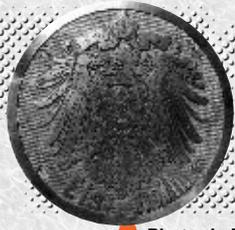
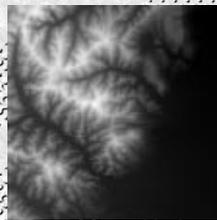


# 3D

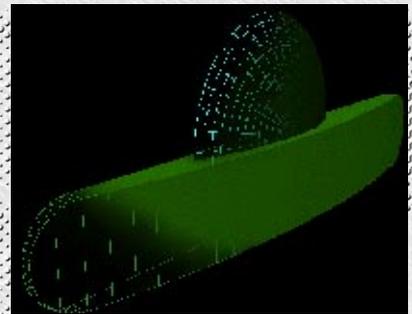
Depuis quelques années et avec les progrès de l'informatique, nous travaillons, jouons dans un monde plus réaliste, qui est le nôtre, le monde de la 3D. A la recherche de toujours plus d'impact, nous apportons aux éléments 2D des effets d'ombres ou de textures afin de créer le volume que nous connaissons. La conception volumique permet la réalisation d'objets virtuels et la simulation dans le contexte voulu, générateur de paysages, modélisation... l'acquisition est faite in-vitro ou à l'aide de scanner 3D pour reprendre rapidement la forme à traiter. Pour couronner toute cette 3D purement virtuelle, des programmes et des machines impriment ou usinent, suivant 3,4 ou 5 axes, les pièces modélisées, afin de les faire rentrer dans le monde réel et devenir objet tridimensionnel



● Photo de Départ



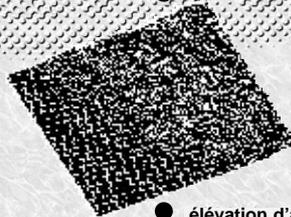
● image en niveau de gris



● Modélisation filaire et texturée d'un logo pour signalétique bois



● Vectorisation manuelle



● élévation d'après les niveaux de gris



● Réalisation en gravure numérique

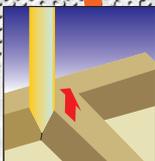
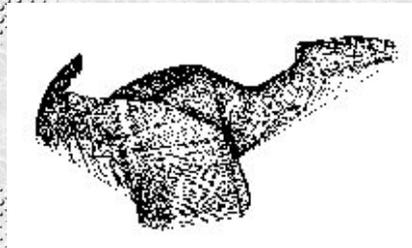
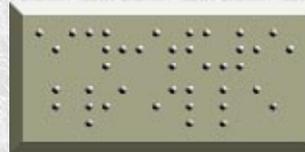


Modélisation de carénage



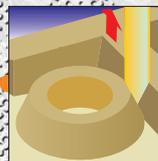
● moule et moulage bronze

Ecriture Braille



L'outil remonte à l'intérieur de chaque angle afin d'annuler le rayon formé par l'outil.

● Calcul de trajectoire optimale de l'outil avec gestion des collisions et "tiré d'angles".



L'outil remonte entre les contours afin de gérer le passage entre les formes.

Usinage de panneaux ornementaux

