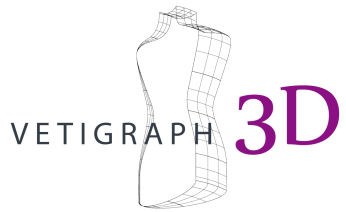


VETIGRAPH 3D

Visualisez en temps réel vos créations sur mannequin 3D



Introduction

VETIGRAPH offre des solutions simples d'utilisation et compatibles à tous les formats de fichiers CAO du marché.

L'objectif de la solution Vetigraph Expert 3D est de remplacer les premières toiles ou prototypes par une simulation virtuelle.

Avoir une vision de la bonne tenue d'un modèle dans un court délai devient possible. Grâce à une symbiose entre Vetigraph3D et VetExpert, vous pouvez créer votre patronage avec ses gradations et réaliser son montage sur un mannequin 3D.

L'alliance du 2D et du 3D permet :

- une meilleure gestion du temps d'élaboration d'une collection
- une diminution des pertes (consommables, matières premières)
- un véritable atout commercial dans la présentation de prototypes encore à l'état de projet.



1

VetiExpert Patronage

Conception d'un patronage simple et rapide

Réalisation d'une gradation en quelques clics

Compatibilité avec tous les logiciels CAO du marché

2

Mannequins

Riche bibliothèque de données mise à disposition

Création de textures (unies, sérigraphies, à base) et de leurs attributs.

