

# Rapport – Modélisation 3D d'une pièce

Le tonneau a été réalisé à partir d'un cylindre, ce qui correspond bien à sa forme de base. En mode Édition, j'ai utilisé le scale sur l'axe Z et sur les côtés pour donner une forme bombée au centre du tonneau. J'ai ajouté plusieurs Loop Cut (Ctrl + R) pour mieux contrôler la forme et obtenir un rendu plus réaliste. Les cerclages du tonneau ont été faits en utilisant l'outil Inset (I) puis Extrude (E) pour créer du relief. J'ai ensuite utilisé Bevel (Ctrl + B) pour adoucir les arêtes. Enfin, j'ai appliqué Shade Smooth pour améliorer le rendu visuel. Ce travail m'a permis de mieux comprendre la déformation des formes cylindriques.