

R2 RESULTATUL

KENNISBIBLIOTHEEK VOOR VIRTUEEL MODEONTWERP EN TECHNOLOGIE

În cadrul proiectului a fost creată o bibliotecă reprezentativă de cunoștințe, care conține 49 de materiale pentru articolele de îmbrăcăminte selectate și baze de date legate de produsele de îmbrăcăminte. Această bibliotecă de cunoștințe constituie suportul pentru platforma de formare online destinată designului și tehnologiei modei virtuale care a fost, de asemenea, dezvoltată în cadrul proiectului.

Activitatea exploratorie a condus la dezvoltarea următoarelor baze de date:

Baza de date cu produse de îmbrăcăminte - pe baza modelelor de îmbrăcăminte selectate în cadrul proiectului.

Baza de date cu materiale (materiale fizice) cu diverse proprietăți care determină aspectul, senzația, drapajul și alți parametri importanți necesari pentru digitalizarea materialelor textile.

Baza de date de modă (stiluri), diverse tipuri de stiluri pentru articolele de îmbrăcăminte selectate.

Baza de date cu produse de îmbrăcăminte 3D, bazată pe simularea materialelor digitale corespunzătoare celor fizice selectate.

Baza de date cu avatare umane 3D (selecție), Bazată pe Smartfit, o bază de date de corpuri umane generată în urma unui studiu național de măsurare dezvoltat în Belgia.

Durata proiectului:
1 Februarie 2022
31 Ianuarie 2025

Principalele activități în cel de-al treilea an al proiectului:

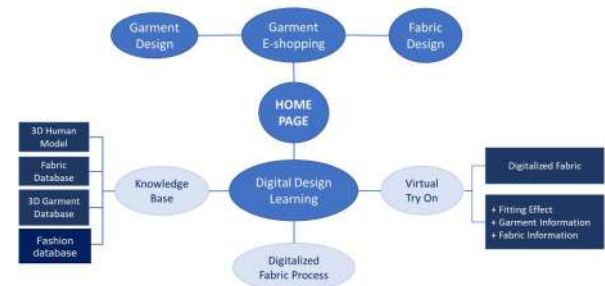
- Dezvoltarea programului de formare în domeniul designului și tehnologiei modei pe baza platformei de formare dezvoltate.
- 50 de profesori și 150 de studenți vor testa platforma tehnologică DIGITAL FASHION.
- O formare comună de scurtă durată a personalului din domeniul designului, cu scopul de a crea condițiile adecvate pentru a construi competențele și abilitățile necesare pentru a transfera în mod autonom abordările, metodele și instrumentele de formare/învățare.
- 1 seminar public internațional în România și 5 seminarii publice naționale (BE, FR, PT, RO, SL) pentru a promova rezultatele proiectului.

R3 RESULTATUL

PLATFORMA DE FORMARE A DESIGNULUI VESTIMENTAR PRIN PROBE DE ÎMBRĂCĂMINTE VIRTUALE 3D PERSONALIZATE

Această platformă permite creatorilor de modă să învețe rapid tehnicile digitale de design vestimentar din resursele de design asociate, integrate într-un mediu digital relativ complet (baze de date, baze de cunoștințe de design, interfețe).

Pagina de pornire este concepută astfel încât să cuprindă patru funcții principale: designul de îmbrăcăminte, designul de materiale textile, învățarea designului digital și magazinul online cu articole de îmbrăcăminte.



În stadiul actual, baza de cunoștințe profesionale de proiectare include informații despre patru baze de date: baza de date cu avatare umane 3D, baza de date cu materiale textile, baza de date cu articole de îmbrăcăminte 3D și baza de date de modă. Un material textil real poate fi digitalizat prin utilizarea procesului de digitalizare a celui fizic, care se bazează pe o bază de date digitală de materiale textile existentă, implementată în software-ul Modaris 3D Fit.