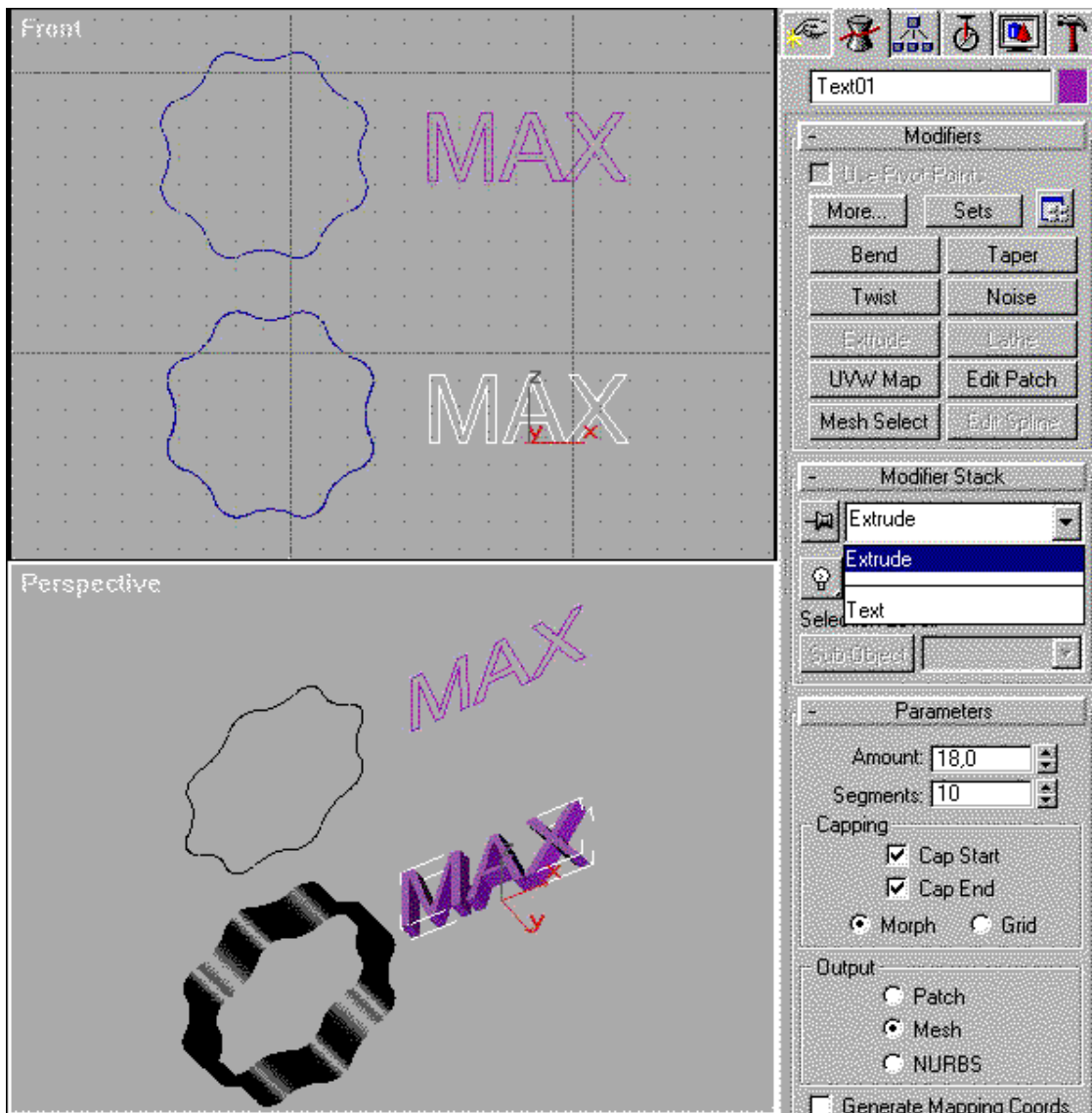


# Extrude

Este é o modificador mais fácil de se usar, é utilizado para estender uma forma 2D até uma distância especificada, criando uma forma geométrica 3D.



Para você criar uma Extrusão vá no Painel de Comando, selecione **Modify**, Selecione o Botão **Extrude**.

**Amount** – Controla a distância da extrusão.

**Segments** – define quantos segmentos terá a extrusão.

**Caps** – Esta configuração deixa o objeto com uma casquinha nas laterais.

**Output** – Especifica a classe da forma geométrica que é criada. O padrão é **mesh**, mais também podem ser usados os padrões **Patch** e **Nurbs**.