

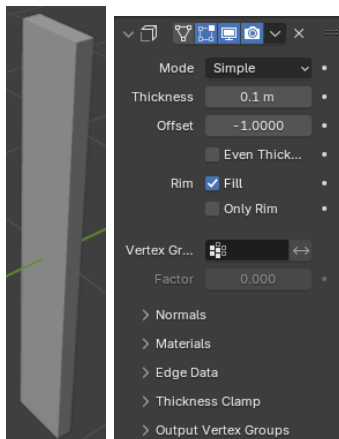
R5.A.06 - Blender - Rapport pour la création d'un tonneau

PELLET Casimir

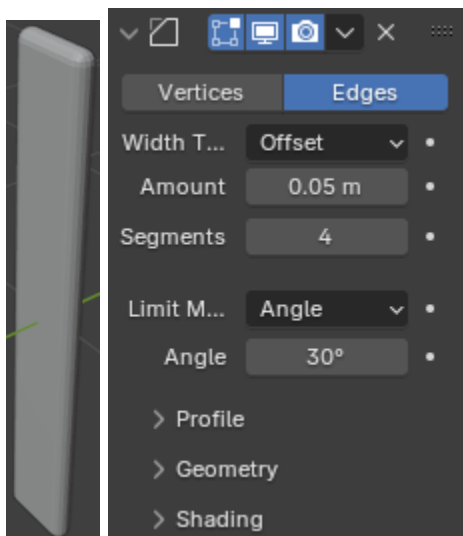
On commence par créer un plan de la taille d'une planche.



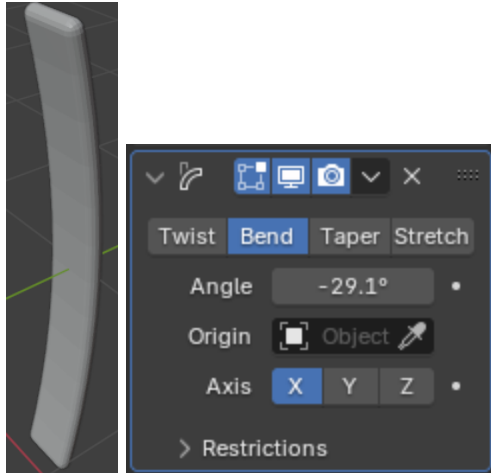
On ajoute un modifieur solidify pour épaissir le plan.



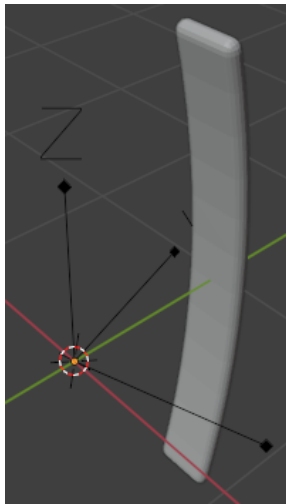
Puis en modifieur bevel pour arrondir les angles de la planche.



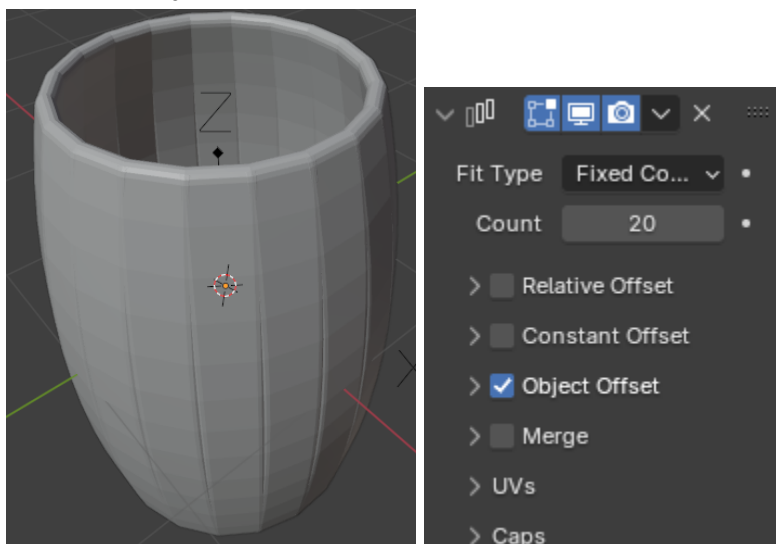
Puis un modifieur simple deform pour incurver la planche.



