

## Digital Fashion: Virtual Garments mit CLO - Produktentwicklung II

---



### Ihr Ansprechpartner

0800 5015699

beratung@online-  
weiterbilden.com

---

Dieser Kurs vermittelt Ihnen anhand von vier Projekten Kenntnisse und Fähigkeiten in der praktischen Anwendung der Software CLO, wobei Sie jeweils Referenzarbeiten erstellen. Dazu gehören folgende Themen:

1. Knöpfe, Reißverschlüsse und andere Zutaten / Buttons, Zippers and Trims
  2. Pelz und Denim / Fur and Denim
  3. Schuhe und Accessoires / Shoes and Accessories
  4. Handtaschen / Bags
- 

### Kursinhalte

- Knöpfe, Reißverschlüsse und andere Zutaten / Buttons, Zippers and Trims
  - Pelz und Denim / Fur and Denim
  - Schuhe und Accessoires / Shoes and Accessories
  - Handtaschen / Bags
- 

### 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 absolviert 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

Diese Weiterbildung ist geeignet für 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
- Beschäftigte
- Berufsrückkehrer\*innen
- Menschen ohne Berufsabschluss
- Unternehmen

---

## Förderungsmöglichkeiten

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

---

## Unsere Partner



---

## Download-Link

<https://www.online-weiterbilden.com/bildungsangebot/9228952/digital-fashion-virtual-garments-mit-clo-produktentwicklung-ii.pdf>