Produire et composer des illustrations numériques

Clo, Rendu et illustration numérique

Certifiante | Formation continue

Réf. : 26230738F — Mise à jour : 3 novembre 2026

Organisme responsable : **FORMALISA INSTITUT**

Présentation de la formation

Objectifs

Produire des illustrations numériques de mode à partir de prototypes 3D réalisés dans Clo, de la création des éléments à leur export pour l'impression ou le digital, en intégrant l'IA, l'accessibilité et l'écoconception.

Programme

• Parcourir l'interface et naviguer dans le projet
Gérer l'affichage des menus, barres d'outils, fenêtres et palettes
Identifier les catégories d'outils principaux
Orienter la vue du dessin / modèle
Effectuer des déplacements panoramiques et zoom étendu

• Dessiner et modifier un patron
Utiliser les outils de dessin (polygones, polygones internes)
Exploiter les différents types de sélection
Modifier et ajuster les patrons avec les outils de transformation (transform, edit pattern)
Utiliser les outils similaires en 3D
Utiliser les options de symétrie

• Simuler un vêtement
Maîtriser les points d'arrangements et coudre les patrons pour créer un vêtement
Simuler le vêtement sur un avatar
Importer et adapter son avatar aux mesures

• Assembler et configurer des scènes 3D
Importer des objets 3D (vêtements, accessoires) et les assembler dans une scène
Ajuster les positions et échelles
Organiser l'ordre des vêtements pour constituer un ensemble
Nommer explicitement patrons, matériaux et objets pour faciliter l'édition et la collaboration

• Paramétrer les angles de vue caméra
Créer et enregistrer un point de vue caméra
Positionner les caméras et ajuster les points de vue
Configurer les paramètres de caméra : position, hauteur, point de visée, focale • Attribuer et paramétrer un matériau

Importer, modifier et assigner des tissus depuis la bibliothèque de modèles
Définir la texture, la couleur et la transparence du graphique
Paramétrer les cartes PBR (normales, de déplacement, d'opacité, de rugosité, métallique)
Ajouter des imprimés all-over ou placés sur les vêtements 3D
Appliquer des textures de tissus réalistes générées par IA

• Eclairer la scène
Contrôler l'incidence de la lumière de l'environnement naturel
Créer et orienter des sources d'éclairage artificiel
Ajuster les paramètres des ombres

• Organiser et gérer les éléments de sa bibliothèque
Importer et éditer des trims, boutons, zippers et les sauvegarder dans sa bibliothèque
Attacher une série de boutons ou trims pour un vêtement

• Éditer un patron pour une production physique
Utiliser les outils de couture, annotations et droit-fils pour préparer le patron à la production
Réaliser le placement du patron sur une laize de tissu
Éditer un dessin technique à partir de la 3D pour la production

• Réaliser un rendu optimisé de son vêtement
Réaliser un rendu photoréaliste et l'exporter en .JPG ou .PNG
Paramétrer le moteur de calcul selon les exigences de qualité, de format et d'écoconception (temps de calcul, résolution, poids des fichiers)

Certifications préparées et métiers visés

Niveau d'entrée
Sans niveau spécifique

Liste des certifications

Produire et composer des illustrations numériques
Code RS : 7760

Dates et lieux de formation

N° session	Modalité	Lieu	Du	Au
2439977S	À distance	—	03/11/2026	31/12/2027

Source : GREF Bretagne #26230738F