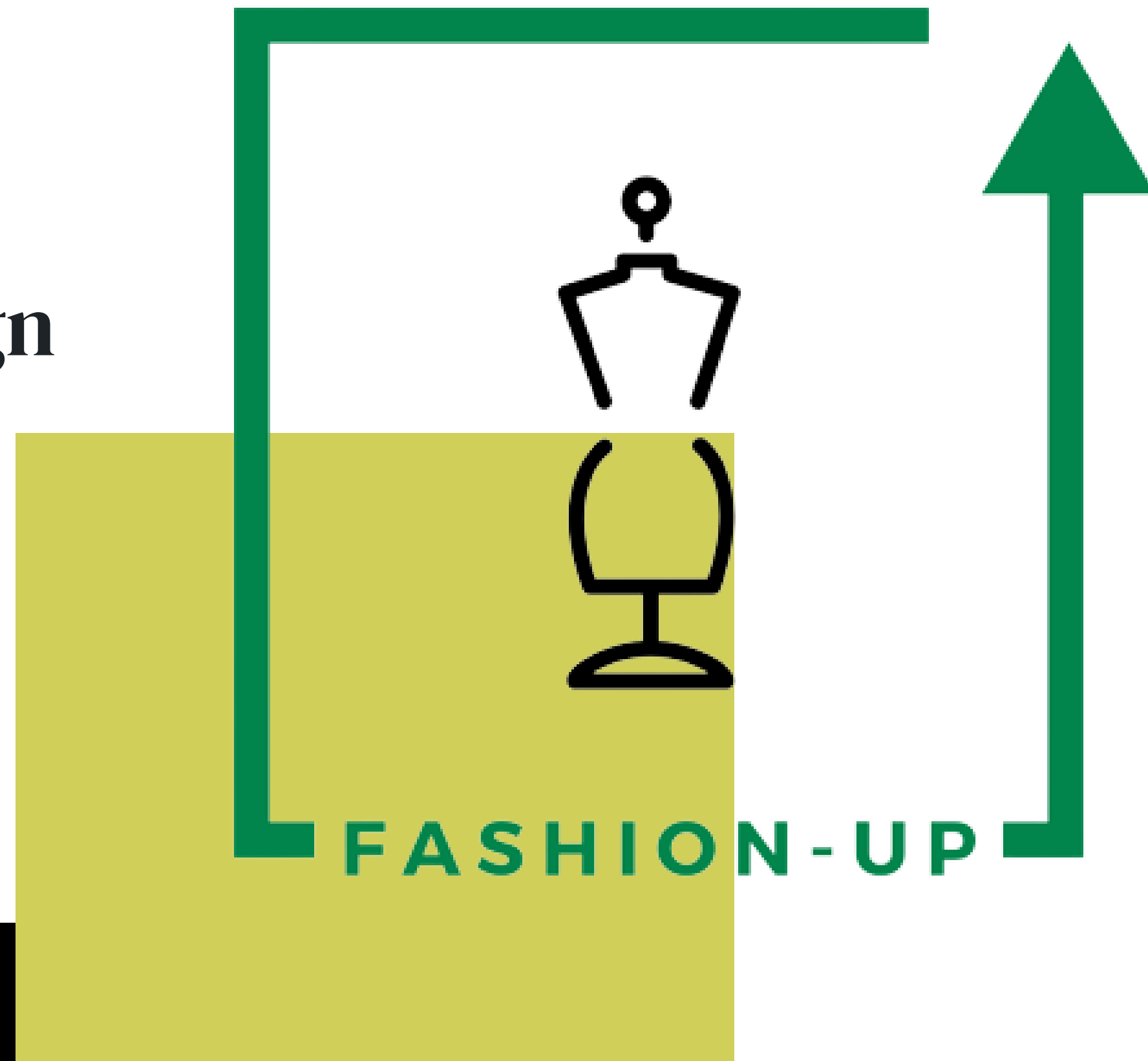


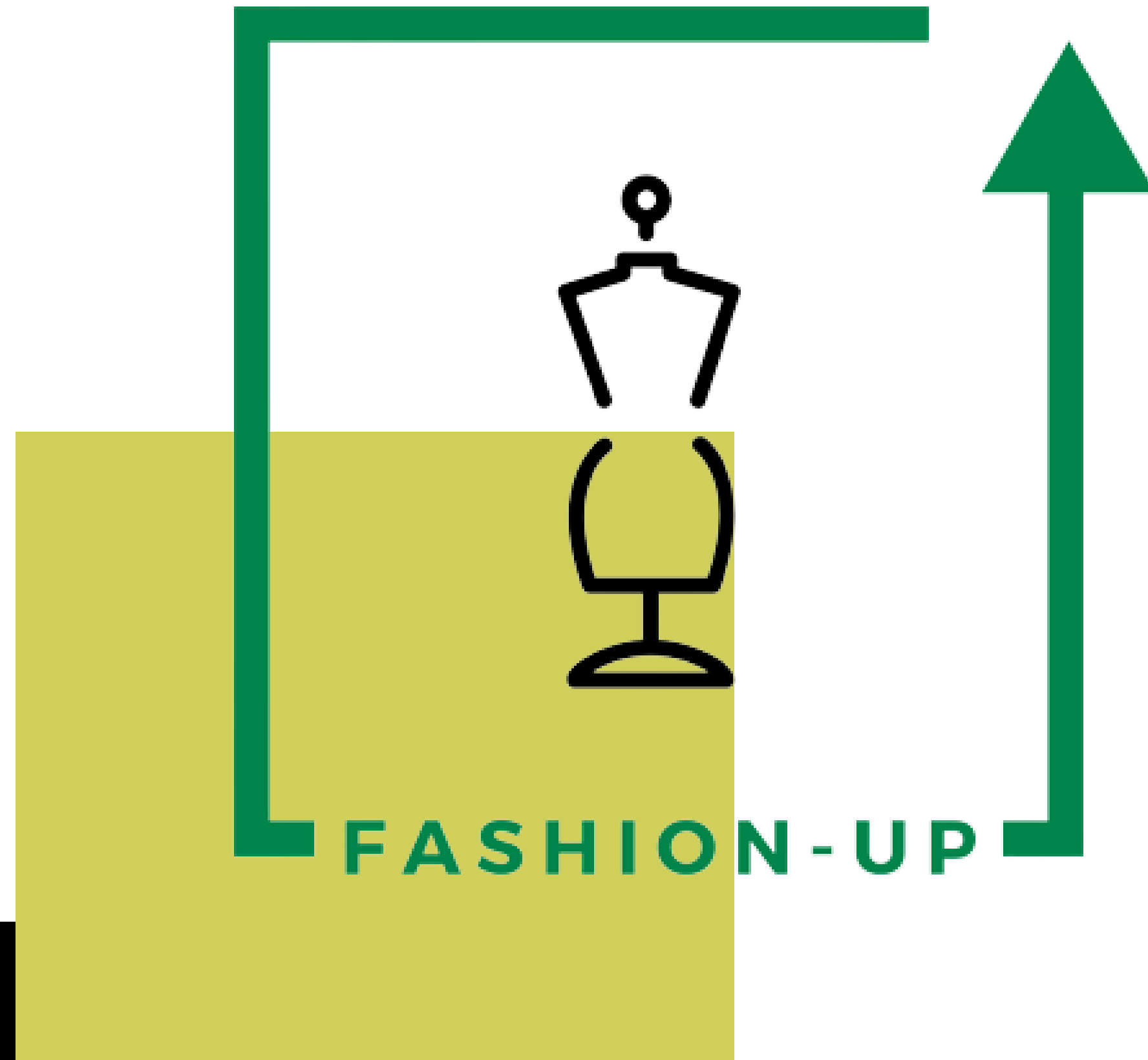
# Modulo 6

## Introduzione al 3D Design per la sartoria

UN MEZZO PER EVITARE LO SPRECO DI  
MATERIALI



Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili



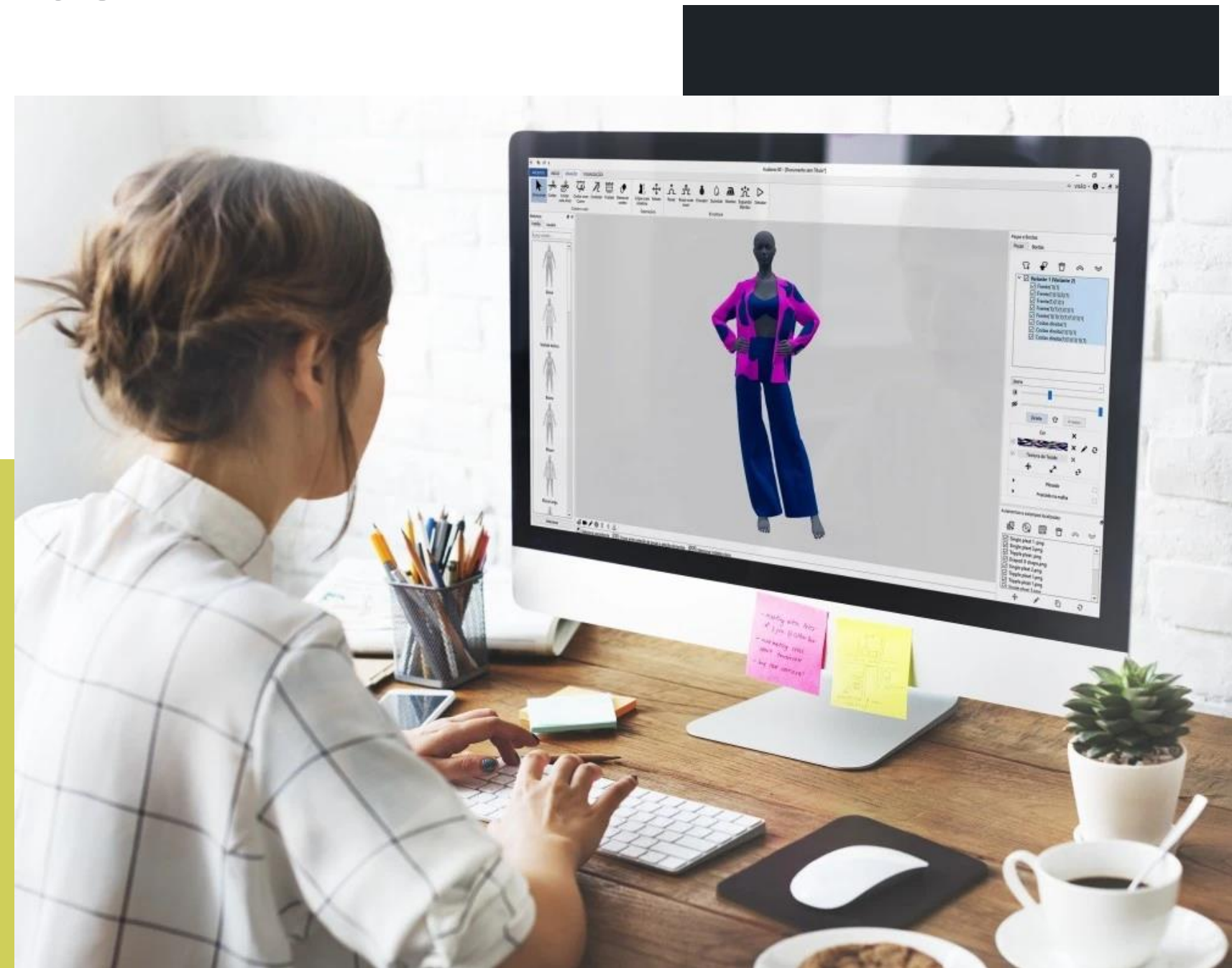
# Modulo 6

## Obiettivi di Apprendimento

Il Modulo **introduce gli studenti al design 3D** come complemento alla modellazione tradizionale, con l'obiettivo di promuovere un approccio più sostenibile al processo di progettazione nella moda.

Gli studenti **osservano** il processo di creazione di semplici capi d'abbigliamento partendo dal modello 2D fino alla loro vera e propria progettazione tridimensionale (3D).

Attraverso il **focus applicativo dell'Unità 4**, gli acquisiranno le **competenze di base** per l'utilizzo di un software specifico (*Blender*) con cui creare prototipi tridimensionali, personalizzare capi e renderizzarli su avatar, simulando la resa dei tessuti e la vestibilità dei capi.



