

Pour le tonneau, j'ai commencé par modéliser une planche verticale à partir d'un **Plane**, auquel j'ai ajouté le modificateur **Solidify** afin de lui donner de l'épaisseur. Pour générer la forme circulaire, j'ai placé un objet **Empty** au centre du futur tonneau afin qu'il serve de pivot. J'ai ensuite appliqué un modificateur **Array** sur la planche, en activant l'option **Object Offset** et en ciblant cet Empty. Cette méthode m'a permis de dupliquer la planche par rotation autour du centre, formant ainsi le corps du tonneau.

Ensuite, j'ai ajouté un modificateur **Simple Deform** afin de donner une forme arrondie au tonneau, en ajustant l'angle selon le rendu souhaité. Enfin, j'ai ajouté deux cylindres de différentes tailles pour simuler les anneaux du tonneau (un cylindre pour l'anneau du milieu et un cylindre avec lequel j'ai utilisé **Mirror** pour faire les deux autres anneaux visibles). Pour terminer, j'ai ajouté un cylindre central afin de fermer les deux côtés du tonneau. Ces étapes donnent le rendu de la photo ci-dessous.

