



SOLUTIONS ENTREPRISE

160 – DEVELOPPEMENT de MODELES (CAO)

161 – DEVELOPPEMENT de MODELES (CAO)

**(Incluant les liens avec le dossier technique du produit
Modèle)**

Manuel de processus

Dernière mise à jour : Novembre 2016

Contenu

INTRODUCTION	5
1.1 Conventions	5
2. Processus	5
2.1 Définition	5
2.2 Liste des tâches	6
3. Ajouter une instance de CAO.....	7
3.1 Associer une variante CAO.....	7
4. Modifier une instance CAO	8
4.1 Ajouter à l'instance une variante de CAO différente	8
4.2 Remplacer une variante par une autre.....	9
4.3 Editer un fichier CAO.....	9
4.4 Afficher des barèmes de mesure	9
4.4.1 Afficher le(s) barème(s) de mesure connecté à une variante	9
4.4.2 Modifier les préférences de l'utilisateur	10
4.5 Associer des modèles 3D à l'instance	10
4.5.1 Associer des modèles 3D	10
4.5.2 Changer les modèles par défaut	11
4.5.3 Supprimer un lien.....	11
4.5.4 Éditer un modèle 3D	11
4.5.5 Lancer la visionneuse 3D	11
4.5.6 Affecter un modèle 3D à un historique des changements.....	12
4.6 Annoter un modèle 3D	13
4.7 Associer des placements à l'instance	15
4.7.1 Associer un placement	15
4.7.2 Supprimer un lien.....	16
4.7.3 Éditer un placement.....	16
4.7.4 Affecter un placement à un historique des changements	16
5. Créer un nouveau produit Modèle à partir de Pattern Developer	17
5.1 Créer un nouveau modèle.....	17
5.2 Créer à partir d'un modèle existant	17
5.2.1 Depuis la plate-forme.....	17
5.2.2 Depuis un modèle local	17
5.3 Barèmes de mesures	17
5.3.1 Spécifications des barèmes de mesure.....	17

5.3.2	Barèmes de mesure dynamiques.....	17
5.3.2.1	Nommer des barèmes de mesure	18
5.3.2.2	Réordonner les barèmes de mesure	18
5.4	Rendre une variante disponible dans l'environnement de développement (Publication)	18
5.4.1	Enregistrer un modèle dans la plate-forme	18
5.4.1.1	Sauvegarder	18
5.4.1.2	Enregistrer sous.....	19
5.4.2	Publier une variante.....	19
5.5	Créer un nouveau produit modèle qui utilise la variante.....	20
5.6	Utilisé par... ..	20
6.	Créer un nouveau produit Modèle à partir de Pattern Developer 3D.....	21
6.1	Créer un nouveau modèle 3D	21
6.2	Créer à partir d'un modèle 3D existant	21
6.2.1	Depuis la plate-forme.....	21
6.2.2	Depuis un fichier local.....	22
6.3	Enregistrer un modèle 3D dans la plate-forme	22
6.3.1	Enregistrer un modèle 3D.....	22
6.3.2	Enregistrer un modèle 3D sous.....	22
6.4	Publier / Dépublier.....	22
6.4.1	Publier.....	22
6.4.2	Dépublier	22
6.5	Créer un nouveau produit modèle qui utilise le modèle 3D	23
6.6	Utilisé par... ..	23
7.	Créer un nouveau produit Modèle à partir de Designer / Utilisé par	23
7.1	Créer un nouveau produit modèle qui utilise le dessin technique	23
7.2	Utilisé par... ..	24
8.	Créer un placement disponible dans l'environnement de développement.....	24
8.1	Créer et enregistrer de nouveaux placements dans la plate-forme.....	24
8.1.1	Créer et enregistrer des placements, un par un.....	24
8.1.2	Créer et enregistrer des placements en masse	24
8.2	Publier / Dépublier des placement(s).....	25
8.2.1	Publier ou dépublier des placements un par un	25
8.2.2	Publier ou dépublier des placements en masse.....	25
8.3	Utilisé par... ..	25
9.	Créer un nouveau produit Modèle à partir de Product Developer	26

9.1	A partir d'un produit modèle existant.....	26
9.1.1	Dupliquer	26
9.1.2	Créer une version	26
9.2	À partir de rien.....	27
10.	Règles de suppression	27
11.	Rapports.....	27
12.	Utilisation des modèles et fichiers de placements avec Marker Making et des applications de traçage	28
13.	Glossaire	29

INTRODUCTION

Ce document vise à décrire les interconnexions entre les quatre principaux domaines fonctionnels : le développement du modèle (module **Pattern Developer 2D** et module **Pattern Developer 3D**) , le Design / Design technique (module Designer) , le placement (modules Marker Manager et Marker Maker) et le développement produit (module **Product Developer**) .

