Digital Fashion: Virtual Garments mit CLO - Produktentwicklung I

Unterrichtszeiten
Vollzeit

Ansprechpartner:in
0800 5015699
beratung@online-weiterbilden.com

Nächste Kurstermine
02.11.2026 - 29.12.2026
30.11.2026 - 29.01.2027
04.01.2027 - 26.02.2027

Entdecken Sie die digitale Modegestaltung mit CLO: In diesem praxisorientierten Kurs erarbeiten Sie in vier Projekten die 3D-Simulation von Bekleidung und erstellen jeweils eine Referenzarbeit für Ihr Portfolio. Sie gewinnen Sicherheit im Workflow von Material- und Schnittaufbau über Simulation und Passform bis zur professionellen Präsentation.

Sie bearbeiten vier kompakte Praxisprojekte: Von voluminösen Stepp- und Daunenwaren mit realistischen Steppstrukturen und Füllungen über Strick, Häkel und besondere Oberflächen mit lebendigen Garnoptiken, Maschen und Reliefs bis hin zu feiner Spitze und Unterwäsche, bei der Transparenz, Elastizität, Lagenführung und saubere Kanten zählen. Den Abschluss bildet das Korsett-Thema: formgebende Silhouetten mit Stäben, Abnähern, präzisem Paneling und charakteristischen Schnürtechniken – alles direkt in CLO umgesetzt.

Der Kurs bietet klare Struktur, praxistaugliche Workflows und hochwertige Visualisierung, damit Sie Entwürfe überzeugend präsentieren und professionell einsetzen können.

Kursinhalte

- Stepp- und Daunenwaren
- Strick-, Häkel- und besondere Oberflächen
- Spitze und Unterwäsche
- Korsett, Schnürungen und besondere Verarbeitungen

Voraussetzungen

Teilnehmende müssen über gute Deutschkenntnisse (Sprachniveau B2) und grundlegende Englischkenntnisse verfügen. Erfahrungen im Umgang mit Computern werden vorausgesetzt. Eine Affinität zu einem Kreativberuf oder Ausbildung darin sollte vorhanden sein. Die Kurse CLO - Basics I und CLO - Basics II sollten zuvor erfolgreich abolviert worden sein. Alternativ ist auch ein Leistungstest möglich.

Fähigkeitenerwerb

Teilnehmende vertiefen ihre Fachkenntnisse und erstellen Referenzprojekte im Entwurf und der Visualisierung von Kleidungsstücken, Accessoires und Outfits mit der Software CLO, die es ihnen ermöglichen, in verschiedenen Branchen eine Anstellung zu erhalten. Die branchenübergreifenden

Beschäftigungsmöglichkeiten ergeben sich auch durch die starke Überschneidung mit Inhalten, Techniken und Zielsetzungen der Mode- und Textilindustrie, des Produkt- und Industriedesigns, der Architektur, des Film- und Kommunikationsdesigns, aber auch mit dem Bereich Game-Design und der Bildhauerei.

Zielgruppen

Dieser Kurs richtet sich an Personen, die Kleidungsstücke, Accessoires und Outfits in 3D visualisieren wollen. Die Inhalte sind relevant für Personen aus den Bereichen der Modebranche, Designerbranche, Werbebranche, Produktentwicklung, Agenturen, Kleiderindustrie, Textilindustrie, Fotografie, Gestaltung, Mode-Schulen, Gamebranche, Filmbranche, dem Marketing und allgemein kreativen Berufen. Angesprochen sind auch Personen, die einen Wechsel in den kreativen Bereich anstreben. Zu nennende Berufe sind Mode-Designer, Bekleidungstechniker, Produktentwickler, Schnittmacher, Musterhersteller, Produktionsplaner, Technische Zeichner, Modeberater, Stylisten, Modellagenturen, Fotografen, Designer, Grafiker und Mediengestalter.

- Arbeitssuchende
- Menschen ohne Berufsabschluss
- Berufsrückkehrer*innen
- Beschäftigte
- Unternehmen

Förderungsmöglichkeiten

- Agentur für Arbeit
- Berufsförderungsdienst der Bundeswehr
- Bildungsgutschein (BGS)
- Jobcenter
- Renten- und Unfallversicherungsträger

Unsere Partner

Link zum Bildungsangebot

https://www.online-weiterbilden.com/bildungsangebot/92212376/digital-fashion-virtual-garments-mit-clo-produktentwicklung-i