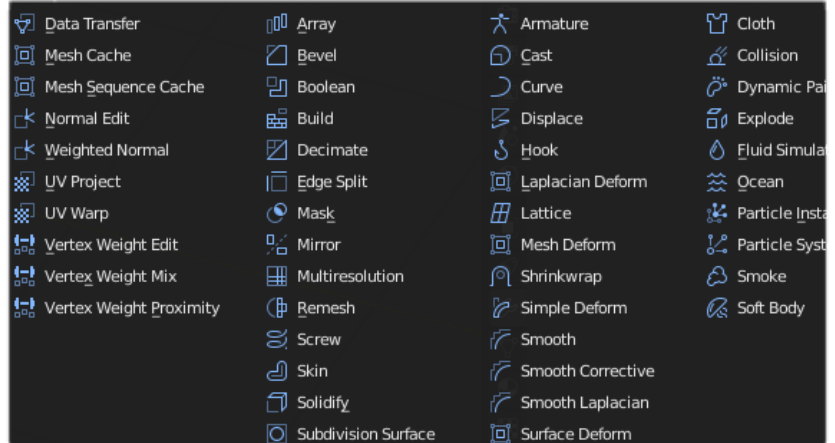


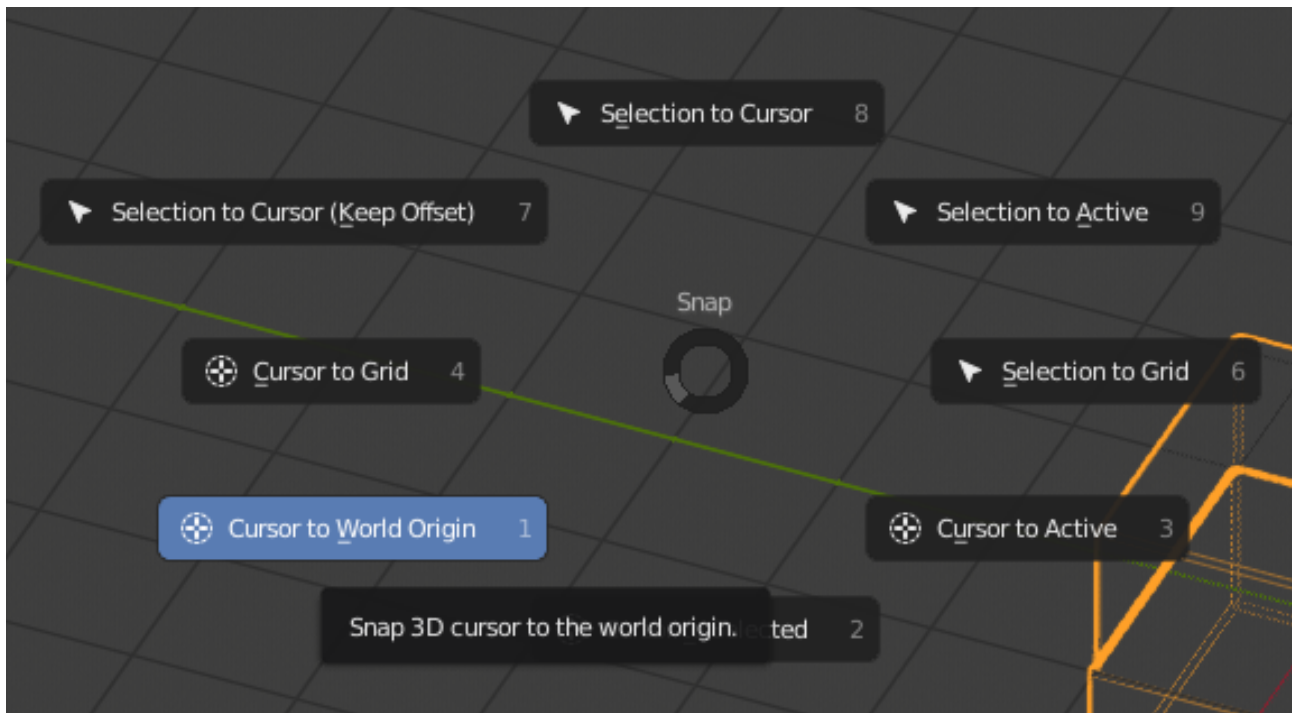
## Présentation du Projet

1. Rajout d'objet
2. Modifiers (Partie 1)
  1. Subdivision et subdivision;
  2. Le Mirroir.
  3. Solidify
  4. Duplication
  5. Boolean



