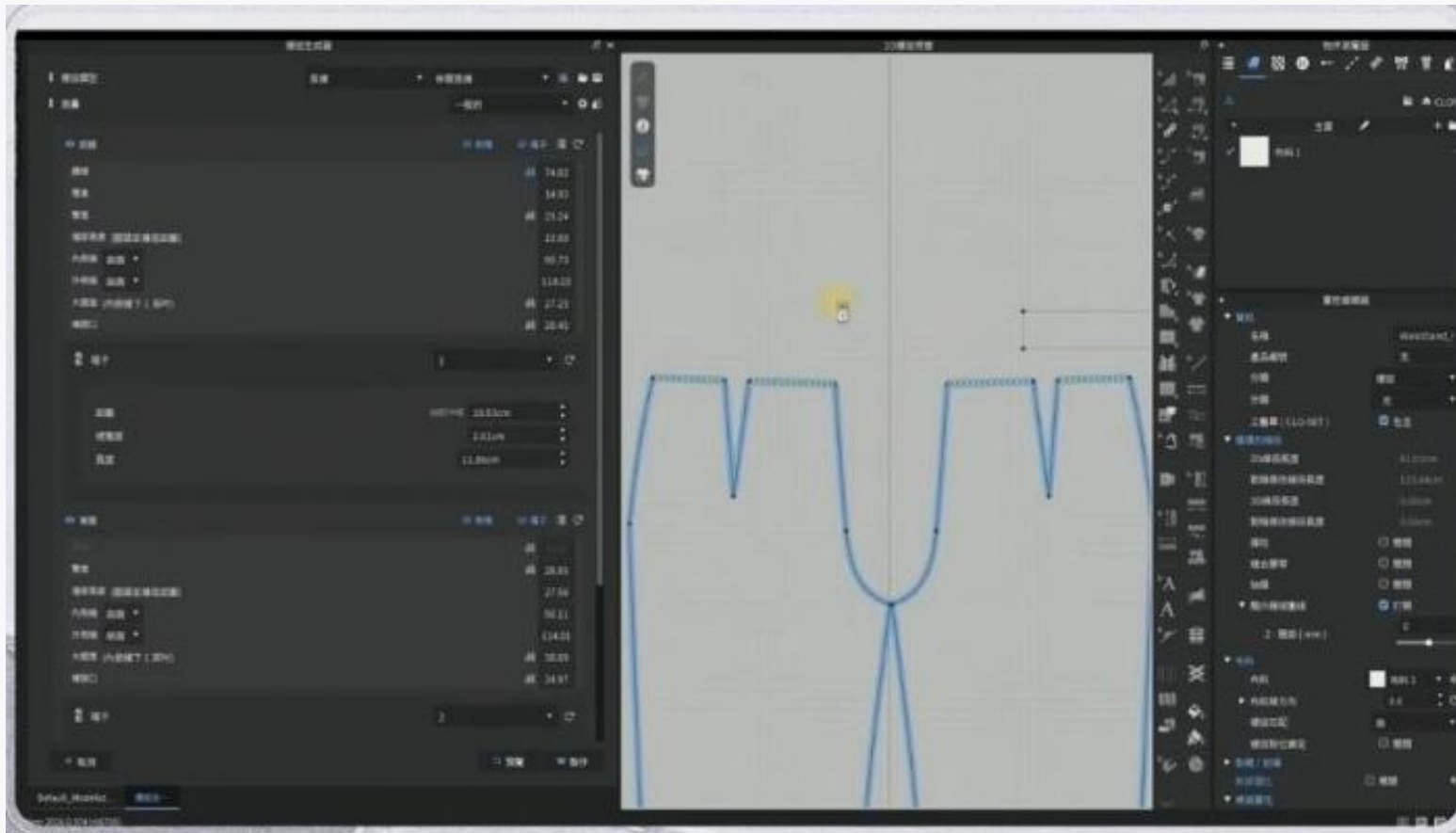


單元三

CLO 3D 與 AI 建版與設計呈現

虛擬試穿、造型分割、布料紋理與 AI 影像

版片尺寸與參數

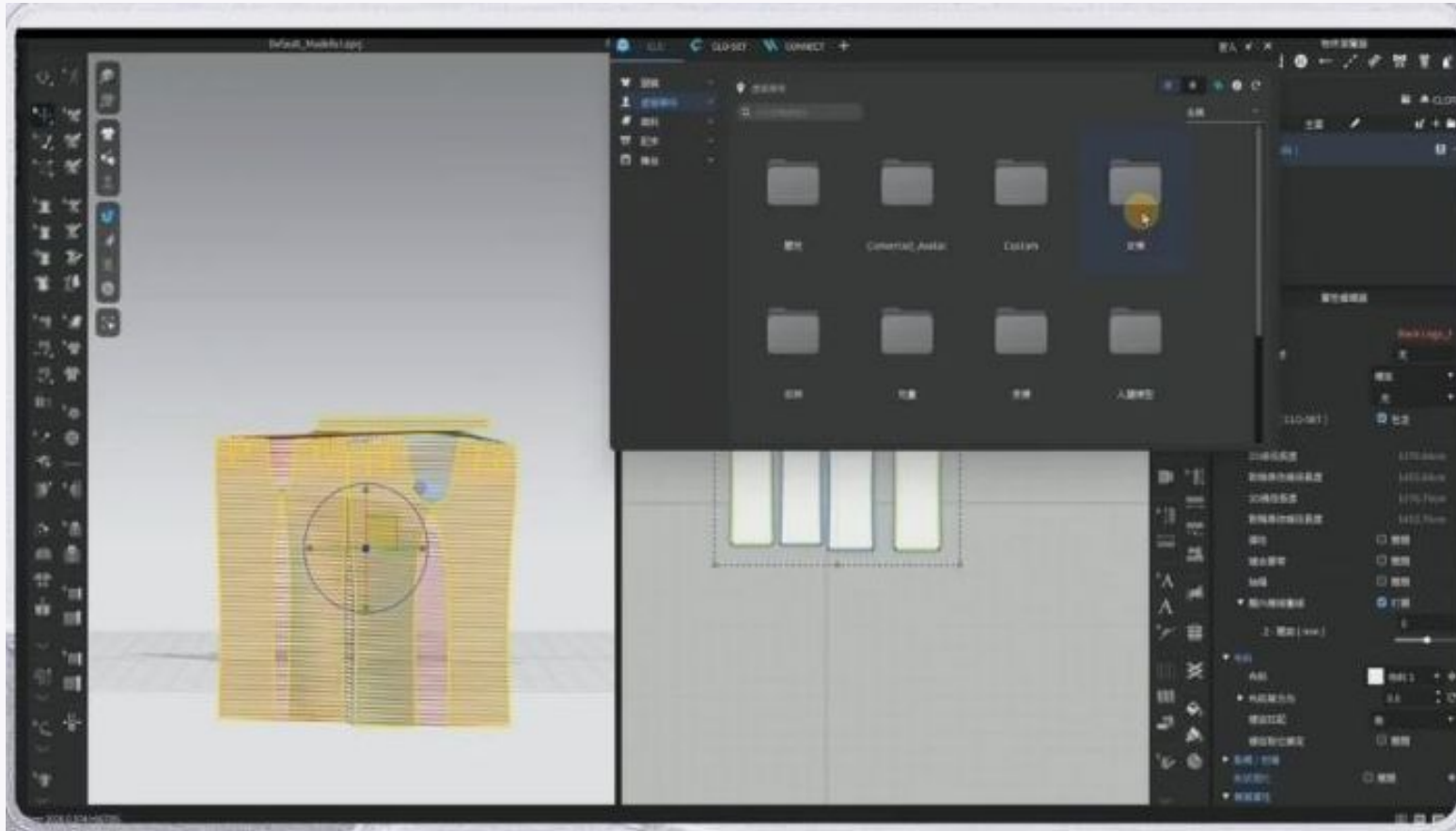


在參數面板設定尺寸。

對照 2D 版片，
觀察輪廓與開口位置。

原片另說明整圈尺寸的
