Essayage virtuel 3D : corsage Louna

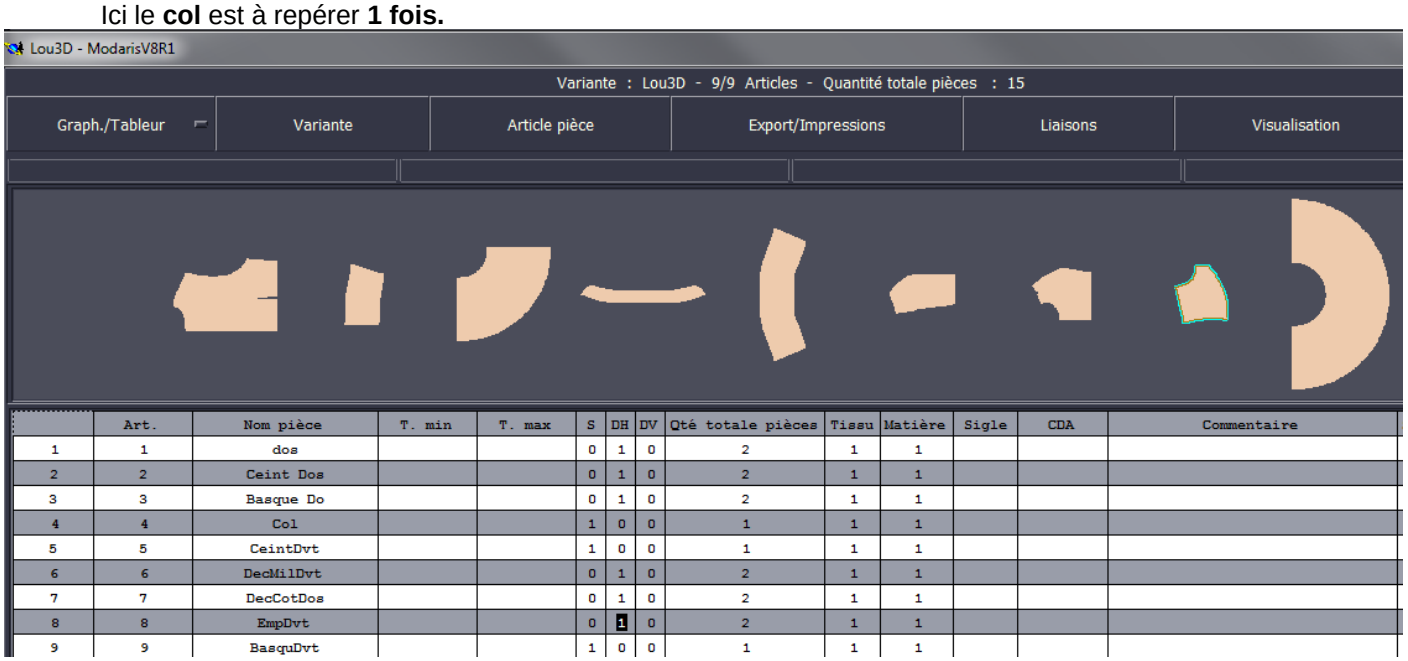
I. Préparation des pièces dans le logiciel 2D

1. **Ouvrir le fichier et créer la variante 3D**
2. **Créer les phases de montage (feuilles avec les pièces à assembler)**
3. **Coudre les pièces**
4. **Placer les points d'enfilage**

1) Ouvrir le fichier.*mdl et* créer la variante nommée : 3D

il n'est pas possible de simuler les couches intérieures telles que les parementures, les doublures, les dessous de ceintures, de col, de rabat...

