

# Puzzle géant BDE La Sixe

- [Tutoriel pour préparer le fichier](#)
- [Création puzzle La Sixe BDE Jussieu](#)

# Tutoriel pour préparer le fichier

L'objectif est de réaliser un puzzle 800\*800mm avec le logo de l'association La Sixe BDE, qui sera peint par la suite.

L'enjeu est donc double :

- créer un puzzle géant alors que la machine n'a qu'un plateau de 600\*300mm
- trouver une façon de faire pochoir pour faciliter la peinture

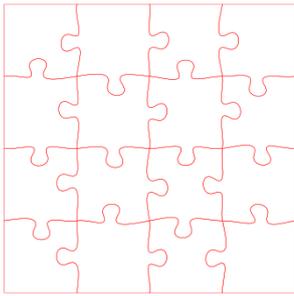
Voici un tutoriel pour voir comment préparer son fichier. Ce tutoriel est conçu de façon à être suivi directement dans Inkscape, il est donc joint au format svg à cette page (cf menu latéral)

1. vectoriser le logo



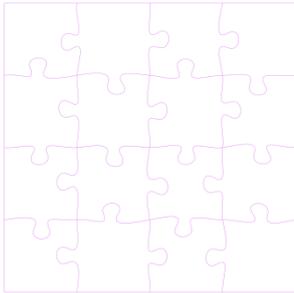
2. agrandir l'image vectorielle (on peut supprimer l'image matricielle), passer le contour en bleu et le fond en rouge puis la positionner sur la trame de puzzle rouge. Combiner les chemins du logo si nécessaire.

A ce stade on peut aussi faire une copie de ce travail pour avoir un visuel de référence au moment où on va peindre



3. passer la trame violette au premier plan...

Quelle différence entre la trame rouge et la trame violette ?



La trame rouge est constituée de chemins séparés alors que la trame violette est constituée de chemins combinés. (On peut cliquer alternativement sur la trame rouge et la trame violette avec l'outil de sélection de noeuds pour bien le voir )

La trame rouge devra rester pour permettre de faire les découpes en plusieurs fois, la trame violette nous sert uniquement à découper le chemin bleu du logo selon les délimitations des pièces

...puis la superposer à l'autre trame



4. activer l'outil de sélection de noeuds puis sélectionner le chemin bleu et le chemin violet en même temps (en appuyant sur Maj). Puis aller dans Chemin > Découper le chemin



5. Dégroupier la trame rouge. Puis avec l'outil de sélection sélectionner en gros les zones que vous allez usiner en premier. Copier cette sélection et la coller ailleurs sur l'espace de travail (deux par deux pour la speedy 100). Si cela ne fonctionne pas immédiatement essayez de dégroupier aussi le logo bleu.



6. supprimer les parties indésirables (qui dépassent du contour de la pièce)

Cette méthode en deux temps (d'abord marquer, puis masquer, puis relancer marquage et découpe) permet d'économiser le ruban de masquage en le positionnant seulement aux zones importantes. Elle est adaptée à la peinture au pinceau. Finalement le choix a été fait d'utiliser une bombe de peinture plutôt qu'un pinceau, le ruban de masquage a donc été appliqué sur toute la surface. Cela a aussi permis d'éviter les effets de brûlure.

# Création puzzle La Sixe BDE Jussieu

## Informations

- Benichou Jade, Bradshaw Raphaël, Carmen Pedra--Ingert, Lucas Do Vale
- lasixebdejussieu@gmail.com
- La Sixe
- 07/09/22 - 07/09/22

## Contexte

Lors de la Welcome Day, La Sixe BDE Jussieu souhaite proposer une activité dont le but est de réaliser un puzzle.

## Objectifs

L'objectif est donc de réaliser un puzzle de 80x80 de 16 pièce personnalisé avec le logo de l'association.



# Matériel

- 8 planche de MDF 6mm (dimensions 300\*600mm)
- ruban de masquage ("scotch de peintre")
- scalpel
- papier de verre grain moyen (80-100)
- peinture rouge

# Machines utilisées

Trotec Speedy 100

# Construction

## Étape 1

Préparer les fichiers de découpe d'après le tutoriel dans la page précédente.

