

# Release notes - Modaris V8R5

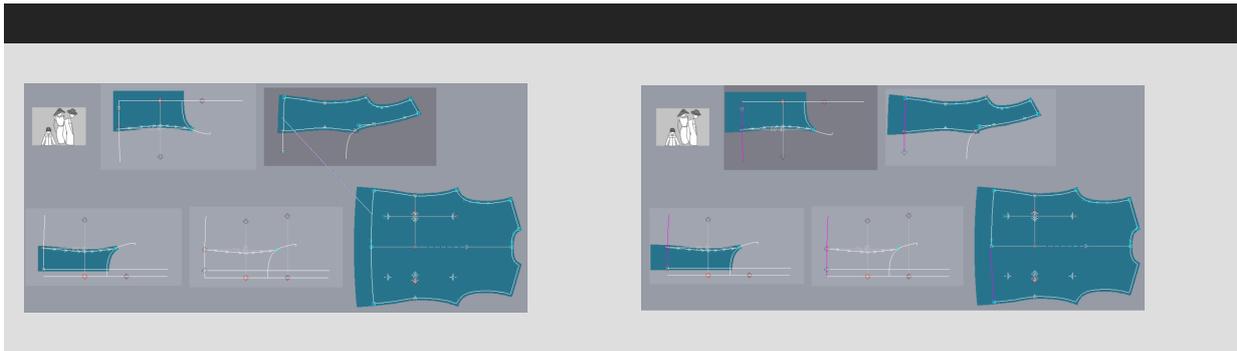
<b>Nouveautés 2D .....</b>	<b>3</b>
1. Dépendances entre valeurs de couture .....	3
2. Gradation des valeurs de couture .....	3
3. Crans appliqués à un plan spécifique .....	3
4. Nettoyage des plans de travail du modèle précédent .....	4
5. Conservation des coins à l'extraction de pièce .....	4
<b>Améliorations 2D .....</b>	<b>5</b>
1. Affichage de la ligne de découpe en priorité .....	5
<b>Nouveautés 3D .....</b>	<b>6</b>
1. Fusion et suppression de vêtements déjà simulés .....	6
<b>Améliorations 3D .....</b>	<b>7</b>
1. Courbure automatique lors du montage interactif .....	7
2. Prévisualisation des lignes 3D en création/édition .....	7
3. Ajout/suppression de points de contrôle Bézier .....	7
4. Affichage de la sélection .....	8
<b>Correctifs à date .....</b>	<b>8</b>

## | NOUVEAUTÉS 2D

### 1. DÉPENDANCES ENTRE VALEURS DE COUTURE

La fonctionnalité **Lier val. Cout.** (Menu **F3**) vous permet de créer en un clin d'oeil une dépendance entre des valeurs de couture créées avec la fonction **Couture ligne** d'un patron-plan, d'une même pièce ou de pièces différentes.

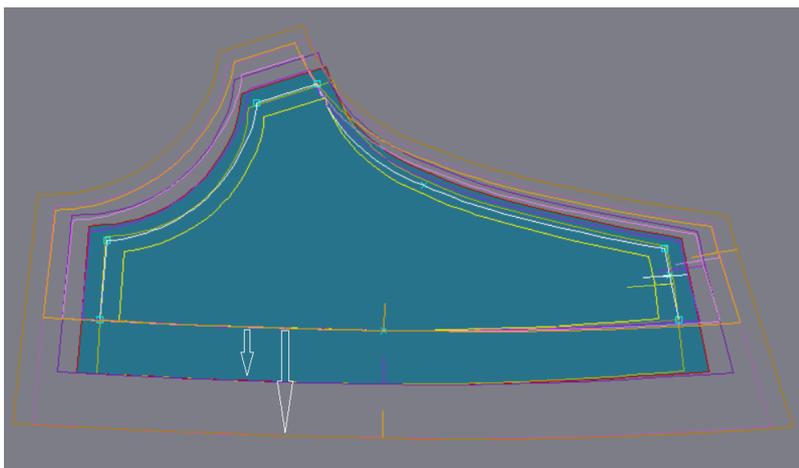
En plus de vous faire gagner du temps, cette action simple sécurise le développement de vos patronages puisque vous êtes assurés de conserver des valeurs d'assemblage cohérentes tout au long de la conception et au fil des modifications.



### 2. GRADATION DES VALEURS DE COUTURE

La fonctionnalité **Lier val. cout. à mes. cste** (Menu **F3**) vous permet d'adapter rapidement et facilement les valeurs de couture selon les tailles d'un patronage. Ceci est particulièrement utile si vous travaillez sur une gamme de tailles conséquente : pour des vêtements d'enfant ou des bandes élastiques de largeur différentes en lingerie, par exemple.