設定方式，輸入時可回看
欄位的計算範圍。

載入虛擬人物

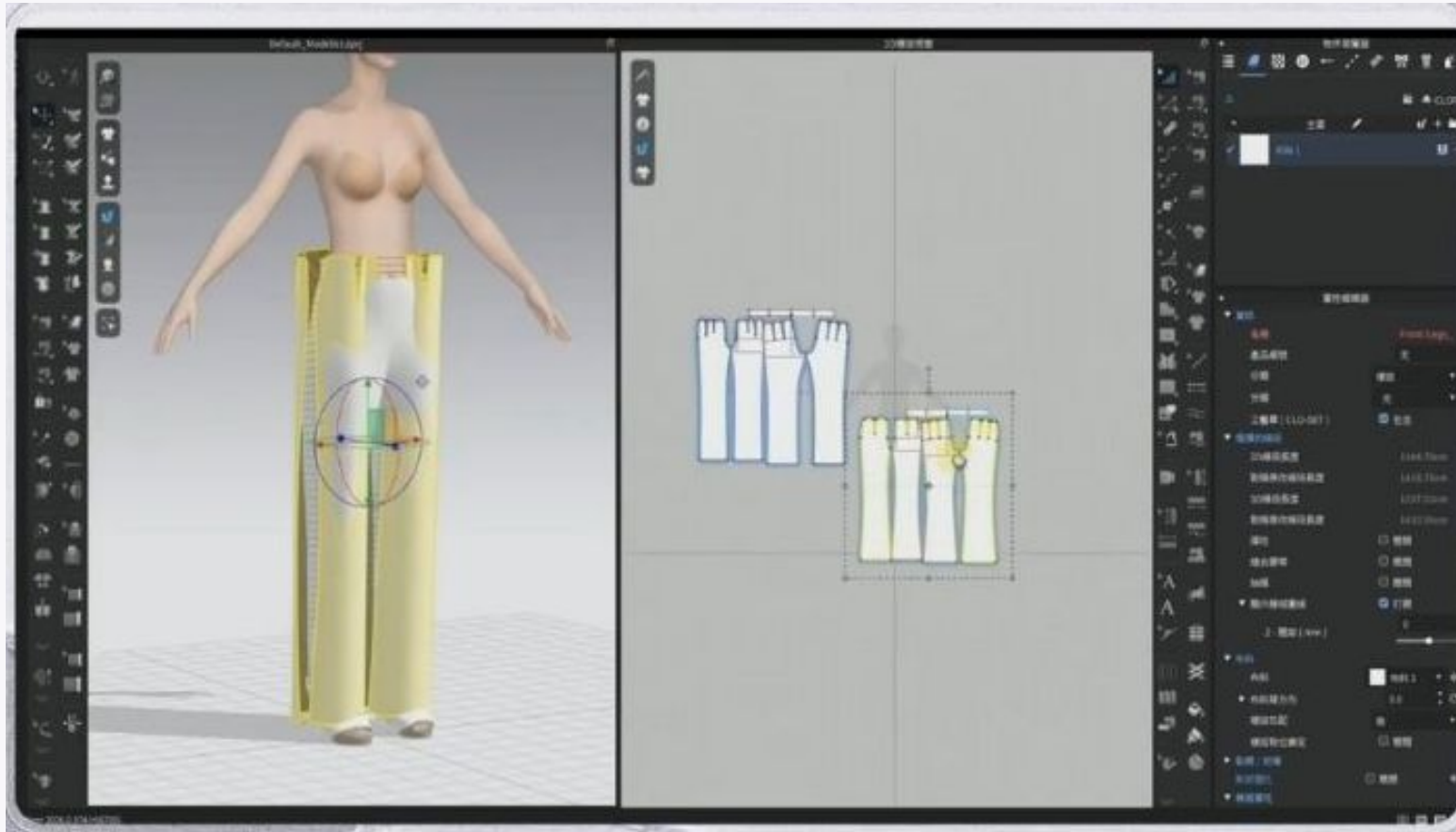


從資料庫選取虛擬人物，
加入目前的服裝場景。

本段為版片配置與
後續試穿準備人物。

原片展示資料庫的
資料夾選取畫面。

版片配置與人物對照

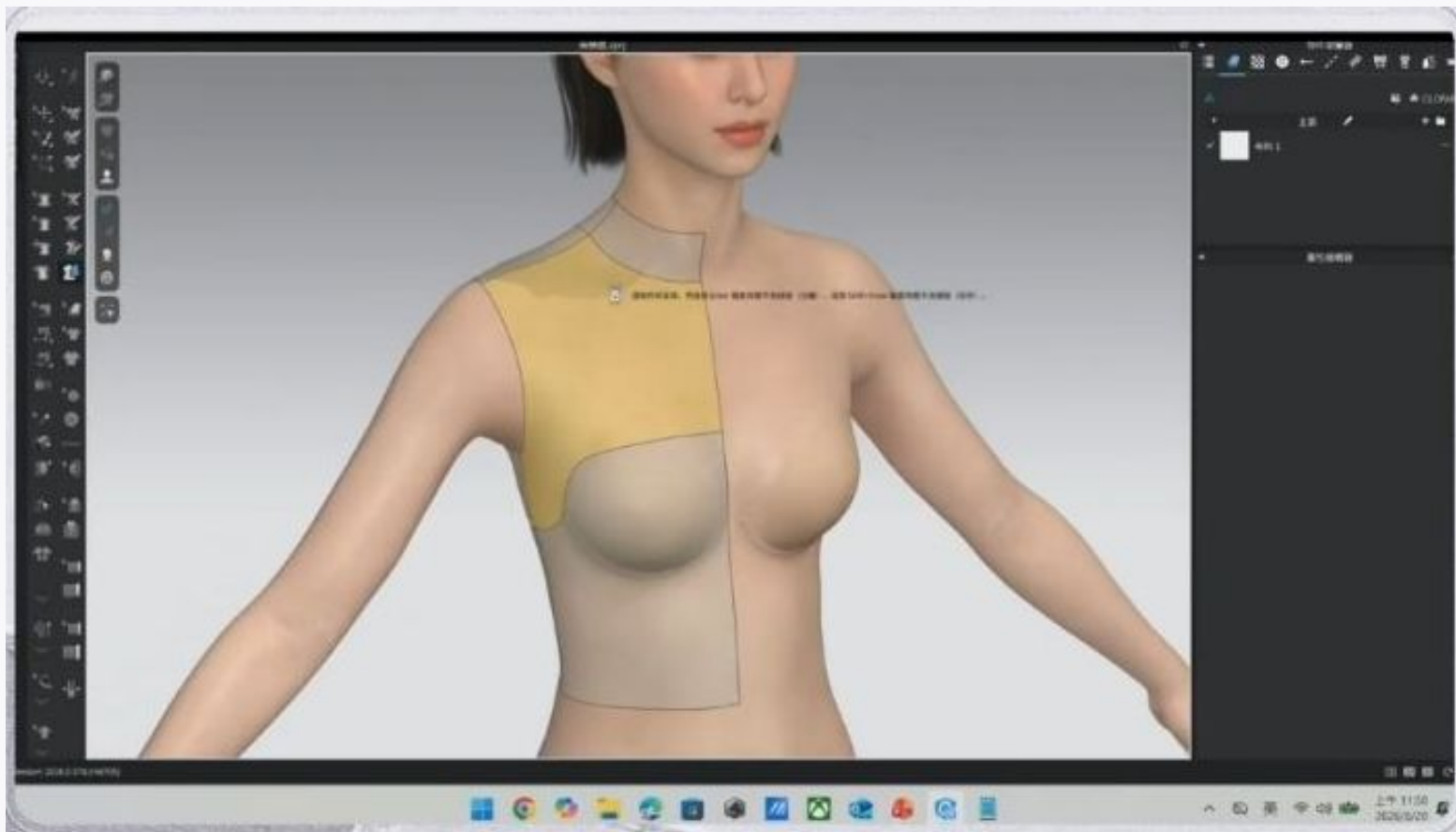


