

Maquette de cartographie du Quartier Villejean Rennes

C'est un model d'une maquette du quartier Villejean de Rennes en Puzzle.

 Difficulté Moyen

 Durée 15 heure(s)

 Catégories Art, Jeux & Loisirs

 Coût 20 EUR (€)

Sommaire

Introduction

Étape 1 - Liste de matériel

Étape 2 - Récupérer le plan de la maquette en SVG

Étape 3 - Modélisation de la cartographie

Étape 4 - Modélisation de la cartographie pour la découpeuse laser

Étape 5 - Découpe test et prototype

Étape 6 - Découpe final

Étape 7 - Bonus : Ajoutez les hauteur de bâtiment.

Commentaires

Introduction

Dans la cadre de la formation DEUST MAED USETIC, J'effectue mon stage EDULAB de l'université Rennes2. Mon objectif était de faire un projet et de proposer une activité dans une entreprise ou une association avec mon projet. Alors j'ai décidé de faire une maquette cartographie du quartier Villejean de la ville de Rennes.

Matériaux

Outils

 [Maquette_de_cartographie_du_Quartier_Villejean_Rennes_Webp.net-gifmaker.gif](#)

Étape 1 - Liste de matériel

- 1 Panneau contreplaqué okoumé Ép.5 mm 1m x 0,61m
- 1 Panneau médium (mdf) naturel, Ép.3 mm 1m x 0,61m
- 1 ordinateur avec logiciel Adobe Illustrator ou Inkscape.
- Découpeuse laser
- Colle pour le bois

1 Panneau contreplaqué okoumé
Ép.5 mm 1m x 0,61m



1 Panneau médium (mdf) naturel,
Ép.3 mm 1m x 0,61m



Colle pour le bois



1 ordinateur avec logiciel Adobe
Illustrator ou Inkscape.

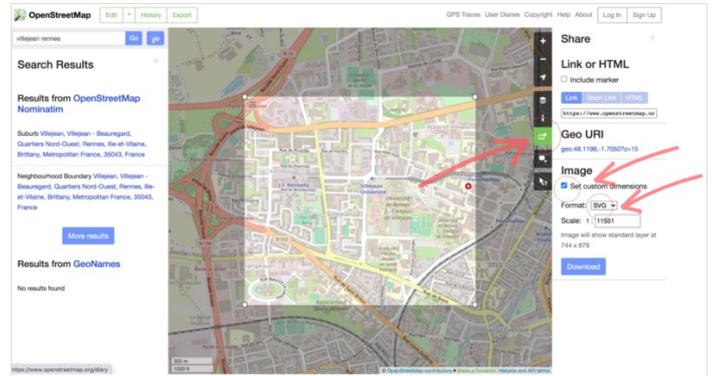
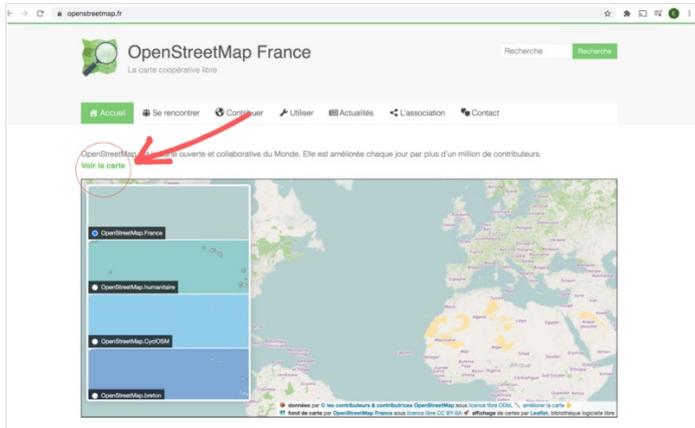


Découpeuse laser



Étape 2 - Récupérer le plan de la maquette en SVG

- D'aller sur Openstreetmap
- Cliquez sur "Voir la cart"
- Sur la barre de recherche il faut écrire quel endroit vous intéresse.
- Ensuite cliquez sur "share" puis choisissez format SVG
- Cochez la case "Set custom dimensions" et cliquez sur download.



