

Virtueel kleding op maat maken

05-09-2016 11:41



De Franse ontwerper Clement Balavoine heeft een workflowproces ontwikkeld om virtueel kleding te kunnen ontwerpen. Dit virtuele proces gaat nog een stap verder door kleding ook op maat te maken voor verschillende lichaamstypes.

Balavoine gebruikt in zijn proces drie programma's. Het eerste programma is Daz3D, waarmee verschillende pasvormen worden gemaakt voor de kledingstukken. Dit gebeurt op basis van de lichamen van verschillende, echte modellen. Deze zijn ingescand en beschikbaar gemaakt in de software.

Hierna gebruikt de ontwerper Marvelous Designer om op de gebruikelijke manier kleding te ontwerpen in 2D. Deze software wordt al jarenlang gebruikt door ontwerpers. Deze kleding kunnen zij direct passen en afstemmen op de lichamen van de modellen in Daz3D. Tot slot gebruikt Balavoine 3dsMax om het ontwerp af te ronden. In dit programma kunnen zij onder meer de textuur, gewicht en kleur van het kledingstuk aanpassen.

Balavoine denkt met zijn workflowproces een hoop ontwerpers te inspireren. De mogelijkheden zorgen ervoor dat de doorlooptijd korter wordt en een ontwerp sneller af is. Hij is momenteel in gesprekken met diverse kledingmerken over eventuele samenwerkingen.