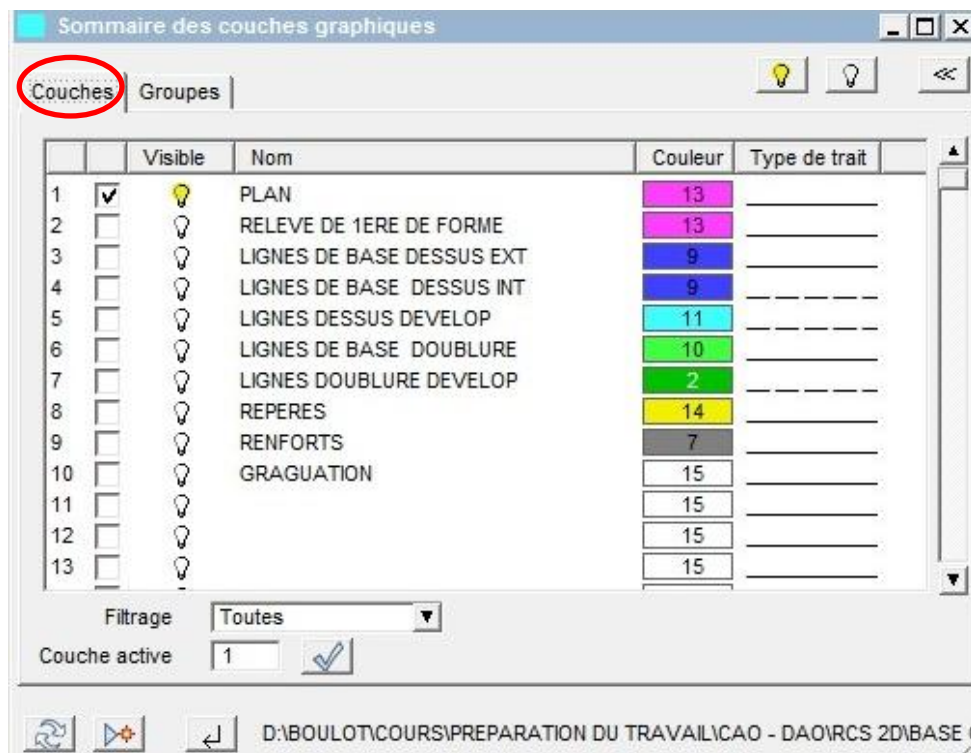


RCS2D v 9.6**CREATION DES COUCHES ET DES GROUPES****Liste des couches**

Les couches de 1 à 10 sont consacrées à l'élaboration et à la construction du modèle.

Pour plus de lisibilité, on leur affectera à chacune, une couleur et un type de trait.



Les pièces extraites seront classées dans les couches de 20 à 512, par type de pièce :

