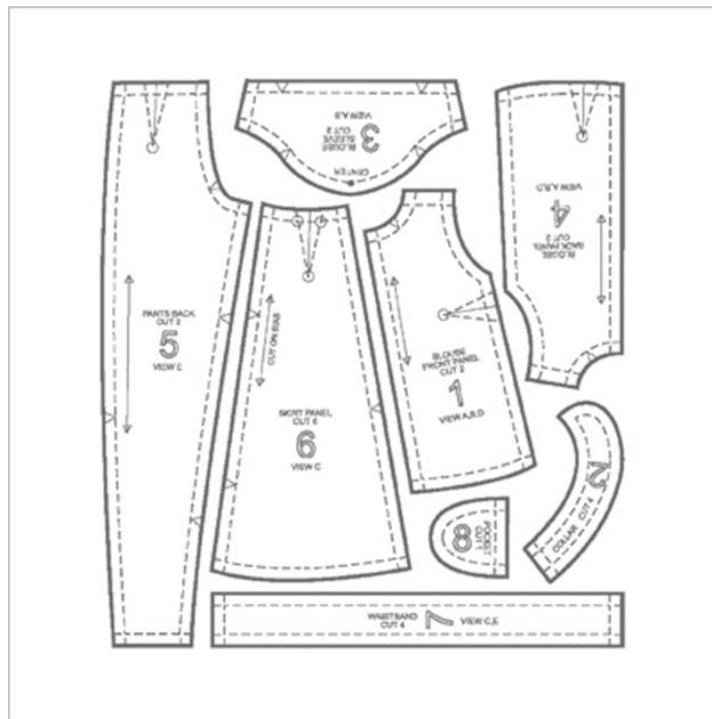



Unité 2

Le patron commercial





#122230-W Pattern Pieces Stamp Set

Il n'y a pas si longtemps, nos mères ou grands-mères confectionnaient souvent des vêtements sans utiliser de patron. Elles décousaient de vieux vêtements et prenaient les modèles pour en faire des neufs, ou dessinaient elles-mêmes un patron. De nos jours, il est difficile d'imaginer la couture à la machine sans patron. Le patron nous permet maintenant de réaliser mille et un travaux de couture que nous ne faisons pas nécessairement avant. La couture a toujours eu une fonction utilitaire, mais elle est aussi devenue un loisir. Plusieurs personnes ne confectionnent pas nécessairement des vêtements, mais plutôt des articles pour décorer la maison.

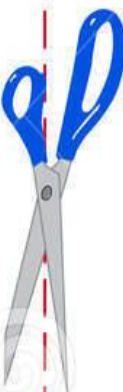



Le patron commercial est un modèle de vêtement conçu sur papier. C'est en quelque sorte un vêtement de papier, en pièces détachées, qu'il faut reproduire sur une étoffe et construire à l'aide d'instructions.



Dans cette partie, tu vas faire connaissance avec le patron. Tu vas voir ce qu'est un patron, comment le choisir et le chercher au magasin de textile. Tu vas apprendre à le lire et à le comprendre. Et comme un patron ne va pas sans toutes sortes de mesures, tu vas également apprendre à bien te mesurer pour trouver exactement tes mensurations. Ainsi, en te familiarisant avec le patron, tu seras en mesure de bien t'en servir dans le cadre de ton projet personnel.

2.1 *Comment choisir et chercher un patron?*



Au magasin de textile, tu retrouves les patrons dans un catalogue. Le catalogue est au nom de la compagnie qui les fabrique. Les plus communs sont : *Simplicity, McCall's, Butterick, Vogue et Burda*. Chaque catalogue est divisé en sections qui correspondent à des types de vêtements (robes, pantalons, manteaux, homme, enfants, décoration, costumes...) Tu dois donc connaître le type de vêtement que tu veux confectionner pour chercher ton patron dans la bonne section.



Dans le catalogue, chaque patron possède un numéro. C'est à partir de celui-ci que tu recherches ton patron dans les classeurs. Mais avant d'aller le chercher, tu dois connaître tes mensurations puisque le patron est aussi classé selon la taille. Il est très important de te mesurer avant de tailler un patron. Sinon, tu pourrais avoir des surprises et te retrouver avec des vêtements trop petits ou trop grands.

2.1.1 *Les mensurations*

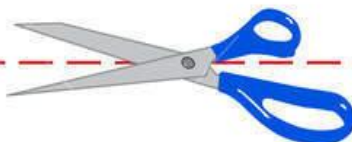
Il existe des mesures de contour, de largeur et de hauteur.