Intégration et utilisation facile des composants de la collection

3

Bibliothèques

4

Assemblages

5

Prototype 3D

Gestion de mannequins aux mensurations paramétrables

Plan de collection de prototypes avec différents tissus

Export des résultats sur mannequin mobile ou statique

6

Vision atelier

7

Vision commerciale

1

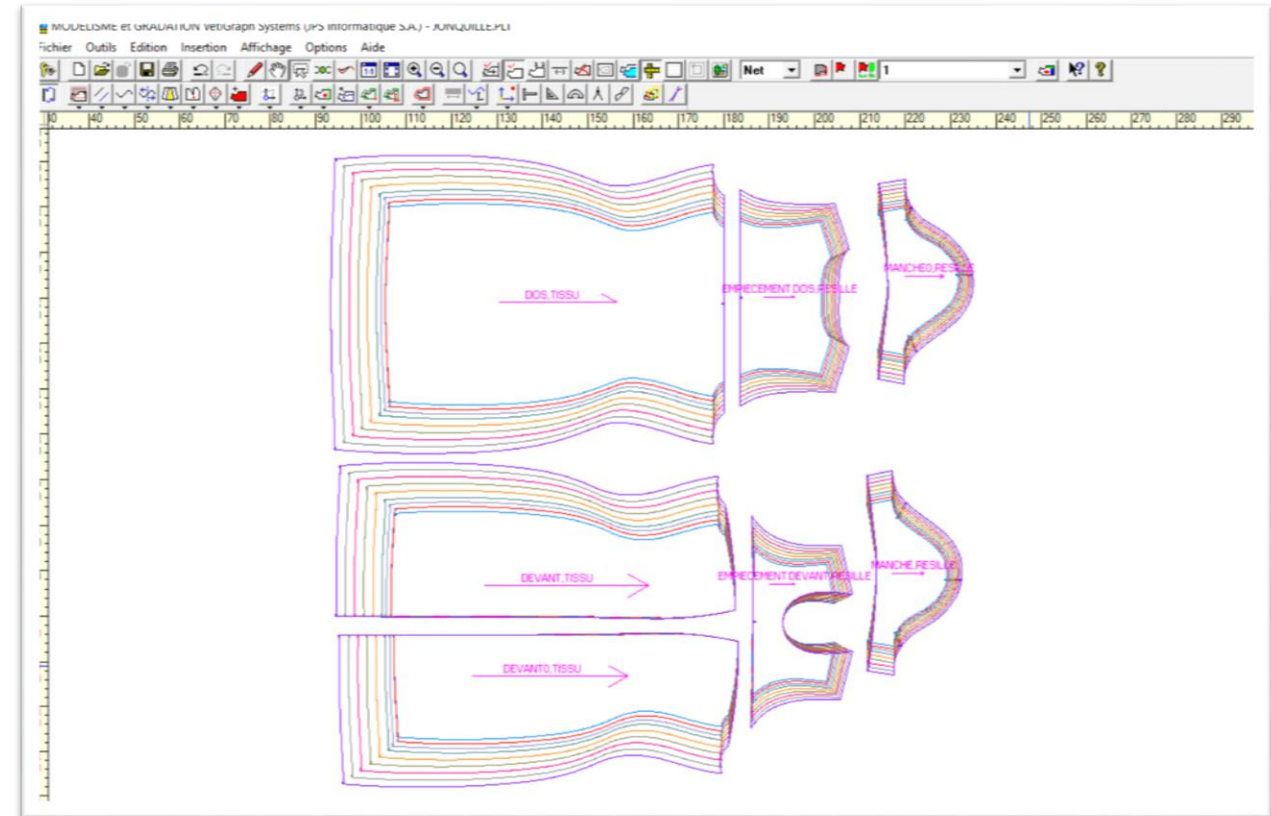
VetiExpert Patronage

VétiExpert est un logiciel de CAO reconnu pour la conception des patronages.

En combinaison avec une table à digitaliser, ce programme permet une récupération de toutes vos bases cartons de manière à capitaliser vos informations. Ces bases peuvent être directement retouchées sur ordinateur, mais aussi être gradées et contrôlées en peu de clics.

Les pièces ainsi obtenues pourront soit :

- être exploitées dans un placement pour obtenir un calcul de rentabilité de votre matière.
- être converties en DXF pour être transférée auprès d'un tiers. Ce format étant compatible avec toutes les solutions existantes sur le marché (habillement ou industrie technique)
- ou encore être utilisées dans notre solution 3D afin d'obtenir un visuel précis du futur produit.



