

Oeuf

1. Allez dans create/geometry et sélectionnez le bouton "sphere". Créez une sphère de radius=30.
2. Allez dans l'onglet "modify", et cliquez sur "more". Dans la liste, sélectionnez "FFD 3x3x3". Ensuite, cliquez sur le bouton "sub-object", dans l'onglet "FFD 3x3x3" qui vient de s'ouvrir, et sélectionnez dans la liste "control point". De là, sélectionnez les points du haut comme sur la fig1 et appuyez sur la barre d'espace afin de bloquer la sélection.

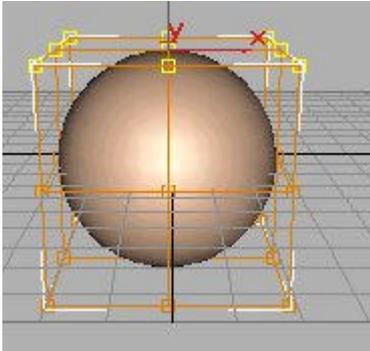


fig1

3. Ensuite, cliquez sur le bouton "select and move" , puis cliquez dessus une nouvelle fois, mais avec le bouton droit, une petite fenêtre s'ouvre. Là, sous "Offset:World", à Z, mettez 30, puis pressez "entrée". Fermez la petite fenêtre.



4. Maintenant, cliquez sur le bouton "select and uniform scale"  et de nouveau cliquez dessus avec le bouton droit. Dans "Offset:World", à %, entrez 80, puis "entrée".

5. Voilà, c'est fini, il ne vous reste plus qu'à donner une belle couleur à votre oeuf, ou même une texture imitant le grain naturel des oeufs, et faire le rendu. Si vous avez bien suivi les instructions, votre oeuf devrait ressembler à ça :