Les mensurations principales normalement indiquées sur la pochette du patron sont

- tour de poitrine
- tour de taille
- tour de hanches
- hauteur du dos
- hauteur totale de la personne



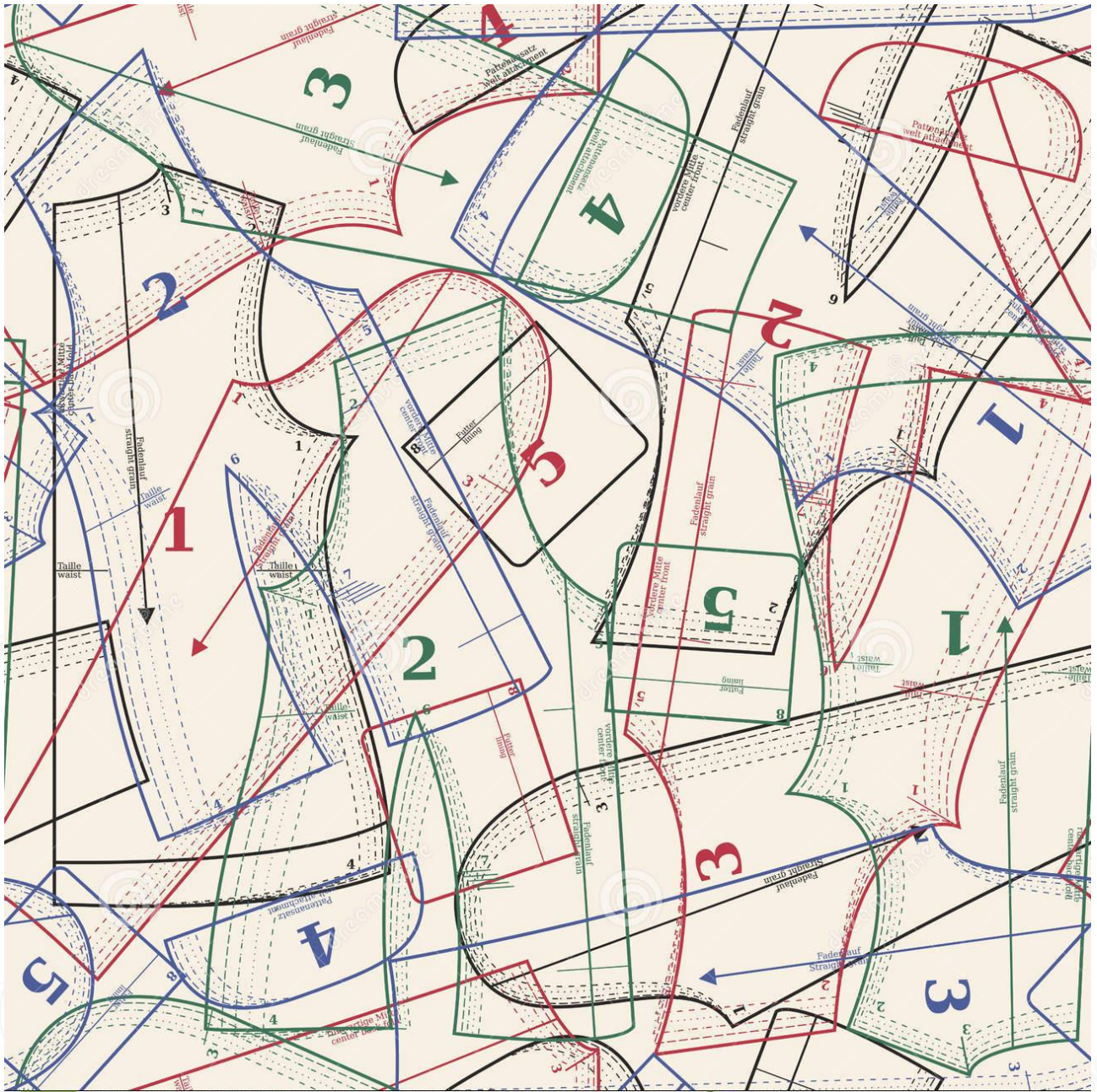
Avant d'acheter un patron, vérifie si le style et la taille sont bien ceux que tu désires, car on ne peut généralement pas retourner un patron.



2.1.2 Interprétation des renseignements fournis par le patron commercial

Un patron comprend trois parties : **la pochette (recto et verso), la feuille d'instruction et les pièces du patron.**

Le recto et le verso de la pochette servent de guides d'achat et, à l'intérieur, les feuilles d'instructions ainsi que les symboles sur les pièces du patron te servent de guides techniques. Voyons plus en détail ces quatre éléments.



Download from
Dreamstime.com

This watermarked comp image is for previewing purposes only.

ID 26377936

© Alexandragl | Dreamstime.com

Recto de la pochette

L'enveloppe dans laquelle se trouve le patron s'appelle la pochette. Sur la couverture (recto) de la pochette, se trouve les informations précisées dans l'encadré ci-dessous. De plus, tu peux également trouver les variantes du modèle du patron ainsi que le niveau de difficulté.

