

Formation Impression 3D avec Plasticity

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 475,00 € HT (standard) 1 980,00 € HT (remisé)
■ Public :	Tous
■ Pré-requis :	
■ Objectifs :	Utiliser Plasticity pour créer des modèles 3D exploitables en impression - Appliquer les principes de conception adaptés aux technologies FDM, SLA et SLS - Contrôler la qualité géométrique et la compatibilité d'un modèle avant impression - Exporter, préparer et valider un fichier STL prêt à être imprimé.
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	CAO102686-F
■ Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

■ **Modalités d'accès :**

Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.

■ **Délais d'accès :**

Variable selon le type de financement.

■ **Accessibilité :**

Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Prendre en main Plasticity et comprendre les bases de l'impression 3D

Identifier les éléments de l'interface et les outils essentiels de Plasticity.

Naviguer efficacement dans l'espace 3D.

Créer et manipuler des formes simples.

Intégrer les contraintes fondamentales liées à l'impression 3D (épaisseur, orientation, support, volume).

Atelier : Concevoir et paramétrer un petit accessoire fonctionnel (ex. support de câble), prêt à être imprimé.

Concevoir des pièces techniques et fonctionnelles

Utiliser les outils de précision (snap, alignement, symétrie, offset).

Modéliser des pièces avec des assemblages (emboîtements, vis, charnières).

Ajuster les tolérances selon les procédés d'impression.

Structurer un modèle pour l'impression "print-in-place".

Atelier : Modéliser une boîte ou un boîtier avec couvercle emboîtable, en intégrant les jeux fonctionnels.

Créer des formes complexes et esthétiques imprimables

Dessiner et modifier des courbes et surfaces complexes (Loft, Sweep, Blend).

Analyser la géométrie pour éviter les défauts d'impression (faces ouvertes, intersections).

Optimiser la topologie d'un modèle pour réduire les supports.

Combiner design et contraintes d'imprimabilité.

Atelier : Concevoir un objet design (ex. poignée, lampe, ou support ergonomique) intégrant surfaces complexes et contraintes d'impression.

Préparer le modèle pour l'impression 3D

Vérifier la conformité géométrique (étanchéité, orientation, normales).
Exporter correctement les fichiers (STL, STEP) avec les bonnes unités.
Importer et configurer le modèle dans un slicer (Cura, PrusaSlicer, Bambu Studio).
Ajuster les paramètres de tranchage (orientation, densité, supports, température).
Simuler le processus d'impression pour valider la faisabilité.

Atelier : Préparer et simuler l'impression d'un gadget fonctionnel (ex. support de bureau) en choisissant les bons paramètres.

Réaliser un projet complet de conception à impression

Planifier et structurer un projet de conception imprimable.
Modéliser, corriger et finaliser un produit complet.
Contrôler les dimensions et vérifier les assemblages virtuels.
Exporter et valider le modèle dans le slicer.
Présenter le projet final (visuels, fiche technique, contraintes d'impression).

Atelier : Concevoir, préparer et présenter un objet imprimable (ex. organisateur de bureau, accessoire technique ou objet décoratif).