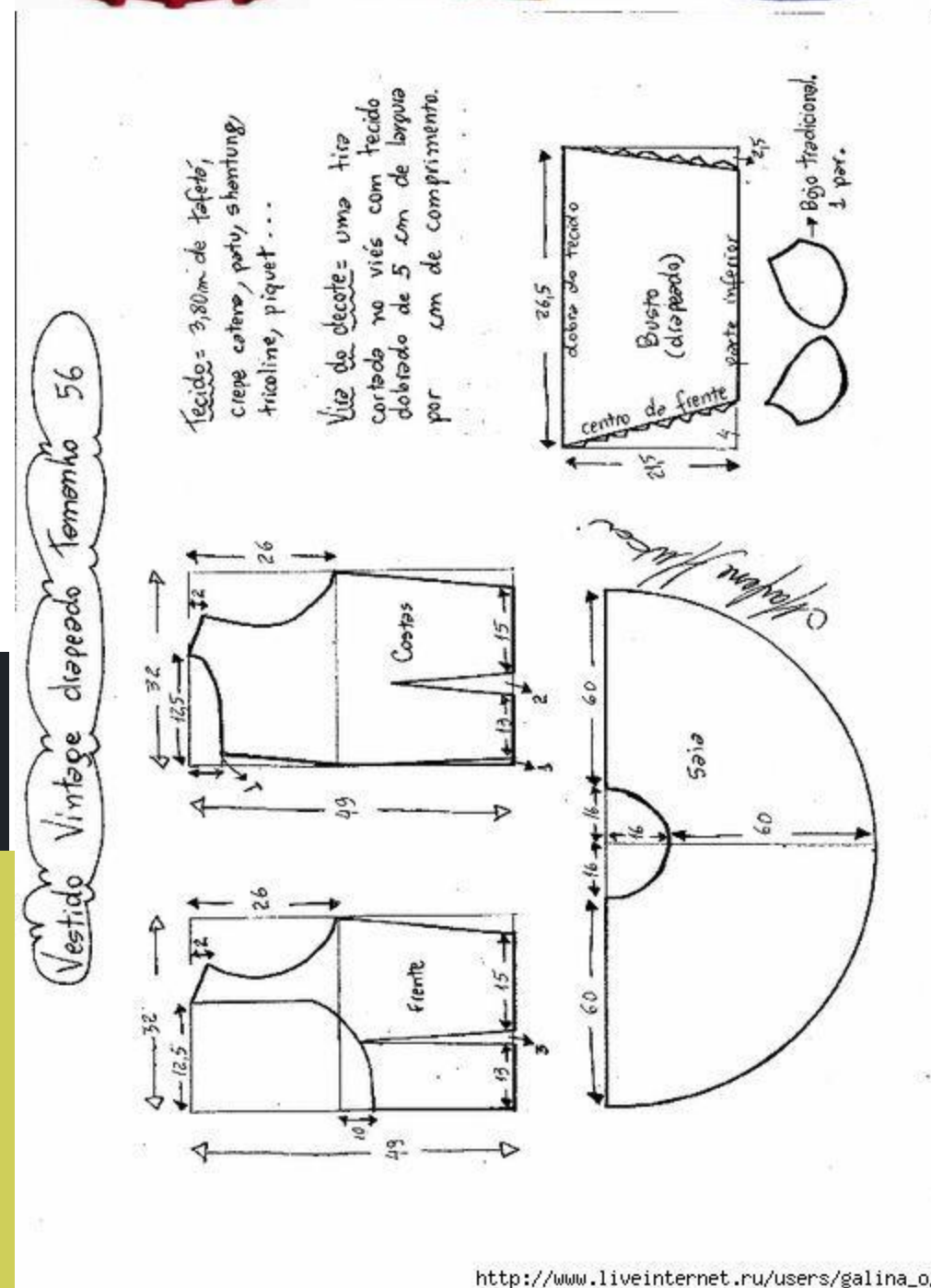


# Risultati di Apprendimento Attesi

**Il Modulo 6 ha un carattere meramente introduttivo.** Gli studenti osserveranno le caratteristiche essenziali e agli aspetti operativi base del design 3D per una progettazione moda più sostenibile.

Al termine di questo modulo gli studenti avranno:

- **Consolidato le loro conoscenze di base sulla progettazione 3D** di capi di abbigliamento;
- **Acquisito maggiore consapevolezza delle principali caratteristiche, funzioni e vantaggi per il processo di progettazione offerti dai programmi 3D** (es. misurazioni di precisione, ottimizzazione dei tempi, riduzione degli sprechi, simulazione della vestibilità, riduzione dei costi, ecc.);
- **Maturato competenze tecniche di base** per passare da un modello 2D a un progetto 3D, gestendo le funzioni/i comandi digitali di un determinato programma (ad esempio, per abbozzare un progetto, trasformarlo in modellazione 3D, personalizzare materiali, texture e avatar, applicare tecniche di simulazione dei tessuti, ecc.).