在人物周圍配置版片。

3D 視窗呈現空間位置，
2D 視窗保留平面輪廓。

選取版片時，
可搭配操作軸檢查位置。

人物表面的區域選取

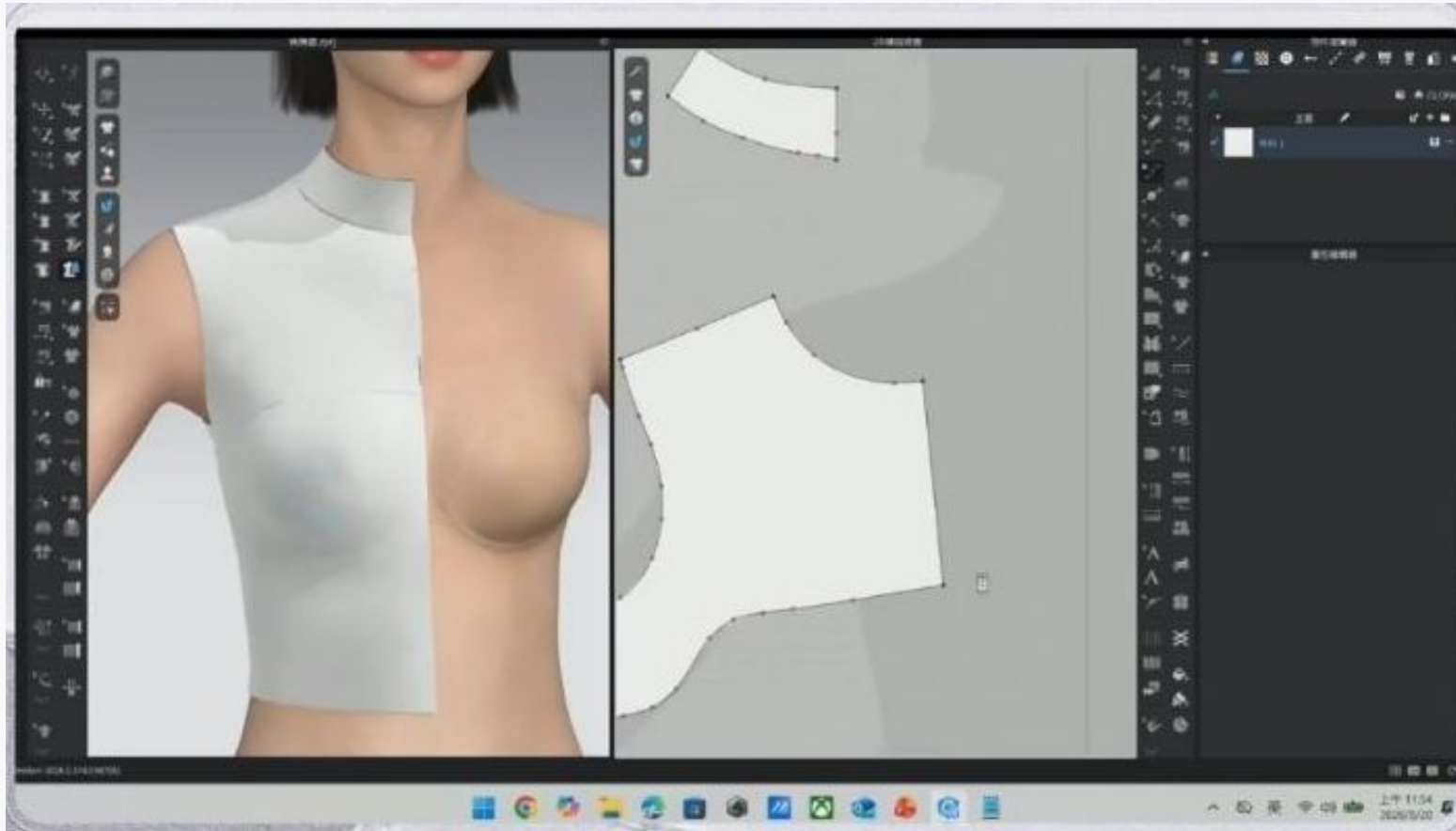


先在人物表面建立
封閉的服裝輪廓區域。

選取的區域以黃色顯示。

原片說明可一次多選，
便於處理多個部位。

2D 版片整理