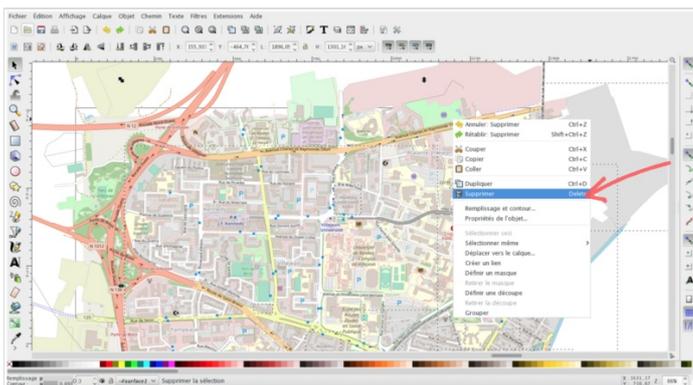
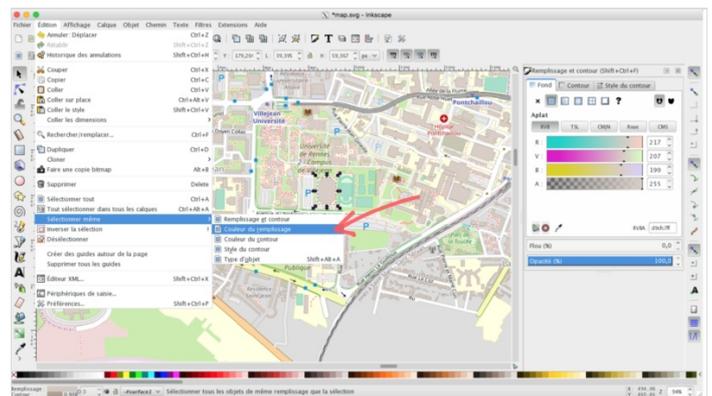
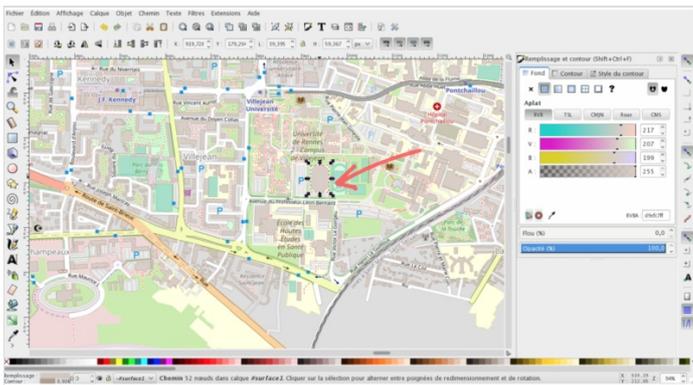
Étape 3 - Modélisation de la cartographie

J'ai fait mon maquette en mode puzzle pour distinguer les différents endroits de la quartier par exemple Rennes 2, Rennes 1, CHU, La dalle Kennedy... etc

- Une fois que vous avez téléchargé votre map, il faut ouvrir avec Inkscape ou Adobe Illustrator (si vous en avez)

Tout d'abord il faut décider quel bâtiment et quel chemin vous allez garder sur votre maquette. Et puis il faut supprimer les objets qui ne vous intéressent pas. Si nous supprimons 1 par 1 ça nous prendra énormément de temps. Donc il faut sélectionner toutes les mêmes couleurs du remplissage. Pour cela :

