

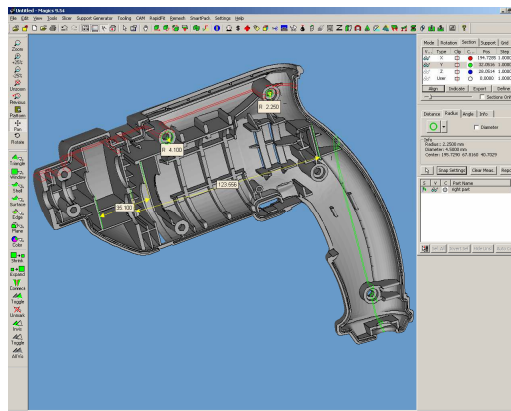
Le prototypage rapide, un marché innovant, où Datakit compte la société Materialise parmi ses clients.

L'industrie du prototypage rapide connaît une croissance quasi continue depuis son émergence dans les années 80. Dans son rapport annuel, Wohlers Associates, Inc* met en évidence les tendances de l'année :

- 4.83 millions de modèles réalisés avec environ 13000 machines de prototypage rapide
- un marché américain dominant tant dans la construction que dans l'utilisation de ce type de technologie
- une augmentation sans précédent des ventes d'imprimantes 3D
- l'importance des outils de modélisation

* Wohlers Associates, Inc est une société de conseil spécialisée dans le prototypage rapide

Initialement bureau de prototypage rapide, la société Materialise NV est devenue en quelques années, un leader mondial dans le domaine des solutions logicielles de prototypage, véritables passerelles entre la pièce définie par les designers et la fabrication.



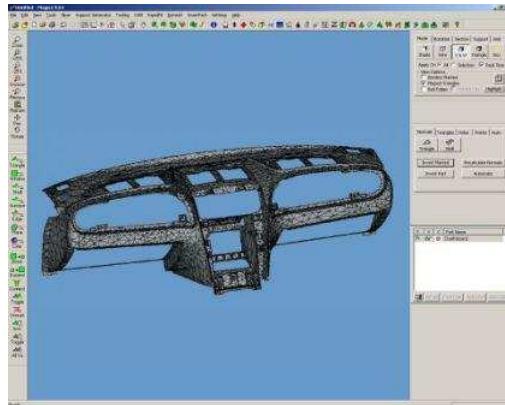
Le leitmotiv de cette société est l'innovation. Composée de 4 divisions : - services industriels, software développement, médical et MGX (design), - elle couvre tous les besoins de ce marché.

Elle affiche l'objectif ambitieux de maintenir son leadership dans le monde en montrant une grande capacité d'adaptation à l'évolution des demandes. Son approche se fait de plus en plus au niveau des constructeurs de machines pour lesquels elle développe des logiciels sur mesure. Cette démarche est d'autant plus stratégique, qu'à côté des grands constructeurs, émergent de nombreux fournisseurs spécialisés dans la réalisation de plus petites machines, complémentaires à celles utilisées en salle spécialisée par les bureaux de prototypage ou les grandes sociétés. Parmi les 5700 groupes industriels qui utilisent ses logiciels, 2000 ont retenu Magics, fleuron de sa gamme.

Ses applications ont pour but d'automatiser la production des prototypes.

Elles permettent à la fois de préparer les fichiers destinés à être envoyés sur la machine de PR, de les réparer facilement, de concevoir les supports, de faire la conception des outillages...

La démarche du prototypiste consiste soit à relever un nuage de point qui sera ensuite relu dans le logiciel de préparation ou à travailler à partir de fichiers CAO. Dans les deux cas, les fichiers seront adaptés au type de machine de prototypage choisi.



Le format STL est la base de travail de Materialise. Il permet à l'utilisateur d'accéder à chaque triangle composant la pièce, pour en contrôler la forme et si besoin la modifier. Il a l'avantage d'être tout à fait adapté à la mise en œuvre de processus d'automatisation du design ou encore des opérations de calcul des systèmes de simulation numérique. Quelle que soit la méthode utilisée pour définir le fichier de départ, celui-ci se doit d'être le meilleur possible. Materialise travaille depuis plus de 5 ans en collaboration avec Datakit pour fournir aux utilisateurs des solutions fiables pour relire les modèles 3D natifs de Catia V4, Catia V5 et d'UG. Aussi, dès que les nouvelles versions de ces logiciels sont disponibles, Datakit se doit de fournir une mise à jour. La dernière en date pour la librairie UG a permis aux utilisateurs de travailler également à partir de fichiers NX 3.

Johan Begine, responsable commercial en France, commente : « mon expérience de 6 ans au département des services industriels et mes rencontres quotidiennes avec des utilisateurs, me permettent de dire que dans le monde du prototypage, les clients sont particulièrement exigeants et ne permettent pas le droit à l'erreur. C'est aussi vrai en terme d'interfaçage, où il nous faut être bons et constants. Environ 95% des fichiers sont correctement récupérés. Nous avons beaucoup progressé, aussi en terme de réparation des fichiers importés. C'est un point important pour nos clients qui travaillent principalement en CAO et qui sont toujours à la recherche de gain de temps. Nous, qui mettons en avant le peu de temps qu'il faut à un utilisateur pour être opérationnel avec Magics, nous ne pourrions pas admettre d'en perdre en relecture de fichiers. »