

Assembler le vêtement

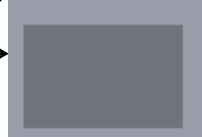
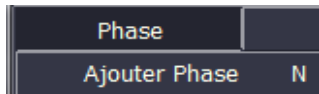
On va suivre une logique qui est celle de la gamme de montage



1) Ouvrir le bureau d'assemblages:



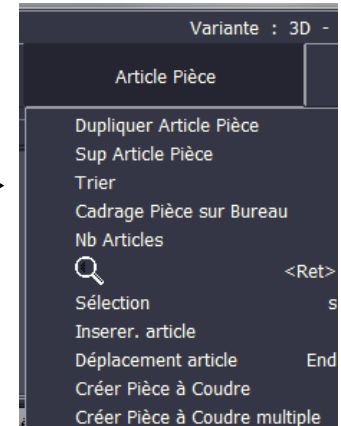
Créer une nouvelle phase



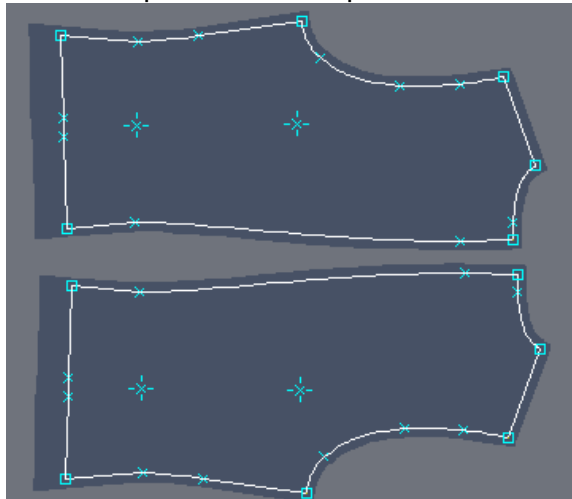
Ouvrir la variante 3D et sélectionner:

- **Pièce à coudre multiple** : quand les pièces sont symétriques
- **Pièce à coudre** : quand on a besoin de toutes les pièces du vêtement

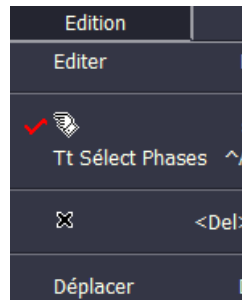
Puis sélectionner dans la variante les pièces à afficher sur le bureau



Exemple de bureau : pièce à coudre

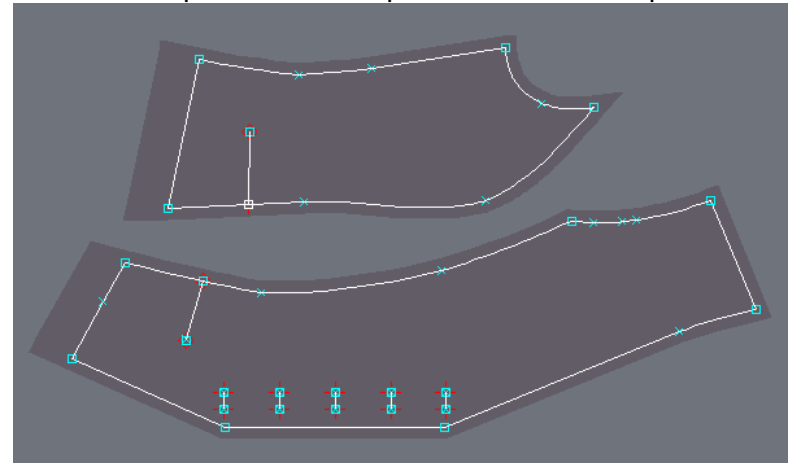


Organiser les pièces de manière à effectuer les assemblages sans croiser les coutures.



a,s : rotation 10°
z : rotation de 90°
q : rotation de 1°

Exemple de bureau : pièce à coudre multiple



Assembler le vêtement

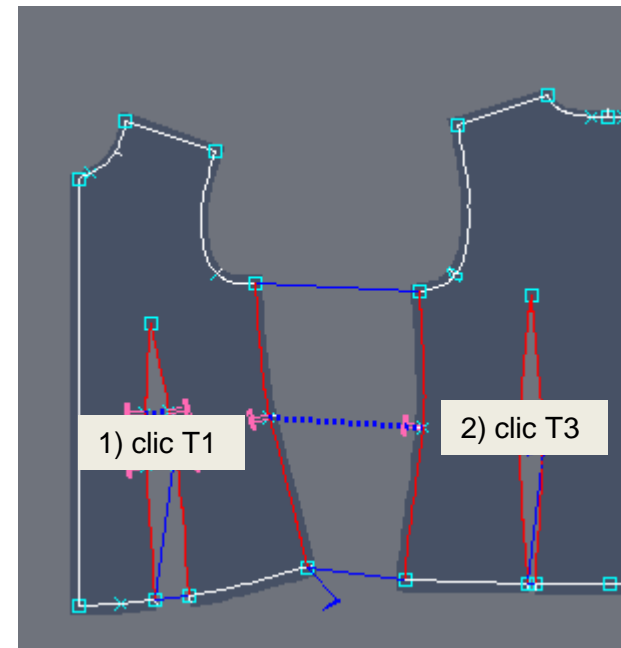
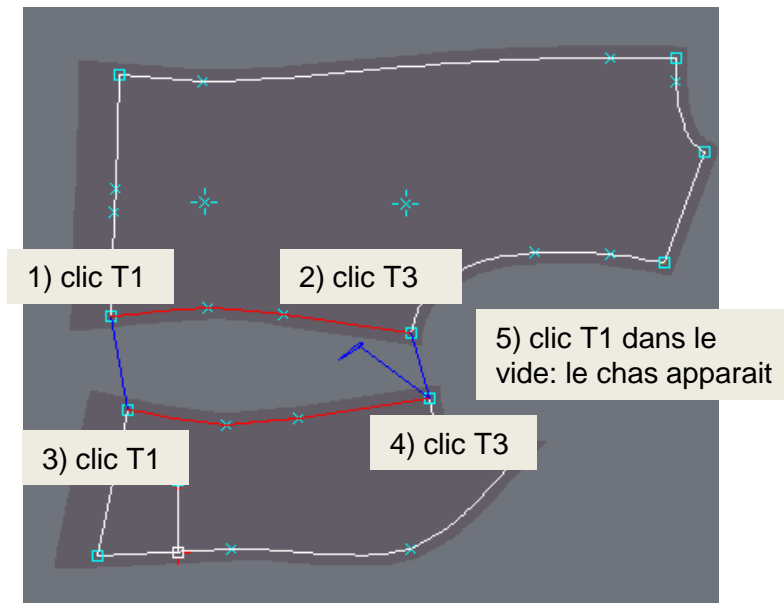


