

Modélisation Barrel

Nous allons modéliser un tonneau sur blender.

Pour commencer nous allons modéliser une seule des planches qui sera le contour de notre tonneau. Après l'avoir bien redimensionné à la taille souhaitée et lui avoir donné des « modifiers » afin de donner la bonne forme à notre planche. Nous avons ajouté à cette planche : un « solidify » pour l'épaisseur, un « Bevel » pour adoucir les bordures, un « simple deform » afin de courber la planche. Nous avons ensuite ajouté un objet offset à l'origine de notre projet pour pouvoir ensuite faire un array qui nous servira à dupliquer notre planche autour de notre offset. Pour le couvercle et les ronds autour de notre tonneau j'ai simplement modéliser une des parties puis j'ai appliqué un modifier « mirror » sur l'axe Z afin d'appliquer une symétrie et de n'avoir à modéliser qu'une seule fois les pièces et qu'en cas de modification, ces mêmes modifications s'appliquent à l'autre partie. Pour finir j'ai colorié le barrel pour rajouter un peu de style.