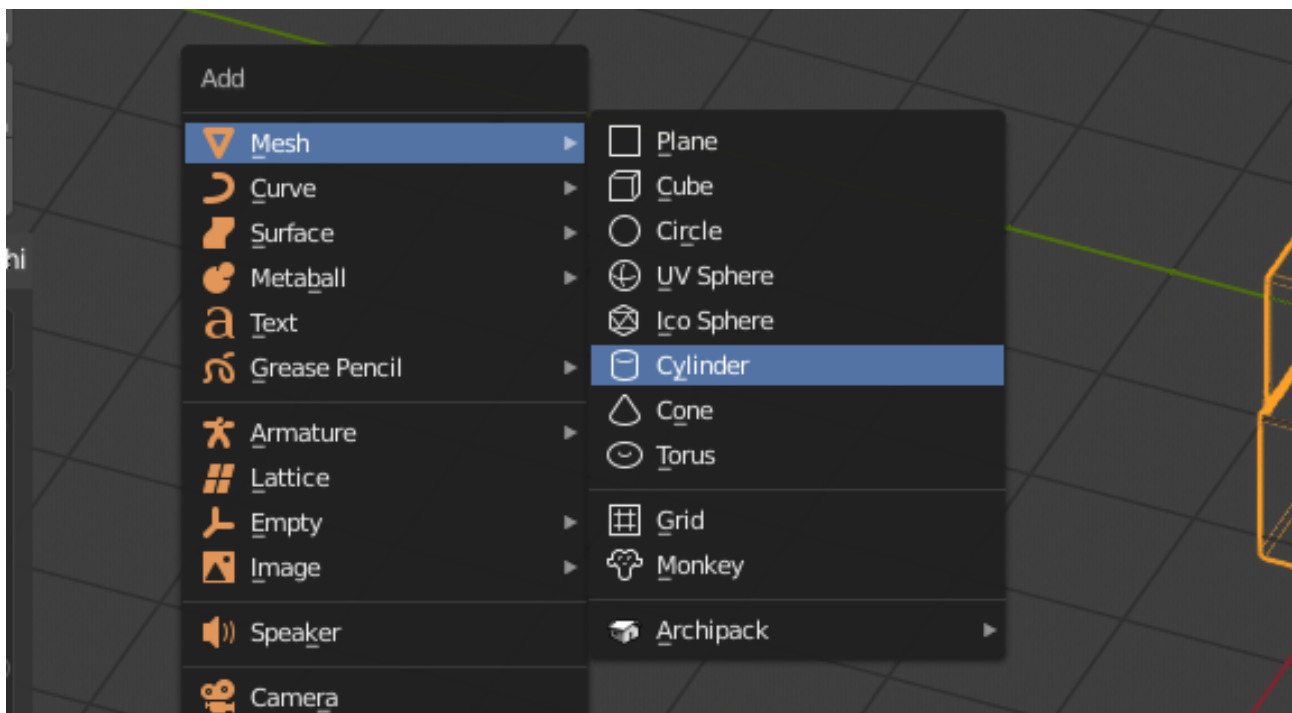
## 1. Rajouter un objet

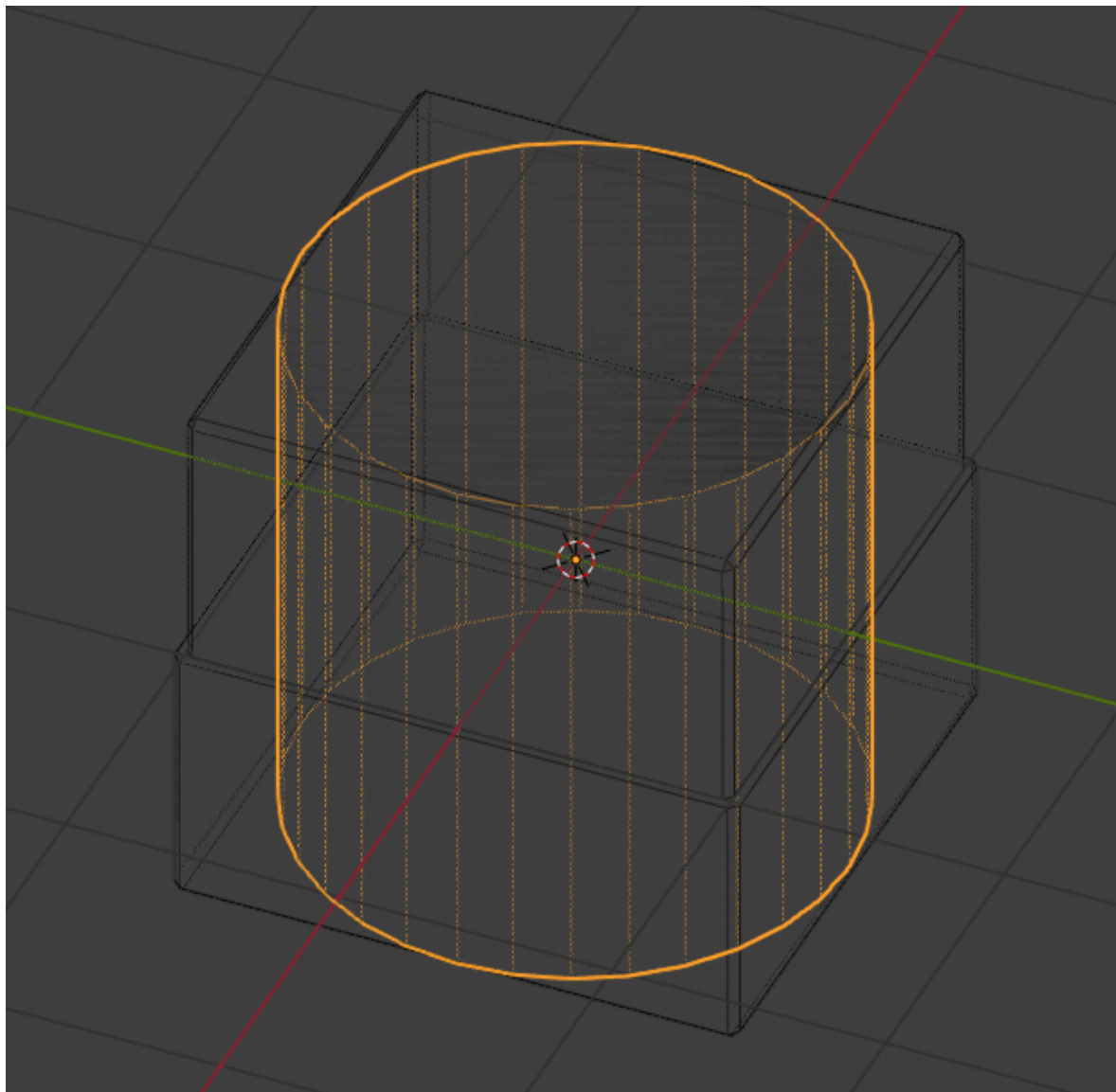
- Recentrer le curseur SHIFT + s



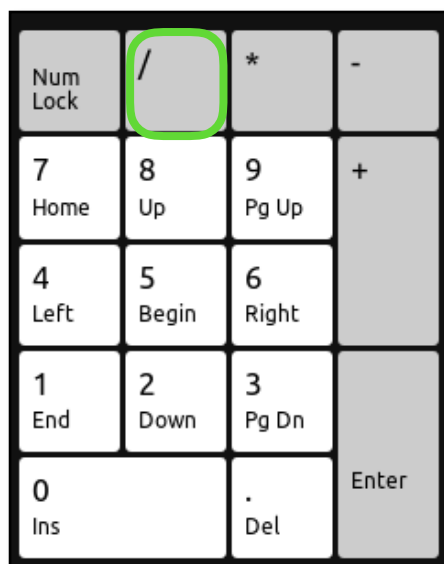
Maintenant que le curseur est au centre de la zone de travail, on va ajouter les yeux avec un seul cylindre.

