

Fiche Synthèse

Modeleur 3D

Partie de l'année :
design innovation et
créativité

Classe :
cycle 4

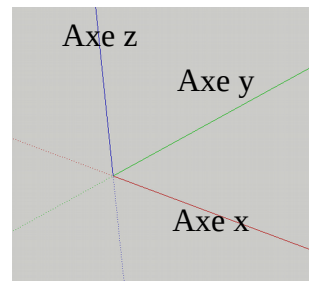
Sketchup 2016

Nous utilisons pour notre projet un logiciel de modélisation 3D ou modeleur 3D.
Cette année nous utilisons Sketchup Make.
Il existe beaucoup d'autre comme **le logiciel libre** Blender

Les axes.

Un modeleur permet de dessiner des objets en trois dimensions, il utilise trois axes :

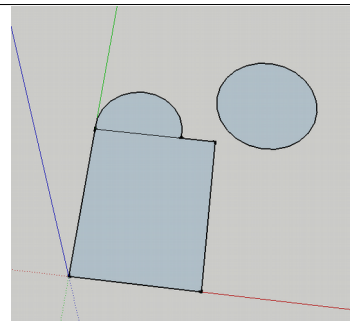
- L'axe x
- L'axe y
- L'axe z



Les primitives.

On commence par dessiner les primitives (formes simples comme des rectangles ou des cercles).

On profite de cette étape pour donner des dimension à la pièce.



La forme et les cotations.

On affine la forme voulue en effaçant les parties inutiles.

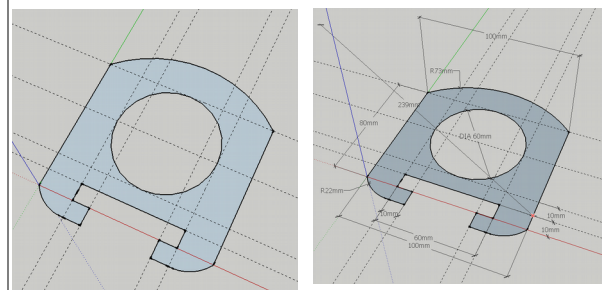
L'outil trait de construction est très utile pour créer **des Guides de traçage**.



Sous Sketchup on utilise la **gomme**.

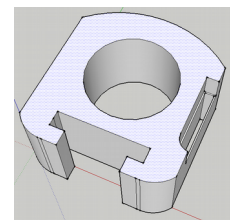


Nous pouvons mesurer les cotations avec l'outil **Cotation**



Extrusion.

Une fois la forme terminée en 2D il suffit de l'extruder et de créer la forme en 3D



Fiche Synthèse

Modeleur 3D

Partie de l'année :
design innovation et
créativité

Classe :
cycle 4

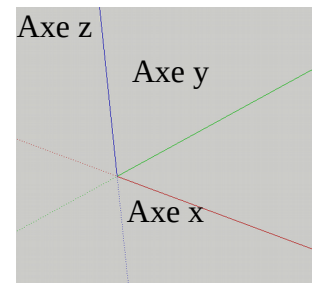
Fiche élève Sketchup 2016

.....
.....
.....
.....

Les axes.

.....
.....
.....

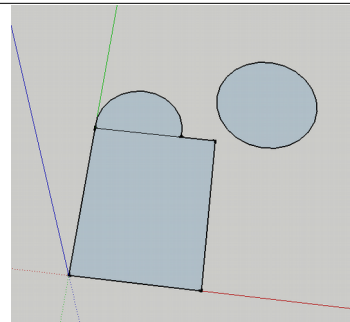
- L'axe x
- L'axe y
- L'axe z



Les primitives.

.....
.....
.....

On profite de cette étape pour donner des dimension à la pièce.



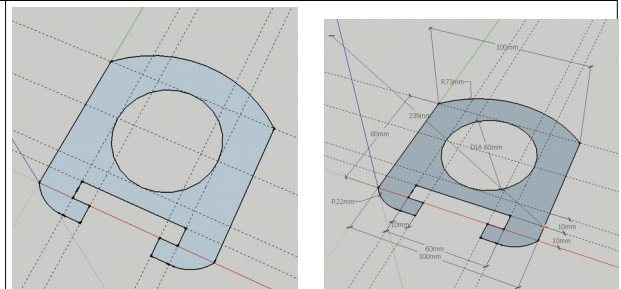
La forme et les cotations.

On affine la forme voulue en effaçant les parties inutiles.

L'outil trait de construction est très utile pour créer **des Guides de traçage**.



Sous Sketchup on utilise la **gomme**.



Extrusion.

.....
.....
.....

