

Programme de formation CLO3D Initiation

Ce parcours permet de découvrir CLO3D et d'acquérir une méthode de travail progressive, de l'importation ou de la création d'un patron simple jusqu'à l'assemblage, la simulation, la personnalisation et la présentation d'un vêtement en 3D.

Durée	30 heures, soit 10 séances de 3 heures
Organisation	1 séance par semaine sur environ 10 semaines, ou 2 séances par semaine sur environ 5 semaines
Format	Cours particulier en visioconférence avec accompagnement personnalisé
Tarif	600 € avec possibilité de paiement en 3 fois
Adaptation	Contenu ajusté au niveau, aux objectifs et au projet de l'apprenant

Public concerné

Modélistes, stylistes, créateurs de mode, étudiants et professionnels souhaitant découvrir la conception de vêtements en 3D avec CLO3D.

Sophie Montrichard • Styliste modéliste et formatrice CLO3D • Près de 30 ans d'expérience

Prérequis

- Aucune connaissance préalable de CLO3D n'est nécessaire.
- Une connaissance générale du vêtement, du patronage ou de la création de mode est recommandée.
- Disposer d'un ordinateur PC ou Mac compatible avec CLO3D, d'une souris et d'une connexion Internet stable.
- Installer une version d'essai ou disposer d'une licence active de CLO3D avant le début de la formation.
- La connaissance de Photoshop ou d'Illustrator peut être utile, mais elle n'est pas obligatoire.

Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, l'apprenant sera capable de construire et de présenter un modèle simple en 3D à partir d'un patronage existant, d'une illustration ou d'un projet personnel.

- Utiliser les principaux espaces de travail et outils de CLO3D.
- Importer ou créer un patron simple et l'organiser autour d'un avatar.
- Assembler, simuler et ajuster un vêtement en 3D.
- Personnaliser le produit avec des matières, des couleurs, des motifs et des fournitures.
- Créer des variantes et préparer une présentation claire du modèle.

Contenu de la formation

1 Découvrir l'environnement CLO3D

- Comprendre le processus de création entre les espaces 2D et 3D.
- Prendre en main l'interface, les vues, les outils de navigation et le Gizmo.
- Ouvrir, enregistrer et organiser un projet de travail.

2 Préparer l'avatar et le patronage

- Choisir, paramétrer et ajuster un avatar.
- Importer un patronage au format DXF ou créer une base simple.
- Contrôler l'orientation et le positionnement des pièces.

3 Assembler le vêtement

- Organiser les pièces autour de l'avatar à l'aide des points et volumes d'arrangement.
- Créer les coutures et monter le vêtement.
- Ajouter des éléments simples tels que boutons et boutonnieres.
- Utiliser les outils de pliage, de plis et de fronces.

4 Simuler et ajuster le modèle

- Lancer la simulation et observer le comportement du vêtement.
- Ajuster le volume, l'orientation et la position des pièces.
- Effectuer les premières corrections du patron et contrôler les finitions.

5 Personnaliser et présenter

- Appliquer des matières, textures, couleurs, imprimés, logos et motifs placés.
- Créer des variantes de couleurs dans l'éditeur de coloris.
- Préparer des images et des captures vidéo pour présenter le modèle.

6 Découvrir le flux de travail professionnel

- Exporter les principales informations du vêtement et la nomenclature aux formats disponibles.
- Réaliser un placement pour évaluer la consommation de matière.
- Établir une fiche de mesures produit.
- Découvrir la récupération et le partage des éléments du dossier technique dans l'environnement CLO.

Méthode pédagogique

La formation alterne démonstrations, explications et exercices pratiques sur des modèles concrets. Le contenu est adapté à partir d'un questionnaire de positionnement et peut intégrer un projet personnel en lien avec le domaine d'activité de l'apprenant.

Suivi des acquis

La progression est vérifiée tout au long du parcours par la réalisation d'exercices pratiques, la correction des modèles et la finalisation d'un projet 3D.