


Jeu en bois

réalisation d'un jeu de société en bois...un vrai casse tête !

 Difficulté Facile

 Durée 1 heure(s)

 Catégories Jeux & Loisirs

 Coût 1 EUR (€)

Sommaire

Introduction

Étape 1 - tracé du jeu sur inkscape

Étape 2 - prévoir les découpes et marquages

Étape 3 - réalisation du g.code

Étape 4 - exportation et découpe

Commentaires

Introduction

un jeu de pavage pas si simple

Matériaux

Outils

Étape 1 - tracé du jeu sur inkscape

Des carrés, des carrés

- 36 petits carrés (4x4 cm²) forment un grand carré (24x24cm²) qu'on appellera objet.
- dupliquer cet objet (objet 2)
- tracer un cadre autour d'un des deux objets à 1 cm tout autour (objet 1)
- dans chaque case écrire les nombres de 1 à 36 sur l'objet 1
- fusionner des séries de 5 cases sur l'objet 2 pour avoir 7 formes différentes. Il reste une case seule, c'est normal !

Étape 2 - prévoir les découpes et marquages

Il faut bien définir ce qui est marqué et ce qui est coupé par la découpeuse

- créer trois calques : cut ext (découpage externe); cut int (découpage interne) ; mark (marquage)
- sélectionner les nombres et le quadrillage de l'objet 1 et déplacer cette sélection sur le calque mark
- sélectionner l'objet 2 et déplacer cette sélection sur le calque cut int
- sélectionner le cadre extérieur de l'objet 1 et déplacer cette sélection sur le calque cut ext

Étape 3 - réalisation du g.code

- ouvrir les objets dans visicut
- configuration par group layer
- position habituelle en bas à gauche
- configuration du laser : en premier le marquage (j'ai choisi 40/60); en second cut int (80/20) en dernier cut ext (80/20)

Étape 4 - exportation et découpe
