




# Création de raquettes de ping-pong

Atelier de création numérique et plastique.

 Difficulté Moyen

 Durée 3 heure(s)

 Catégories Vêtement & Accessoire, Bien-être & Santé, Machines & Outils, Sport & Extérieur, Jeux & Loisirs

 Coût 5 EUR (€)

## Sommaire

Introduction

Étape 1 - Présentation de l'atelier

Étape 2 - Dessiner le motif sur la fiche

Étape 3 - Vectoriser le dessin

Étape 4 - Imprimer le manche

Étape 5 - Importer le fichier sur la découpeuse

Étape 6 - Paramétrer la découpeuse

Étape 7 - Lancer la découpe

Étape 8 - Assembler le manche

Notes et références

Commentaires

## Introduction

L'intérêt de cet atelier réside dans un travail à la fois sur la forme de la raquette, son esthétique, et dans sa fonction, son utilisation. Il s'agit de faire réfléchir les participants à des problématiques de design, et plus particulièrement de game design. Les participants dessinent manuellement la raquette, puis la découpent avec une découpeuse laser. Pour finir, le manche est imprimé à l'aide d'une imprimante 3D.

### Objectifs :

- Initier les participants à la fabrication numérique via la découpeuse laser.
- Développer leur créativité et leur imagination.
- Développer leurs compétences de conception et de design d'un jeu.
- Ramener chez soi un objet fun personnalisé.

## Matériaux

## Outils

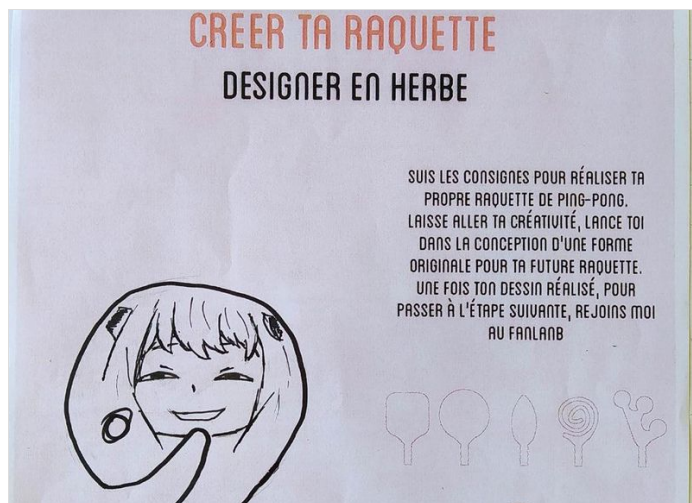
 [https://drive.google.com/drive/folders/1i3\\_ncTHN1LkSX8M0mAMP6NY34rGzd7gj?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1i3_ncTHN1LkSX8M0mAMP6NY34rGzd7gj?usp=sharing)

## Étape 1 - Présentation de l'atelier

Présentation succincte de l'atelier. Nous allons dessiner la forme de la raquette sur papier puis la traduire en vecteurs et la découper grâce à une machine à commande numérique. Qu'est-ce qu'un pixel ? Un vecteur ?

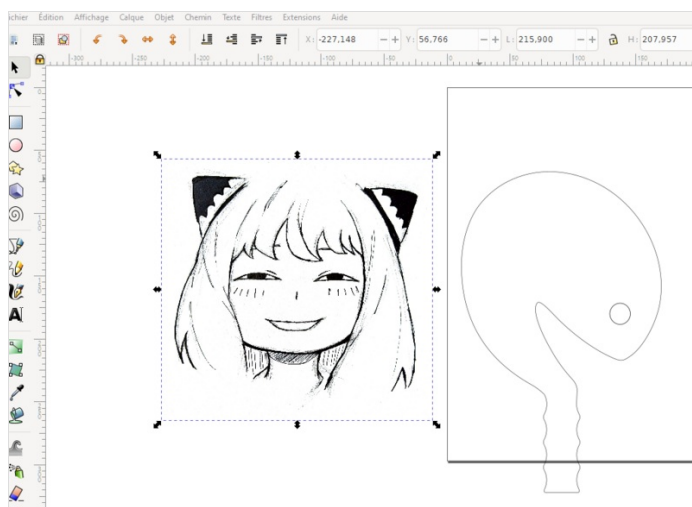
## Étape 2 - Dessiner le motif sur la fiche

Donner la fiche de dessin. Dessiner le contour de la raquette et éventuellement un motif à l'intérieur.