- SHIFT+ a ou ADD = Cylindre

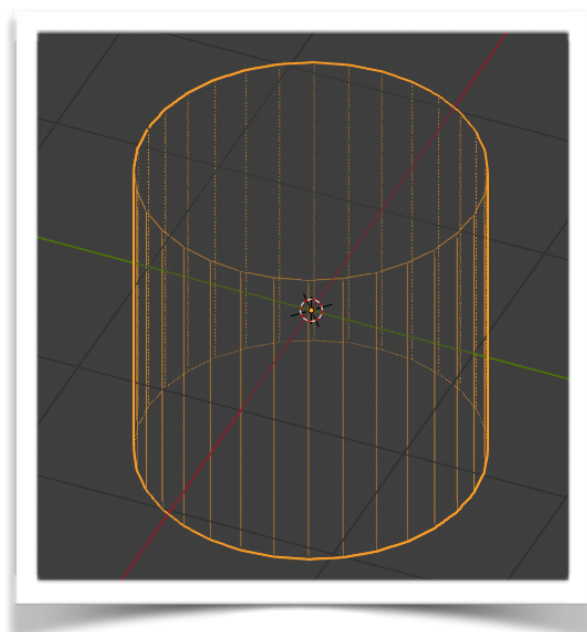




- Isolera avec **"/"** sur le clavier numérique.

