

## Les maillages/mesh de base

**Shift A**

Ajouter un élément  
(**mesh**)



(= onglet Create)



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)