

# Implementación de Softwares 3D en el diseño de indumentaria

Warnholtz Camila

Licenciatura en diseño de indumentaria y textil

camilawarnholtz1999@gmail.com

## Tema-Pregunta

Este trabajo explora el impacto de las herramientas digitales, en el diseño de indumentaria, comparando sus ventajas y desventajas frente a las técnicas tradicionales. Se busca analizar cómo estas tecnologías pueden optimizar los procesos creativos y productivos, especialmente en el contexto latinoamericano, donde aún existen barreras para su adopción plena.

## Objetivo/s

Desarrollar una propuesta de diseño de indumentaria utilizando el software 3D Marvelous Designer, explorando sus capacidades en patronaje, morfología y texturizado, así como su aplicación en el contexto latinoamericano mediante la integración con otras herramientas digitales.



## Discusión

Se destaca cómo las tecnologías emergentes están transformando el diseño de indumentaria a nivel global, aunque su adopción en América Latina sigue siendo limitada por factores estructurales y educativos. Las entrevistas y encuestas revelan una brecha significativa entre el interés por estas herramientas y su implementación real, subrayando la necesidad de integrarlas en la formación académica para responder a los cambios del sector.

## Principales resultados

Se desarrolló una colección de ocho conjuntos que demuestra la viabilidad del uso de tecnologías 3D en el diseño de indumentaria. A pesar de desafíos técnicos como el aprendizaje del software y la fidelidad en la sublimación, se logró un prototipo final optimizado, evidenciando el potencial de estas herramientas en contextos educativos y productivos.