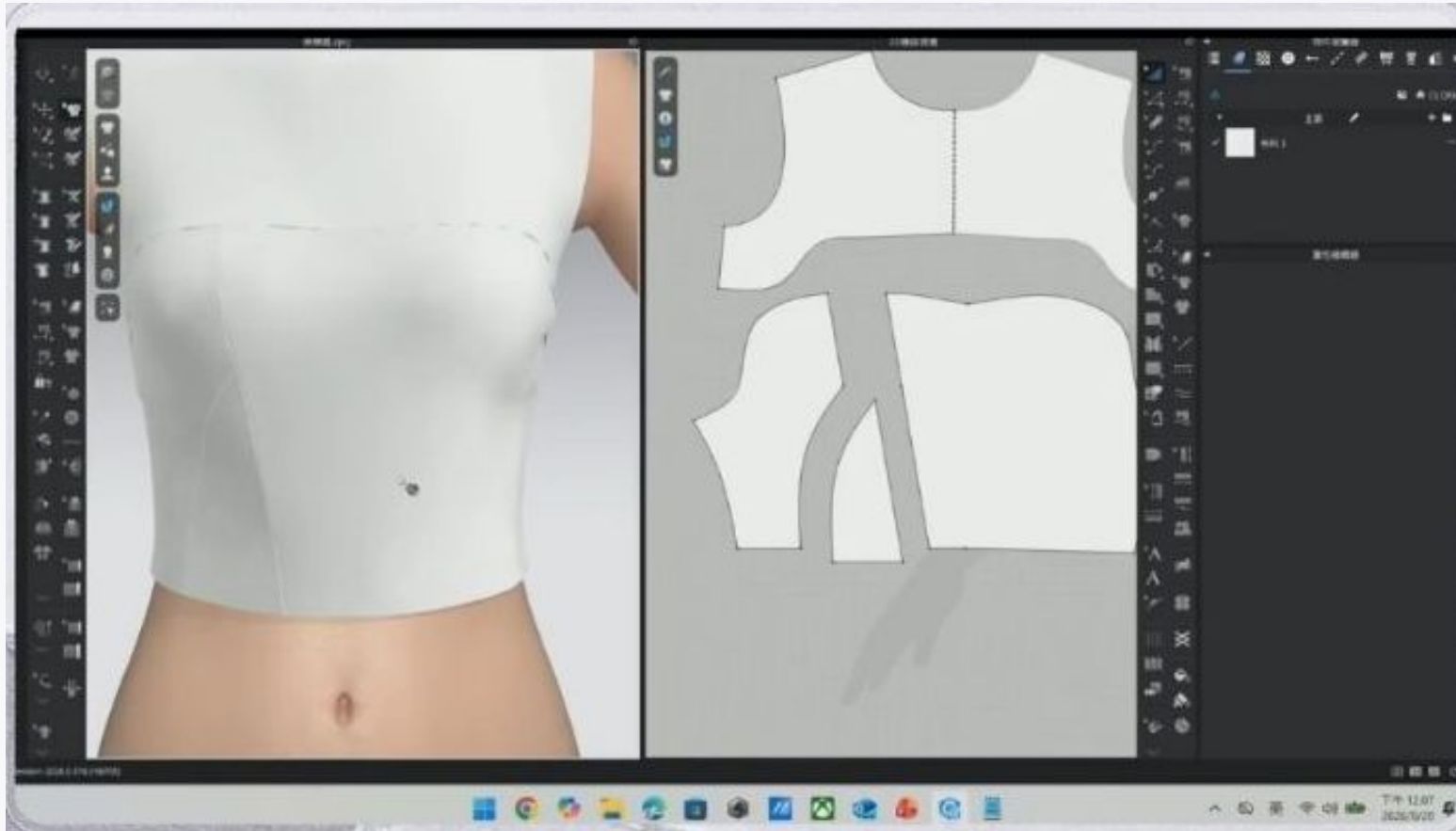


在 3D 與 2D 視窗間，
核對已建立的版片。

原片示範框選後使用
刪除鍵清理內容。

重點是保留需要的輪廓
與接合部位。

依造型線分割版片



畫面把上身版片分為
胸部上方與下方區塊。

對照 3D 接縫與 2D 分片，
檢查造型線的走向。

原片示範先畫線，
再判斷是否需要分割。