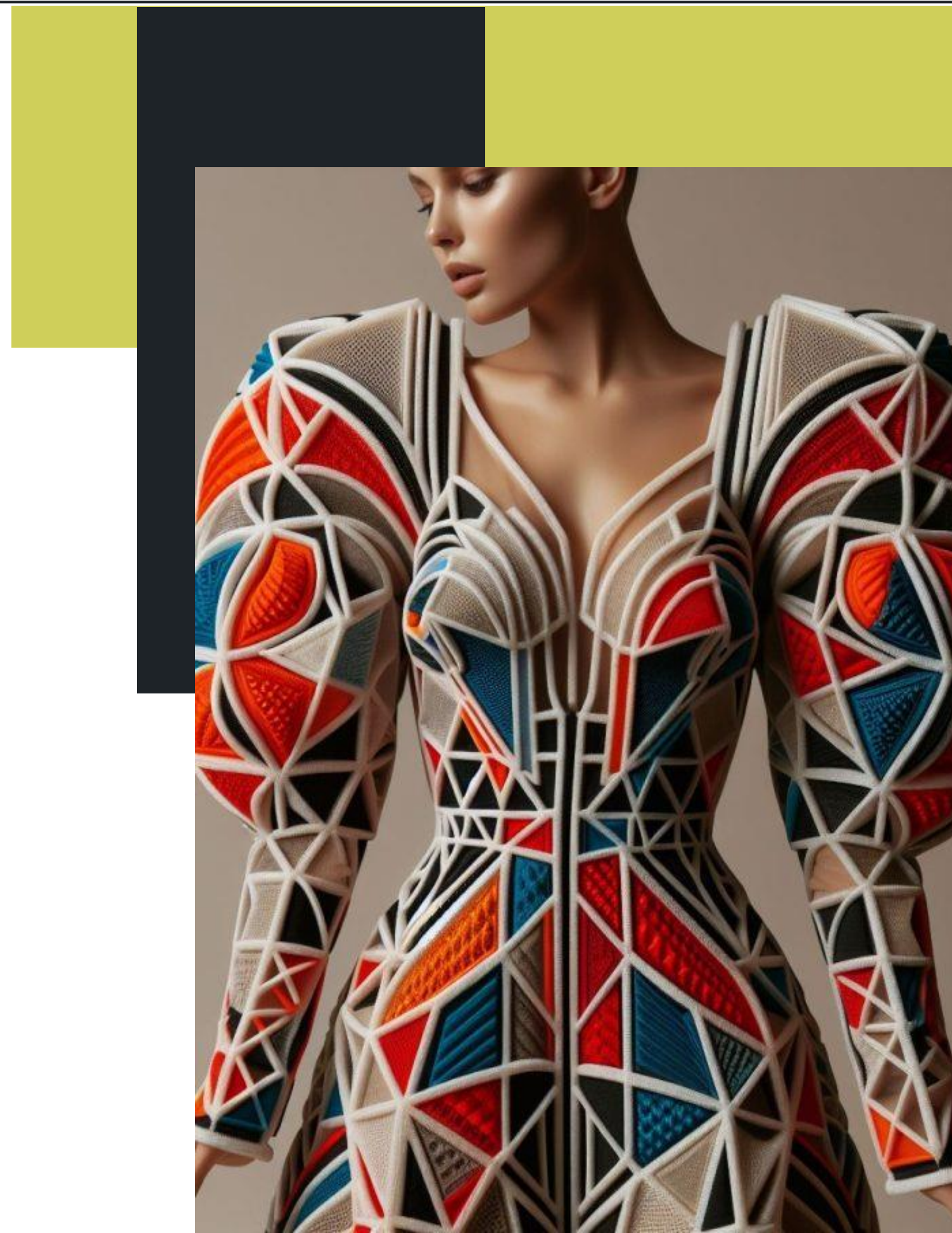
# Metodologia

Il Modulo 6 prevede una **metodologia mista** che combina lezioni formali tradizionali e apprendimento attraverso la pratica.

*L'approccio formale* sarà utilizzato per la trattazione dei contenuti teorici introduttivi e sarà utilizzato principalmente nelle UNITÀ 1-2.

*Simulazioni, esercitazioni e lavori di gruppo* saranno utilizzati nelle Unità dimostrative per semplici attività di modellistica tramite modellazione 3D.