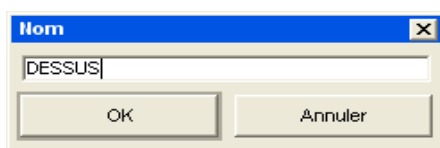
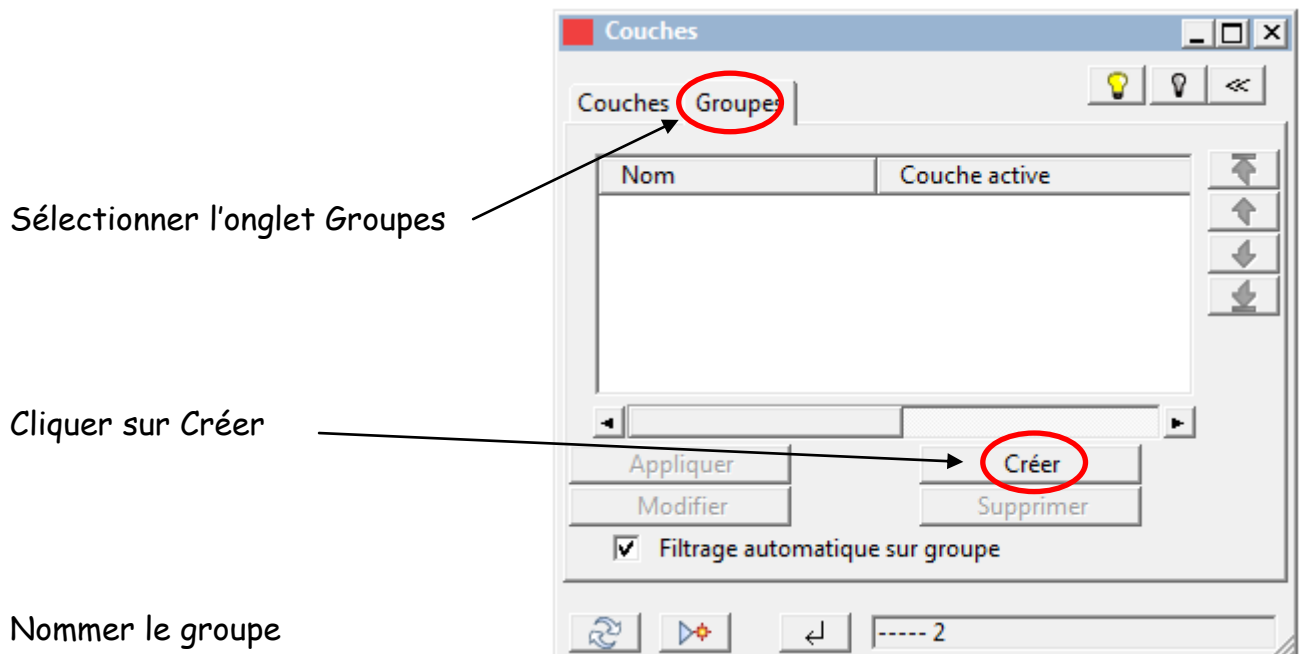
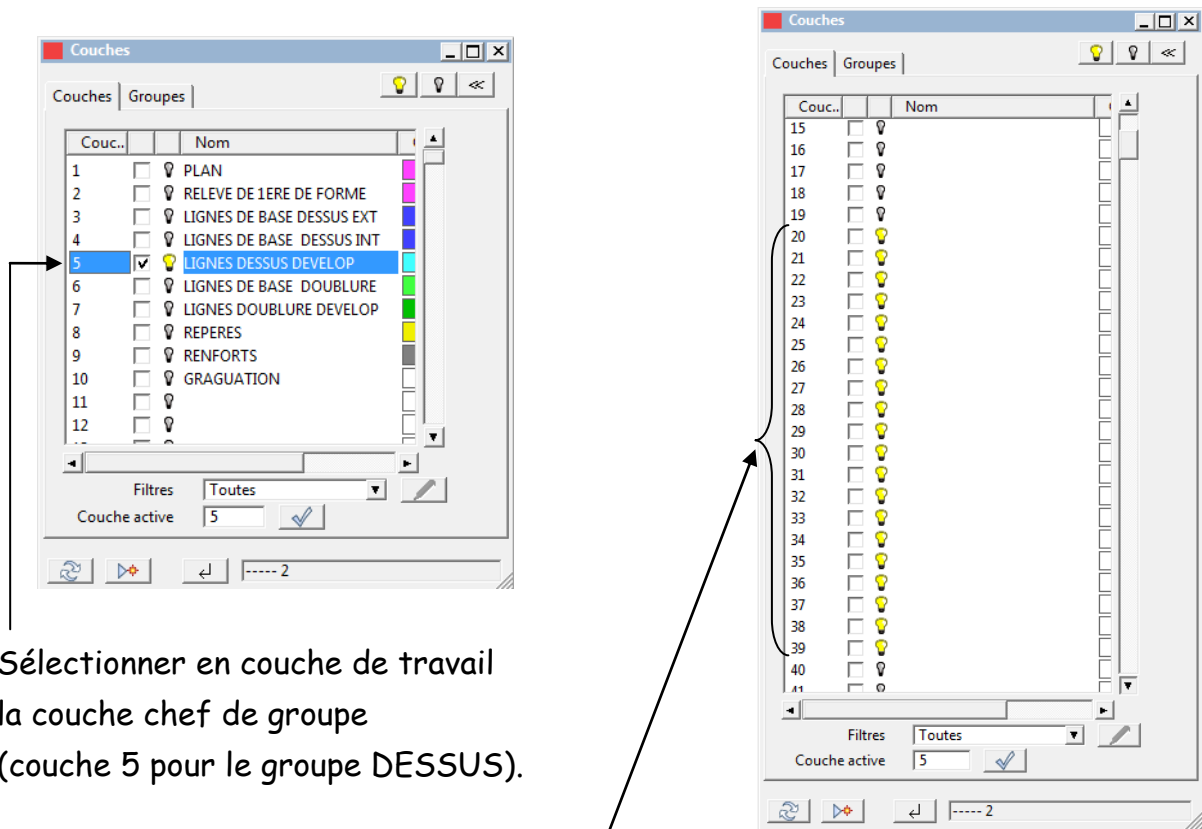
- De 20 à 39 Pièces composant le dessus
- De 40 à 59 Pièces composant la doublure
- De 60 à 79 Pièces composant les renforts
- De 80 à 99 Pièces composant le semelage