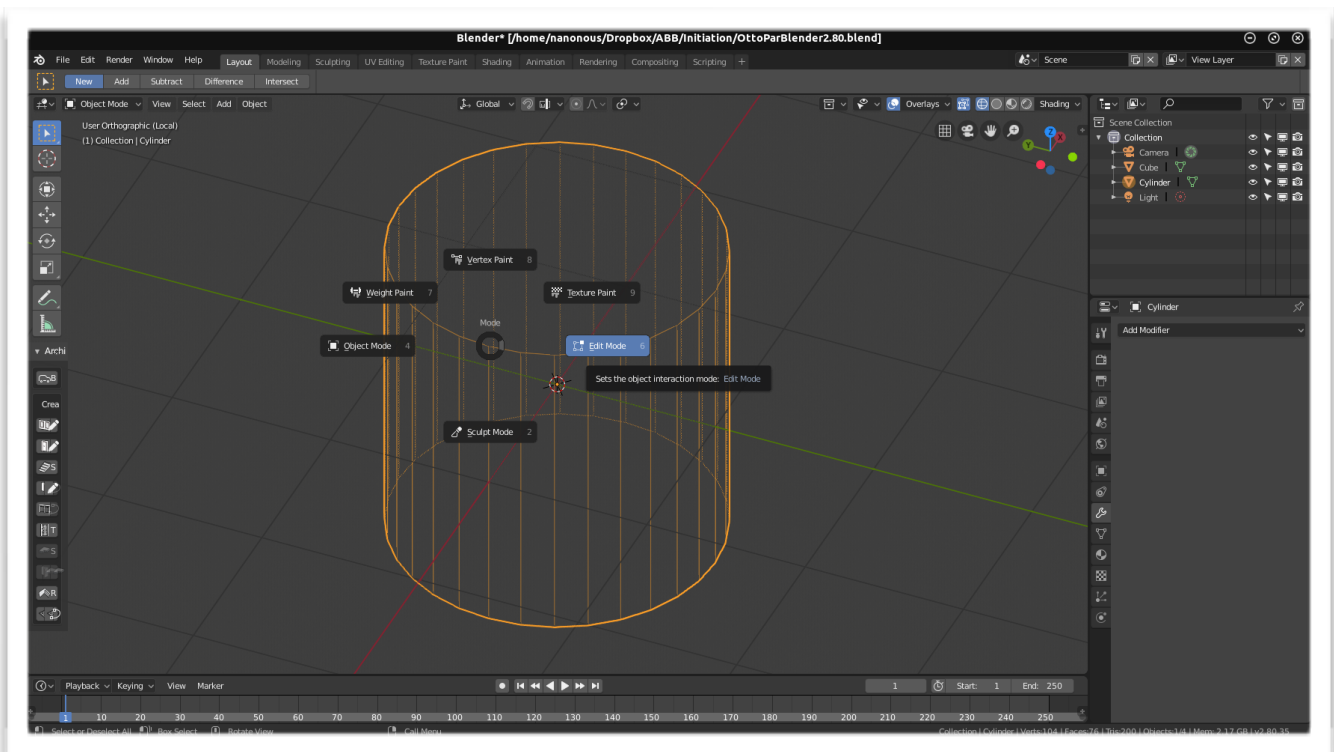


Cliquer dans  
le vide de la  
touche  
Gauche de  
la souris. Le  
Cylindre se

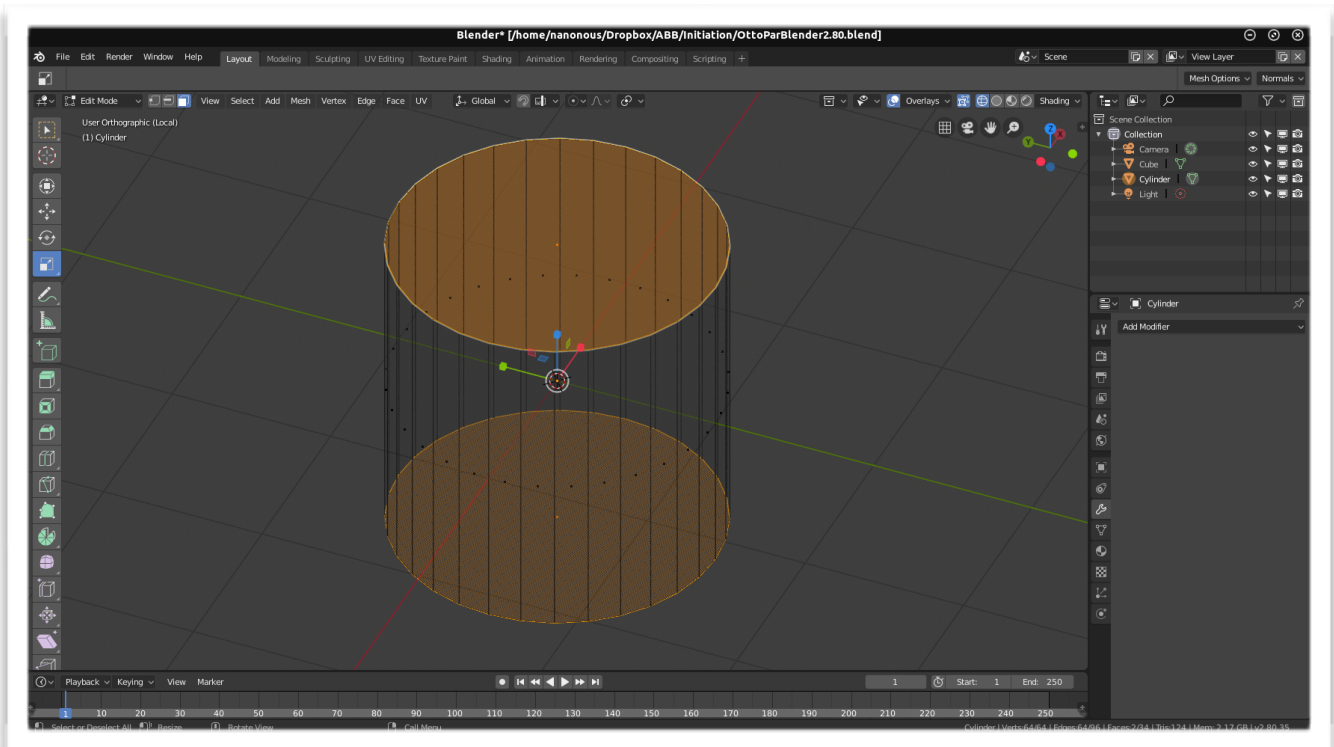


**désélectionne.**

- Retirer les faces en haut et en bas



- Passer en ModeEdit par le menu déroulant en haut à gauche de la Zone de travail ou en appuyant sur la touche Tab.