## Étape 2

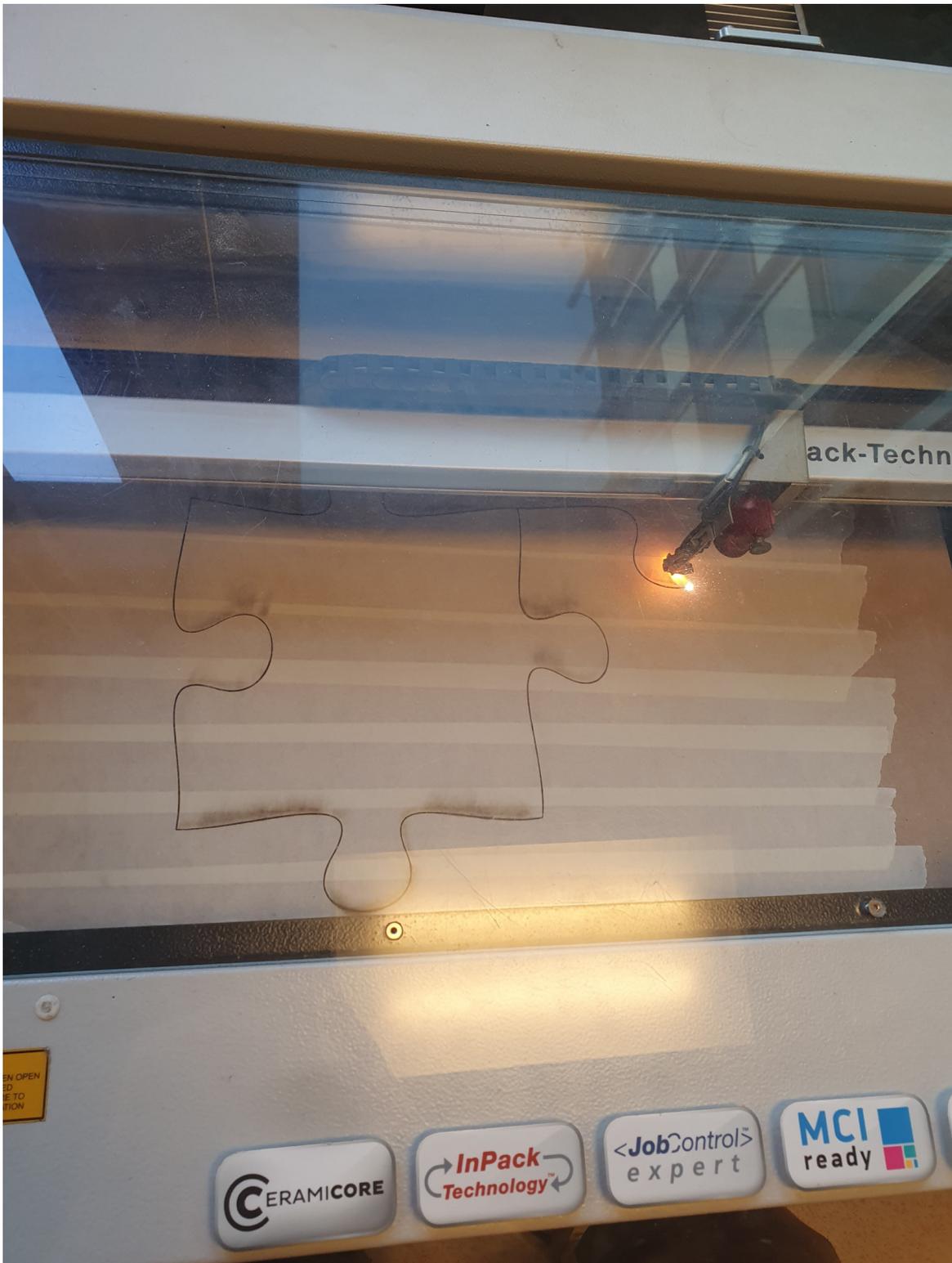
Faire les tests de découpe et marquage.

Les paramètres utilisés :

- marquage P 20%, V 3 mm/s
- découpe P 85%, V 0,25 mm/s

## Étape 3

Recouvrir la plaque de ruban de masquage (sur la zone où les pièces seront découpées). Placer la plaque ainsi préparée dans la machine et faire la focale. Puis lancer l'usinage (marquage et découpe). On découpe les pièces deux par deux aux vues des dimensions du projet.



## Étape 4

Retirer à l'aide d'un scalpel les parties du ruban de masquage correspondant aux zones à peindre.



## Étape 5

Bomber dans une zone aérée 8-)