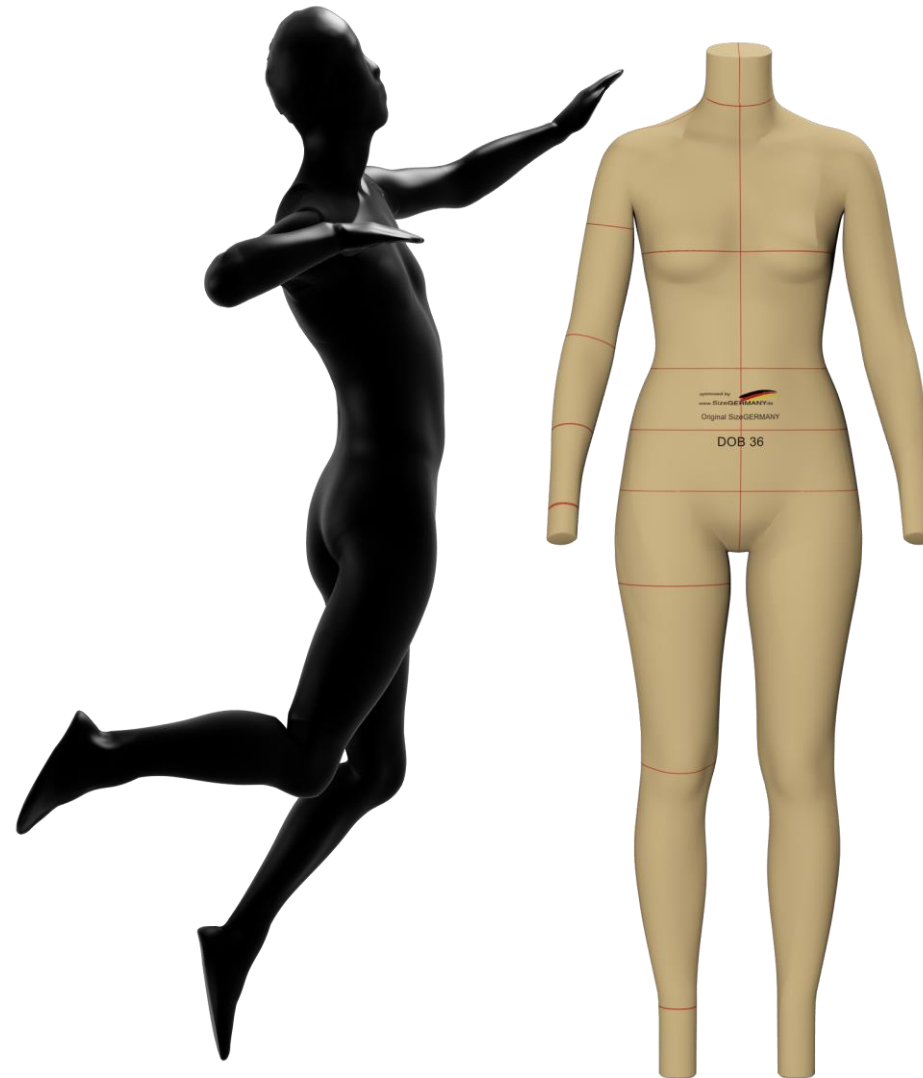
2

Mannequins

Vetigraph3D dispose d'une librairie de mannequins de diverses formes ou tailles (aux normes asiatiques ou européennes).

Notre solution vous offre aussi la possibilité de créer votre propre mannequin type correspondant aux mesures de votre clientèle tant dans une optique Grande Distribution que Sur-Mesure.

Vous pourrez y ajouter une animation type (défilé ou mouvement spécifique). Cette option, très appréciée des sociétés équipant de grands sportifs, peut vous vous aider à mieux adapter votre produit sur une forme en mouvement et plus particulièrement sur des actions spécifiques nécessitant une amplitude ou déformation particulière du corps.



The screenshot shows the 'Paramètres du Mannequin' (Mannequin Parameters) window in a 3D software application. The window is divided into several sections:

- Animation manuelle**: Includes 'Squelette', 'Paramètres des points de position', and 'Mannequin 3D' tabs.
- Haut du corps**: A sub-tab for the upper body parameters.
- Mesures initiale**: A list of initial measurements with sliders and numerical values:
 - Hauteur: 175 (range 164.4 to 187.6)
 - Tour de poitrine: 85 (range 66.3 to 107.5)
 - Tour de taille: 68 (range 50.1 to 87.9)
 - Tour de hanches: 93 (range 77.5 to 111.8)
- Mesures haut du corps**: A list of upper body measurements with sliders and numerical values:
 - Tour du dessous...: 73 (range 52.4 to 91.1)
 - Hauteur taille dos: 39 (range 28.3 to 49.6)
 - Carrure: 33.3 (range 21.2 to 46.9)
 - Hauteur cou & p...: 25.9 (range 15.6 to 36.7)
 - Écart poitrine: 17.5 (range 9.3 to 26.2)
 - Longueur d'épaule: 12.5 (range 7.6 to 18.4)
 - Inclinaison épaule: 22.4 (range 5.5 to 42.1)
 - Tour de cou: 31.4 (range 21.8 to 41.1)
- Paramètres de rendu et de scène**: A sub-tab for rendering and scene parameters, including 'Général' and 'Plans mannequin' sections with various visibility and rotation controls.