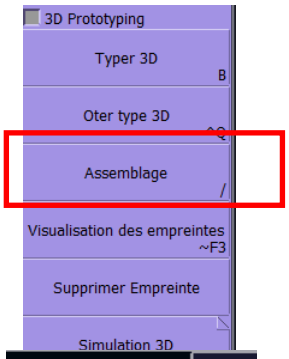
Ici le **col** est à repérer **1 fois.**



	Art.	Nom pièce	T. min	T. max	S	DH	DV	Qté totale pièces	Tissu	Matière	Sigle	CDA	Commentaire
1	1	dos			0	1	0	2	1	1			
2	2	Ceint Dos			0	1	0	2	1	1			
3	3	Basque Do			0	1	0	2	1	1			
4	4	Col			1	0	0	1	1	1			
5	5	CeintDvt			1	0	0	1	1	1			
6	6	DecMilDvt			0	1	0	2	1	1			
7	7	DecCotDos			0	1	0	2	1	1			
8	8	EmpDvt			0	1	0	2	1	1			
9	9	BasquDvt			1	0	0	1	1	1			

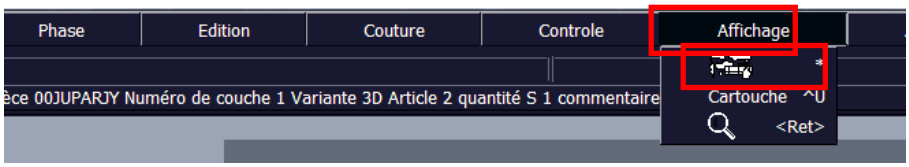
2) Créer les phases de montage :

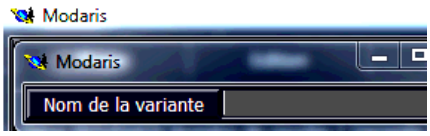
- menu et fonction ;



- le tableau ci dessous s'ouvre : cliquer **phase**, **ajouter phase ;**

- cliquer **Affichage** puis **icône variante ;**





- **touche tabulation**, sélectionner la variante **3D,** puis entrée ;

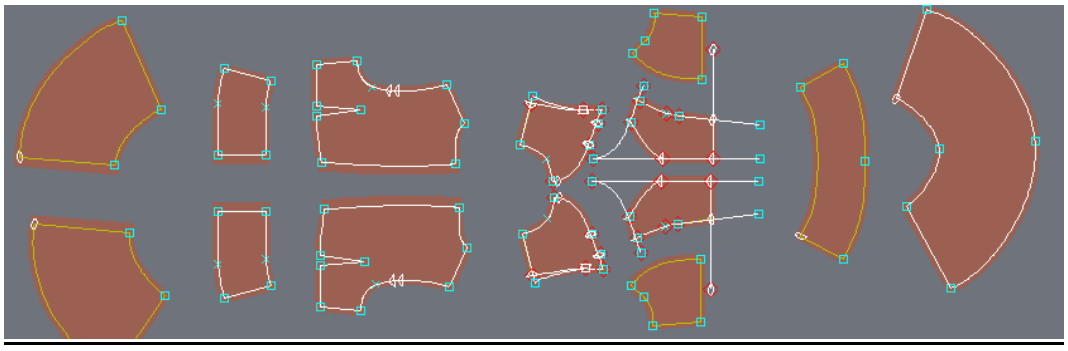
- la variante s'affiche, sélectionner les pièces à coudre avec **shift et T3** (clic droit) ;

  Pour les opérations « assemblages des pièces du devant et du dos» (ne pas sélectionner le col).

- cliquer **« créer pièce à coudre »,** fermer (les pièces à coudre sont sur la nouvelle phase ou feuille).

