

Tonneau

L'objectif est de créer un tonneau. Pour cela, on va séparer l'objet en 3 parties : les planches qui constituent le tonneau, le cerclage en métal et le couvercle.

Pour les planches, on va partir d'un objet plane (scale à la largeur et longueur de la planche souhaitée et rotation de 90° pour la mettre debout) auquel on va appliquer plusieurs modifier :

- Solidify : pour épaissir la planche
- Bevel : pour arrondir les bords de la planche pour un meilleur rendu
- SimpleDeform : pour "plier" la planche pour avoir une forme de tonneau
- Array : pour multiplier la planche, de plus on va activer l'option Object offset sur un objet vide volume pour placer les planches autour de cet objet volume.
- Proportional editing (O) : pour épaissir le centre de la planche

Pour le couvercle, on va aussi partir d'un objet plane auquel on va appliquer plusieurs modifier :

- Array : pour créer une carré composé de plusieurs planche
- Boolean : on veut un couvercle en forme de cercle, donc on applique un modifier boolean en mode intersection lié à un objet sphère que l'on a scale à la taille du couvercle souhaité. Cela va donc seulement garder l'intersection des 2 objets. (une fois les modifiers appliqué, on pourra supprimer la sphère)
- Mirror (sur Z) : pour le bas du tonneau

Pour le cerclage, on va créer 2 cylindres (un pour les 2 cercles en bas et en haut grâce à un modifier mirror et un pour le gros cerclage du milieu avec aussi un modifier mirror). Ensuite, on ne souhaite garder que les bords des cercles. Pour pouvoir faire cela, on fait un inset pour créer la face que l'on va supprimer (la partie à l'intérieur du tonneau), puis retirer donc le milieu du cylindre avec le bridge face (clic droit). Enfin, on ajuste les bords des cylindres pour épouser la forme du tonneau (S).

