

CLO 사실성 비교 검증 가이드

Check List

Avatar

- ✓ 3D와 실제 avatar가 동일한 avatar인지 확인

Garment

- ✓ 실제 샘플에 사용된 패턴과 프로그램에 사용된 패턴이 동일한지 확인
- ✓ Avatar에 의상이 입혀진 위치가 동일한지 확인
- ✓ Hi-Res Garment 툴을 사용해서 의상의 완성도를 높였는지 확인
- ✓ 샘플에서 사용된 원단과, 프로그램의 제작된 물성이 동일한지 확인
- ✓ 샘플 제작시 의상의 실루엣에 영향을 줄만한 테크닉이 사용되었는지 확인하고, CLO에서 동일하게 그 기법들이 동일하게 적용되었는지 확인합니다.

Avatar

✓ Avatar와 실제 Dress form의 사이즈 스펙이 동일한지 확인 하세요.

Dressform의 가슴, 허리, 엉덩이 둘레의 실측 사이즈와 Avatar의 사이즈를 비교해 주세요.



3D창 툴바의 Measure툴을 사용 할 수 있습니다.



- ✓ **실제 샘플과 3D의 길이 차이가 많이 나는 경우,
샘플에 사용된 패턴과 프로그램에 사용된 패턴이 동일한지 확인 하세요.**

3D의상과 실제 샘플의 길이 차이가 많이 나거나, 실루엣이 많이 다른 경우,
동일한 패턴을 사용하고 있는지 꼭 확인 해 주세요.
실제 샘플에 사용된 패턴과 CLO에서 작업하고 있는 패턴이 다른 경우가 가끔 있습니다.

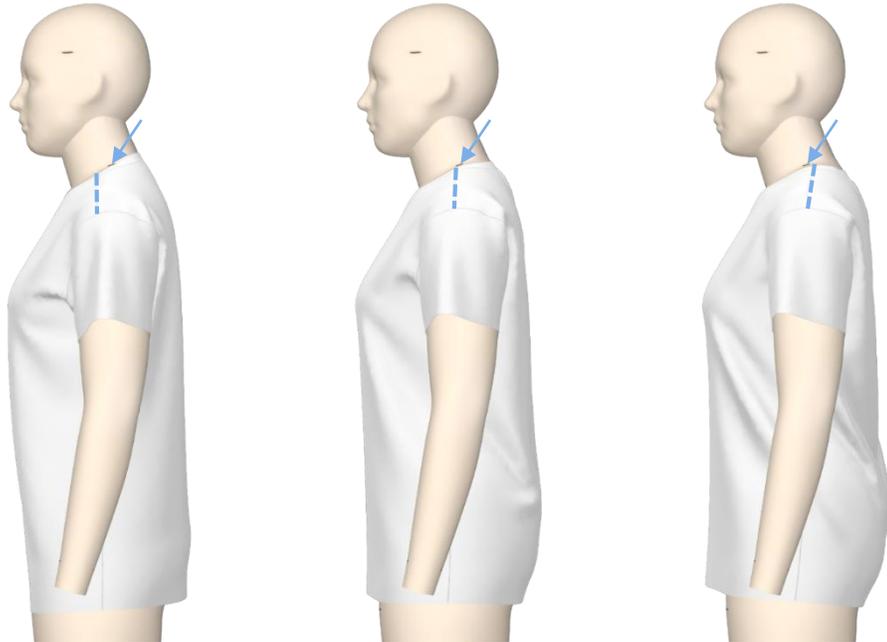
샘플 제작과정 중, 작업자에 따라 샘플이 줄어들거나 늘어날 수 있습니다.
샘플이 패턴대로 제작되었는지 확인하기 위해, 샘플을 바닥에 놓고 길이를 측정한 후 2D 패턴의 길이와 비교해 주세요.

Garment

✓ Avatar에 의상이 입혀진 위치가 동일한지 확인 하세요

현실과 마찬가지로, 동일한 의상이라도 avatar에 입힌 상태에 따라 드레이핑된 상태는 달라집니다.