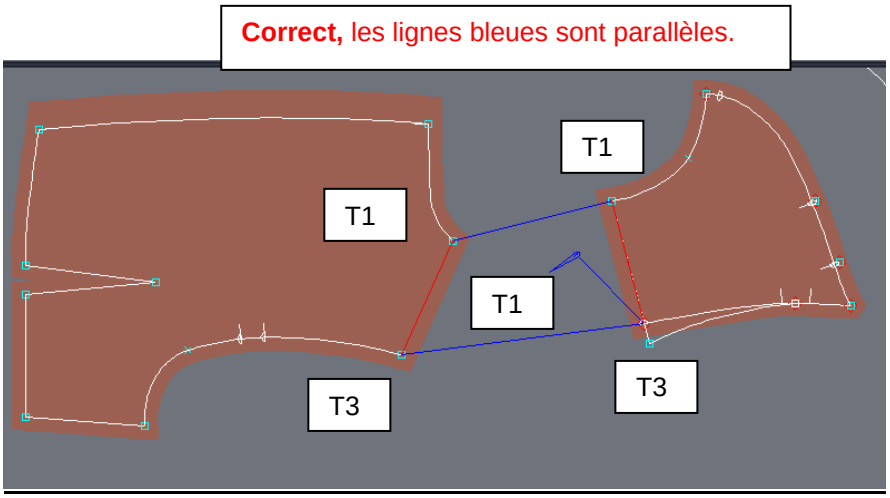
<u>Organiser les pièces de telle manière qu'elles peuvent être assemblées entre elles</u>

Touche	Fonction
D	Déplacer les pièces
D puis z	Déplacer et pivoter les pièces de 90 **Pour pivoter il faut avoir cliqué sur la pièce sinon « z » est le raccourci de « supprimer phase ».**
D puis a ou s	Déplacer et pivoter les pièces de 10°
z	Supprimer phase
suppr	Supprimer une pièce dans une phase

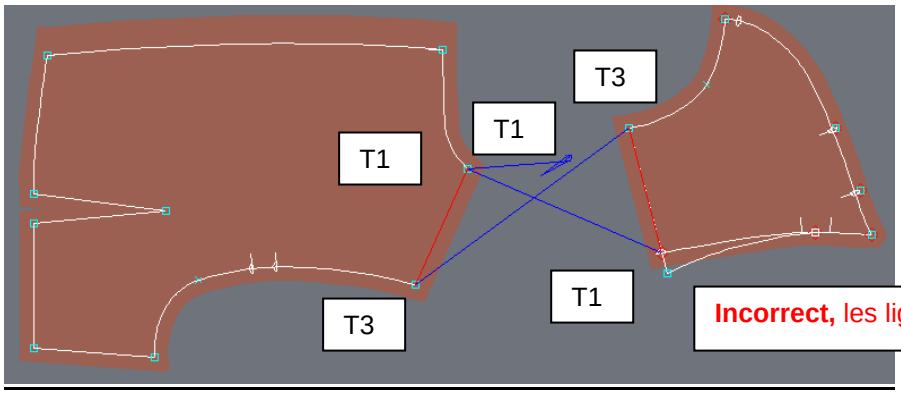


3) **<u>Coudre les différentes pièces :</u> voir exemple ci dessous sur l'épaule**

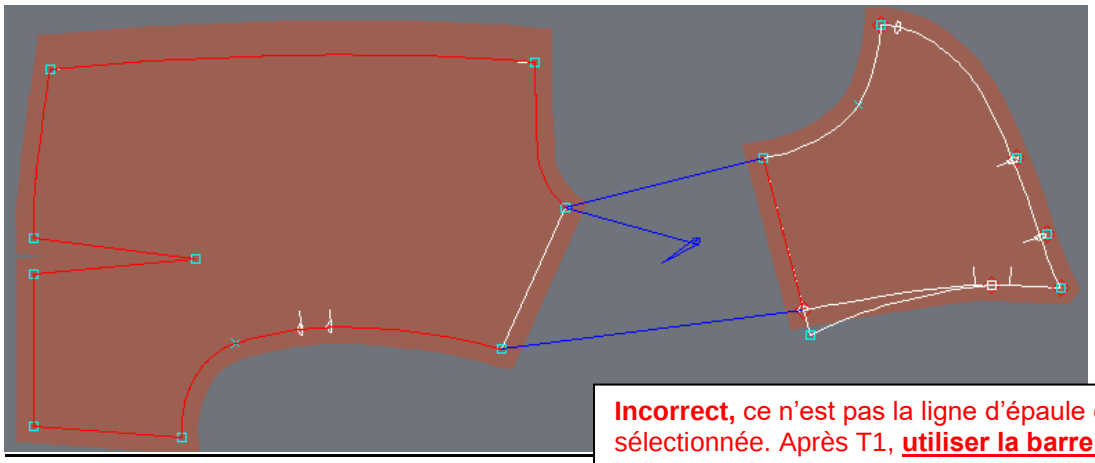
- **T1 sur un angle** (clic gauche) et **T3 sur l'autre angle** (clic droit), puis **T1 dans le vide** ;
  Commencer toujours dans le même sens, soit de l'encolure vers l'emmanchure ou de l'emmanchure vers l'encolure.
  Les lignes rouges sont les lignes assemblées, les lignes bleues délimitent le segment de couture et le chas apparait.