3

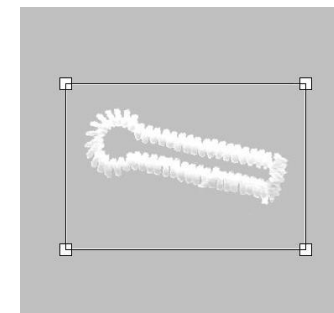
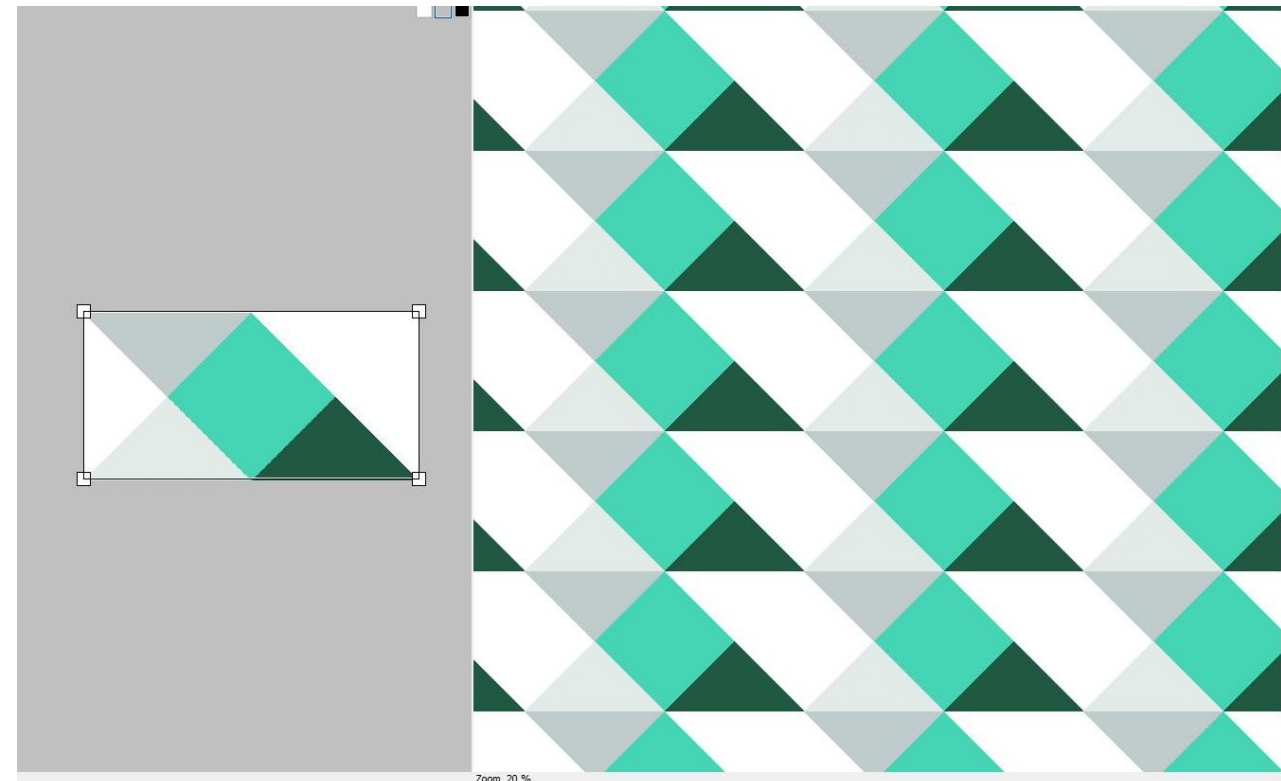
Bibliothèques

Grâce à une librairie fournie de textures/matières, de boutons et de styles de surpiqûres, vous pourrez obtenir un premier visuel réel de votre prototype 3D sans en avoir les composants définitifs.

Notre solution permet aussi de pouvoir intégrer des motifs ou sérigraphies, des photos de boutons, de zips, de nouvelles surpiqûres de manière à les appliquer sur le prototype et respecter votre design d'origine.

A l'aide d'un système de création de matières, vous pouvez simuler le tomber réel du tissu en entrant ses valeurs d'élasticité et de densité.

Un outil de simulation vous propose plusieurs tests à réaliser pour en trouver les diverses propriétés.



