

Formation Plasticity

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 475,00 CHF HT (standard) 1 980,00 CHF HT (remisé)
■ Public :	Tous
■ Pré-requis :	
■ Objectifs :	Maîtriser les bases de l'interface et de la modélisation dans Plasticity - Savoir créer, modifier et affiner des formes complexes - Gérer les surfaces, les volumes et les exportations vers d'autres outils (Blender, Fusion, Rhino...)- Être capable de réaliser un concept complet (produit, véhicule, objet design, etc.).
■ 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 :	CAO102684-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

Découverte et fondamentaux

Prendre en main l'interface, logique NURBS et navigation 3D.
Présentation de Plasticity et philosophie du logiciel
Apréhender le viewport, panneaux, raccourcis, gestion des vues
Savoir naviguer en 3D et manipuler d'objets
Comprendre la logique NURBS vs Mesh : pourquoi Plasticity se distingue
Créer et transformer d'objets simples (cube, cylindre, plan)
Comprendre les alignements, snapping, contraintes

Atelier : *Créer un objet simple (ex. une lampe minimaliste) en combinant primitives, extrusion et booléens.*

Modélisation paramétrique et outils de forme

Comprendre les outils d'édition et les opérations booléennes.
Savoir utiliser Extrude, Fillet, Chamfer, Offset, Shell
Faire des découpe et jonction de volumes (Split, Trim, Intersect)
Créer des formes organiques à partir de courbes
Gérer les axes, symétrie, duplications
Introduction à la topologie propre pour un workflow fluide

Atelier : *Modéliser un objet du quotidien (ex. une souris d'ordinateur ou un mug design) en combinant opérations booléennes et arrondis.*

Surfaces complexes et design avancé

Travailler des formes fluides et complexes avec précision.
Créer et manipuler des courbes 2D et 3D
Créer des Surfaces de révolution, loft, sweep et blend
Créer des jonctions et transitions lisses entre surfaces
Maîtriser les détails avancés : chanfreins précis, découpe esthétique

Comprendre les stratégies de construction pour un modèle “propre”

Atelier : *Créer un design conceptuel (ex. une bouteille, une poignée, une coque de casque).*

Workflow complet et rendu

Préparer des modèles pour d'autres logiciels et maîtriser la présentation.

Avoir une bonne gestion des calques et hiérarchies

Organiser un projet complet

Comprendre les exportations : OBJ, STEP, IGES, FBX – vers Blender, Fusion, etc.

Utiliser les paramètres d'échelle, unités et tolérances

S'initier au rendu : matériaux, environnement, éclairage simple

Atelier : *Modéliser et préparer le rendu d'un objet design complet (ex. un haut-parleur ou un smartphone concept).*

Projet final & revue

Mettre en pratique toutes les compétences acquises.

Gérer un projet complet du concept au rendu

Astuces avancées : gestion des bords, réutilisation de géométrie, optimisation

Faire un export vers Blender pour rendu réaliste ou KeyShot

Effectuer une revue et corrections des projets

Atelier : *Créer un produit complet (ex. un objet d'électroménager, une pièce automobile, ou un accessoire de mode) avec dossier de présentation.*