

Lexique de couture

Les bases

Aissance : c'est une petite valeur que l'on ajoute au tour de poitrine par exemple par rapport à ses propres mesures afin de pouvoir se mouvoir à l'intérieur du vêtement. Plus on ajoute d'aisance plus le vêtement sera ample.

Bâtir : c'est une couture, qui peut être faite à l'aide d'une machine à coudre ou à la main qui permet de pré-assembler deux pièces de tissu. C'est une couture provisoire, avec des points plus grands qu'un point de couture classique afin de pouvoir la retirer plus facilement.

Biais : il y a deux sens possible à ce terme. Le biais d'un tissu, repérable par rapport au droit-fil, est souvent considéré comme la diagonale d'un tissu. C'est aussi dans ce sens que le tissu aura le plus d'élasticité. Un biais est aussi une bande de tissu (que l'on a coupé dans le biais d'une étoffe), elle est souvent utilisée pour finir une couture ou pour orner un vêtement.

Bord vif ou franc : on utilise ce terme pour indiquer que l'on n'utilise pas de finition pour finir un bord, cela indique que l'on laisse le tissu brut après l'avoir coupé.

Bride : petit boucle cousue sur un vêtement servant par exemple à attacher des boutons. On les fabrique grâce à un petit cordon replié en forme de boucle ou bien en coulissant (voir définition ci-dessous) une bande de tissu.

Coulisser : il s'agit d'un terme qui englobe plusieurs opérations. On utilise beaucoup le coulissage pour la création de col, de coussin ... On coud deux morceaux de tissus ensemble puis on retourne le tissu de manière à « enfermer » la valeur de couture à l'intérieur de l'ouvrage. On parfait souvent un coulissage par un coup de fer à repasser afin d'avoir une finition plus propre.

Cranter : il y a deux types de crans : ceux que l'on marque sur un patron puis que l'on reporte sur nos pièces une fois coupées par un petit coup de ciseau afin de se créer des repères et ceux qui consiste à cranter une couture comme par exemple lorsque l'on veut coulisser un col et que l'arrondi n'est pas net, on va cranter un peu nos valeurs de couture afin d'avoir une finition plus net.

Décatir : repasser un tissu avec de la vapeur. Cette étape intervient avant même de couper les pièces d'un patron, cela permet au tissu d'être plus stable et de ne plus rétrécir sous les effets du fer ou des éventuels futurs lavages. Cette étape est très importante et à se rappeler à chaque début d'ouvrage.

Dégarnir : on dégarnit une couture lorsque l'on coupe une valeur de couture à ras de la pique afin de créer des angles plus jolis.

Droit-fil : un tissu est toujours composé de deux types de fils : les fils de chaîne et les fils de trame (ceux la s'entrecroisent de manière différente en fonction du type de tissu (jersey, toile ...)). Le droit-fil correspond toujours au fil de trame et est parallèle à la lisière du tissu (voir définition de la lisière). C'est aussi le sens où le tissu se déformera le moins.

Embu : c'est une valeur que l'on retrouve souvent au niveau de la tête de manche. Si vous essayez d'assembler votre manche à votre vêtement et que votre tête de manche est plus grande que votre emmanchure alors c'est qu'elle comporte de l'embu. On répartit cet embu à l'aide de fronce ou bien de plis qui permettent de donner un peu de volume ou un meilleur tombé à la manche.

Emmanchure : c'est la partie du vêtement où votre bras va pouvoir sortir du vêtement. C'est l'assemblage du dos et du devant qui crée l'emmanchure. On va venir assembler la manche sur l'emmanchure du vêtement.

Encolure : de la même manière que l'emmanchure, l'encolure représente l'ouverture d'un vêtement où votre tête pourra sortir.

Endroit : c'est la partie visible du vêtement, celle qui ne sera pas contre votre corps.

Enforme ou propreté : c'est un type de finition, représentant l'empreinte exacte du bord d'un vêtement (de l'encolure par exemple).

Entoiler : on entoile un tissu pour lui donner plus de rigidité ou de solidité. Cela consiste à venir « fixer » un second tissu à notre étoffe de base. On utilise très souvent un thermocollant, c'est-à-dire un tissu enduit de colle qui va venir fondre sous l'effet de la chaleur et se fixer par la même occasion sur notre tissu.