Il fournit des instructions sur la façon d' utiliser au mieux les modules correspondants afin de répondre au processus de développement des styles et des produits.



Les modifications apportées au document depuis sa dernière publication sont surlignées en bleu.

1.1 Conventions

PLM	=	Product Lifecycle Management Solution
Module de développement produit	=	Product Developer
Module de développement modèle 2D	=	Pattern Developer
Module développement modèle 3D	=	Pattern Developer 3D
Module Design/Technical Design	=	Designer
Modules placement	=	Marker Manager et Marker Maker
Application de traçage	=	Justprint
Module de génération de fichiers de coupe	=	Cutfile generator

2. PROCESSUS

2.1 Définition

Ce processus fait partie du développement du modèle dans le cadre du développement de produits. Il permet non seulement la création de modèles avec leur gradation pour correspondre à la définition d'un style, mais aussi à la production du dossier technique du produit modèle qui comprend des éléments de spécification de CAO tels que des pièces de patron, des barèmes, des modèles 3D, des placements...

Cette information peut être créée, modifiée ou accessible par différents intervenants du développement de produits.

Voici un exemple d'une organisation possible des rôles:

- Le styliste crée les concepts, les croquis et décide du style.
- Le dessinateur réalise des dessins techniques spécifiques (parfois le styliste est aussi le concepteur).
- Le modéliste crée les modèles basés sur la définition des équipes de conception et de gestion et travaille sur le modèle 3D.
- Le directeur de la conception décide des orientations des différentes collections et est responsable de la planification de la conception.

- Le placeur évalue la consommation matière du produit.

2.2 Liste des tâches

Voici quelques tâches typiques de ces développements:

- Créer un nouveau Produit Modèle basé sur les spécifications existantes établies par le styliste ou le dessinateur:
 - Un produit modèle est créé avec ses croquis associés, dessins techniques, points de mesure, décorations, étiquettes de conditionnement
 - Le modéliste utilise les spécifications pour créer les variantes de CAO liées au style correspondant
 - Les mesures et les détails de cette variante sont alignés avec ceux définis dans le dossier technique
 - Les placements pour les prototypes de coupe sont générés (optionnel)
 - Après la création de plusieurs prototypes successifs, certaines modifications sont apportées à la variante du modèle
 - Quand un prototype est approuvé, le dossier technique est finalisé pour envoi à la production.
- Développer un Produit Modèle avec quelques spécifications techniques préétablies et compléter le produit associé:
 - Définir et associer les dessins techniques et les conseils de style pour un produit modèle créé par le styliste ou le dessinateur
 - Dans la base de données de patrons, trouver le bloc de base pour être utilisé comme base de création et créer de nouvelles variantes de CAO
 - Les associer au produit modèle en cours d'élaboration
 - Comparer les mesures cibles avec les mesures graphiques du modèle
 - Les placements pour les prototypes de coupe sont générés (optionnel)
 - Créer des prototypes successifs et finaliser le dossier technique
 - Envoyer les variantes en production.
- Adapter un Produit Modèle existant sur la base d'un Style déjà développé:
 - Trouver un produit modèle déjà développé proche des nouvelles spécifications, qui servira de point de départ à des changements pour le nouveau produit.
 - Créer des croquis, communiquer les modifications recherchées et revoir les spécifications existantes.
 - Utiliser le patron existant en tant que base pour la création d'une nouvelle variante de CAO.
 - Adapter les prototypes de placements existants par analogie de variante ou en créer de nouveaux (optionnel)

- Communiquer les spécifications techniques à la production modifie le produit et met à jour la variante de CAO.




Les spécifications de nomenclature (ainsi que CAO) pour un Produit Modèle sélectionné sont résumées dans les cartes d'information dans le navigateur.

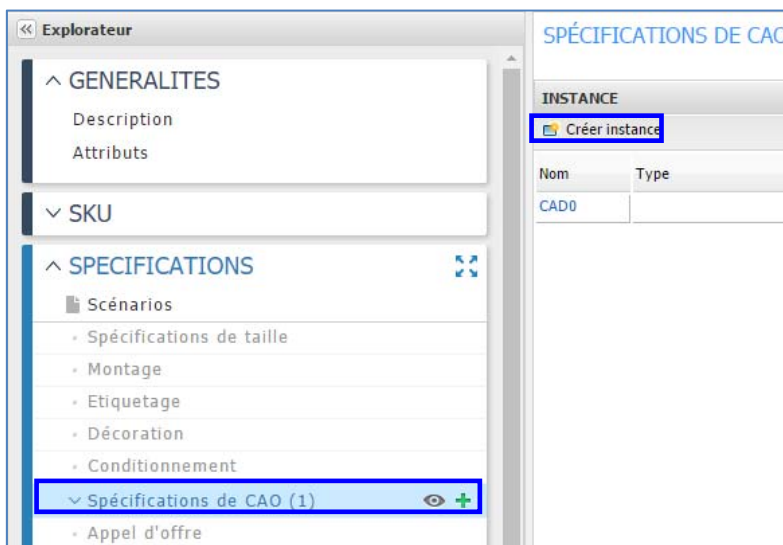
Reportez-vous au document Lectra_Enterprise_Solutions_VxRx_Style_Setup_Process-Manual_en.docx pour plus de détails.

