

Digitale Bekleidung – Vom Schnitt zur fotorealistischen Darstellung



„Digital ist heute Standard. Das Potential zu entdecken und richtig zu nutzen, erleichtert und beschleunigt Prozesse.“

- Prof. Katerina Rose, Seminar dozentin

Inhalt

Teil 1: Digitale Schnittkonstruktion (12.09.2022 - 14.09.2022)

- Nutzung von Illustrator zur Erstellung von technischen Zeichnungen, Grundschnitten und Modellschnitten (1 Tag)
- Gradieren – Grundlagen; Erstellung von Gradiertabellen und Anwendung in Illustrator und weiteren fachspezifischen Softwares (1 Tag)
- Potenzial und Nutzung von interaktiven Schnittkonstruktionen in der Maßschneiderei und Konfiguratoren (1 Tag)

Teil 2: Digitale Prototypenentwicklung (19.09.2022 - 21.09.2022)

- Theorie zu Dateiformaten und deren Nutzung; Datentransport zwischen diversen 2D und 3D Softwares (0,5 Tage)
- Digitales Vernähen und Animation (0,5 Tag)
- Erstellung von digitalen Accessoires durch 3D-Modellierung mit Blender (1 Tag)
- Export von 3D-Szenen zur Verwendung in 3D-Grafikprogrammen (z.B. Blender oder Maya) (0,5 Tage)
- Theorie und Praxis in PBR-Textures und Rendermethoden (0,5 Tage)

Lernziel

Die Teilnehmenden

- erlangen grundlegendes und tiefgreifendes Wissen in der gesamten Pipeline der 3D-Visualisierung von Bekleidung. Ziel ist es, die fachspezifischen Funktionen kennenzulernen und mit Hilfe von Datenaustausch gezielte Ergebnisse zu erreichen
- erlangen fundiertes Wissen in der 3D-Simulation und Visualisierung von Bekleidung, zudem werden Kenntnisse vermittelt, welche die eigene Erstellung von digitalem Zubehör, z.B. Knöpfe, Reißverschlüsse ermöglichen.
- erlernen Techniken, welche eine künstlerische und/oder realistische Darstellung digitaler Bekleidung ermöglichen.
- erlangen Theoriegrundsätze und Prozessabläufe in allen Bereichen der 3D-Visualisierung. Branchenspezifische Begriffe werden im Rahmen von Vorlesungsinhalten vermittelt.

Zielgruppe

- BekleidungstechnologInnen
- ModedesignerInnen
- TextilingenieurInnen
- bekleidungstechnische AssistentInnen

 Weitere Informationen
 Digitale Bekleidung – Vom Schnitt zur fotorealistischen Darstellung

Methodik

- Die Einführung in die Problematik und die theoretischen Kenntnisse werden in Form einer Vorlesung vermittelt.
- Konkrete Fälle als Beispiele werden mit Hilfe von PCs vermittelt und geübt.

Über den Kurs

Themenschwerpunkte:

- Digitale Schnittkonstruktion
- Digitales Gradieren und Erstellung von Maßschnitten
- Digitale Prototypenentwicklung
- Erstellung digitaler Zusaten wie z.B. Knöpfe oder Applikationen
- 3D-Visualisierung

Über die Dozentinnen

Prof. Dr.-Ing. Katerina Rose

- Studium der Textil- und Bekleidungstechnologie
- Promotion im Bereich Bekleidungskomfort
- Spezialistin für Schnittkonstruktion, Modellierung, Gradierung analog sowie digital
- Power-User Illustrator und Assyst

Gabriela Kosel, M.Sc.

- Studium der Textiltechnologie
- Doktorandin (TU Chemnitz) im Bereich textiler Technologien
- Gastdozentin für 3D Fashion
- Power-User V-Stitcher, CLO3D und Blender

Elena Brake, M.Sc.

- Studium der Textiltechnologie
- Doktorandin (TU Dresden) im Bereich Textiltechnik
- Power-User Grafis, CLO3D und Blender
-

Format	Seminar mit Teilnahmebescheinigung		
Teilnahmevoraussetzungen	Grundlegendes Verständnis in Schnittkonstruktion und der Herstellung von Bekleidung		
Veranstaltungsort	Präsenzveranstaltung an der HS Reutlingen	Unterrichtssprache	Deutsch
Termine/Dauer	6 Tage: 12.-14.09.2022 und 19.-21.09.2022	Kosten	Teil 1: 1050 € Teil 2: 1050 € Bei Buchung beider Teile gibt es einen Rabatt von 200 €. Gesamtprice ist dann 1900 €.
Teilnehmende	Min. 6, max. 12	Anmeldung	ExecutiveEducation@kfru.de
		bis 14 Tage vor Seminarbeginn unter:	