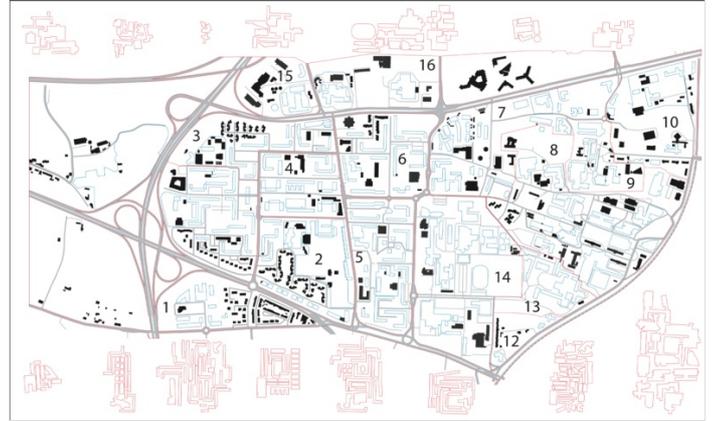
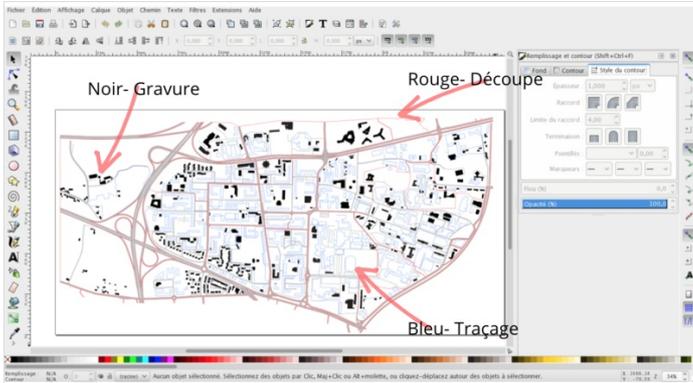
- Cliquez sur l'objet dont vous n'avez pas besoin. Puis d'aller sur Edition - Sélectionner même - Couleur du remplissage. (Shift + Alt+A)
- Puis cliquez sur cliquer droite et supprimer.
- Répétez cette action...



Étape 4 - Modélisation de la cartographie pour la découpeuse laser

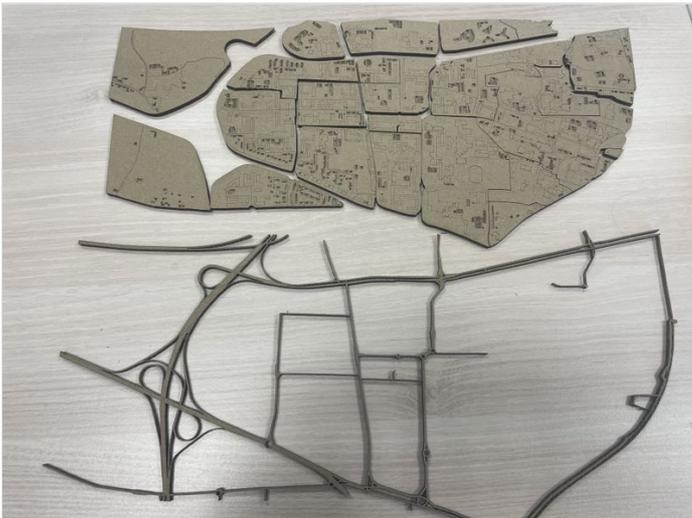
Votre fichier de découpe doit être encodé en RVB (rouge, vert, bleu) en fonction du Fablab. Moi, je préfère utiliser la couleur rouge comme découpe.

- Bleu (code 0,0,255) - Traçage : marquage rapide au laser
- Rouge (code 255,0,0) - Découpe standard (prioritaire) : pour élément "intérieurs"
- Noir - Gravures: les surfaces Noires ou Grises seront gravées