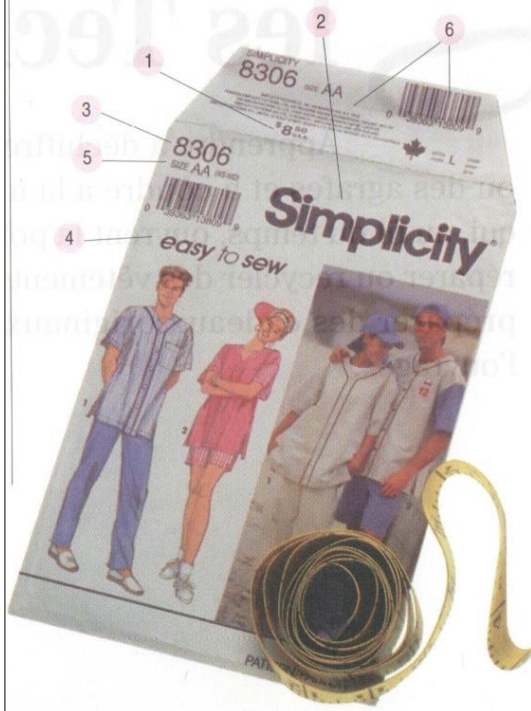
Verso de la pochette

Les nombreux renseignements fournis au verso de la pochette sont écrits dans les deux langues officielles. En voici la liste.

Au recto

Le devant de la pochette présente une illustration ou une photo des différentes variantes qui peuvent être exécutées à partir du patron de base. Ces illustrations nous procurent de l'information sur le modèle proposé. Cette face de l'enveloppe fournit les renseignements qui suivent.

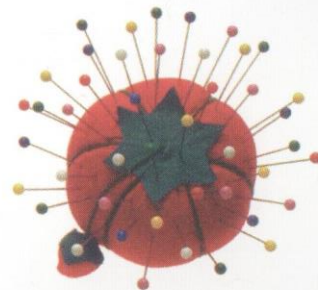
1. Le prix du patron.
2. Le nom du fabricant.
3. Le numéro du patron.
4. Le degré de difficulté d'exécution.
5. La taille.
6. Les données relatives au concepteur, le code à barres, etc.



Au verso

Le dos de la pochette donne, de façon détaillée et dans les deux langues officielles (anglais et français), les renseignements nécessaires pour entreprendre le projet de couture. L'ordre et la nature des renseignements varient d'un fabricant à l'autre. Cependant, certaines données sont universelles, telles celles qui suivent.

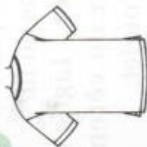
1. Le numéro du modèle, le nombre de pièces comprises dans le patron ainsi que des dessins linéaires des différents modèles présentés (vue de dos).
2. Une description des articles pouvant être confectionnés avec des notes supplémentaires sur le style et le montage.
3. Le type de tissu recommandé.
4. La liste des fournitures indispensables, comme les boutons, les fermetures, les bordures, les biais, etc.
5. Un tableau des tailles normalisées.
6. Un tableau des métrages* donne la quantité de tissu nécessaire pour confectionner le modèle selon la taille, la largeur et la nature du tissu (avec ou sans sens).



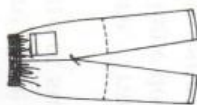
8306

15 PIECES

1



1 & 2



MISSES', MEN'S OR TEEN BOYS' PANTS OR SHORTS, SHIRT AND CAP: Pull-on pants or shorts with side seam pockets and optional back pocket have triple waistline casing with elastic and purchased drawstring. Loose fitting "baseball" shirt V. 1 or 2 has short sleeves, side slits, top-stitching and optional patch pocket and trim. V. 2 has contrast sleeves. Lined cap has back elastic.

Fabrics: Cotton and cotton blends, chambray, seersucker, laundered cottons, challis. All except cap also in cotton interlock, jerseys. Not suitable for obvious diagonals. Extra fabric needed to match plaids, stripes or one-way design fabrics. For pile, shaded or one-way design fabrics, use with nap yardages/layouts.

Notions: Thread. **Shirt V. 1 & 2:** Five 1/2" buttons, one iron-on applique (opt.). **Cap:** One 1/2" button to cover. Look for Simplicity notions.

