

Programme de formation

Découverte de la création 3D - MOD_2022280

DUREE :

7,00 heures

MODALITES

Présentiel

NIVEAU

Initiation

PUBLIC VISE

Ce stage est spécialement conçu à l'attention des personnes maîtrisant la CAO.

IFTH s'engage dans l'accès à la formation des personnes en situation de handicap. Contactez notre référente Handicap (referenthandicap@ifth.org) afin d'aborder vos besoins spécifiques et éventuelles adaptations durant votre parcours de formation.

PRE-REQUIS

personnes maîtrisant la CAO.

Objectifs pédagogiques

Objectif pédagogique général

Découvrir et maîtriser les fonctionnalités essentielles du logiciel CLO 3D, afin de modéliser un vêtement en 3D, personnaliser un avatar, simuler le montage et réaliser un rendu numérique réaliste dans le cadre du développement produit textile.

Objectifs opérationnels

À l'issue de la formation, les participants seront capables de :

1. **Importer un patronage** au format DXF AAMA/ASTM, le nettoyer, le modifier et y ajouter des lignes internes.
2. **Personnaliser un avatar**, en ajustant ses mensurations, sa pose, sa coiffure et ses accessoires.
3. **Positionner le patronage autour de l'avatar**, en utilisant les outils de montage et de couture.
4. **Simuler le montage du vêtement en 3D**, avec ajout d'éléments comme des poches.
5. **Découvrir et utiliser les bibliothèques d'objets**, en ajustant les caractéristiques physiques et visuelles des étoffes et en digitalisant de nouvelles matières.
6. **Réaliser un rendu numérique**, en optimisant l'exposition lumineuse pour une visualisation réaliste du produit.

Description / Contenu

1. Introduction :

- Présentation du logiciel 3D
- Découvrir l'interface de CLO 3D (fenêtres 2D, 3D; contrôle de souris, vue dans les différentes fenêtres...)

2. Programme :

- * Importation patronage :
 - Import patronage en DXF AAMA/ASTM
 - Nettoyage des lignes
 - Création de lignes interne
 - Modification du patronage (ajustement)



* Avatar :

- Import avatar standard
- Personnalisation des mesures corporelles de l'avatar
- Changement de pose, de coiffure et de chaussure sur l'avatar
- Enregistrement et Import d'un autre avatar

* Montage :

- Positionnement du patronage autour de l'avatar
- Découverte de l'outil " couture " pour le montage
- Application de poche sur patron
- Simulation en 3D

* Bibliothèques d'objets :

- Découverte des différentes bibliothèques
- Ajustement des caractéristiques physiques et visuelles de l'étoffe
- Découverte de la digitalisation d'une nouvelle matière

* Rendu :

- Réalisation d'un rendu numérique
- Optimisation d'un rendu par le paramétrage d'une exposition lumineuse.

Moyens et supports pédagogiques

La formation se veut dynamique et interactive. Elle sera composée de supports adaptés à chaque sujet, d'animations pédagogiques visuelles et pratiques et d'études de cas concrets, au choix du formateur.

Modalités d'évaluation et de suivi

En amont de la formation :

INTER/INTRA : Test d'auto-positionnement des compétences - Recueil des besoins et attentes des participants.

INTRA : Echange avec les parties prenantes et l'équipe Formation IFTH pour adapter ou coconstruire un programme correspondant aux objectifs professionnels des participants.

En début de formation : Tour de table approfondi pour déterminer avec les participants leurs objectifs d'apprentissage (ce qu'ils veulent appliquer en situation professionnelle à l'issue de la formation).

En cours de formation : Questions orales pour évaluer et valider en continu les acquis des participants - Toute modalité d'évaluation formative en fonction des objectifs visés et des méthodes pédagogiques du formateur (mises en situation, quiz ...).

En fin de formation : Questionnaire de satisfaction à chaud et Test d'auto-évaluation des compétences - Évaluation du niveau de compétences atteint par les participants à l'issue de la formation et réalisée par le formateur - Quiz sommatif selon les programmes