布料預覽與套用

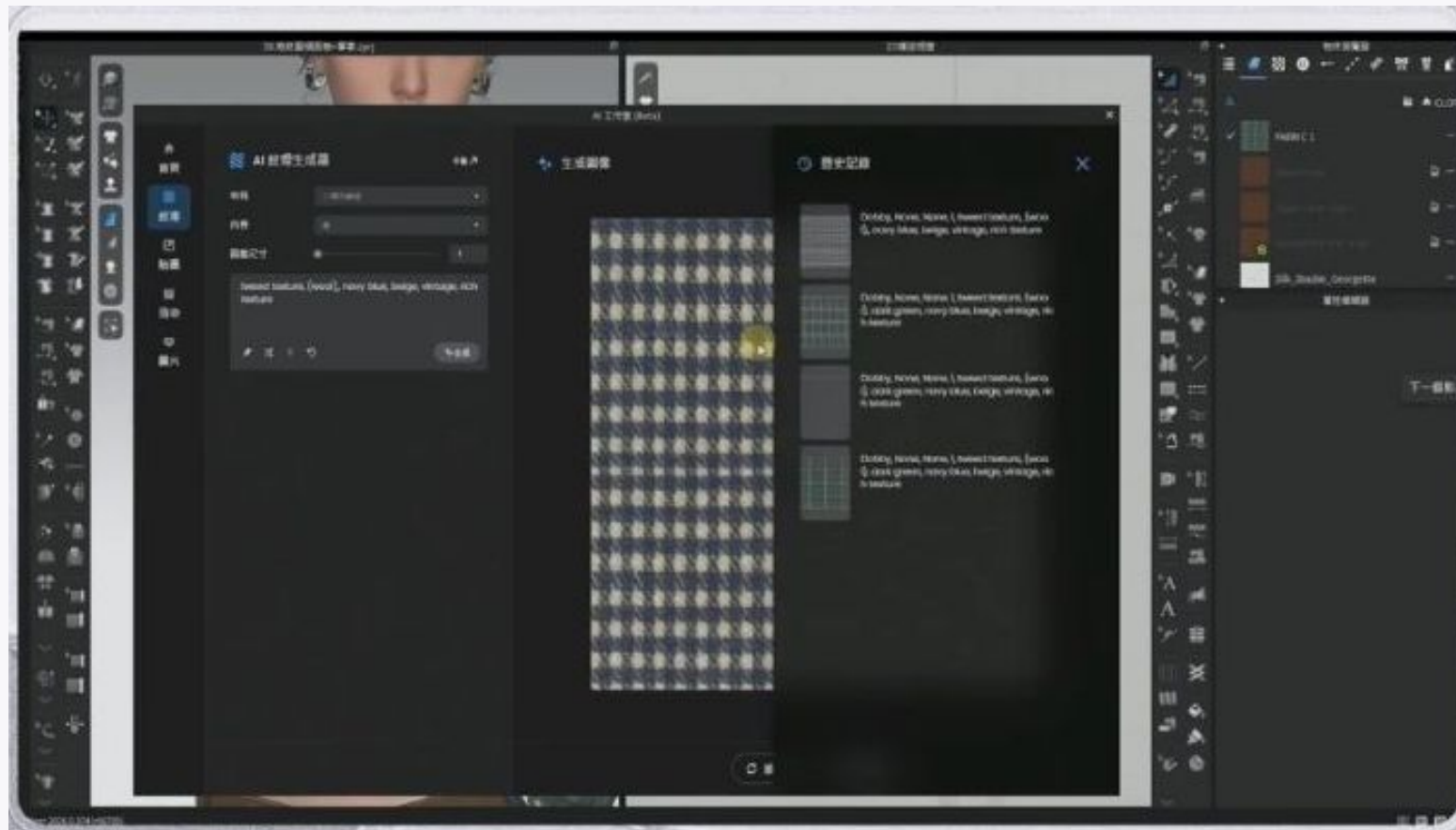


在布料設定視窗中，
檢視垂墜預覽與參數。

確認後按下套用，
把設定帶回服裝。

本段以褲裝搭配布料
預覽進行示範。

AI 紋理生成與紀錄

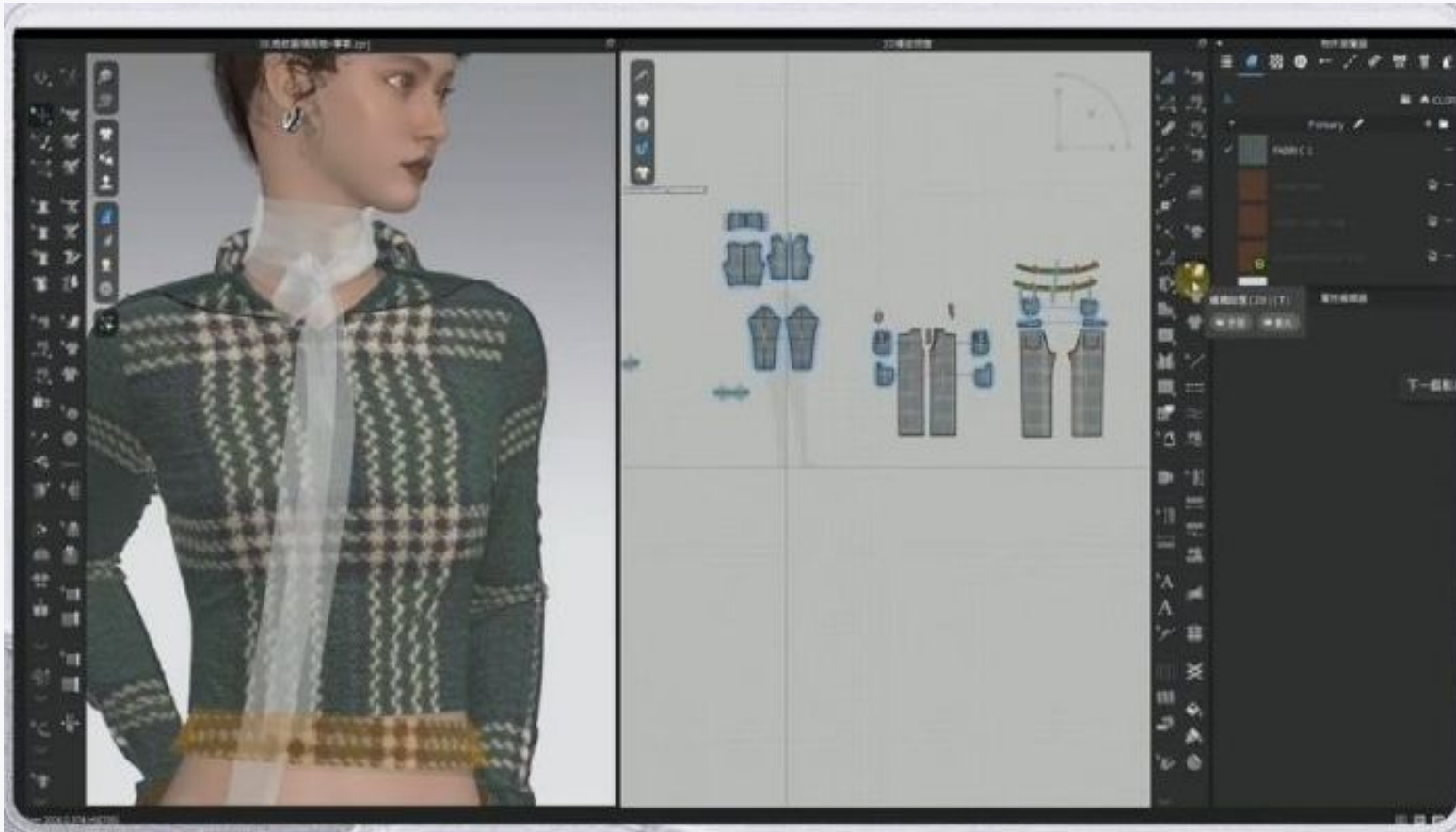


輸入文字提示生成布紋。