Pattern Has Cutting Lines For Two or Three Sizes
Sizes AA(S-S-M) BB(L-XL)

BODY MEASUREMENTS

Chest/Bust	30-32	34-36	38-40	42-44	46-48	Ins.
Hip	31-32 1/2	35-37	39-41	43-45	47-49	"
Sizes U.S.A. ONLY	(X-Small)	Small	Medium	(Large)	X-Large	
Sizes	(X-Small)	Small	Medium	(Large)	X-Large	
Pants	{ 45***	2 1/4	2 1/4	2 1/4	2 1/4	Wts.
	{ 60***	1 1/4	2 1/4	2 1/4	2 1/4	"
Shorts	{ 45***	1 1/4	1 1/4	1 1/4	1 1/4	Wts.
	{ 60***	1	1 1/4	1 1/4	1 1/4	"
Pants or Shorts Waistline	-2 1/4 yds. of 1/2" elastic and 2 yds. of 1/4" cord for drawstring					
View 1 Shirt	2 1/2	2 1/2	2 1/2	2 1/2	2 1/2	Wts.
45***	1 1/2	1 1/2	2	2	2 1/4	"
60***						
View 2 Shirt	1 1/4	2	2	2	2	Wts.
45***	1 1/4	1 1/4	2	2	2 1/4	"
60***						
Contrast Sleeves	-3/4 yd. of 45***; 3/4 yd. of 60***					
View 1 or 2	{ Interfacing - 1 yd. of 22" to 36" lightweight Braid (opt.) - 2 1/2 yds. of 3/8" to 1/2" wide					

Cap - 1/2 yd. of 45" to 60"; interfacing (opt.) - 3/4 yd. of 22" to 36" lightweight; Band - 3/4 yd. of 1" grosgrain ribbon; Peak interfacing - 1/4 yd. of 22" to 25" heavyweight non-woven, non-fusible

GARMENT MEASUREMENTS (Bust/Chest & Hip Printed on Pattern Tissue)

Pants side length	41	41 1/2	42	42 1/2	43	Ins.
Pants leg width	13 1/4	14 1/4	15 1/4	16 1/4	17 1/4	"
Shorts side length	19	19 1/2	20	20 1/2	21	"
Shorts leg width	23 1/4	25	27	29	31	"
Shirt length V. 1, 2	30	30 1/2	31	31 1/2	32	"

*without nap **with nap ***with or without nap

2

3

4

5

6

PANTALON OU SHORT, CHEMISE ET CASQUETTE POUR JEUNE FEMME, HOMME OU ADOLESCENT: Pantalon ou short avec poches dans coutures de côté, poche plaquée dos facultative, triple coulisse de taille avec élastique et lacet acheté. Chemise de "baseball" ample V. 1 ou 2 à manches courtes, avec tentes de côté, surpiquée, poche plaquée facultative et garniture. La V. 2 est à manches contrastantes. La casquette doublée est avec élastique dans le dos.

Tissus: Coton et cotonnades, chambray, seersucker, cotons pré-lavés, étamine. Tous les modèles sauf la casquette aussi en coton interlock, jerseys fins. Les tissus à diagonales apparentes ne conviennent pas à ce patron. Prévoyez davantage de tissu pour raccorder les écosais, rayures ou motifs unidirectionnels. Pour les tissus à long poil, de différents tons ou à motifs unidirectionnels, utilisez métrages et plans de coupe "avec sens".

Mercerie: Fil. Chemise V. 1 & 2: cinq boutons de 1.3cm, une application à coller au fer (facult.) Casquette: une bouton à recouvrir de 1.3cm. Demandez la mercerie Simplicity.

Ce Patron A Des Lignes De Coupe Pour Deux Ou Trois Tailles

Tailles/Sizes AA(S-S-M) BB(L-XL)

Tailles-Europe AA(XP-P-M) BB(G-AB)

MESURES NORMALISEES

Poitrine	76-81	87-92	97-102	107-112	117-122	cm
Hanches	79-83	89-94	99-104	109-114	119-124	"
Tailles/Sizes	(X-Petite)	Petite	Moyenne	(Grande)	X-Grande	
Tailles-Europe	(X-Petite)	Petite	Moyenne	(Grande)	X-Grande	
Pantalon	{ 115cm**	2.40	2.40	2.40	2.50	m
	{ 150cm**	1.50	2.00	2.10	2.50	"
Short	{ 115cm**	1.20	1.30	1.60	1.70	m
	{ 150cm**	1.00	1.00	1.30	1.30	"
Taille du pantalon/du short	-2.00m d'élastique en 1.3cm et 1.90m de cordon en 6mm					
Vue 1 Chemise	2.30	2.40	2.40	2.50	2.50	m
115cm**	1.20	1.30	1.80	1.90	1.90	"
150cm**						
Vue 2 Chemise	1.70	1.80	1.80	1.80	1.90	m
115cm**	1.10	1.10	1.80	1.90	1.90	"
150cm**						
Manches contrastantes	-0.70m en 115cm**; 0.40m en 150cm**					
Vue 1 ou 2	{ Entoilage-0.90m en 55cm à 90cm, léger Galon (facult.)-2.00m en 1cm à 1.3cm de large					

Casquette-0.40m en 115cm à 150cm**; Entoilage (facult.)-0.30m en 55cm à 90cm, léger. **Bande**-0.70m de ruban gros grain en 2.5cm; Entoilage de la visière-0.20m en 55cm à 64cm, épais non tissé, non thermocollant