4

Assemblages

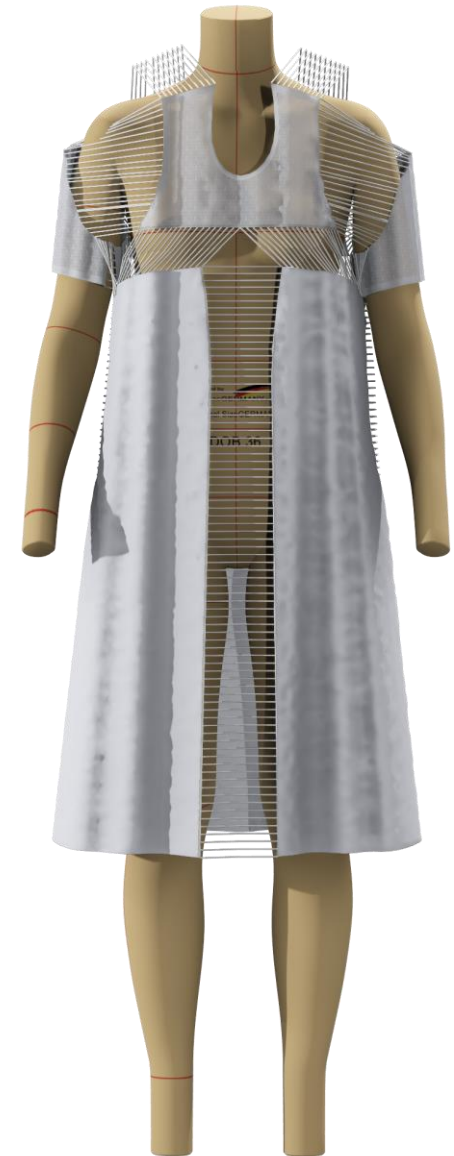
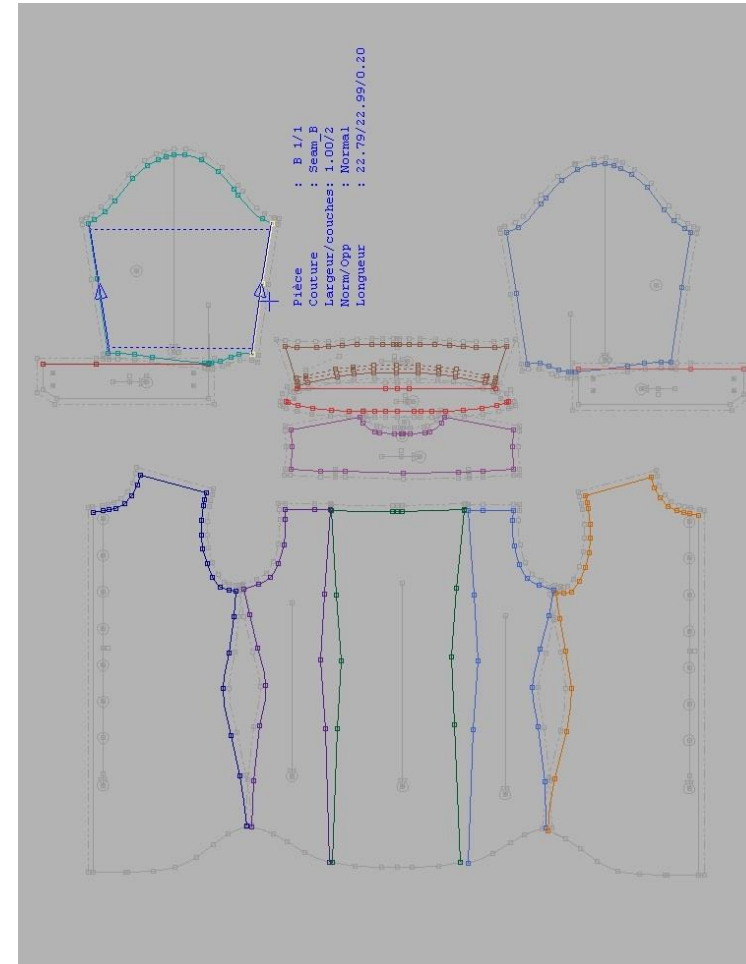
L'assemblage permet d'associer chaque morceau du vêtement à l'endroit avec lequel il doit être monté.

Dans un premier temps, chaque pièce est intégrée dans une catégorie liée à un tissu, de manière à ce que ce dernier recouvre l'ensemble des éléments issus d'une même classe lors de l'application matière.

