

Emporte-pièce pour biscuit



🕒 2h30 | 👤 10 | ⚙️ ○○○○

Public

7-12 ans

adultes

Logiciel(s)

Cookie Caster

Description

Objectifs pédagogiques :

- maîtriser le dessin de contour

L'objectif de cet atelier est de créer un objet utile à la pâtisserie de manière très rapide, grâce au logiciel en ligne Cookie Caster.

Déroulé

1. Introduction et présentation de l'impression 3D - 15 mins

Introduction du concept de l'impression 3D, avec vidéo (<http://www.dragontape.com/#!/6319966877908992>) et présentation.

2. Survol de l'activité - 2 mins

Expliquez rapidement le déroulé de l'atelier du jour.
Quel exercice les participants vont-ils faire ? création d'un emporte-pièce
Quel logiciel vont-ils utiliser ? Cookie Caster

3. Ouverture de Cookie Caster pour tout le monde - 2 min

Ouvrir le navigateur internet et aller sur Cookie Caster (<http://www.cookiecaster.com>)

4. Introduction à Cookie Caster - 10 min

Plan d'animation

L'animateur passe à travers le processus complet de création d'un modèle pour démontrer les fonctions du logiciel. Les participants observent en même temps que l'animateur, les participants peuvent jouer en même temps pour créer leur propre modèle.

L'animateur reste présent pour répondre aux questions.

Voir le guide d'utilisation et tips dans la section logiciel : Cookie Caster

1. Ajouter une image en cliquant sur l'icône "image" en bas à droite.
Au préalable, avoir choisi un thème, pour guider les participants à choisir leur image sur internet.

2. L'image doit être de type "icône" facile à contourer. *Truc* pour trouver les images, : tapez le mot-clé + icône (ex. Ange icône dans Google)
3. Tracez les contours de la forme, à l'aide de l'outil plume. Chaque point bleu peuvent être déplacés (mais pas effacés). Les points oranges sont des points de pivots pour arrondir la forme. Ajustez-les au besoin.

5. Ajustez les paramètres d'impression selon la taille et la grosseur désirée.

Pour une impression rapide, sélectionnez les paramètres suivants :

size 3"
height 0.4"
Extra Thin 1mm

6. Téléchargez le fichier .STL en cliquant sur "Download 3D file"

Récoutez les fichiers .STL des participants sur une clé USB

7. Importez les fichiers dans Tinkerine ou Cura

Ouvrez le logiciel préféré

Importez le .STL

Réglez les paramètres d'impression (densité, épaisseur, vitesse, degré etc..)

Enregistrez le fichier sur une carte SD

8. Impression - 30–45 mins

Mettre la carte SD dans l'imprimante

sélectionner le fichier voulu (.Gcode)

Imprimer !

9. Évaluation

Demandez aux participants d'évaluer l'atelier pendant que les objets s'impriment.

Guide du participant

Marche à suivre pour utiliser COOKIE CASTER

1. Allez sur la page web : <http://www.cookiecaster.com> (<http://www.cookiecaster.com>)
2. Ajoutez une image en cliquant sur l'icône "image" en bas à droite.
3. Tracez les contours de la forme, à l'aide de l'outil plume. Chaque point bleu peuvent être déplacés (mais pas effacés). Les points oranges sont des points de pivots pour arrondir la forme. Ajustez-les au besoin.
4. Au fur et à mesure que vous tracez la forme, un aperçu du modèle 3D est visible dans une fenêtre en haut à droite.
5. Une fois la forme terminée, ajustez les paramètres d'impression selon la taille et la grosseur désirée.
6. Pour une impression rapide, sélectionnez les paramètres suivants :
size 3"
height 0.4"
Extra Thin 1mm
7. Téléchargez le fichier .STL en cliquant sur "Download 3D file"