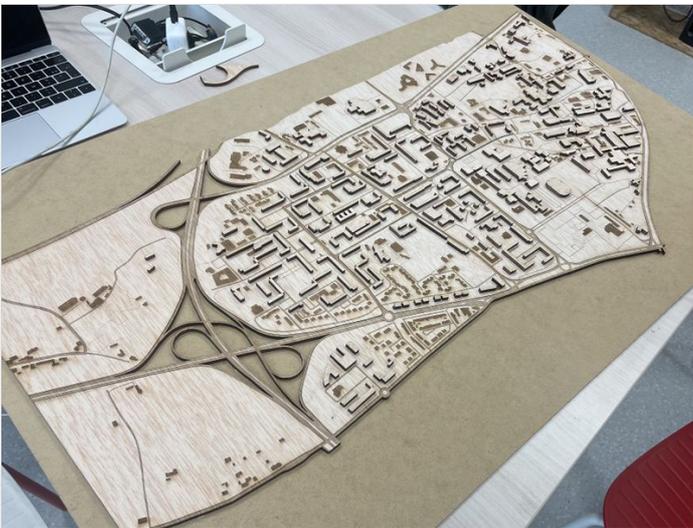
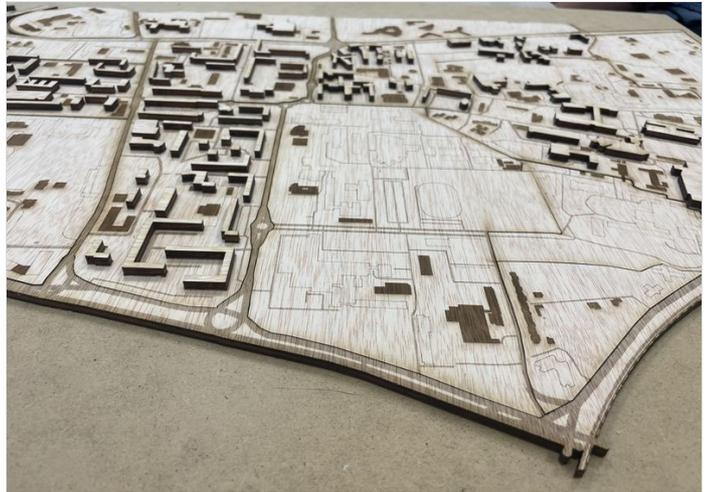
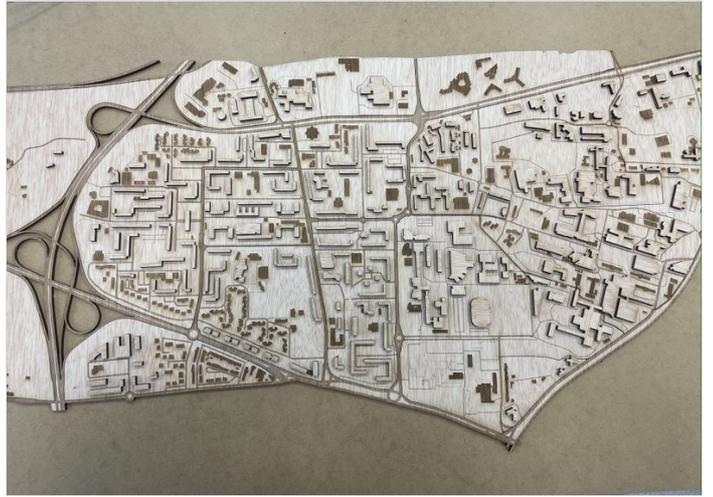
Étape 5 - Découpe test et prototype

Avant de réaliser le projet final, je préfère faire un prototype. Grâce à ce prototype on peut essentiellement examiner des problématiques de conception et visualiser le projet.



Étape 6 - Découpe final

- Juste après la découpe j'ai scotché les bâtiments pour pas que toutes les pièces se mélange.
- Coller les bâtiments 1 par 1. J'ai fait des traçages des bâtiments sur la cartographie pour retrouver et coller des bons endroits.



Étape 7 - Bonus : Ajoutez les hauteurs de bâtiment.

- Mesurer les hauteurs de bâtiment en utilisant Google Earth.
- J'ai directement compté les étages des bâtiments. (Chaque couche est égale à 3 étages.)
- Puis découper les bâtiments avec une découpeuse laser et les coller 1 par 1.
- Sinon vous pouvez voir directement les hauteurs de bâtiment en cliquant sur les bâtiments mais n'oubliez pas que ce n'est pas les hauteurs de bâtiments, ce sont les hauteurs par rapport au niveau de la mer.

