

R2 RESULTAT

BIBLIOTHÈQUE DE CONNAISSANCES POUR LA CRÉATION ET LA TECHNOLOGIE DE MODE NUMÉRIQUE

Une bibliothèque représentative de connaissances contenant 49 étoffes pour les vêtements sélectionnés a été créée dans le cadre du projet. La bibliothèque de connaissances, qui comprend des bases de données liées aux vêtements, est un système de support pour la plateforme de formation en ligne développée pour la création et la technologie de la mode virtuelle.

Ces travaux exploratoires ont permis de développer les bases de données suivantes :

Base de données de vêtements - basée sur les vêtements sélectionnés dans le projet.

Base de données d'étoffes (matières physiques) dont les propriétés déterminent leur aspect visuel, leur toucher, leur drapabilité et certains autres paramètres importants requis pour la numérisation des tissus.

Base de données de mode (styles) - différents types de styles pour les vêtements sélectionnés.

Base de données de vêtements 3D - basée sur la simulation des étoffes numériques sélectionnés qui présentent les matières physiques sélectionnées.

Base de données humaines 3D - (sélection) basée sur Smartfit, une base de données humaine générée à partir d'une campagne nationale de mensuration humaine en Belgique

Durée du projet
1er février 2022
31 janvier 2025

Activités principales

- Développement du programme de formation sur la création et la technologie de mode en s'appuyant sur la plateforme de formation développée.

- 50 enseignants et 150 étudiants testeront la Plateforme Technologique DIGITAL FASHION.

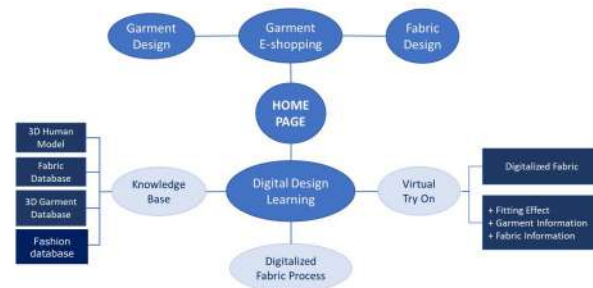
- Une formation conjointe à court terme pour le personnel de création dans le but de créer les conditions appropriées pour développer les compétences et les aptitudes nécessaires au transfert de manière autonome des approches, méthodes et outils de formation/apprentissage.

- 1 séminaire public international en Roumanie et 5 séminaires publics nationaux (BE, FR, PT, RO, SI) pour dynamiser les résultats du projet.

R3 RESULTAT

PLATEFORME DE FORMATION DE CONCEPTION DE LA MODE PAR ESSAYAGE VIRTUEL DE VÊTEMENTS NUMÉRIQUES 3D PERSONNALISÉS

Cette plateforme permet aux créateurs de mode d'apprendre rapidement les techniques de création de mode numérique à partir des ressources de création associées intégrées dans un environnement numérique relativement complet (bases de données, bases de connaissances création, interfaces). La page d'accueil est conçue pour englober quatre fonctions principales : la conception de vêtements, la conception d'étoffes, l'apprentissage de la conception numérique et l'achat en ligne de vêtements.



En ce moment, la base de connaissances en création professionnelle comprend des informations sur quatre bases de données : la base de données de modèles humains 3D, la base de données d'étoffes, la base de données de vêtements 3D et la base de données de mode. Une étoffe réelle peut être digitalisée par utilisation du processus d'étoffe numérisée, qui s'appuie sur une base de données d'étoffes numériques existante implémentée dans le logiciel Modaris 3D Fit.