Per le UNITÀ 3-4, in particolare, si farà ricorso all'approccio del **cooperative learning**: gli studenti lavoreranno in piccoli gruppi con la guida del formatore per realizzare un semplice progetto di modellazione 3D (ad esempio, un capo di abbigliamento).



# Modulo 6

## Durata

8 ore



## Attrezzatura Necessaria

Per questo modulo sono necessari:

- Connessione Internet, schermo panoramico per le lezioni teoriche, materiali di modellazione 2D, computer e relativi accessori.
- Sono necessari **almeno 4 PC** per far lavorare gli studenti in gruppo al loro progetto di modellazione 3D.
- I PC devono essere in grado di supportare il programma di progettazione 3D selezionato per le esercitazioni (**BLENDER**).

## Criteri di Valutazione

- Verrà sottoposto agli studenti un **quiz di 5 domande chiuse** per accertare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento prefissati per questo modulo





## Materiali Didattici & Video tutorial

Questo modulo include materiali didattici teorici su PPT.

I materiali teorici sono disponibili per ogni unità formativa che costituisce il modulo.

I videotutorial sono disponibili solo per i moduli con contenuti didattici altamente performativi-pratici (Mod. 2-3-4)



# Profilo di competenza del/i formatore/i



## Competenze Tecniche

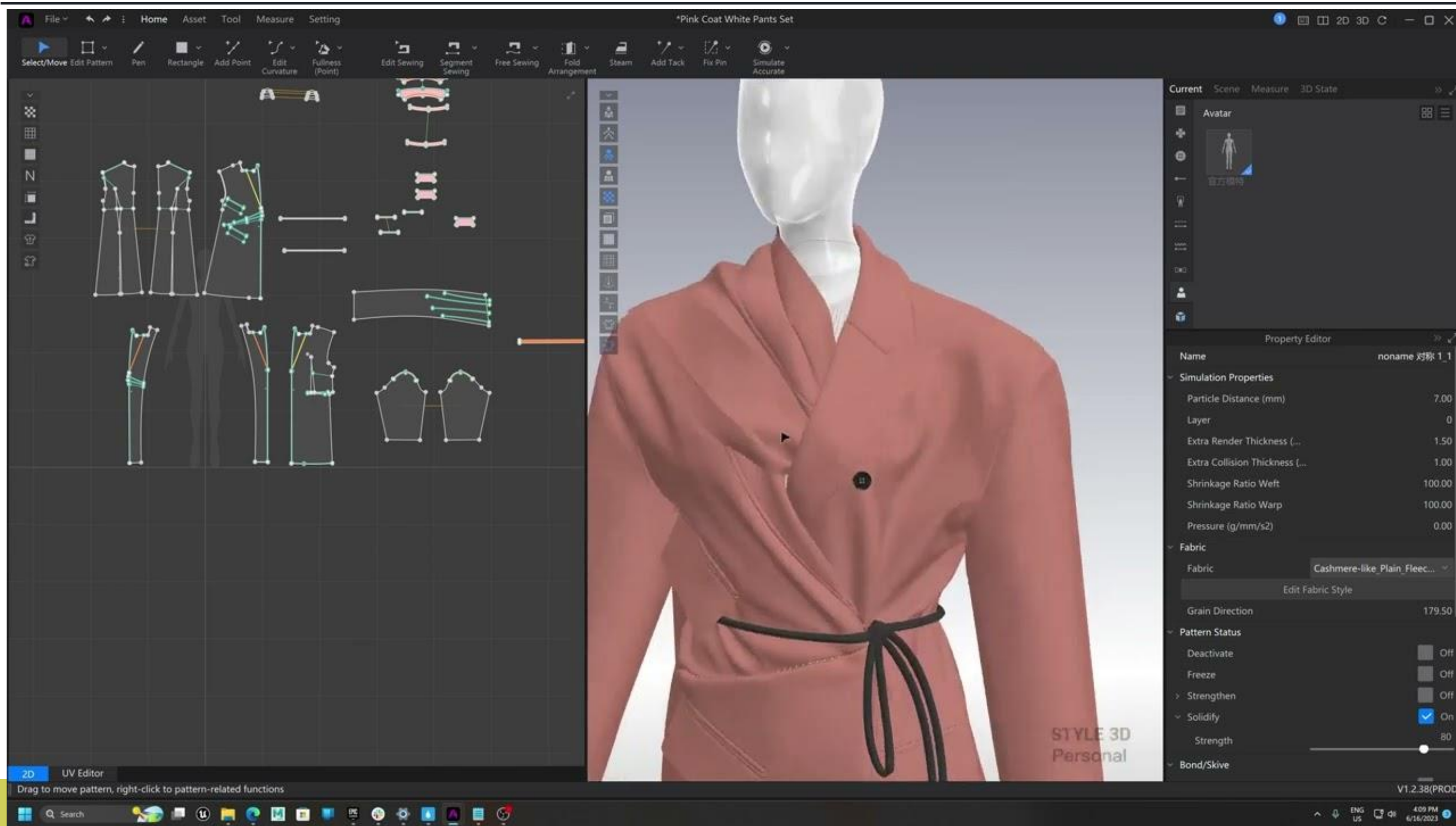
- Conoscenza delle tecniche di cucito, modellistica, manipolazione tessile e realizzazione di capi di abbigliamento
- Familiarità con vari tessuti, le loro proprietà e l'idoneità all'upcycling
- Padronanza delle conoscenze e delle tecniche per la realizzazione di capi di abbigliamento attraverso programmi di progettazione 3D