MESURES DES VETEMENTS (Tours de poitrine et de hanches imprimés sur le patron)

Longueur de côté du pantalon	104	106	107	108	110	cm
Longueur de jambe du pantalon	104	106	107	108	110	"
Longueur de côté du short	36	38.5	41.5	44	44	"
Longueur de jambe du short	48.5	49.5	51	52	53.5	"
Longueur de la chemise V. 1, 2	63.5	68.5	73.5	78.5	81.5	"
Longueur de la chemise V. 1, 2	76	77.5	78.5	80	81.5	"

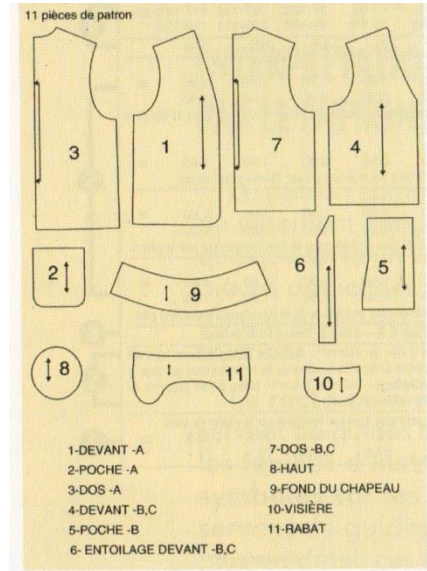
*sans sens **avec sens ***avec ou sans sens

2.1.3 Feuilles d'instructions

Les feuilles d'instructions expliquent étape par étape comment placer, couper et assembler les diverses pièces du vêtement. Elles comprennent trois parties : **le croquis des pièces à tailler, le plan de coupe et le plan de montage.**

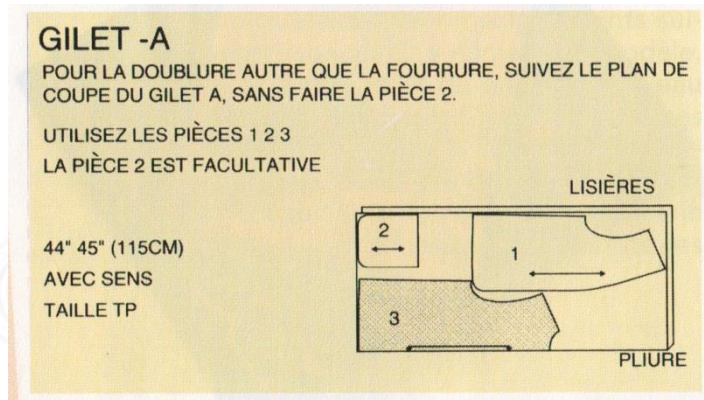
2.1.4 Croquis des pièces à tailler

Chaque partie du vêtement est dessinée et identifiée par son nom et un chiffre (parfois une lettre). Tu peux ainsi reconnaître facilement les différentes pièces comprises à l'intérieur de la pochette.



2.1.5 Plan de coupe

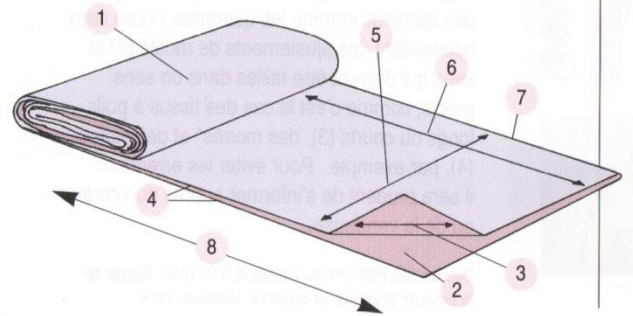
Le plan de coupe explique comment disposer les différentes pièces du patron sur l'étoffe. On en trouve un pour chaque largeur d'étoffe. (Les étoffes sont généralement vendues en largeur de 115cm ou 150 cm.)



Les flèches indiquent dans quel sens on doit utiliser l'étoffe. Les points de repère sont les suivants :

- 1) l'envers : le « mauvais côté » du tissu
- 2) l'endroit : le « bon côté » du tissu
- 3) le biais : la diagonale parfaite du tissu
- 4) lisières : bordure du manufacturier; ne s'effiloche pas.
- 5) Trame : fil de la largeur du tissu
- 6) Chaîne : fil la longueur du tissu
- 7) Pli marchand : la pliure du milieu de la largeur
- 8) Droit fil : le sens de la longueur

- | | |
|---------------------|-----------------|
| 1. Envers du tissu | 5. Trame |
| 2. Endroit du tissu | 6. Chaîne |
| 3. Plein biais | 7. Pli marchand |
| 4. Lisières | 8. Droit fil |



2.1.6 Plan de montage

Le plan de montage constitue l'essentiel des feuilles d'instructions. Il illustre, étape par étape, les opérations d'assemblage. Il est conseillé de suivre l'ordre des étapes suggérées.

