



CRÉATION & CONCEPTION 4.0

en partenariat avec



FIT RETAIL
ENJOY TECHNOLOGY, BOOST CREATIVITY

Formation de 3 jours
(21 heures)



Pour qui ?

Stylistes, modélistes, chefs de produits



Participants

De 3 à 5 participants



Prérequis

- Avoir des bases de modélisme
- Être à l'aise avec l'informatique
- Avoir une connexion internet



Dates des sessions

08/09/10 juil 20 – 22/23/24 juil 20
05/06/07 août 20 – 19/20/21 août 20
02/03/04 sept 20 – 16/17/18 sept 20
07/08/09 oct 20 – 21/22/23 oct 20
04/05/06 nov 20 – 18/19/20 nov 20
02/03/04 dec 20



Modalité

Classe à distance



Evaluation

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers de multiples exercices à réaliser (50 à 70% du temps)

Inscription

Chloé Vasseur –
chloe.vasseur@ceti.com

www.ceti.com/formations/

Création d'un style CLO3D

3 jours – 1500€ TTC/personne - Formation à distance

Cette formation a pour objectif de savoir monter un prototype en 3D à partir d'un patronnage 2D (au format .DXF) et de maîtriser à la fois le volume et les finitions (matières & fournitures). La création de variantes coloris sera également abordée.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Appréhender le logiciel CLO3D
- Être autonome dans la réalisation d'un modèle de base 3D
- Créer des variantes de produits

PROGRAMME DE FORMATION

JOURNÉE 1 : Paramétrer son avatar et préparer son patronnage pour la 3D

- Présentation du processus
- Présentation du logiciel 3D
- Exercices pratiques autour de l'avatar (import et paramétrage), du patronnage (import et paramétrage)

JOURNÉE 2 : Positionner et monter son vêtement

- Appréhender le positionnement des pièces sur avatar, les outils de coutures et le montage d'un vêtement
- Maîtriser les différents tissus (pliures, plissés, fronces) et ajouter les accessoires
- Exercices pratiques : création d'un plissé de jupe, une pliure de col, montage du patronnage d'une chemise

JOURNÉE 3 : Régler son modèle et finaliser le rendu

- Ajuster la simulation 3D
- Importer des graphismes
- Créer des variantes de couleur
- Exercice pratique : monter une veste et créations des variantes

en partenariat avec



FIT RETAIL
ENJOY TECHNOLOGY, BOOST CREATIVITY

PROGRAMME DE FORMATION DÉTAILLÉ

JOUR 1 – PARAMÉTRER L'AVATAR ET PRÉPARER SON PATRONNAGE 3D

Matin : 09h30 – 12h30

PRÉSENTATION DU PROCESSUS

- ✂ Import de l'avatar et du patronnage
- ✂ Montage du patronnage sur l'avatar
- ✂ Application des matières
- ✂ Gestion des colorations et rendus

PRÉSENTATION DU LOGICIEL 3D

- ✂ Présentation de l'espace 2D et 3D
- ✂ Modulation des panneaux et des vues 2D et 3D
- ✂ Paramètres généraux : langues, unités
- ✂ Présentation des différents modules
- ✂ Utilisation des fonctionnalités de base
- ✂ Raccourcis des vues pour l'affichage 3D
- ✂ Accès aux bibliothèques
- ✂ Ajout dans l'interface des dossiers utilisateurs

Pause : 11h00 – 11h15

EXERCICE – IMPORT DE L'AVATAR

- ✂ Import avatar standard
- ✂ Changement de coiffure, pose, chaussures ...
- ✂ Création d'une pose et enregistrement
- ✂ Import autre avatar
- ✂ Positionnement de lignes de repères (avatar tape)

EXERCICE – PARAMÉTRAGE DE L'AVATAR

- ✂ Utilisation de l'avatar editor
- ✂ Sauvegarde des paramètres de taille de l'avatar
- ✂ Sauvegarde de l'avatar

Pause déjeuner – 12h30 – 13h30

Après-midi : 13h30 – 17h30

EXERCICE - IMPORT DE PATRONNAGE (VUE 2D)

- ✂ L'import de DXF AAMA : import et options à utiliser
- ✂ Positionnement et nettoyage des pièces de patronnage
- ✂ Suppression des pièces doubles

EXERCICE - PRÉPARATION DU PATRONNAGE POUR LE MONTAGE

- ✂ Utilisation des outils d'édition du modèle
- ✂ Ajouter un crantage
- ✂ Modification des tracés ou points en mode paramétré
- ✂ Fonction Cut / Cut & Sew
- ✂ Création de bascules de patronnage