Afin de les différencier, on les rassemblera dans 4 groupes distincts :

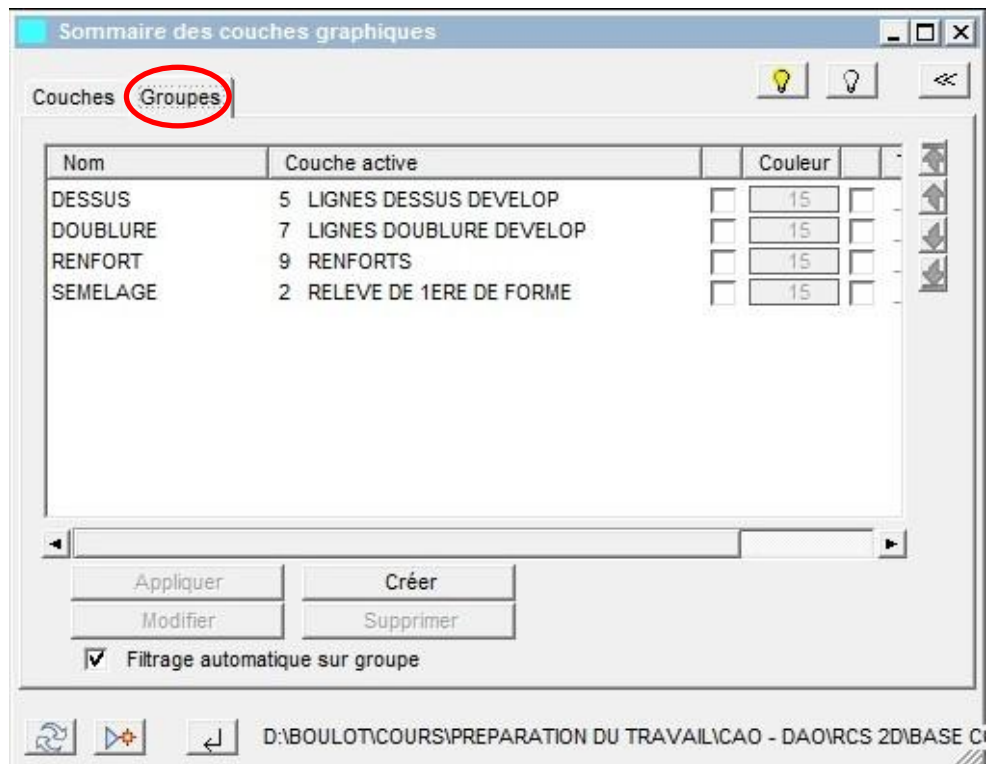
- Groupe DESSUS \implies chef de groupe couche 5
- Groupe DOUBLURE \implies chef de groupe couche 7
- Groupe RENFORTS \implies chef de groupe couche 9
- Groupe SEMELAGE \implies chef de groupe couche 2