Il est possible de préciser la couche de positionnement de chaque forme dans le cas d'une superposition de pièce.

Il faut procéder ensuite aux assemblages de chaque ligne du prototype final. A tout moment, vous pourrez définir si une couture est couchée ou ouverte, recouverte d'une surpiqûre simple ou double. Vous pourrez aussi déterminer la valeur des ourlets souhaités ainsi que le positionnement des boutons, boutonnières et zip.

Enfin, une prévisualisation du montage du vêtement est proposée dans une fenêtre annexe, vous permettant de contrôler l'ensemble des assemblages avant de les valider.



5

Prototype 3D

La réalisation du prototype 3D permet d'obtenir une vision réelle du produit avec la matière et les fournitures choisies.

Dans cette phase, vous sélectionnerez les différents paramètres de votre réalisation 3D comme le type de mannequin à habiller, la texture choisie, la matière, le bouton ou le zip, le type de surpiqûre ainsi que leur couleur.

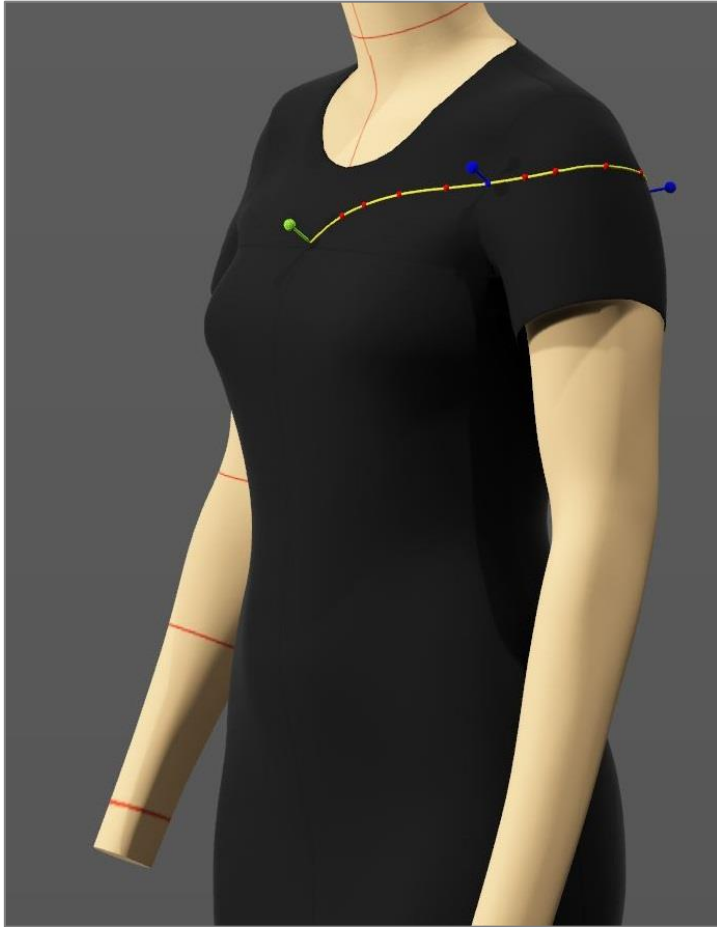
Dans le cas d'une utilisation de motif spécifique, comme un motif placé ou encore un tissu à base, vous définirez son positionnement directement sur le prototype 3D ou sur la mise à plat des morceaux.

Ces informations peuvent être sauvegardées dans un thème, applicable sur plusieurs modèles différents.



