DAPL 06 - DIPLOMA ACCADEMICO DI 1° LIVELLO IN FASHION DESIGN

Insegnamento	DESIGN 3
Codice settore disciplinare	ABPR34
Docente	STEFANO VASILE
Anno di corso	3
Semestre di insegnamento	1° e 2°
Crediti formativi	6
Propedeuticità	per sostenere l'esame di DESIGN 3, è necessario aver sostenuto l'esame di DESIGN 2 nell'anno accademico precedente
Obiettivi formativi	I corso introduce in modo pratico e completo all'uso di **CLO3D**, il software di riferimento per la progettazione digitale nella moda. Gli studenti impareranno a gestire ogni fase del processo creativo — dalla **modellistica digitale** alla **simulazione 3D realistica dei tessuti**, fino all'**industrializzazione del capo** e alla **realizzazione di rendering e video professionali**. L'obiettivo è sviluppare una conoscenza operativa del software e del suo principio base: trasformare un modello 2D in un capo virtuale perfettamente indossabile, pronto per la presentazione o la produzione.
Contenuti del corso	Il corso guida gli studenti all'utilizzo professionale di **CLO3D**, dalle basi operative fino alle funzioni avanzate. Si parte dalla conoscenza dell'interfaccia e della gestione dei file per poi entrare nel cuore della **modellistica digitale**, con la creazione e modifica dei pattern 2D e la loro trasformazione in capi tridimensionali grazie alla **simulazione 3D realistica dei tessuti**. Si approfondiscono poi gli strumenti dedicati all'**industrializzazione del capo**, come la preparazione per la produzione, il grading e l'esportazione tecnica dei modelli. Infine, il corso affronta la fase di **rendering e presentazione visiva**, con la realizzazione di immagini e video di alta qualità per la comunicazione e la valorizzazione del progetto moda.

Metodologia didattica	La metodologia didattica è basata sul principio del **learning by doing**, un approccio pratico che mette lo studente al centro del processo di apprendimento. Ogni lezione combina brevi introduzioni teoriche con esercitazioni guidate e progetti individuali, permettendo di applicare subito le competenze acquisite all'interno del software. L'obiettivo è sviluppare un apprendimento concreto e progressivo, in cui l'esperienza diretta e la sperimentazione diventano strumenti fondamentali per comprendere a fondo le logiche di **modellistica digitale**, **simulazione 3D** e **rendering**.

Programma delle lezioni diviso in Unità Didattiche	UD 1	Introduzione a CLO3D — panoramica sul software, interfaccia, preferenze e gestione dei file di progetto.
	UD 2	Ambienti 2D e 3D — differenze operative e interazione tra pattern e simulazione tridimensionale.
	UD 3	Strumenti di disegno e modifica 2D — creazione di pattern base, linee, curve e manipolazioni.
	UD 4	Cuciture e assemblaggio virtuale — costruzione del capo e prime simulazioni di drappeggio.
	UD 5	Gestione materiali e tessuti — impostazione di proprietà fisiche, texture e comportamento del tessuto.
	UD 6	Avatar e vestibilità digitale — gestione avatar, regolazione misure, fitting e posizionamento.
	UD 7	Progetto: Gonna — sviluppo e simulazione completa di una gonna.
	UD 8	Progetto: Pantalone — costruzione del modello, cuciture e rifiniture digitali.
	UD 9	Progetto: Camicia — montaggio, dettagli tecnici e controllo del fitting.
	UD 10	Progetto: Giacca — costruzione del cartamodello e prima simulazione 3D.
	UD 11	Progetto: Giacca — finiture sartoriali, simulazione avanzata e revisione.
	UD 12	Rendering e presentazione — setup luci, camera e creazione di immagini statiche professionali.
	UD 13	Introduzione al progetto creativo — moodboard, ricerca di ispirazione e pianificazione dei tre outfit.
	UD 14	Sviluppo tecnico del progetto — organizzazione del flusso di lavoro, riferimenti e gestione file.
	UD 15	Outfit 1 — Sviluppo e costruzione — creazione dei pattern, scelta materiali e prima simulazione.
	UD 16	Outfit 1 — Rifinitura e rendering — ottimizzazione vestibilità, dettagli e immagini di presentazione.
	UD 17	Outfit 2 — Sviluppo e costruzione — impostazione struttura, silhouette e simulazione 3D.

	UD 18	Outfit 2 — Rifinitura e rendering — finiture, materiali avanzati e output visivo professionale.
	UD 19	Outfit 3 — Sviluppo e costruzione — interpretazione personale, modellistica complessa e drappeggio.
	UD 20	Outfit 3 — Rifinitura e rendering — ottimizzazione delle simulazioni e presentazione visiva finale.
	UD 21	Simulazioni avanzate e motion — gestione movimento avatar e dinamiche del tessuto.
	UD 22	Industrializzazione del capo — grading, distinta materiali e esportazione dei pattern tecnici.
	UD 23	Post-produzione e portfolio digitale — selezione immagini, impaginazione e narrazione del progetto.
	UD 24	Revisione finale — presentazione dei tre outfit e feedback conclusivo.

Bibliografia di riferimento	www.clo3d.com https://connect.clo-set.com/ www.mixamo.com
Modalità esame finale	Presentazione di un elaborato digitale (Portfolio PDF) contenente tutte le fasi di progettazione, modulazione 2D, simulazione 3D, rendering immagine e rendering video oltre a screenshot delle fasi di lavoro
Software/s richiesto/i	Software principale: CLO3D Software accessory: Adobe Photoshop, Illustrator, Mixamo
Attrezzatura necessaria o utilizzo di laboratori	Macbook o Pc

Incontri o uscite previste	Eventuali incontri saranno comunicati in corso delle lezioni.