範例顯示深淺交錯格紋，
右側列出先前生成結果。

可從歷史紀錄回看，
比較不同的紋理。

服裝紋理的編輯

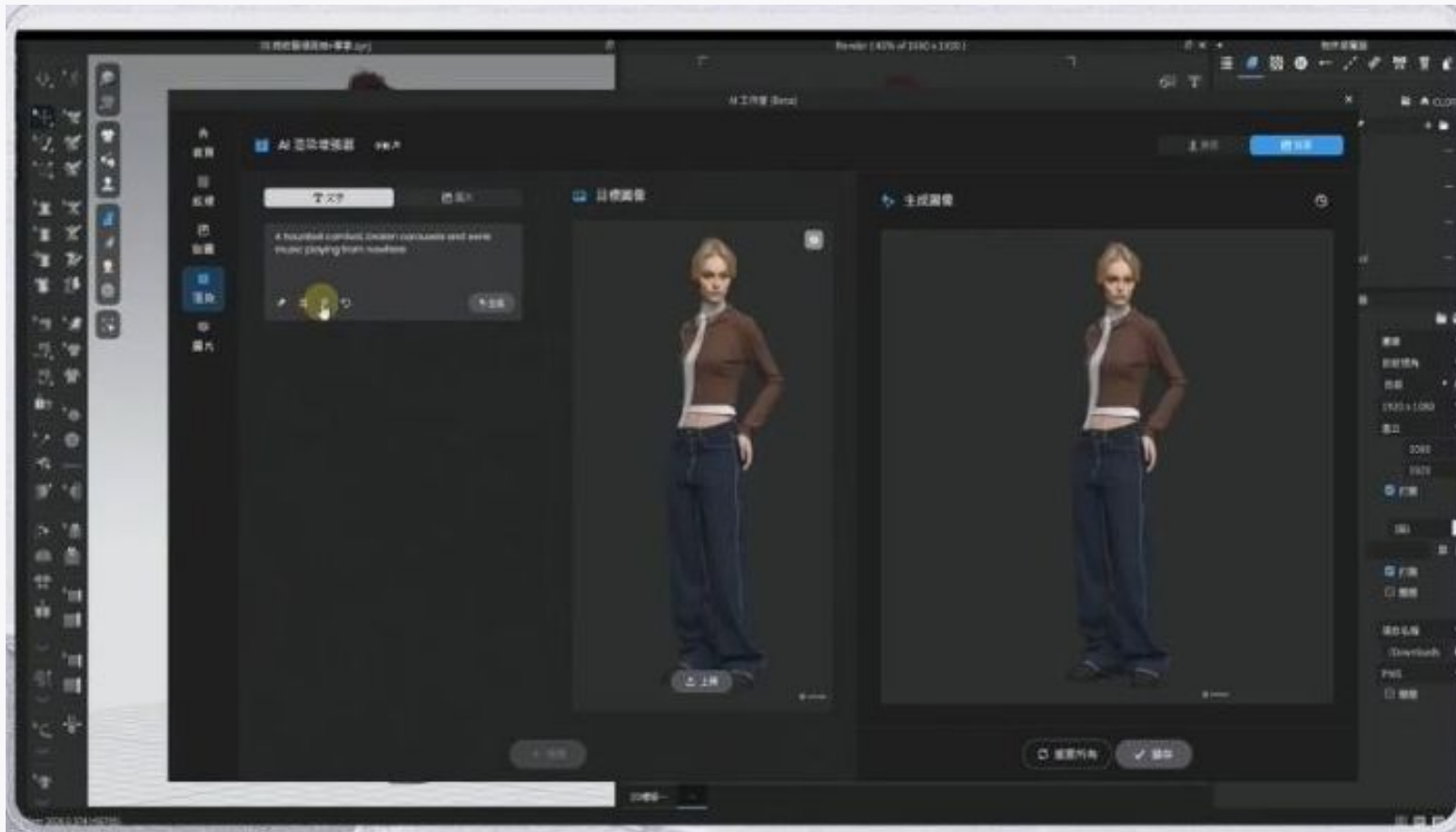


紋理套用到服裝後，
以編輯紋理工具調整。

在 3D 視窗查看外觀，
同時對照 2D 版片。

本段以格紋服裝示範
不同版片上的布紋呈現。

AI 人物影像對照

