



OBJECTIFS



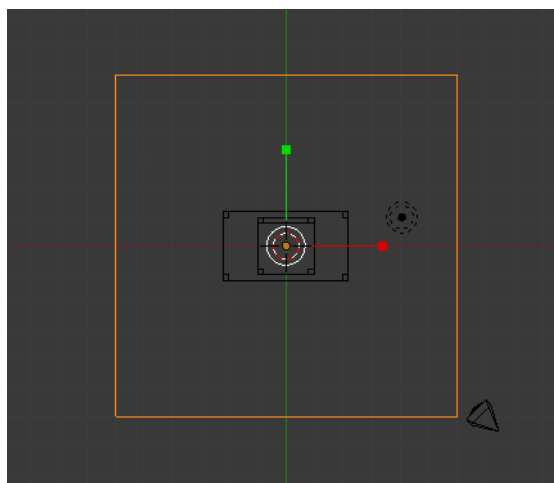
Table.blend

Les murs

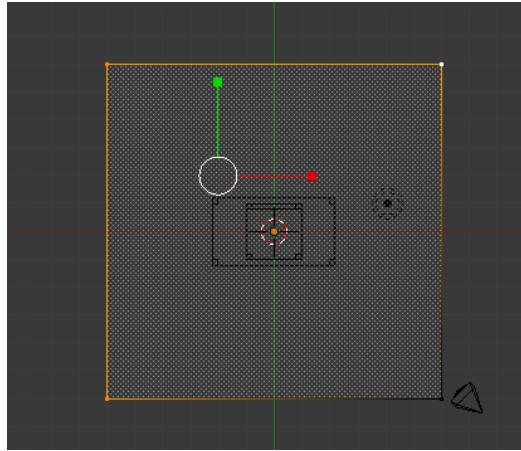
1. Toujours dans le fichier **Table.blend**

La table et la chaise seront déplacées plus tard.

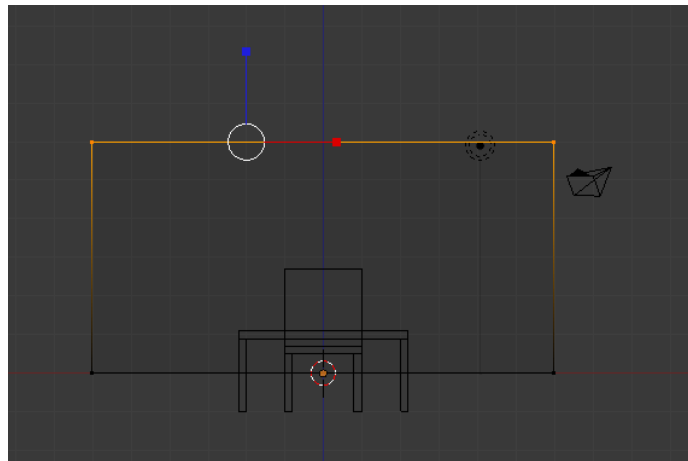
2. Occupons-nous de placer un sol et des murs (pour l'instant, on se croirait un peu dans l'espace...). Replacez-vous en vue de dessus (touche **7**), en affichage transparent, et ajoutez un plan en passant par Add > Mesh > Plane.
3. Redimensionnez-le pour l'avoir six fois plus grand, en utilisant la touche **S** (voir figure suivante).



4. Passez en mode édition et sélectionnez trois vertices du plan, avec **shift** + clic droit, comme sur la figure suivante.

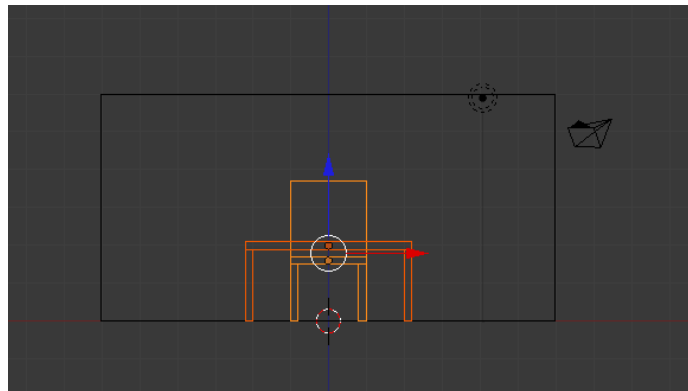


5. Pensez à revenir en sélection par points.
6. Revenez en vue de face (touche **1**) et extrudez de 6 ou 7 vers le haut, de manière à avoir de jolis murs (voir figure suivante).

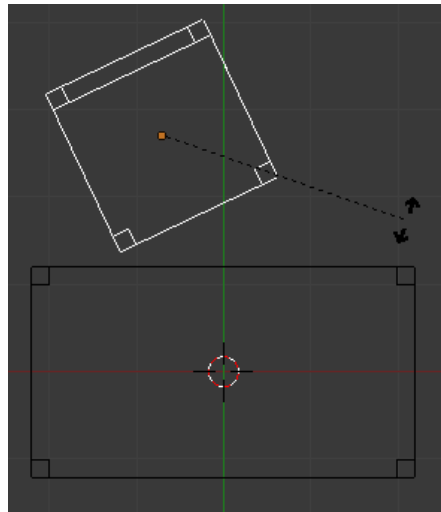


On s'aperçoit que la chaise et la table sont en-dessous du niveau du sol.

7. Remédiez à cela en utilisant les widgets en mode déplacement ou la touche **G** (voir figure suivante).



8. Pour finir, vous pouvez vous placer en vue de dessus et déplacer / orienter la chaise pour qu'elle ait une pose plus naturelle, comme sur la figure suivante.



9. Vous allez dupliquer votre chaise (ou tout autre objet) avec `shift + D` pour pouvoir accueillir plus de personnes dans votre salon.
10. Pensez aussi à bouger la caméra pour englober toute la scène, et à déplacer la lampe si les ombres ne vous conviennent pas.

Voici à la figure suivante un exemple de rendu.