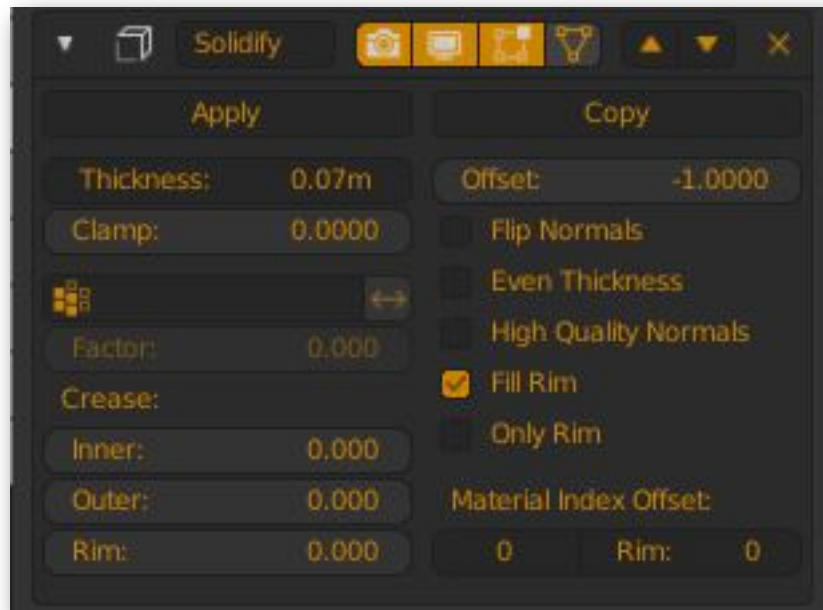
- Sélectionner une face en haut puis l'autre en bas à l'aide du bouton de gauche de la souris et "supprimer" ou appuyant sur la touche "X".
- Dans "**Add Modifier**" sur le coté à droite de la zone de travail, choisissez "**Subdivision Surface**" valeur "**View**" 2.



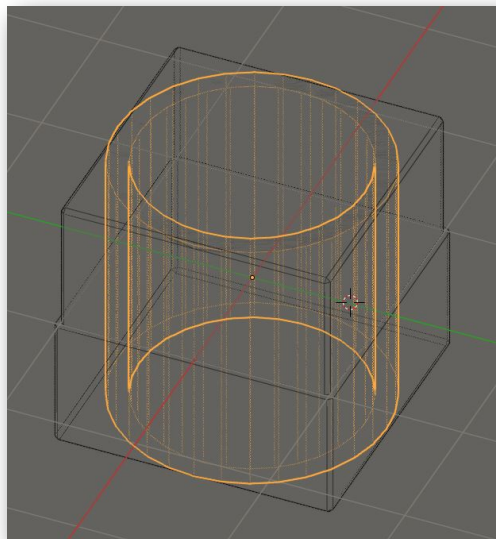
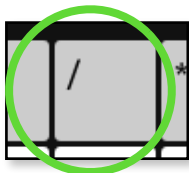
- Toujours dans "**Add Modifier**", choisissez Solidify :



- Réglez le "Thikness à 0.07m.

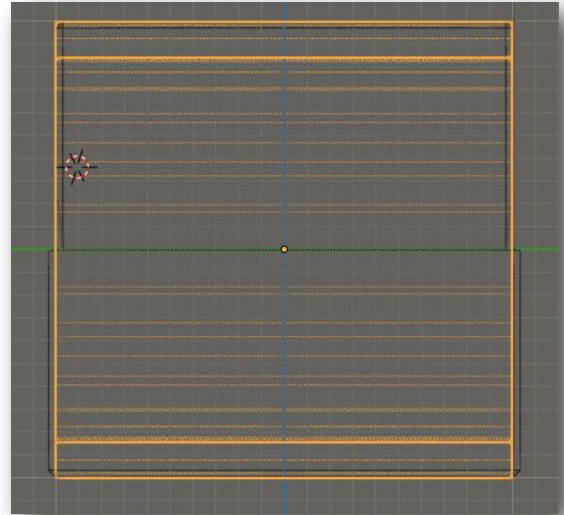
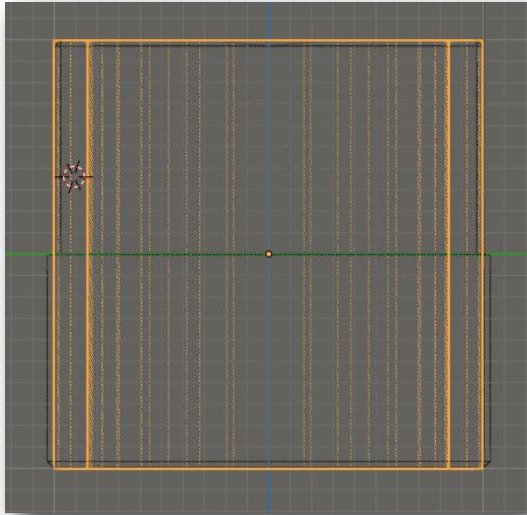