123	Standard	Elastic	Elastic		mm			20.00	20.00	20.00	40.00	40.00
-----	----------	---------	---------	--	----	--	--	-------	-------	-------	-------	-------



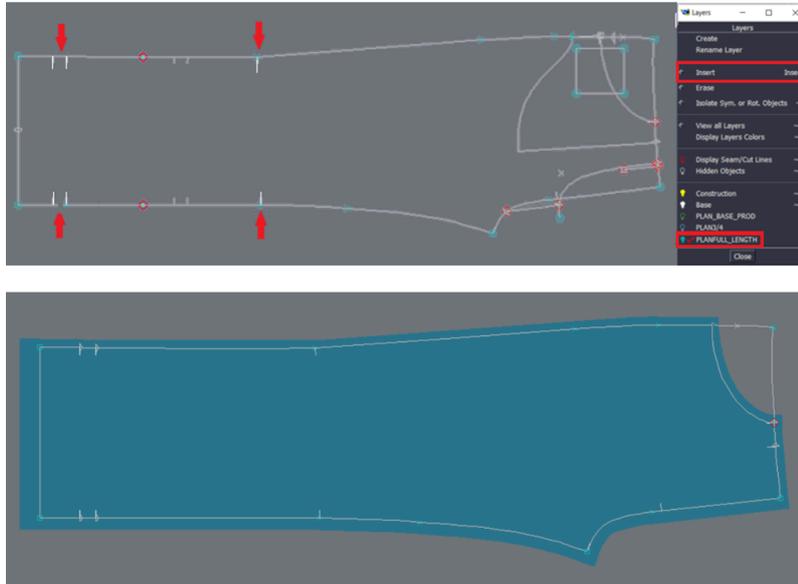
### 3. CRANS APPLIQUÉS À UN PLAN SPÉCIFIQUE

Il est fréquent de recourir à une base commune pour développer plusieurs vêtements au sein d'un même modèle ou pour développer des pièces dérivées d'une pièce principale, et l'utilisation des plans facilite cette mise en œuvre.

Avec Modaris V8R5, vous pouvez désormais insérer des crans par plans. Cela vous facilitera la tâche dans le cas

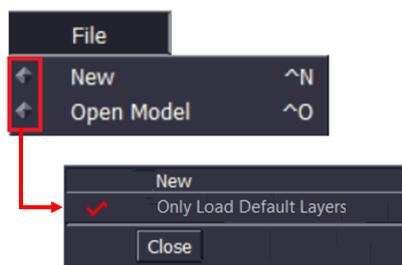
où, selon la pièce à générer, il faudrait des combinaisons de crans différentes sur une même courbe.

Vous gagnerez ainsi du temps en conception et sécuriserez vos productions.



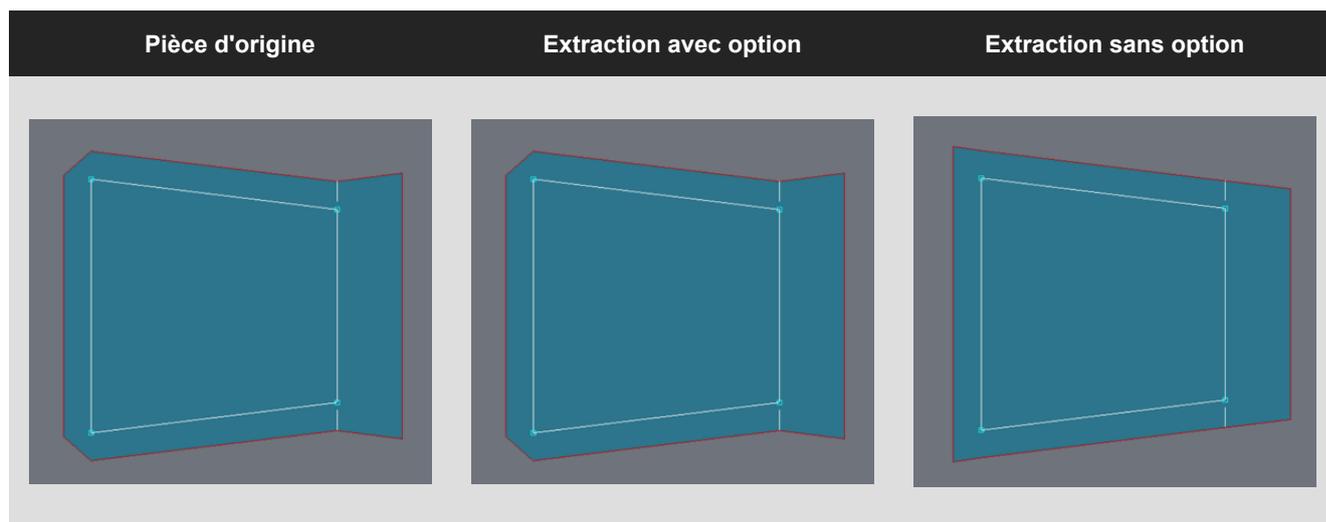
#### 4. NETTOYAGE DES PLANS DE TRAVAIL DU MODÈLE PRÉCÉDENT

L'option **Charger uniquement plans par défaut** vous permet, si vous le souhaitez, de nettoyer la liste des plans à l'ouverture et à la création d'un nouveau modèle. Vous évitez ainsi de cumuler les plans de chaque modèle ouvert dans une même session, tout en gardant la possibilité de charger la liste de plans d'un autre modèle pour structurer votre nouveau modèle.