Pause : 16h00 – 16h15

EXERCICE - OUTILS DE CRÉATION DIRECTE DE PATRONNAGE 2D

- ✂ Création et modification du patronnage
- ✂ Création des arrondis, pinces, bascules de pinces, pièces de patronnage
- ✂ Utilisation de valeurs précises

Fin : 17h30



CRÉATION & CONCEPTION 4.0

en partenariat avec



FIT RETAIL
ENJOY TECHNOLOGY, BOOST CREATIVITY

PROGRAMME DE FORMATION DÉTAILLÉ

JOUR 2 – POSITIONNER ET MONTER SON VÊTEMENT

Matin : 09h30 – 12h30

EXERCICE - PRÉPARER UN PATRONNAGE POUR MONTER UNE CHEMISE

POSITIONNEMENT DES PIÈCES SUR AVATAR

- ✍ Utilisation des points d'arrangement
- ✍ Ordre des pièces pour placement

APPRÉHENDER LES OUTILS DE COUTURE

- ✍ Indication et utilisation des outils de couturage, vapeur et de renfort de couture
- ✍ Profondeur des coutures (pour affichage)

Pause : 11h00 – 11h15

MONTER UN VÊTEMENT EN 3D

- ✍ Positionnement des éléments de patronnage avec les outils arrangement 2D et Déplacer
- ✍ Utilisation des points d'arrangement de l'avatar
- ✍ Les options d'affichage de la vue 3D : contrôle des coutures, affichage ou non de l'avatar, ...
- ✍ Simuler le vêtement

EXERCICE - MONTER LE PATRONNAGE DE LA CHEMISE

GÉRER LES OPTIONS D’AFFICHAGE 3D

- ✍ Affichages liés au vêtement, à l'avatar, aux garnitures, aux tissus, aux textures...

Pause déjeuner de 12h30 à 13h30

Après-midi : 13h30 – 17h30

APPRÉHENDER LES OPTIONS LIÉES AU TISSU

- ✍ Paramétrer et enregistrer ses tissus

EXERCICE – CRÉER UN PLISSÉ DE JUPE ET UNE PLIURE COL

- ✍ Création d'une pliure
- ✍ Notion des angles de pliure
- ✍ Utilisation des fonctions de plissés, notion des angles de pliure

Pause : 16h00 – 16h15

APPLIQUER DES FRONCES

- ✍ Paramétrage et application de fronces
- ✍ Création de plissés

APPLIQUER DES BOUTONS ET ZIPS

- ✍ Positionner des boutons et boutonnières
- ✍ Fermer la chemise
- ✍ Comment positionner un zip

EXERCICE – FINALISER LA CHEMISE AVEC UNE PLIURE DOS

Fin : 17h30

en partenariat avec



FIT RETAIL
ENJOY TECHNOLOGY, BOOST CREATIVITY

PROGRAMME DE FORMATION DÉTAILLÉ

JOUR 3 – RÉGLER SON MODÈLE ET FINALISER LE RENDU

Matin : 09h30 – 12h30

EXERCICE – MONTER UNE VESTE

UTILISATION DES ÉPINGLES

- ✎ Utilisation des raccourcis clavier <W> et <CTRL>
- ✎ Épingler une zone (Lasso ou rectangle)

Pause : 11h00 – 11h15

AJUSTEMENT DE SIMULATION

- ✎ Ajustements : paramètres tissus, particule distance, force de pli, profondeur de coutures, épaisseur et collision tissus
- ✎ Simuler la ouatine (paramètre Pressure)
- ✎ Disposition des éléments de patronnage et vêtements : Utilisation des fonctions de calques, sublayer et surperimpose
- ✎ Utiliser la fonction Strengthen

IMPORT DE GRAPHISME

- ✎ Import de fichiers AI (artwork/ rapport droit) et de fichiers PNG

Pause déjeuner de 12h30 à 13h30

Après-midi : 13h30 – 17h30

UTILISATION DU MODULE DE CRÉATION DE VARIANTES COLORWAY

- ✎ Prérequis de la coloration dans CLO
- ✎ Duplication de variantes et changements de couleurs des différents composants de la simulation

EXERCICE – CRÉER DES VARIANTES DE COULEUR DE LA VESTE

- ✎ Exports et rendus
- ✎ Afficher un rendu écran interactif
- ✎ Générer un rendu
- ✎ Gestion des paramètres des images / vidéos / lumière / emplacements fichiers

EXERCICE – RÉALISER DES RENDUS DE LA VESTE

Pause : 16h00 – 16h15

QUESTIONS / RÉPONSES UTILISATEURS

Fin : 17h30