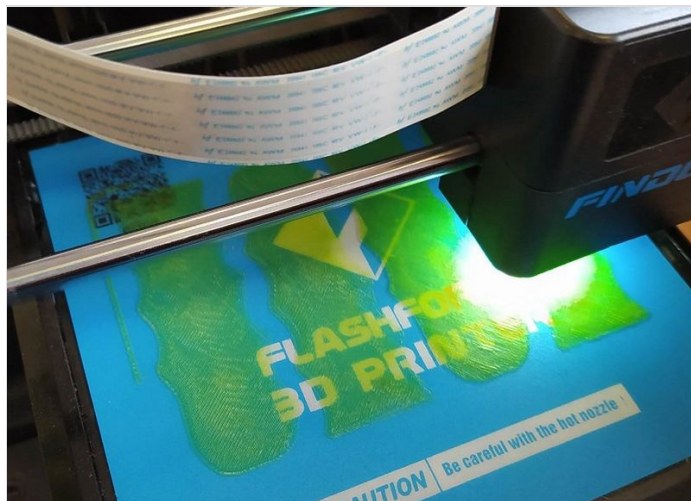
## Étape 3 - Vectoriser le dessin

Scanner le dessin et l'importer dans le logiciel de dessin vectoriel. Relier le dessin au manche prédéfini. Vectoriser.



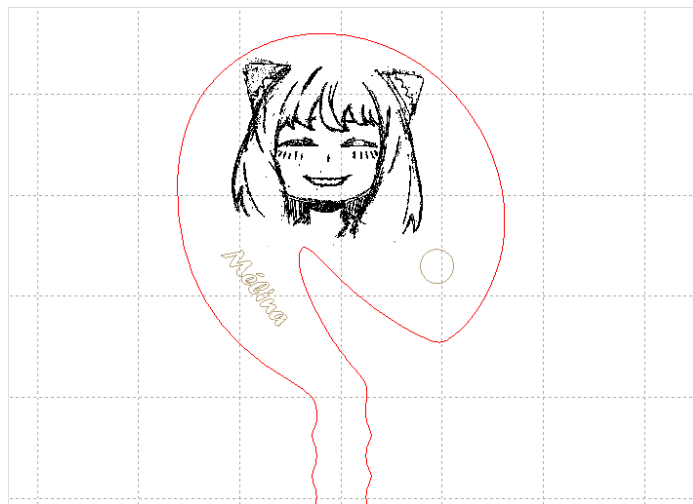
## Étape 4 - Imprimer le manche

Lancer en parallèle l'impression 3D des deux faces du manche.



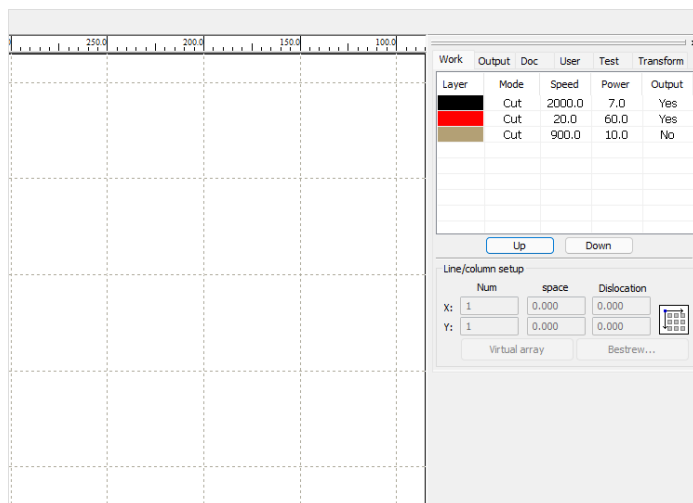
## Étape 5 - Importer le fichier sur la découpeuse

Placer la plaque de bois dans la découpeuse. Importer la découpe dans le logiciel de la découpeuse laser, ici LaserWork.



## Étape 6 - Paramétrer la découpeuse

Paramétrer la découpe (vitesse et puissance). Expliquer les paramètres.



## Étape 7 - Lancer la découpe

Lancer la découpe. Expliquer la sécurité.



## Étape 8 - Assembler le manche

Assembler le manche en le collant sur la raquette.  
Vous pouvez jouer !



---

## Notes et références

### Quelques conseils :

Il est conseillé de bien expliquer aux participants comment le design de la raquette modifie la difficulté de la partie de ping-pong. Il faut faire en sorte de pouvoir essayer la raquette à la fin de l'atelier.

### Pour aller plus loin :

Il est possible de personnaliser la tranche de la raquette en collant de l'adhésif ou en la peignant.