#### 5. CONSERVATION DES COINS À L'EXTRACTION DE PIÈCE

Les nouvelles pièces extraites à partir d'une pièce existante doivent souvent porter les mêmes coins que leur pièce d'origine : l'option **Conserver coins** vous permet d'obtenir ce résultat automatiquement.



## AMÉLIORATIONS 2D

### 1. AFFICHAGE DE LA LIGNE DE DÉCOUPE EN PRIORITÉ

L'affichage des lignes de découpe rouges est dorénavant prioritaire lorsque plusieurs lignes sont superposées. Ceci permet d'éviter les doutes et éventuellement des erreurs de production : vous voyez toujours les lignes qui seront découpées.



## | NOUVEAUTÉS 3D

### 1. FUSION ET SUPPRESSION DE VÊTEMENTS DÉJÀ SIMULÉS

Jusqu'ici, vous pouviez fusionner deux ou plusieurs modèles 2D dans un même style 3D pour les simuler.

Dorénavant, vous pouvez également fusionner deux vêtements déjà simulés dans un même style 3D afin de voir l'effet de leur combinaison sur un même mannequin.

Il est également possible de supprimer un vêtement déjà simulé de la scène, que celui-ci soit issu d'une fusion de fichiers mdl ou mtg.



## | AMÉLIORATIONS 3D

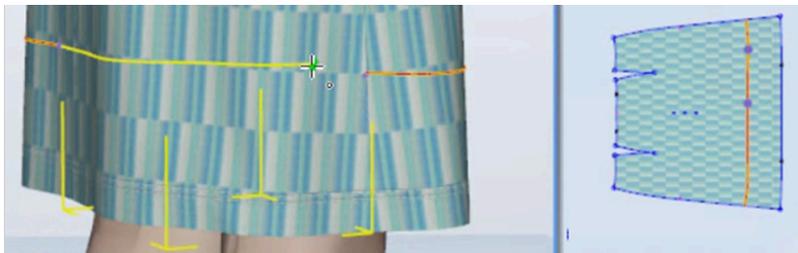
### 1. COURBURE AUTOMATIQUE LORS DU MONTAGE INTERACTIF

Grâce à l'option **Cylindre automatique**, les pièces pré-positionnées sont automatiquement courbées lors du montage interactif.



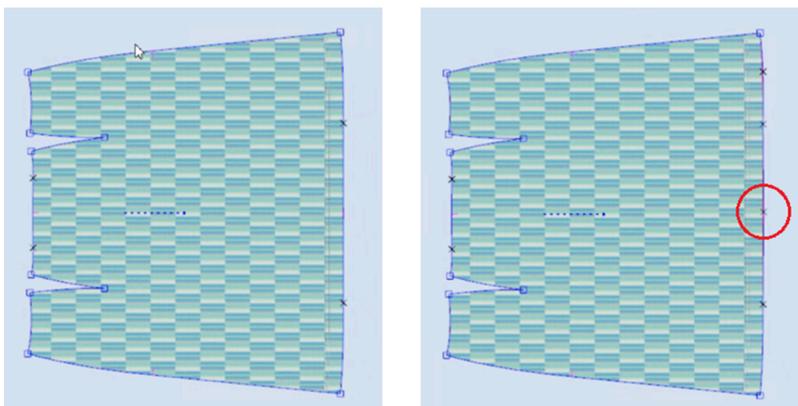
### 2. PRÉVISUALISATION DES LIGNES 3D EN CRÉATION/ÉDITION

Finis les tracés à tâtons, l'affichage interactif de la ligne en cours de réalisation permet d'obtenir une meilleure maîtrise et un résultat plus précis.



### 3. AJOUT/SUPPRESSION DE POINTS DE CONTRÔLE BÉZIER

Pour faciliter la modification d'une géométrie au sein de la 3D, vous avez désormais la possibilité d'ajouter et de supprimer des points sur les courbes Bézier.



#### 4. AFFICHAGE DE LA SÉLECTION

Par défaut, l'affichage de la sélection de pièces ou de mannequin se fait en remplaçant le visuel par le visuel de sélection avec une couleur unie (rose par défaut). Toutefois, dans certaines fonctions, il est intéressant de continuer à voir le visuel bien que l'objet soit sélectionné.

Un nouveau mode d'affichage permet de visualiser la sélection avec le contour. Ce contour est toujours visible même si l'objet est derrière d'autres objets.



#### | CORRECTIFS À DATE

##### 3D

L'import d'un OBJ comportant des parties vides (des poches par exemple) ne suscite plus d'erreur lors de la génération du fichier mdl.