

Les maillages / mesh de base

Shift A Ajouter un élément de maillage (**mesh**)



(ou menu **Add**)



Plan
Cube
Cercle
Sphère avec des facettes rectangulaires
Sphère avec des facettes triangulaires
Cylindre
Cône
Tore
Grille (surface avec 10 subdivisions, par défaut)
Suzan (mascotte de Blender)

X / touche Del

Supprimer un élément