3. AJOUTER UNE INSTANCE DE CAO

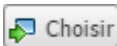
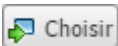
Pour ajouter une instance de Spécifications de CAO:

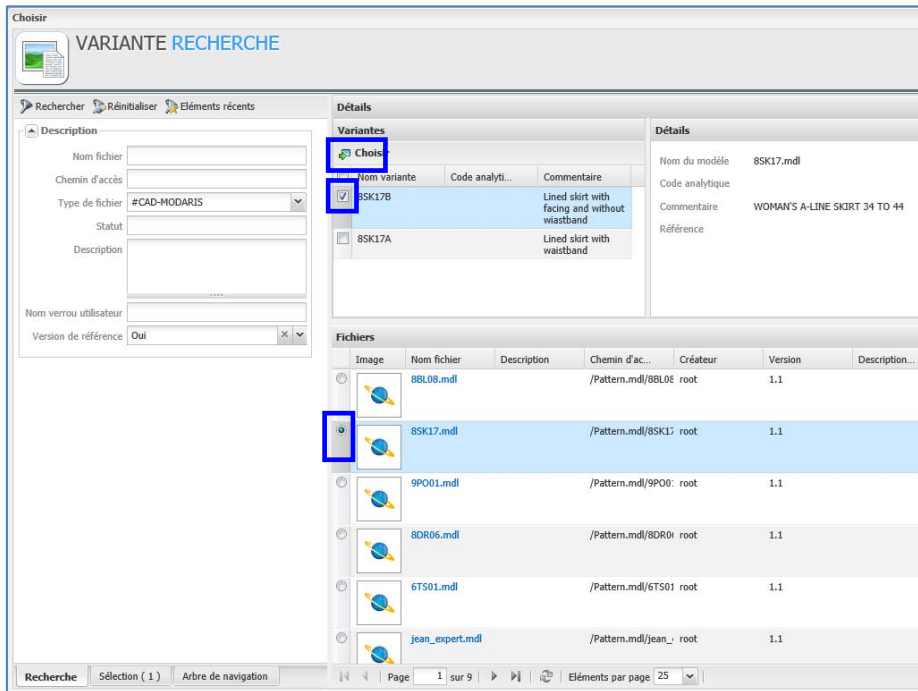
Cliquez sur le signe plus  en regard de la branche **Spécification de CAO**.
OU

Cliquez sur le signe  en regard de la branche **Spécification de CAO**, puis sur le lien **Créer instance** lorsque la page est actualisée.



3.1 Associer une variante CAO

1. Complétez les informations dans la section haute et cliquez sur .
2. Recherchez le modèle CAO que vous voulez dans la fenêtre **Variante-Recherche** qui s'ouvre.
3. Dans le panneau **Fichiers** :
Cliquez sur le modèle désiré.
Les variantes associées à ce modèle sont affichés dans le panneau **Détails**.
4. Dans le panneau **Détails**:
Cochez la case à côté de la variante que vous souhaitez afficher et cliquez sur .




5. La variante de CAO est ajoutée à l'instance **Spécifications de CAO**.
Ajouter des images ou des informations supplémentaires et enregistrez l'instance.






4. MODIFIER UNE INSTANCE CAO

Les modifications peuvent être effectuées uniquement en mode d'édition.

4.1 Ajouter à l'instance une variante de CAO différente





1. Cliquez sur  et suivez les étapes pour la création d'une nouvelle instance de CAO.
2. La nouvelle variante CAO est ajoutée sous les existantes.
3. L'onglet **Pièces** affiche toutes les pièces contenues dans la variante.

