

Corso di CLO 3D Per La Creazione Abiti E

Accessori

Software: CLO

CLO è un software di progettazione e simulazione virtuale utilizzato dalle aziende di moda per creare modelli 3D di abbigliamento e accessori. Risponde alle esigenze del settore moda in continua evoluzione, dando la possibilità di progettare un capo d'abbigliamento fino ad un'intera collezione di moda grazie alla creazione di capi virtuali. Il designer può testare e modificare rapidamente le idee senza aver creato il prototipo fisico, riducendo così i costi e i tempi di sviluppo.

Obiettivi:

Fornire competenze progettuali e tecniche nel design di moda digitale. Gli obiettivi didattici includono la comprensione delle funzionalità del software, la creazione di modelli 3D di capi d'abbigliamento e la simulazione realistica dei tessuti.

Al termine del corso i corsisti saranno in grado di creare render avanzati per creare immagini e presentazioni professionali dei modelli virtuali. Attraverso le nuove competenze tecnologiche i corsisti potranno esplorare nuove idee in modo più veloce ed efficace in un ambiente digitale e innovativo.

Programma del corso:

Software

Nozioni base del software per potersi muovere nel programma

- Navigazione nell'area 2D e 3D
- Libreria
- Strumenti base
- Salvataggi
- Esercitazione

Avatar

Personalizzazione dell'avatar

- Importazione avatar e modifiche estetiche
- Impostazioni misure avatar
- Scheletro e posa dell'avatar
- Salvataggi
- Esercitazione

Cartamodelli

I diversi modi per poter creare e modificare un cartamodello

- Creazione cartamodello da una base
- Creazione cartamodello da un'immagine



- Importazione cartamodello DXF
- Cucire i cartamodelli
- Simulazione dei tessuti
- Esercitazione

Modifiche del cartamodello

- Simmetrizzare i cartamodelli
- Tagliare e unire i cartamodelli
- Clonazione cartamodello
- Strumenti per modificare i cartamodelli
- Esercitazione

Tessuti

Tecniche avanzate per ricreare un tessuto

- Proprietà estetiche (mappe)
- Proprietà fisiche
- Simulazione del tessuto
- Texture
- Grafica
- Salvataggi
- Esercitazione

Strumenti

Utilizzo dei diversi strumenti nell'area 2D e3D

- Bottoni e zip
- Impunture e puckering
- Piping e bindello
- Piegatura e adesivo
- Elastico e arriccio
- Pressione e restringimento
- Esercitazione

Rendering

Fase finale del progetto - creare un render

- Vista personalizzata
 - Varianti colore
 - Sfondo/ambientazione
 - Impostazioni render
 - Impostazioni luci
 - Impostazioni Ai
 - Esercitazione
- **Per ogni modulo sono previste esercitazioni pratiche**