Envers : c'est le sens du tissu qui sera non visible une fois le vêtement terminé.

Faufiler : c'est un assemblage provisoire de deux pièces réalisé avec un point main.

Fil de fronce : c'est un fil que l'on va venir passer le long de la couture d'assemblage que l'on veut. Une fois passer, on tire doucement ce fil afin de créer de petites fronces régulières et éviter que la machine fasse de gros plis disgracieux lors de l'assemblage final. On utilise un fil de fronce également pour répartir de l'embu sans créer de plis. On peut passer un fil de fronce soit à la main soit à la machine grâce à un grand point.

Fond de poche : il s'agit de la partie de la poche qui vient accueillir tout ce que vous y mettez.

Lisière : c'est le bord de votre tissu qui est souvent fini par un bord plat et qui ne s'effiloche pas.

Laize : il s'agit de la largeur du tissu, on la repère grâce aux lisières. La laize est la mesure entre les deux lisière d'un tissu.

Marquer au fer : on utilise cette opération pour se créer des repères : par exemple vous épingler des plis puis on passe un petit coup de fer à repasser par dessus afin que lorsque que les épingle seront enlevé on puisse tout de même repérer.

Ourlet : c'est un type de finition. Un ourlet consiste à plier une première fois le bord puis replié une seconde fois par dessus avant de réaliser une pique qui maintiendra l'ensemble. Grâce à un ourlet on ne voit pas le bord vif du tissu.

Ouvrir une couture : il s'agit de séparer les deux valeurs de couture d'une couture déjà réalisée. On ouvre grâce au fer à repasser qui vient plaquer ces deux valeurs contre le vêtement.

Parmenture : tout comme l'enforme, la parmenture est un type de finition. On utilise une parmenture pour finir le devant d'une veste par exemple. On va venir prendre l'empreinte du bord devant de la veste afin d'en recréer une partie sur l'envers.

Pattemouille : c'est un morceau de tissu mouillé que l'on place entre la pièce à repasser et le fer. Il permet de repasser à la vapeur des tissus fragiles (lainages, soieries), sans risquer de les brûler ni de faire des marques

Piqure : il s'agit d'une couture faite à la machine. On utilise de terme de piqure souvent pour désigné une couture qui aurai été faite pour finir un bord et non pour assembler deux pièces.

Pince : une pince est une partie d'un vêtement que l'on va venir pincer vers l'intérieur afin de marquer une forme ou un relief (par exemple les pinces de poitrine).

Pistolet : c'est un outil très utilisé en patronage. De la même manière qu'une équerre va vous permettre de créer de beaux angles droit, le pistolet va vous aider à tracer de beaux arrondis.

Rempli : il s'agit d'une finition de bord. C'est la plus simple à réaliser il s'agit d'un simple repli maintenu par une piqure.

Résorber : diminuer l'excès de tissu (ampleur ou embus) à l'aide d'un fil de fronce ou bien d'un fer à repasser avec vapeur.

Surfiler ou surjeter : c'est une finition de bord d'un tissu. Pour cela on va utiliser un point zig-zag ou bien un point de surjet si l'on possède une surjetteuse (machine à coudre spécifique)

Surpiquer (nervure ou à distance) : il s'agit d'une piquer qui va venir orner ou consolider une partie. Lorsque l'on surpique on réalise un point droit qui va venir suivre une autre couture ou un assemblage. On surpique nervure lorsque l'on se rapproche au maximum de l'autre couture (env. 2mm). On surpique à distance lorsque l'on laisse environ 5mm entre les deux coutures.

Tête de manche : ce terme désigne la partie haute de la manche, c'est cette partie qui va venir s'assembler au vêtement.

Valeur de couture : c'est une valeur que l'on va venir ajouter sur tout le pourtour du patron permettant d'assembler les pièces ensembles ou de laisser la place pour réaliser un ourlet. En règle général une valeur de couture pour un assemblage de deux pièces est comprise entre 0,7 et 1cm.