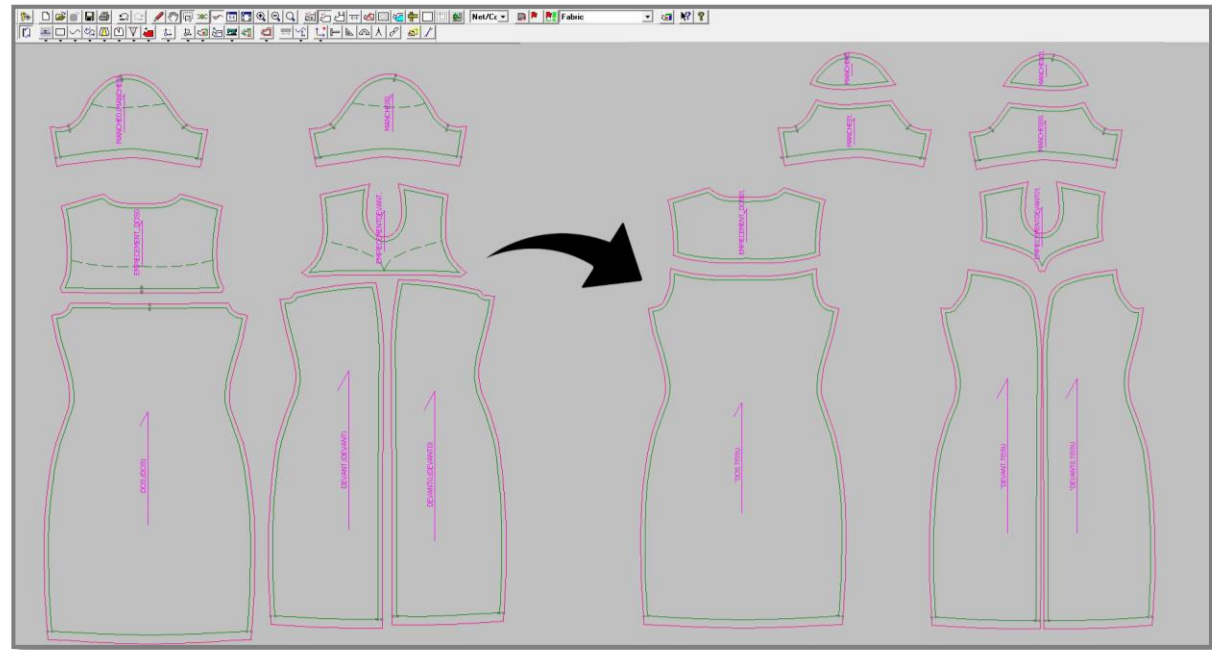
6

Vision atelier



A travers le prototype 3D, le bureau d'étude peut contrôler la bonne tenue du vêtement et ses différents défauts. Il pourra aussi valider la matière utilisée, ou en changer (comme par exemple passer d'un voile de coton à une gabardine) sans attendre le retour façonnier.

Ensuite, il pourra directement agir sur le prototype 3D pour y effectuer des modifications (découpes, améliorations, ...) qui seront reportées automatiquement sur le patronage 2D, dans le but d'éviter un trop grand nombre de prototypes physiques.