Enfin, on trouve dans les feuilles d'instructions, des explications générales au sujet de la préparation du patron, du marquage de l'étoffe, de certaines méthodes de coupe et de couture, ainsi que des symboles utilisés.

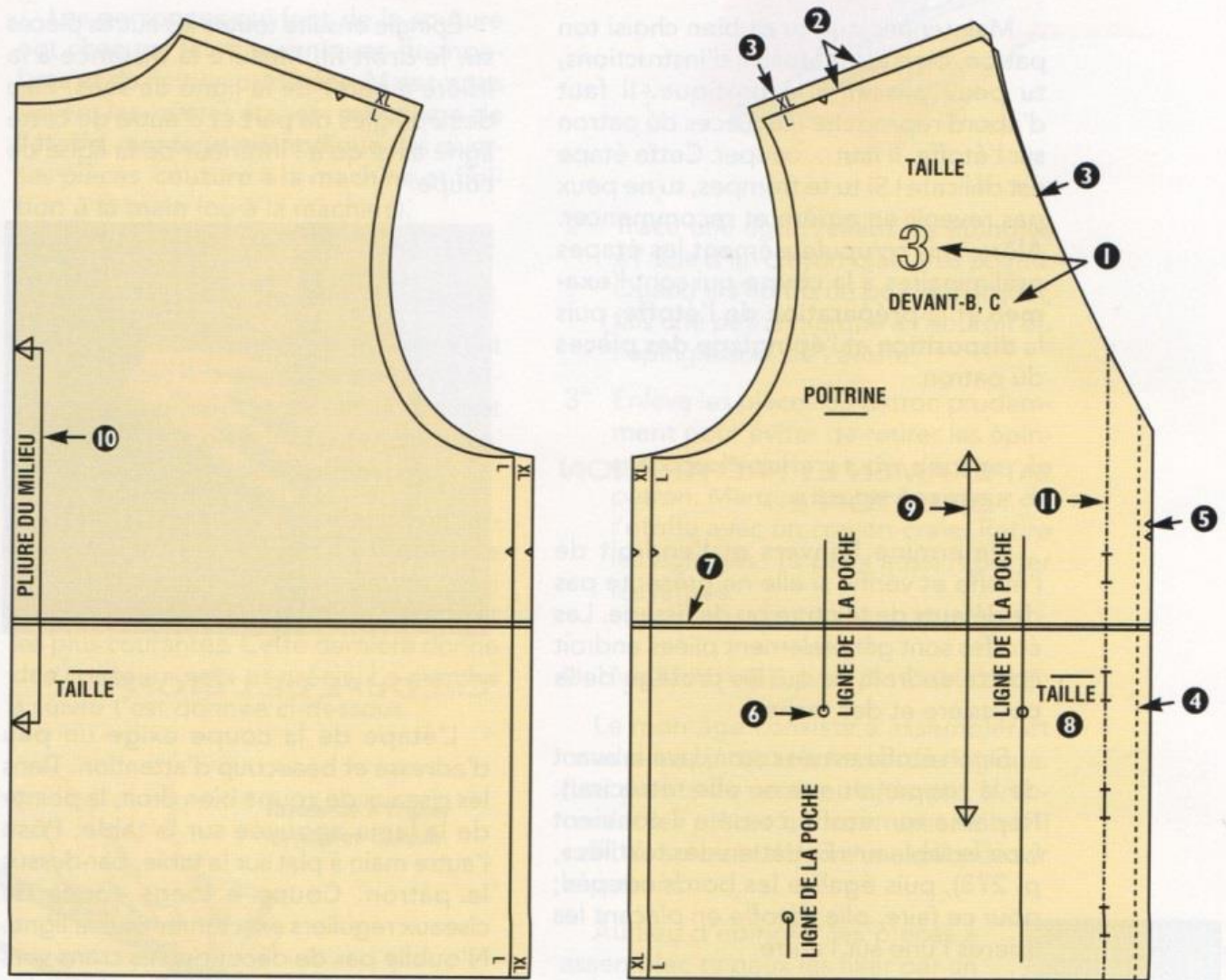
2.1.7 Symboles sur les pièces du patron

Le papier sur lequel est imprimé le patron est fragile. Tu dois le manipuler avec soin. Il comprend plusieurs morceaux. Tu choisis uniquement les morceaux dont tu as besoins (ils sont numérotés). Tu remets ensuite les autres dans la pochette. Ils pourront te servir pour faire un autre modèle de vêtement.

Sur chaque morceau, il y a des symboles tels des lignes continues ou pointillées, des lettres, des chiffres, des dessins correspondant à des instructions précises de coupe ou d'assemblage. La plupart des fabricants utilisent les mêmes symboles.