Correct, les lignes bleues sont parallèles.



Incorrect, les lignes bleues se croisent.



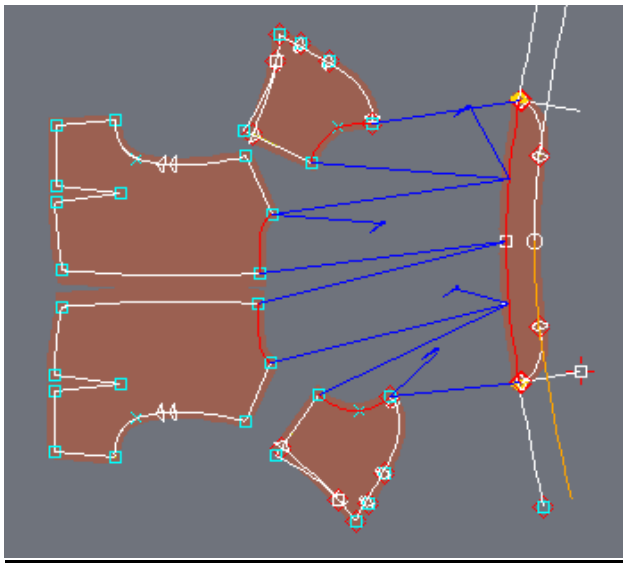
Incorrect, ce n'est pas la ligne d'épaule dos qui est sélectionnée. Après T1, **<u>utiliser la barre d'espace</u>** au cas où la ligne voulue n'est pas celle en surbrillance.

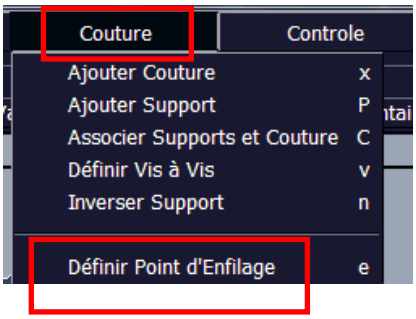
<u>Pour supprimer une couture :</u>
Touche Del ou Suppr et clic sur le chas avec shift enfoncé

Toutes les coutures doivent être réalisées :

- Peu importe l'ordre dans lequel les coutures sont assemblées ;
- Plusieurs coutures peuvent être réalisées sur une même phase, mais pour éviter les erreurs de la simulation 3D il est préférable de multiplier les phases.