## Competenze Pedagogiche

- Esperienza come formatore per adulti, capacità di comprenderne gli stili e i ritmi di apprendimento.
- Ottime capacità comunicative e di presentazione per coinvolgere gli studenti



**STILISTA DI MODA PROFESSIONISTA ESPERTO IN DESIGN 3D o  
FORMATORE MODELLISTA DI MODA ESPERTO IN DESIGN 3D**



# Modulo 6



# Unità Formative

# Unità Formative del Modulo 6

Queste Unità di Formazione compongono il Modulo 6



01

## Il 3D design come supporto alla moda sostenibile e eco-responsiva

Introduce brevemente le principali caratteristiche e gli aspetti operativi della progettazione 3D a supporto di un processo di progettazione della moda più sostenibile. Chiarisce il significato dell'adozione del 3D nella progettazione e nella prototipazione per promuovere la riduzione degli sprechi e, di conseguenza, l'impatto ambientale.

Durata  
**1 ORA**

02

## I programmi per il 3D fashion design più diffusi: alcuni esempi

Fornisce una panoramica generale sui programmi 3D più utilizzati per la modellistica e la costruzione di capi, mostrandone le principali caratteristiche, funzioni, punti di forza e vantaggi per il processo di progettazione (ad esempio, misurazioni di precisione, ottimizzazione dei tempi, riduzione degli sprechi, simulazione della vestibilità, riduzione dei costi, ecc.).

Durata  
**1 ORA**

# Unità Formative del Modulo 6

Queste Unità di Formazione compongono il Modulo 6



03

## Il design sostenibile: un'attività ibrida 2d-3d

Permette agli studenti di tradurre un modello 2D in un progetto 3D e di testare in pratica come integrare la modellazione tradizionale realizzata su carta con la tecnica 3D.

Durata  
**2 ORE**

04

## Focus Tecnico su BLENDER Programma gratuito per la progettazione 3D

Introduce gli studenti ad un software gratuito specifico per la progettazione 3D, adatto ad essere applicato anche alla moda, consentendo loro di utilizzare i suoi comandi fondamentali per abbozzare il progetto e trasformarlo in 3D personalizzando materiali, texture e avatar, applicando anche tecniche di modellazione 3D e simulazione dei tessuti.

Durata  
**4 ORE**



Di seguito sono elencati i link relativi ai programmi 3D più conosciuti e diffusi per il fashion design, compresi programmi open source e programmi a pagamento (per il download)

- **PROGRAMMI GRATUITI**

- <https://www.blender.org/>
- <https://www.tinkercad.com/>
- <https://www.sketchupitalia.it/prodotti/sketchup-free>
- <https://openscad.org/>

- **PROGRAMMI PROFESSIONALI A PAGAMENTO**

- <https://www.clo3d.com/en/>
- <https://www.marvelousdesigner.com/>
- <https://optitex.com/>
- <https://tailornova.com/>

- **Programmi per Windows/macOS**

- Adobe Illustrator <https://www.adobe.com/it/products/illustrator.html>
- Vstitcher <https://browzwear.com/products/v-stitcher>
- Tuka3D <https://tukatech.com/tuka3d/>

**PROGRAMMI  
PER IL 3D  
DESIGN**