Repasser en mode Object (en haut à gauche dans la zone de Travail). Et rappuyé sur la touche "Div" / du pavé numérique pour retrouver la scène complète.

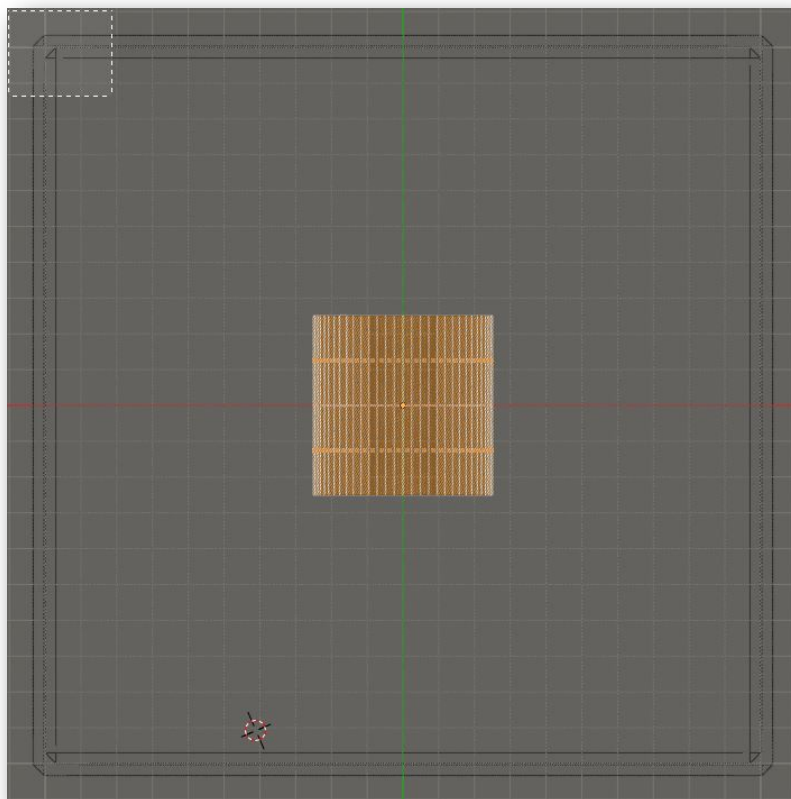


**Créer les yeux.**

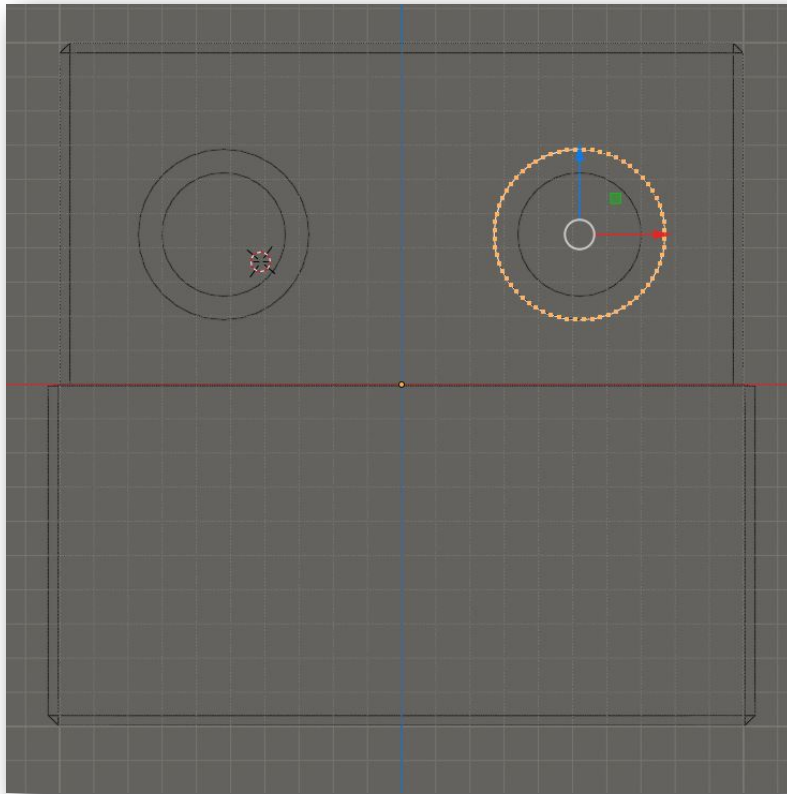
- Se mettre en vue de coté "3" sur le pavé numérique ou Y.
- Appliquer une Rotation de 90°. "R" puis taper "90"



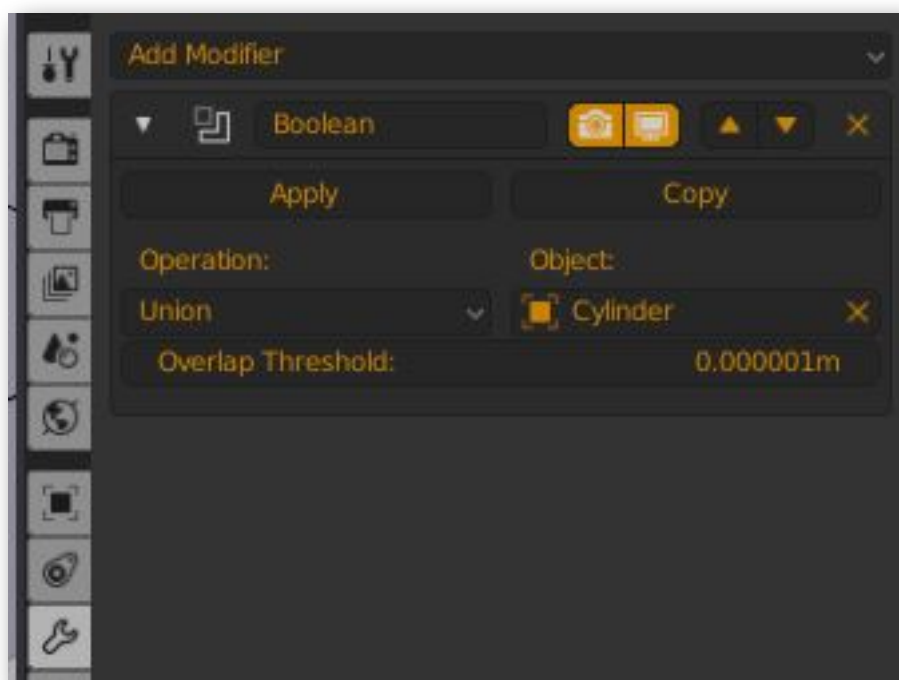
- Vue de haut "7" ou Z
- Mode Edit
- tapez "S" / 4
- Allez sur Move à gauche dans la zone de Travail.



- décalez le cylindre sur l'axe des X.
- Appuyez sur "1" pour être en vue de face.
- Remontez le cylindre à mi-hauteur pour obtenir ce résultat:



- Repassez en "**Mode Object**".
- Sélectionner le cube
- Dans modifier allez sur **Boolean**, choisissez Union et choisissez **Cylindre**. Ne validez pas





- Re-sélectionner le cylindre
- Repassez en "ModeEdit"
- Sélectionner le la vue Fil de Fer pour voir en transparence
- Appuyez simultanément sur CTRL + R ou choisissez le bouton LoopCut sur le coté à gauche
- Dans les **Modifieurs** choisissez **Bevel** et alignez la valeur du **Width 0.5m**.

