

Formateur : **Roby Provost Blanchard**

Durée : **14 heures**

Dates : **25-26 novembre 2017**

Lieu : **Centre Turbine, Montréal**

Coût : **40 \$** (tarif régulier 339 \$)

Nombre de places disponibles : **10**

Inscription : communiquez avec la coordonnatrice par courriel : mgagnon.communication@gmail.com ou par téléphone : 514-214-0124

Veillez spécifier votre numéro de membre, votre numéro de téléphone et votre adresse courriel. Il n'est pas nécessaire d'être membre pour s'inscrire.

Description : L'IMPRESSON 3D ou la fabrication additive (FA) est une méthode de fabrication par ajout de matière assistée d'ordinateur. Cet ensemble de procédés de fabrication gagne en popularité. Aujourd'hui, de plus en plus de professionnel.le.s cherchent à se former à l'impression 3D. Cette formation présente les principes et les technologies de FA. Durant la formation, une emphase est portée sur l'usage de ces procédés tout au long du cycle de développement du produit. Enfin, cette formation vise à se familiariser avec la technologie FA pour en comprendre le fonctionnement et les possibilités applicables à son domaine de création.

Objectifs pédagogiques

Lors de la formation, le participant aura eu l'occasion de :

- Acquérir les notions et maîtriser les étapes nécessaires pour imprimer un objet 3D
- Apprendre à modéliser l'objet
- Préparer l'imprimante
- Entreprendre la réalisation concrète d'un objet sous le contrôle du formateur

Résultats visés

À la fin de la formation, le participant sera capable de :

- Dessiner, télécharger et numériser un objet 3D
- Contrôler un fichier 3D, s'assurer de la conformité au format STL
- Choisir une imprimante et un matériau en fonction de la taille de l'objectif
- Positionner, orienter, mettre à l'échelle un objet dans le logiciel d'impression
- Régler les paramètres d'impression de l'imprimante
- Remplacer une bobine de filament pour changer la couleur d'impression
- Imprimer un objet 3D

Formateur : Roby Provost Blanchard

Roby Provost Blanchard est un artiste œuvrant principalement avec les nouveaux médias. Il expérimente avec des « games engines », Processing et l'électronique afin de créer du matériel visuel et tangible pour accompagner ses expérimentations narratives. Il s'inspire entre autres des liens entre les membres de sa famille et puise dans ses réflexions sur le concept de la quête et du voyage. Il s'implique aussi dans la communauté des Fab Lab de Montréal, et fait partie d'un collectif artistique-maker-hacker nommé punkLab. Il est formateur au Centre pédagogique Turbine.