2) Faire les liaisons :

Couture	Controle
Ajouter Couture	x
Ajouter Support	P
Associer Supports et Couture	C
Définir Vis à Vis	v
Inverser Support	n
Définir Point d'Enfilage	
e	

Ajouter des coutures: réaliser virtuellement
une couture d'assemblage

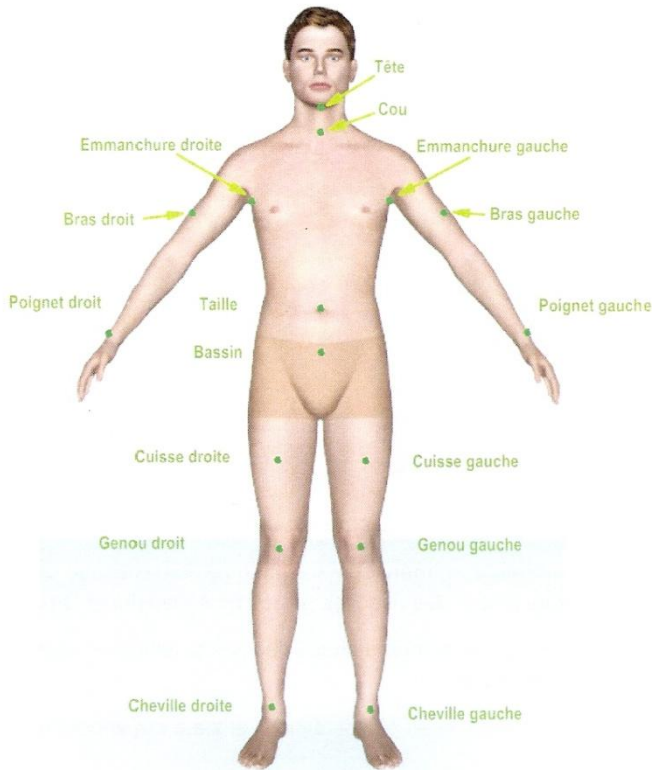
Définir vis-à-vis: relier 2 crans



Assembler le vêtement

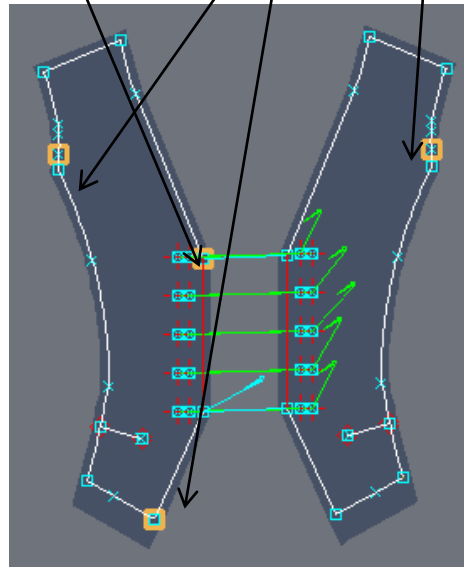


3) Définir des points d'enfilage: Toujours sur un bureau comportant le devant entier



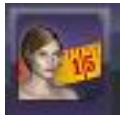
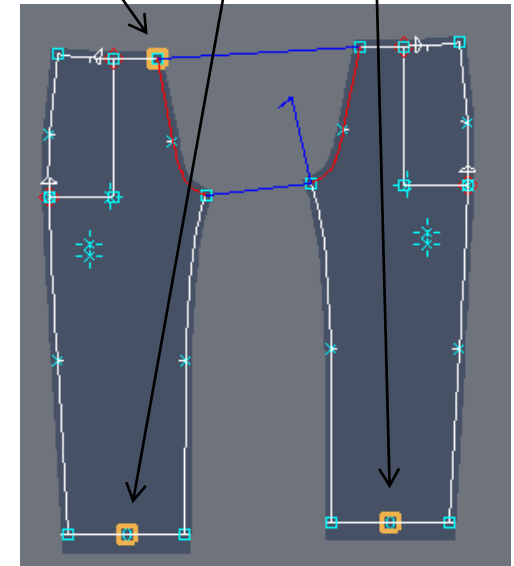
Sur **un haut**, 4 points d'enfilage, ici:

- L'emmanchure **droite** et **gauche**
- Le **cou**
- La **taille** ou le **bassin**



Sur **un bas**, 3 points d'enfilage, ici:

- La cheville **droite** et **gauche**
- La **taille**



Basculer vers 3D Prototyping

Renseigner la variante et la taille

