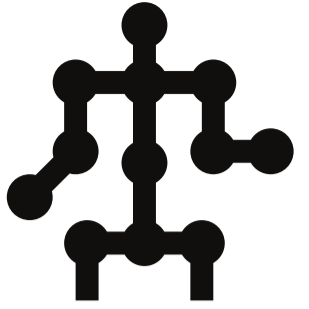
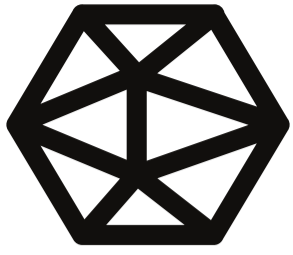


# MODÉLISATION 3D

## Carte de Compétences : colorie les cases, découvre et suis tes progrès

À utiliser individuellement ou en groupe (en choisissant chacun-e une couleur et en coloriant une partie de la case)  
 Tout le monde a un parcours différent et peut interpréter librement chaque objectif.  
 Utilise cette fiche pour t'encourager à apprendre et à tester de nouvelles choses. Tu n'est pas obligé-e de tout compléter.



CONFIRMÉ·E·S

DÉBUTANT·E·S

Choisis ton objectif	Choisis ton objectif	Choisis ton objectif	Ajoute une compétence
Ajoute une compétence	Créer qqchse pour la Réalité Augmentée (AR)	Créer un Instructable, un Hackaday ou Hackster.io sur un projet	Ajoute une compétence
Créer qqchse pour la Réalité Virtuelle (VR)	Enseigner, préparer un cours sur l'impression ou sur la modélisation	Créer un jeu de plateforme avec un moteur de jeu	
Animer un modèle que vous avez sculpté	Concevoir un puzzle 3D	Utiliser les mathématiques pour créer un modèle (ex. avec Grasshopper pour Rhino)	Vendre un objet que vous avez dessiné en 3D
Articuler un modèle sculpté	Utiliser le design génératif	Apprendre plus de 3 logiciels de modélisation	Apprendre à utiliser un moteur de jeu 3D
Initier un ami à la conception 3D	Connaître au moins 2 logiciels de sculpture	Dessiner, Imprimer et Assembler un objet composé de plusieurs pièces	Animer un assemblage d'ingénierie (CAD)
Utiliser un trancheur & préparer l'impression 3D d'un objet (ex. Cura, Repetier...)	Créer un modèle pour un déguisement (cosplay)	Se faire scanner ou scanner quelque chose en 3D	Créer un modèle personnalisable dans OpenSCAD
Assembler un modèle 3D à partir d'éléments libres	Faire un modèle précis de votre chambre, votre bureau ou votre maison (CAD CAM)	Design itératif : améliorer un modèle 3D	Animer une structure 3D à partir d'un modèle en ligne (ex. un pendule, un circuit de billes...)
Modéliser un personnage en 3D	Dessiner en 3D à partir d'une photo de référence	Concevoir un objet à imprimer dans un matériau souple (ex. TPU)	Rétro-concevoir un objet avec un logiciel CAO (ex. Fusion 360, FreeCAD, Solidworks ou autres)
Créer une texture réutilisable (par exemple avec Substance Painter, Blender, Muxbox)	Texturer un modèle 3D de façon réaliste	Dessiner un modèle articulé ou un 'print in place'	Effectuer des tests de résistance dans un logiciel de CAO
Créer un modèle dans un logiciel de sculpture (ex. Blender, Z-brush, MudBox, etc.)	Éclairer et rendre un objet 3D sous tous les angles	Générer un rendu dans un logiciel de CAD (ex. Fusion 360, FreeCAD, Solidworks ou autres)	Modéliser un objet et le publier sous une licence Open Source
Concevoir un outil quelconque (utile!)	Configurer un éclairage à 3 sources	Modéliser et fabriquer un objet qui résoud un problème	Dessiner un modèle personnalisé pour un ami
Animer un objet articulé avec les outils FK / IK	Modifier les normales d'arrêtes d'un objet low-poly	Texturer un objet géométrique simple	Partager un remix d'un modèle 3D
Faire un croquis détaillé avec des dimensions avant la modélisation 3D	Dessiner le schéma d'un modèle 3D	Réaliser un modèle low poly	Utiliser l'outil de révolution dans un logiciel 3D
Savoir vérifier les dimensions dans un logiciel 3D	Apprendre à naviguer dans une interface 3D, : se déplacer, tourner autour et zoomer (se rapprocher)	Utiliser l'outil d'extrusion dans un logiciel 3D	

1 tuile = 1 point

Score

Prénom: \_\_\_\_\_



CC BY- NC - SA 4.0