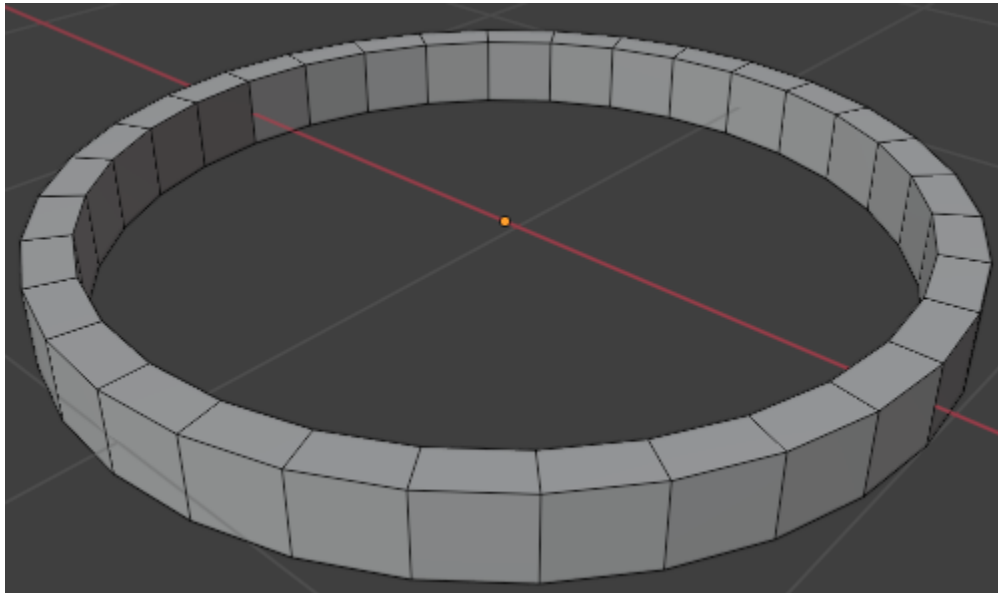
Afin de dupliquer un objet autour d'un point, il faut définir un second objet comme point central, on prendra un empty.



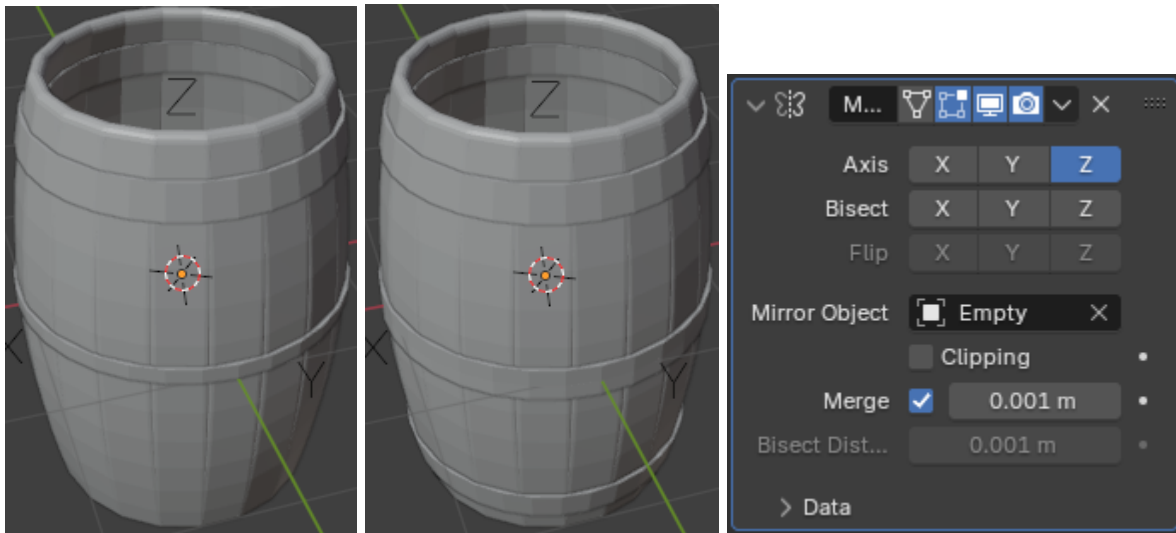
Et enfin, on ajoute le dernier modifieur qui permet de donner le corps de notre tonneau.



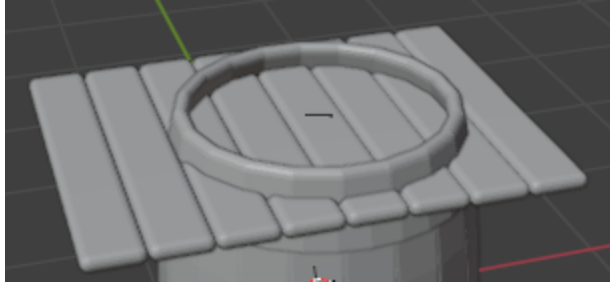
Pour la suite, l'objectif est de réaliser les cerclages. On crée donc un cylindre au bon format et, comme pour la pièce, on viendra faire un inset pour ensuite pouvoir utiliser un bridge face. On obtient la base de notre cerclage.



On vient ensuite appliquer le cerclage sur le tonneau en adaptant un peu pour qu'il épouse correctement les formes du tonneau et créer un second cerclage dans l'objet (en modify mode) en reprenant les étapes précédentes puis on ajoute modifieur mirror autour de l'empty afin de reproduire les cerclages sur la seconde moitié du tonneau :



Afin de faire les deux couvercles, on reprend une planche que l'on vient dupliquer avec un modifieur array afin d'avoir un plateau placé sur le haut du tonneau :



Comme pour la pièce, on ajoute ensuite un cylindre au centre du tonneau et on vient ajouter un boolean intersect afin de représenter uniquement la partie qui nous intéresse puis on crée un mirror autour de l'empty pour la face du bas :



On pourra ajouter un bouchon à notre tonneau pour l'esthétique.
Le procédé pour l'export en .fbx est globalement le même que pour la pièce.