Exemple de l'assemblage du col sur l'encolure



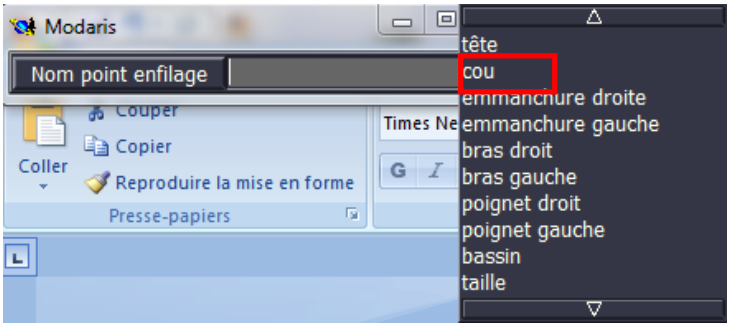


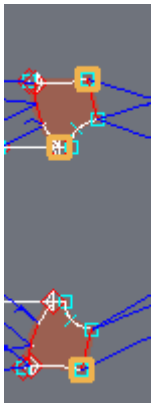
4) **Placer des points d'enfilage :**

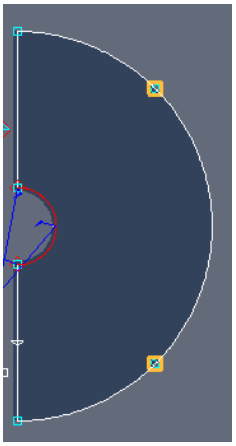
- ces points serviront à positionner le vêtement sur le mannequin ;
- ils se placent :
  - **sur le devant**
  - **sur des lignes non cousues**
  - **sur des points**

- sur le corsage : **cou, emmanchure droite, emmanchure gauche ; cuisse droite ; cuisse gauche ;**
- cliquer le point du patron situé au cou, un tableau s'ouvre :

- se placer dans le tableau puis, **touche tabulation,** sélectionner **cou** :le point d'enfilage **carré jaune** se place sur le point cliqué**;**
- répéter les opérations pour obtenir les **points cuisse droite** et **cuisse gauche…**



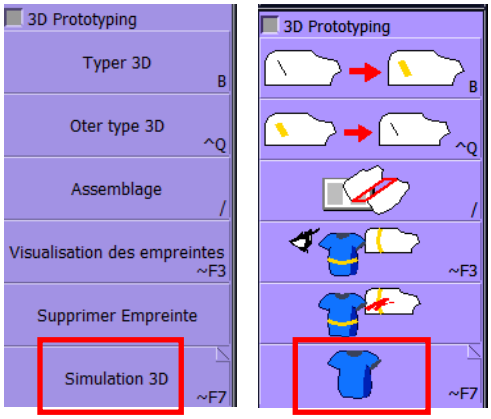




Préparation des pièces dans le logiciel 2D

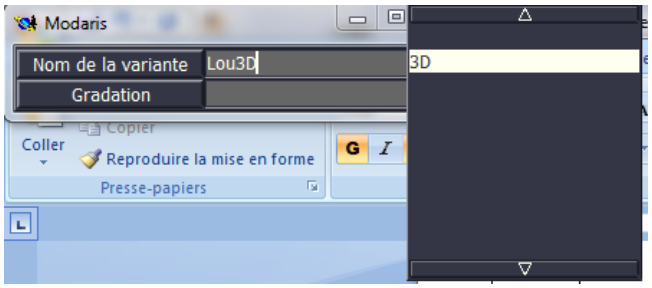
5. **Cliquer « simulation 3D »**
6. **Choix du mannequin : F6**
7. **Choix du tissu : F8**
8. **Simulation : montage F9**
9. **Visualiser l'aisance**