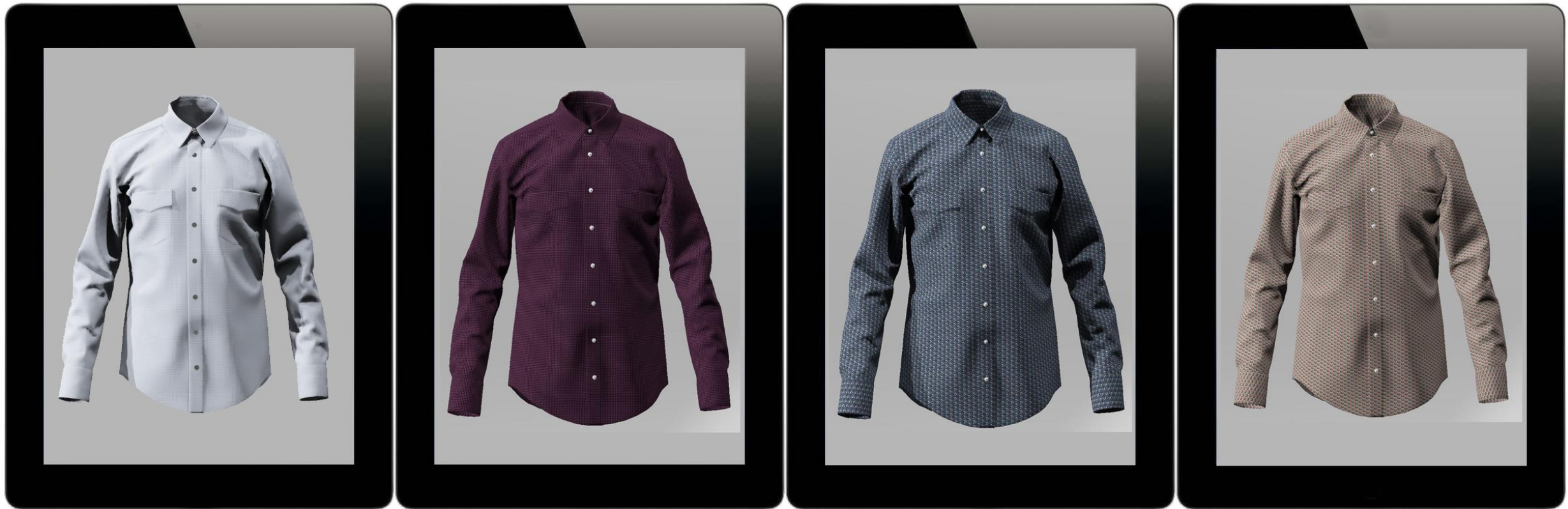


7

Vision commerciale

Vétigraph3D est aussi un outil à puissance commerciale: il vous permet de pouvoir présenter vos produits avant même de les avoir réalisés. Il sera plus facile à votre clientèle de se projeter dans l'achat de votre produit.

Par ailleurs, les designers auront plus de facilité à choisir le coloris ou la matière qui conviennent le mieux au marché visé.





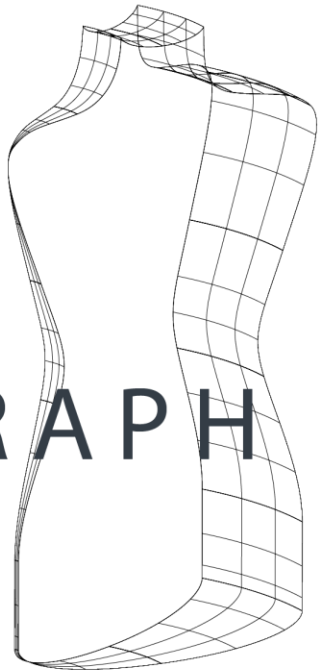
L'intégration de la 3D dans les métiers de l'habillement n'est pas qu'une simple tendance mais devient un vrai outil métier permettant d'agir d'un point de vue technique et d'un point de vue commercial.

D'un point de vue technique, Vetigraph Expert 3D permet d'éviter la répétition en grand nombre des prototypes (réalisés en usines situées à des milliers de kilomètres) grâce à une simulation sur mannequin du vêtement en virtuel et d'en vérifier sa mise au point. Les donneurs d'ordre développant des collections en Bureau d'Etude pourront ainsi substituer la présence d'un mécanicien modèle, que l'on n'a pas toujours sur place, par l'intégration de la 3D.

D'un point de vue commercial, la technologie de la 3D permet de visualiser les collections avant même d'avoir les prototypes ou les photos des produits. Cet avantage permet aux différents protagonistes de la vente (Web, agents, départements du Wholesale, Merchandising, Presse, etc) de pouvoir présenter les produits dans un plan de collection.

Cette collection pourra également être simulée dans plusieurs matières sans pour autant l'avoir développée et permettra ainsi de sélectionner les meilleurs tissus voire même de prendre des commandes sur des produits à l'état de concept.

Vous pourrez ainsi **vendre des produits avant de les fabriquer ou les acheter.**



VETIGRAPH 3D

Contact : Pascal Jehan
pascal.jehan@vetigraph.com
<http://vetigraph.com>
71 rue Réaumur - 75002 Paris
+33 (0)1 42 78 65 89