

# III-3 Fiche d'Atelier

---

**Nom de l'atelier** : 3D : initiation à la modélisation

**Public** : Tout âge

**Niveau de compétences** : ★ ★ ★

**Durée** : 2 x 2 Heures

**Matériel** : Ordinateur, Logiciel ( Tinkercad ), Vidéoprojecteur

## DESCRIPTIF

Apprenez à modéliser un objet en 3D sur un ordinateur en partant de formes de base pour élaborer des volumes complexes.

## OBJECTIF

Contrairement aux idées reçues la 3D est plus accessible qu'on ne le pense ! Pas besoin de connaissances spécifiques pour cela !

Cet atelier constitue le 1<sup>er</sup> des deux volets de l'offre autour de l'imprimante 3D. Avant d'imprimer en 3D il faut déjà être capable de modéliser et manipuler l'objet que l'on souhaite imprimer.

- Apprendre à utiliser un logiciel de modélisation 3D gratuit et accessible ( Tinkercad )
- Découvrir la logique nécessaire pour être capable de créer le modèle en 3D
- Modéliser un objet simple de votre choix.

## CONCLUSION

Apprendre à modéliser un objet en 3D est la première étape avant de pouvoir passer à l'impression 3D. Les techniques de bases envisagées dans cet atelier sont indispensables pour passer à des outils plus complets (et complexes). Cela donnera également un aperçu de ce qui peut être réalisé en bureau d'étude avec ce genre de logiciel.

**Réalisé conjointement par Cyrille CAILLARD et Natacha BOQUET**