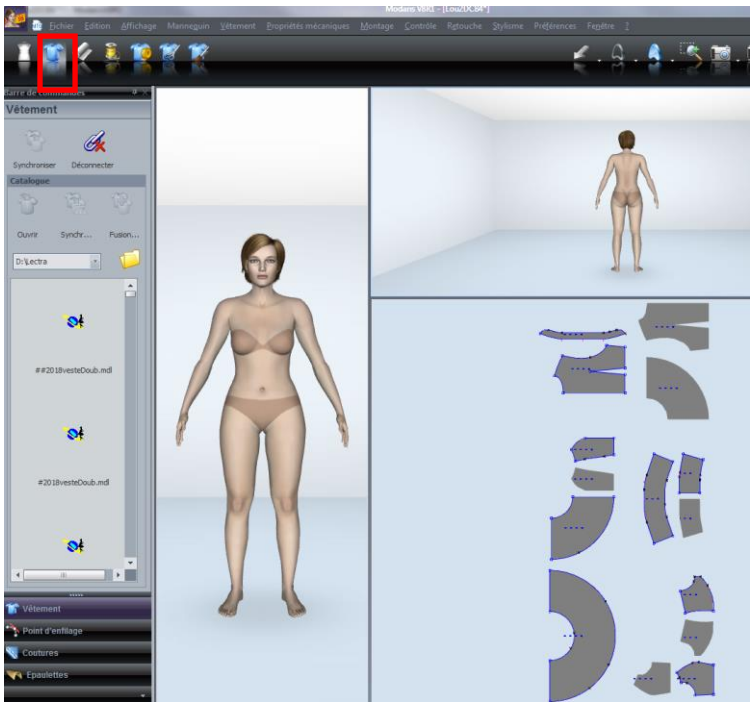
5) cliquer « simulation 3D »



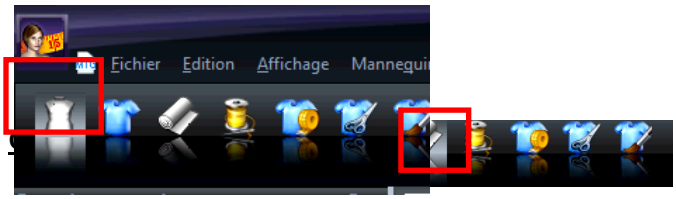
Cette fenêtre apparaît : le **menu vêtement** est automatiquement sélectionné.

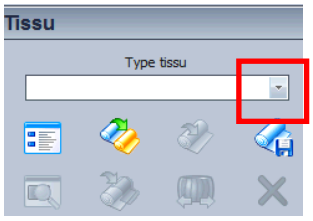
Si le fichier est déjà ouvert dans modaris 2D, un tableau apparaît en haut à gauche de l'écran : **touche tabulation** dans « nom variante », sélectionner la variante**3D** puis **« entrée »** donne **accès au logiciel 3D**





6) **<u>Choix du mannequin : F6</u>** Pour l'exercice ce sera le **mannequin « Julia »** qui apparait par défaut

7) 



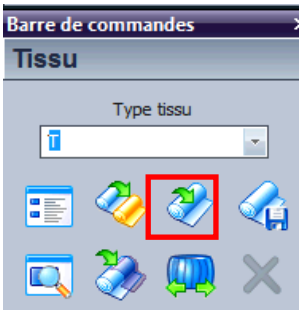
T1 (clic gauche) sur la flèche
T1 sur « T »

Sélectionner le tissu :

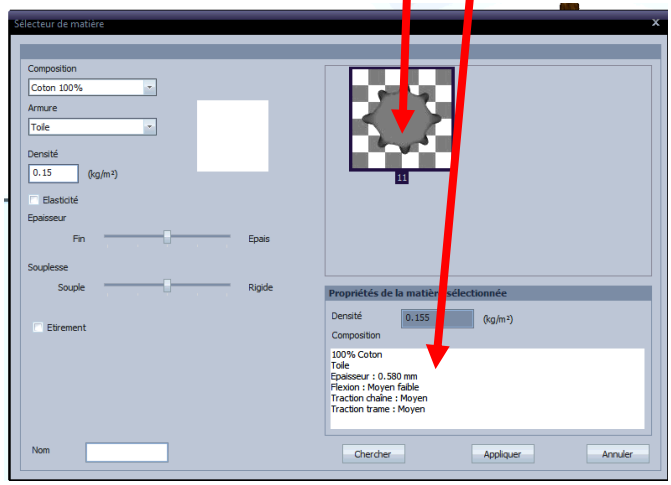
2 possibilités :

a) Dans la bibliothèque

b) Avec le moteur de recherche



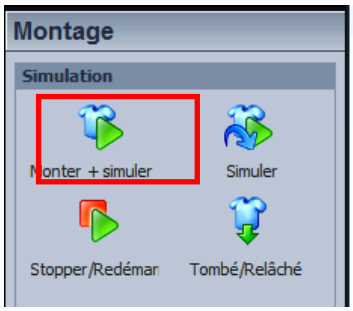
Renseigner les critères : composition, armure, densité, épaisseur…, cliquer « **Chercher** », le tissu, « **appliquer** »