Création des groupes

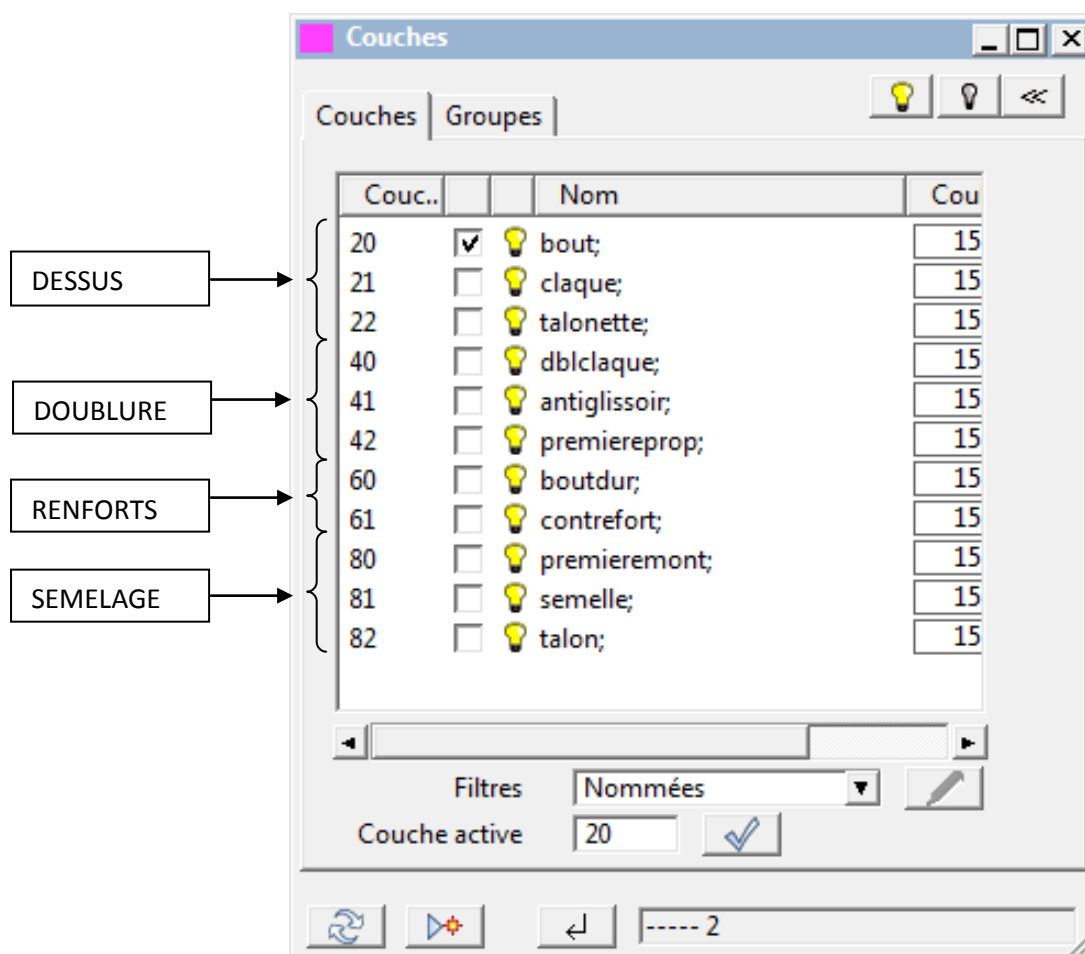
Allumer toutes les couches composant le groupe des pièces du dessus (20 à 39)



Liste des groupes :



Liste des couches :



La lecture des éléments composant une chaussure se fait toujours de l'avant vers l'arrière en commençant par l'extérieur puis l'intérieur (même ordre de lecture que sur la nomenclature).

Exemple de liste des couches :

20	bout;	
21	claque;	
22	languette;	
23	quartext;	(quartier côté extérieur)
24	quartint;	(quartier côté intérieur)
25	talonnette;	
.....		
40	dblclaque;	(doublure claque)
41	dblquartext;	(doublure quartier extérieur)
42	dblquartint;	(doublure quartier intérieur)
43	dblanguet;	(doublure languette)
44	premiereprop;	(première de propreté)
45	antiglissoir;	
.....		
60	renfortssoeil;	(renfort sous œillets)
61	boutdur;	
62	contrefort;	
.....		
80	premieremont;	(première e montage)
81	semelle;	
82	talon;	
.....		

Le point virgule (;) placé à la fin du nom de la pièce sans espace servira à faire apparaître le nom de la pièce lors de la découpe, ceci afin de faciliter l'identification et le placement.