착장상태를 현실과 동일한 조건으로 맞춰주세요



Shoulder Seam의 위치에 따른 실루엣 변화



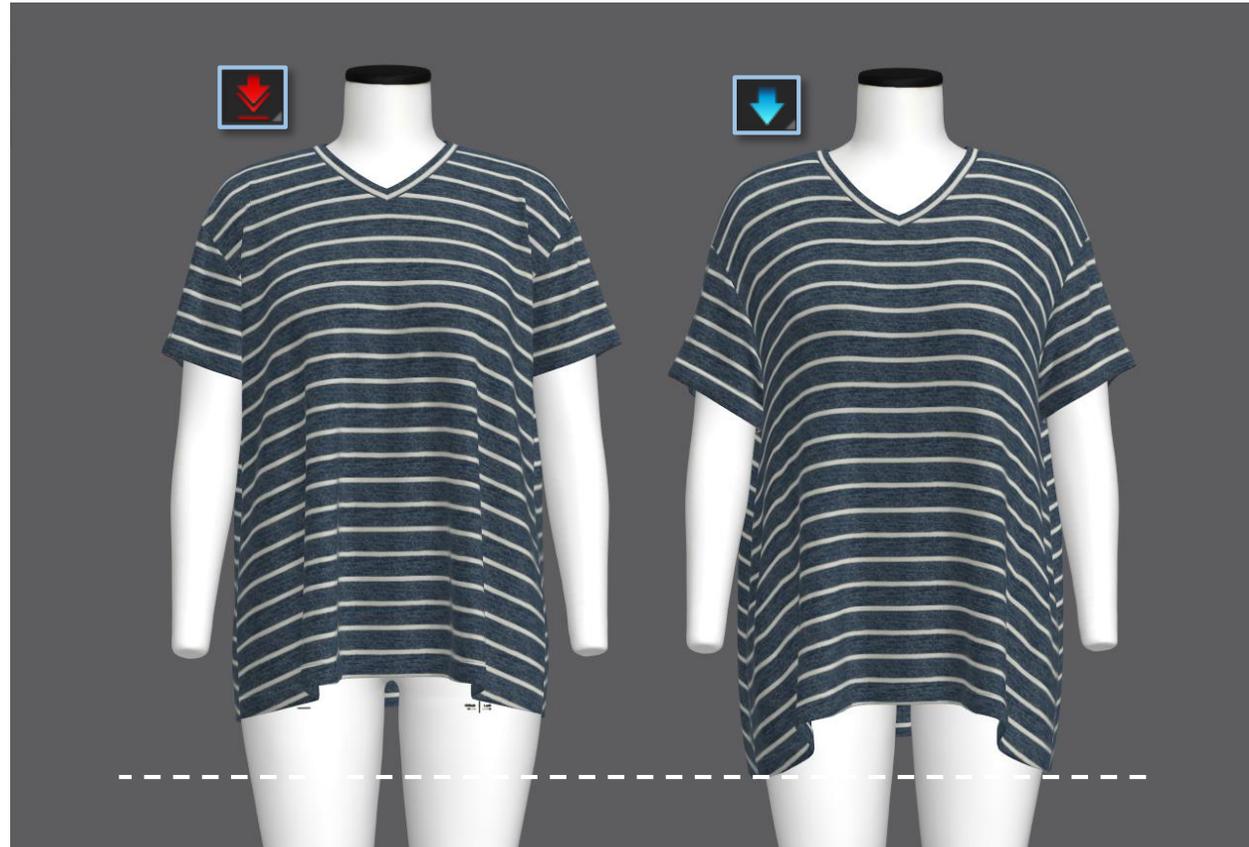
특히 타이트한 의상일 경우,
실제 의상을 아래로 너무 당겨서 입히면
3D의상과 길이 차이가 생길 수 있습니다.

Garment

✓ **비교전, Hi-Res Garment 틀을 사용해서 의상의 완성도를 높였는지 확인 하세요.**



특히 정확한 물성을 표현하기 위해서는 Non-linear 모드로 시뮬레이션 되어야 합니다.
동일한 패턴을 사용하더라도 시뮬레이션 모드에 따라 의상의 길이는 달라질 수 있습니다.



✓ **실제 샘플에서 사용된 원단과, 프로그램의 물성이 동일한지 확인 하세요.**

정확한 비교를 위해서는 샘플에 사용한 원단의 물성을 꼭 사용해야 합니다.

Q: 원단의 혼용율이 같고 중량만 다른 경우, 무게 값을 변경해서 사용해도 괜찮나요?

A: 아니오, 혼용율이 같고 원단의 중량이 다른 경우, **반드시 물성을 다시 측정해서 사용해야 합니다.**
중량이 다르면 원단의 밀도, 직조 방식이 달라지게 되고, 이 것은 Bending과 Stretch 값에도 영향을 주기 때문입니다.