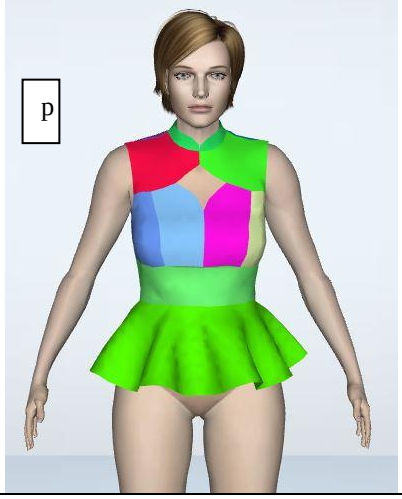


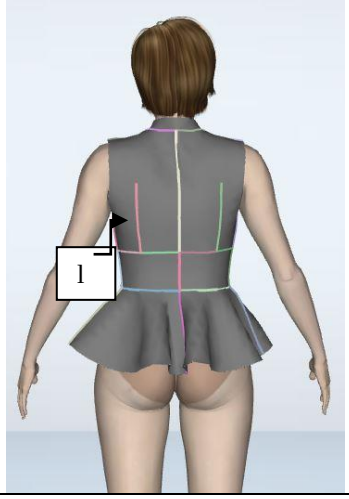
8) **<u>Simulation : montage F9</u>**

Une fois toutes les données définies, la simulation de l'essayage peut être lancée suivant 2 étapes :

- **<u>Etape 1 :</u> habillage du mannequin :**

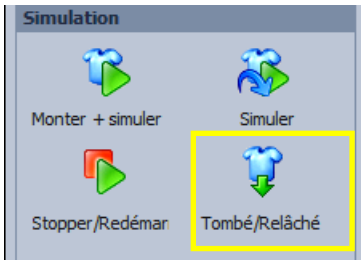


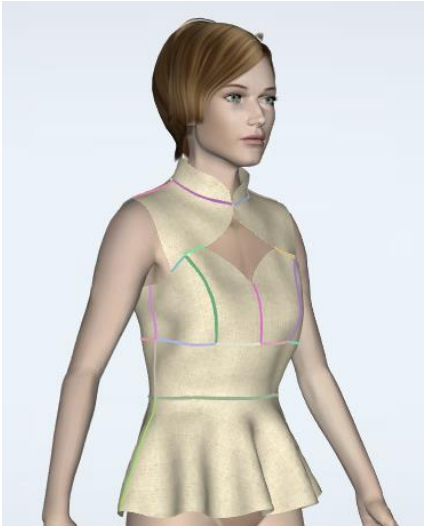




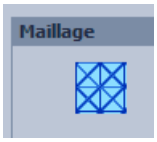
tt	« tire » tissu : permet de mettre en place le vêtement (du haut vers le bas)
l	visualisation (sous forme de traits) des coutures (touche « on/off »)
p	visualisation (une couleur par pièce) des pièces composant le vêtement (touche « on/off »)

- **<u>Etape 2</u> : mise en place du prototype "tombé/relâché" :**





Remarque : Plus le maillage est petit, plus la simulation est précise, mais plus elle est longue.
Maillage précis : 10mmm/10mm.



9) <u>Visualiser l'aisance</u>

a) Soit en activant la transparence
L'évaluation se fera au jugé, à l'œil

puis séléctionner les différentes parties du vêtement pour réactiver l'opacité.

b) Soit en faisant apparaitre des zones de couleurs

La couleur qui apparait sur le vêtement dépend de l'aisance.