
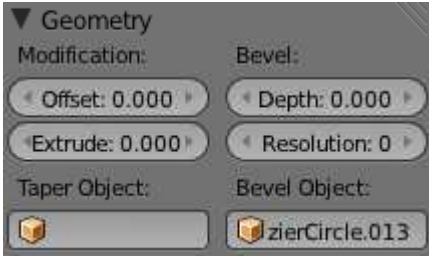




Transformation de courbes de Bézier en volume

	Edition des courbes (2D, 3D,...)	2D	Courbe qui tient sur une surface plane
		3D	Courbe tridimensionnelle, dans l'espace

Note : une courbe de Bézier **en 2D** (dans un plan) avec un **contour fermé** donne une **surface pleine**.

<p>Dans Edition de courbes</p> <p>Agrandir/rétrécir la courbe Taille du contour ← Donner une épaisseur ←</p> <p>*modifier l'échelle du profil ← (choisir une courbe → à éditer)</p>	 <p>▼ Geometry Modification: Bevel: Offset: 0.000 Depth: 0.000 Extrude: 0.000 Resolution: 0 Taper Object: Bevel Object:   zierCircle.013</p>	<p>→ gérer les chanfreins → arrondir les chanfreins</p> <p>→ faire un balayage (profil*, à choisir)</p>
--	--	---

Alt C (dans mode objet !) **transformer** une courbe de Bézier **en maillage/mesh**