Voici deux pièces de patron sur lesquelles se retrouvent les symboles utilisés et l'explication de ceux-ci.

SYMBOLES UTILISÉS SUR LES PIÈCES DU PATRON ET LÉGENDE



1 Chiffres et lettres

Les chiffres désignent les différentes pièces du patron et les lettres, les différents modèles.

2 Ligne de coupe

C'est le tracé extérieur de chaque pièce le long duquel il faut couper; il est généralement épais. Certaines pièces comportent deux tracés ou plus correspondant à différentes tailles (voir 3).

3 Indication(s) de la taille

Il faut découper les pièces de patron sur les lignes de coupe correspondant à la taille choisie.

4 Valeur de couture

Elle est de 1,5 cm, à moins d'indication contraire, et généralement marquée par une ligne de couture (----); cette ligne n'est pas imprimée sur les patrons multitaillés, mais la valeur de couture est incluse.

5 Crans

Ce sont de petits triangles (ou losanges) placés sur les lignes de coupe. Il faut faire correspondre ces repères au moment de l'assemblage des pièces de vêtement.

6 Pois

Ces petits cercles (vides ou pleins) servent de points de repère supplémentaires; ils permettent un raccord parfait des pièces à joindre.

7 Ligne double

Elle indique l'endroit où il faut allonger ou raccourcir la pièce dans le cas d'un ajustement.

8 Ligne de taille

Elle indique l'emplacement de la taille.

9 Marque de sens



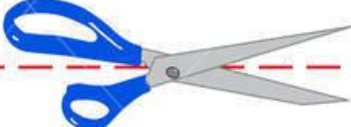
La flèche droite à double tête sert à placer la pièce de patron sur le droit fil de l'étoffe.

10 Marque de sens

La flèche courbe à double tête indique que le bord de la pièce de patron doit être placé sur la pliure de l'étoffe, suivant le droit fil.

11 Ligne de milieu

Pleine ou pointillée (-.-.-), cette ligne indique le milieu du dos, du devant et de certaines autres pièces.





Tu remarqueras également que chaque pièce de patron est identifié par un chiffre ainsi que son nom, par exemple « 3, devant droit de la chemise ». De plus, les indications sur le patron précisent le nombre de pièce que tu dois tailler, par exemple « couper 1 » ou « couper 2 ». Il s'agit de plier le tissu en deux pour couper deux pièces identiques.

2.1.8 Technique de coupe

Maintenant que tu as bien choisi ton patron et bien lu les feuilles d'instructions, tu peux passer à la pratique. Il faut d'abord reproduire les pièces du patron sur l'étoffe. Cette étape est délicate! Si tu te trompes, tu ne peux pas revenir en arrière et recommencer. Alors, suis scrupuleusement les étapes préliminaires à la coupe qui sont l'examen et la préparation de l'étoffe, puis la disposition et l'épinglage des pièces du patron.

2.1.9 Examen de l'étoffe



Il faut examiner soigneusement la pièce de tissu que tu désires acheter. Il importe de vérifier l'absence de défauts dans la fabrication de l'étoffe et de signes de décoloration, ou la présence de taches blanches étrangères au motif. De plus il faudra vérifier la résistance du tissu au froissement.




2.2 La préparation du tissu

2.2.1 Prélavage

Laver le tissu avant de le couper évite bien des surprises. Cette opération permet principalement de stabiliser le tissu; éviter qu'il ne rétrécisse après la confection. Le vendeur pourra vous conseiller sur comment traiter le tissu.

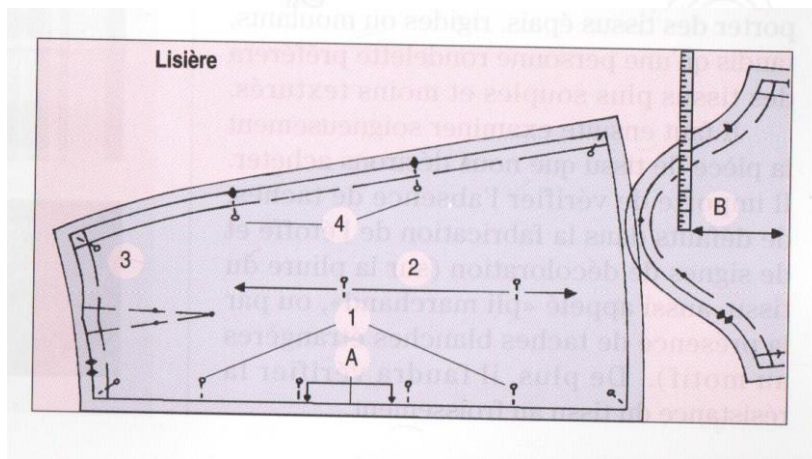
Détermine l'envers et l'endroit de l'étoffe et vérifie si elle ne présente pas de défauts de teinture ou de tissage. Les étoffes sont généralement pliées endroit contre endroit, ce qui les protège de la poussière et des taches.