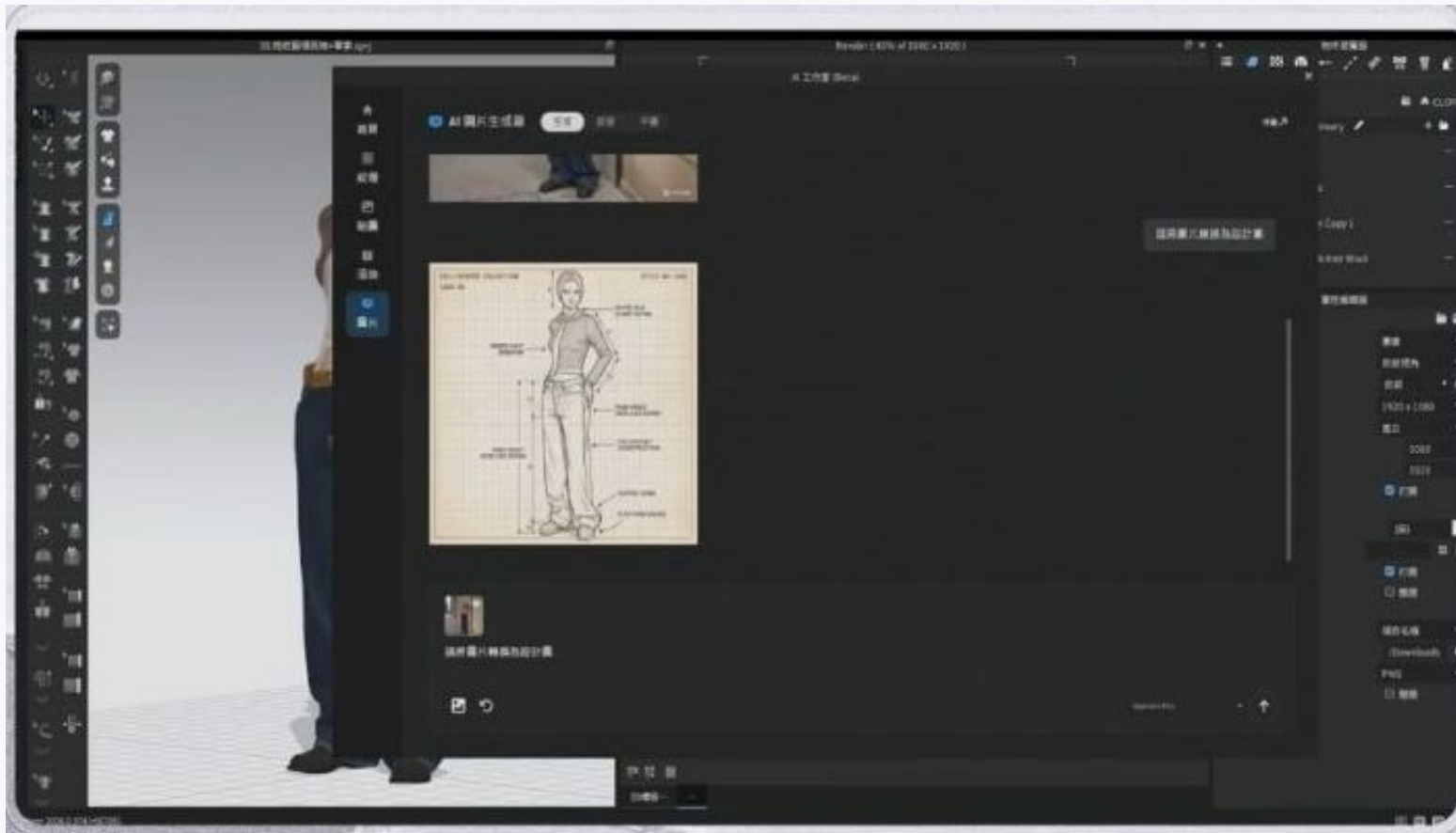


服裝人物影像搭配
文字描述或參考人像。

左右對照輸入影像
與生成後的人物影像。

原片說明仍可透過
關鍵字調整描述。

AI 生成圖稿



以文字敘述搭配圖片輸入。

原片展示技術圖風格的人物與服裝圖稿。

檢視圖稿輪廓與標示，確認是否符合設計需求。

來源與回看索引

CLO 3D AI於成衣業導入應用與案例解析3

00:09 版片尺寸與參數

06:45 載入虛擬人物

13:20 版片配置與人物對照

16:20 人物表面的區域選取

23:55 2D 版片整理

38:10 依造型線分割版片

43:25 布料預覽與套用

49:05 AI 紋理生成與紀錄

53:15 服裝紋理的編輯

54:35 AI 人物影像對照

1:03:15 AI 生成圖稿