

## Financement

Formation professionnelle continue  
Non conventionnée / sans dispositif

## Organisme responsable et contact

ARTWORK- VFX  
Mélodie Garinet  
06.49.76.90.53  
contact@artworkvfx.com

## Accès à la formation

## Publics visés :

Demandeur d'emploi  
Jeune de moins de 26 ans  
Personne handicapée  
Salarié(e)  
Actif(vé) non salarié(e)

## Sélection :

Dossier

## Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

## Conditions d'accès :

Aucune

## Prérequis pédagogiques :

- Être sensibilisé à la mode et à l'imagerie 3D
- Savoir naviguer sous Windows • Savoir installer un logiciel

## Contrat de professionnalisation possible ?

Non

## Objectif de la formation

Comprendre le contexte et l'histoire de création du logiciel CLO. Maîtriser l'interface utilisateur en 2D et 3D de CLO. Créer et personnaliser un avatar en 3D, en explorant les options de morphologie et de textures. Utiliser les outils de traçage sur la 2D et la 3D pour concevoir des vêtements sur l'avatar. Maîtriser le placement des tissus en 3D, y compris l'utilisation de la gravité et des épingles. Assembler les pièces du vêtement avec différentes options de couture. Savoir sauvegarder et enregistrer les créations, ainsi que importer des patrons au format CLO (.zprj). Appliquer des techniques de symétrie et d'organisation dans le processus de travail. Utiliser les options avancées 3D telles que freeze, solidify, et deactivate. Expérimenter avec l'animation 3D, le rendu, et les options d'exportation pour produire des rendus finaux de haute qualité.

## Contenu et modalités d'organisation

Modules 1-2 : Connaître l'interface Expliquer l'histoire et le contexte de création du logiciel. Différencier entre interface 2D et 3D. Explorer les panneaux, fenêtres, icônes et organiser l'interface. Modules 3-4 : Concevoir l'Avatar et traçer en 3D Comprendre le concept 3D de l'avatar. Utiliser les options de morphologies, textures et visualisation. Maîtriser les outils de traçage sur la 3D. Expérimenter le traçage d'un vêtement sur l'avatar. Modules 5-6 : Traçer en 2D, placer en 3D et coudre Utiliser les outils de traçage sur la 2D. Modifier le vêtement tracé en 3D et tracer d'autres pièces. Aider au placement des tissus en 3D sur le corps. Appliquer la gravité, épingles, visualisations et options. Assembler les pièces du vêtement avec des options de coutures. Modules 7-8 : Sauvegarder, importer et appliquer la symétrie Utiliser les options de sauvegarde et enregistrement du vêtement. Explorer les options d'importation avec démonstration (.zprj format CLO). Appliquer la symétrie et organiser le travail. Modules 9-10 : Explorer des options avancées Utiliser les notions de traçage et montage pour modifier un patron. Explorer les options 3D avancées : Freeze, solidify, strengthen, hide, show, deactivate. Importer un patron PDF avec détourage et montage. Ajouter des détails tels que poches, zips, surpiqûres, fronces, cordons, etc. Expliquer le concept de texture et personnalisation en 3D. Module 11-12 : Manipuler le mesh, poser et rendre Configurer les paramètres du mesh : particules, vertex, placement, etc. Expliquer le concept de rigging en 3D et le processus de pose. Expérimenter et choisir une pose pour la tenue personnelle. Expliquer le concept de rendu en 3D. Expérimenter avec la silhouette personnelle. Module 13-14 : Transformer un patronnage Monter une robe pré-patronnée en .zprj. Ajouter un col, des boutons et expliquer les options de lignes et pliures. Ajouter une doublure et des épaisseurs de tissu via les paramètres des pièces de tissu. Module 15 : Animer, industrialiser, mapper les UV, créer des palettes de couleurs, exporter Expliquer le concept d'animation 3D. Tester l'animation de la robe avec explication de l'option Wind. Effectuer un rendu fixe de la robe avec le mouvement du tissu figé. Utiliser

...  
Parcours de formation personnalisable ? **Oui** Type de parcours Individualisé

## Validation(s) Visée(s)

## &gt; Attestation de fin de formation

## Et après ?

Suite de parcours

Non renseigné

## Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00423793	du 01/01/2024 au 31/12/2024	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	FPC
00521429	du 01/01/2025 au 31/12/2025	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	FPC
00541622	du 01/12/2024 au 31/12/2025	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	FPC