

# Rapport – Modélisation 3D d'un tonneau

Le tonneau a été modélisé dans Blender à partir de planches représentant des cubes aplatis. Une première planche a été créée en mode Objet puis ajustée en mode Édition à l'aide de l'outil Scale (S), en utilisant les axes pour modifier précisément la longueur et l'épaisseur sans affecter les autres dimensions. Une fois cette planche finalisée, elle a été dupliquée et disposée de manière régulière autour d'un point central grâce au Pivot Point et à l'outil de Rotation (R). Le Spin Tool a également été utilisé pour dupliquer automatiquement la planche autour de l'axe central, ce qui permet d'obtenir une forme circulaire homogène et symétrique.

Pour donner au tonneau sa forme bombée caractéristique, les planches ont été légèrement inclinées vers l'intérieur et mises à l'échelle après extrusion afin de resserrer les extrémités tout en conservant un centre plus large. Le dessus et le dessous du tonneau ont été ajoutés à partir de formes circulaires ajustées en taille et en position. Des cerclages métalliques ont ensuite été créés par extrusion de formes simples autour du tonneau, en supprimant les parties internes pour ne conserver que l'extérieur visible. Enfin, l'outil Bevel (Ctrl + B) a été utilisé pour arrondir les arêtes et éviter un rendu trop anguleux, et le Shade Smooth a permis de lisser certaines surfaces. Ce travail m'a permis de mieux comprendre l'utilisation du pivot, de la duplication, de la rotation, du scale et l'assemblage d'objets simples pour créer un modèle 3D plus complexe.