Garment

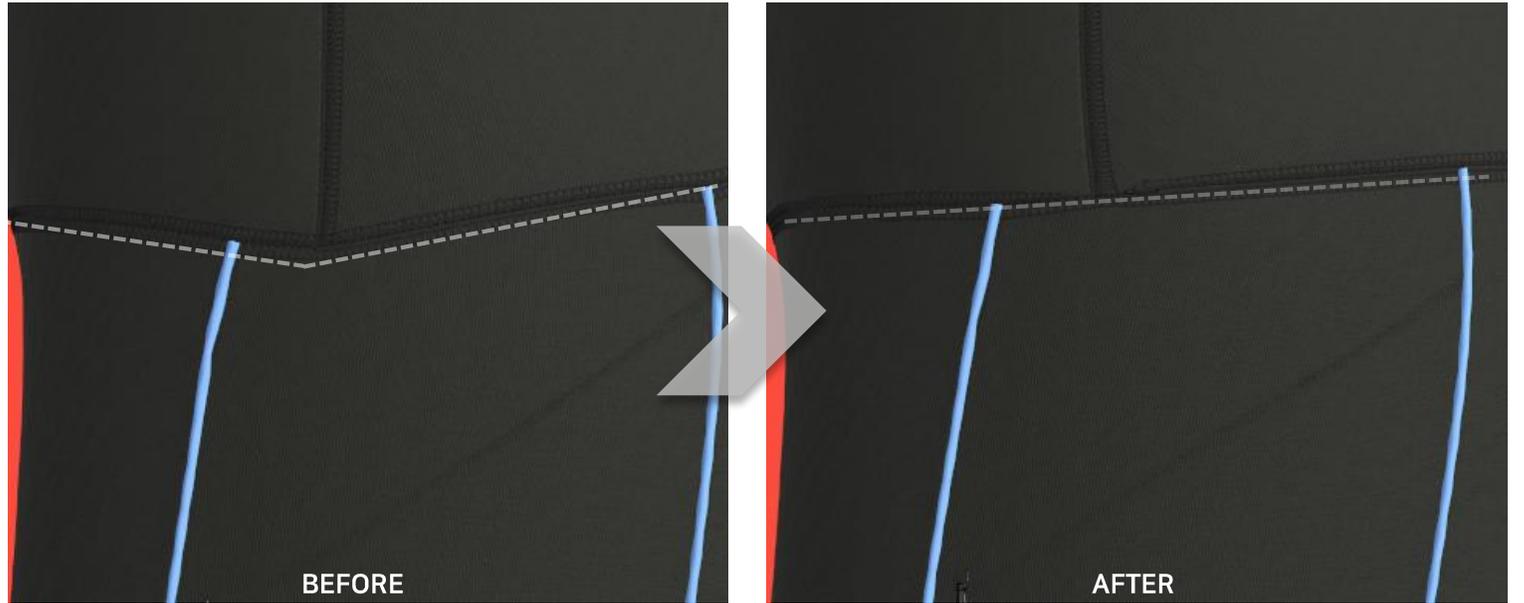
- ✓ 샘플 제작시 의상의 길이에 영향을 줄만한 재봉 방법이나 공정이 있는지 확인하고, CLO에서 동일하게 그 기법들이 동일하게 적용되었는지 확인 하세요

모빌런 테이프, 심지, 다림질 같은 효과는 의상의 길이 또는 실루엣을 변화 시킬 수 있습니다.
실제 샘플에서도 이러한 기법들이 사용되었는지 확인하고, CLO에서도 동일하게 적용 해야 더 정확한 비교를 할 수 있습니다.

(예시)



실제 샘플은 허리 밴드 재봉선에 모빌런 테이프가 들어감



모빌런 테이프 효과를 3D에서 표현하기 위해, 모빌런 테이프가 들어간 곳에 **Elastic Ratio 100%, Elastic Strength 5** 설정



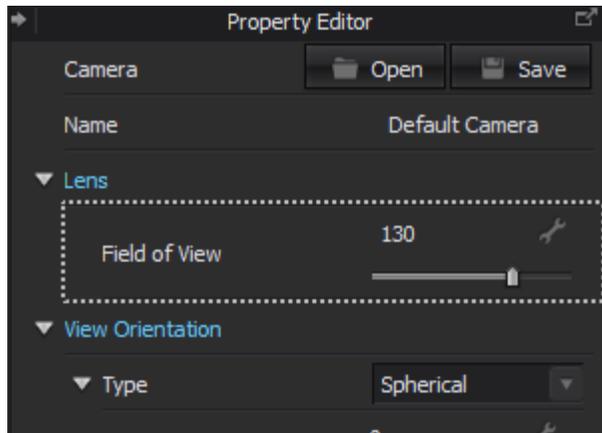
사진의 샘플과 3D의상을 비교할 경우

✓ 사진과 비교 시, 사진의 화각과 3D상의 화각을 동일하게 맞춰 주세요

같은 의상이라도 사진의 화각에 따라 기장이 길어보거나 의상의 실루엣이 다르게 보일 수 있습니다.
CLO의 카메라 화각을 조절해서 사진 속의 샘플과 동일한 화각으로 맞춰주세요

CLO에서 카메라 화각 변경 하는 방법

1. 3D상의 배경에서 우클릭
2. Camera Properties>>Default Camera 메뉴를 선택
3. 속성창의 Field of View의 값을 조정



화각에 따른 이미지 왜곡



감사합니다