Repasse ton étoffe comme il convient puis égalise les bords coupés; pour ce faire, plie l'étoffe en plaçant les lisières l'une sur l'autre.



2.2.2 Disposition et épingleage des pièces du patron

Pour éviter de gaspiller du tissu, dispose les pièces du patron de la façon indiquée sur le plan de coupe et respecte les marques de sens si tu veux que ton vêtement tombe bien (2 et B). Épingle d'abord les pièces de patron qui sont placées sur la pliure(A). Fixe les épingles à l'intérieur de la ligne de coupe, perpendiculairement à celle-ci (1). Dispose-les assez près les unes des autres pour empêcher l'étoffe et le patron de glisser. Épingle ensuite toutes les autres pièces sur le droit fil (2), en commençant par les plus gros morceaux et terminant par les plus petits. Mesure la distance à la lisière à partir de la ligne de sens(B). Fixe des épingles de part et d'autres de cette ligne ainsi qu'à l'intérieur de la ligne de coupe(3).



2.2.3 Coupe de l'étoffe

L'étape de la coupe exige un peu d'adresse et beaucoup d'attention. Tiens les ciseaux de coupe bien droits, la pointe de la lame appuyée sur la table. Pose l'autre main à plat sur la table, par-dessus le patron. Coupe à longs coups de ciseaux réguliers exactement sur la ligne, en ne fermant jamais complètement les lames. N'oublie pas de découper les crans vers l'extérieur. Conserve les retailles d'étoffe pour faire tes essais de point ou de repassage.



2.2.4 *Technique de montage et de finition*

Les personnes qui font de la couture ont chacune leur technique de montage et de finition préférées. Mais toutes suivent les mêmes étapes : **marquage de l'étoffe, montage méthodique des diverses pièces, couture à la machine et finition à la main.**

2.2.5 *Marquage de l'étoffe*

Lorsque toutes les parties du vêtement sont taillées, il faut reproduire sur l'envers de l'étoffe les symboles indiquant l'emplacement des pinces, des coutures, des poches, des boutons... Il existe plusieurs méthodes pour marquer une étoffe : la roulette à tracer et le papier-calque, les points tailleurs, ainsi que les épingles et le crayon-craie sont les plus courantes.





2.2.6 *Montage méthodique*

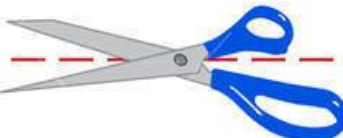
Le montage consiste à assembler et coudre les pièces selon un ordre logique. Les points de repère et les crans t'aideront à raccorder les pièces qui vont ensemble. Il suffit de suivre la démarche expliquée sur le patron.

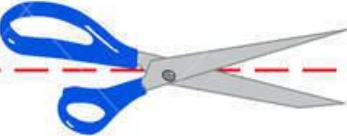
Au lieu d'épingler les pièces à assembler, tu peux les fixer par un point de bâti. Ce point se fait à la main ou à la machine à la sélection du point le plus long. Cette technique permet d'essayer le vêtement sans se piquer et de mieux juger de l'ajustement. L'assemblage final est en outre plus facile, car les morceaux ne peuvent pas glisser.

Pour réussir des coutures bien droites, suis le guide-couture de la plaque à aiguille. S'il n'y a pas de lignes en guise de guide, fixe un morceau de ruban adhésif sur la plaque à 1.5 cm de l'aiguille.



Commence toujours par une piqûre d'essai sur des retailles d'étoffe. Examine la piqûre et, s'il y a lieu, fais les ajustements nécessaires (tension du fil, longueur du point, changement de grosseur d'aiguille ou de fil...) Lorsque tu es satisfait des résultats sur les retailles, tu peux passer au propre et commencer à coudre.





Repasse les coutures au fur et à mesure que tu assembles les pièces du vêtement si tu veux que celui-ci ait une apparence plus soignée. Repasse-les d'abord à plat, dans le sens de la piqûre, puis en ouvrant les coutures.

Enfin, finis toujours les coutures. Cela les empêche de s'effiloche et donne aussi une apparence plus soignée au vêtement.

2.2.7 *Finition à la main*

Les finitions d'un vêtement, c'est-à-dire les ourlets, le surfilage, les arrêts de fils, se font de préférence à la main. Apporte beaucoup de soin à cette dernière étape. Finis les ourlets au point d'ourlet invisible, par exemple; attache bien les fils pour empêcher les coutures ou les boutonniers de se défaire. Les ourlets de certains vêtements, comme les jeans, les shorts, peuvent être faits à la machine.

Enfin, une fois ton vêtement terminé, assure-toi qu'il n'y reste aucune épingle pour éviter de te piquer. Coupe tous les fils qui dépassent. Finalement, porte ton nouveau vêtement avec fierté!