Variantes

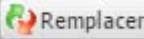





 Variante principale


Nom fichier	Nom variante	Commentaire	Versio...	Code a...	Code v...
8DR13	8DR13A	Sleeveless v-neck dress with gathered waist	✓		
8SK17	8SK17B	Lined skirt with facing and without waistband	✓		

Pièces | Barèmes | Modèles 3D | Placements


I...	Article...	Nom...	T...	T...	Q...	Q...	Q...	Q...	Q...	S	D...	D...	Type...	Catég...
	1	8SK1719								1	0	0	1	1
	2	8SK1717								1	0	0	1	1
	3	8SK1716								1	0	0	1	1
	4	8SK179								1	0	0	1	1

4.2 Remplacer une variante par une autre

1. Sélectionnez la variante à remplacer et cliquez sur .
2. Choisissez une nouvelle variante de CAO.
3. Enregistrez.

 La liste des modèles 3D qui peuvent avoir été sélectionnés pour la variante précédente reste la même. L'affichage des liens de dépendance entre les modèles 3D de la liste et la nouvelle variante est mis à jour.


4.3 Editer un fichier CAO

Cliquez sur  pour lancer l'application qui a été utilisée pour créer le fichier (y compris 2D ou 3D).

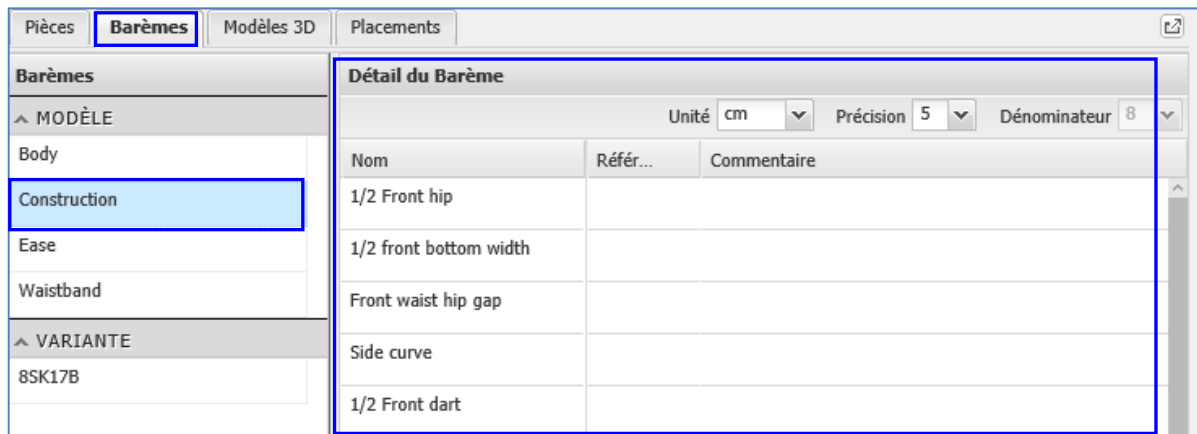
4.4 Afficher des barèmes de mesure

4.4.1 Afficher le(s) barème(s) de mesure connecté à une variante

1. Dans la fenêtre **Spécifications de CAO**, vérifiez la variante à détailler.
2. Ouvrez l'onglet **Barèmes**.

 Si la variante n'a pas de barème de mesure associé, les barèmes relatifs au modèle CAO seront affichés.

3. Dans le panneau **Barèmes**, sélectionnez le barème à afficher sur le côté droit.



Le premier barème dans la liste sera également disponible pour impression sur le rapports ProductBrief_full.jrxml et ProductBrief_full_inch.jrxml.


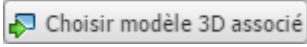

4.4.2 Modifier les préférences de l'utilisateur

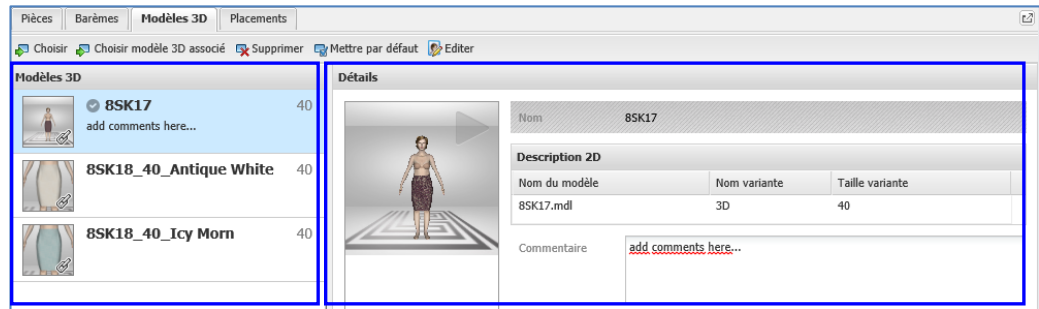
1. L'**Unité** peut être modifiée: **mm**, **cm** ou **pouces**.
2. Vous pouvez régler la **Précision** pour **mm** ou **cm** (nombre de chiffres après la virgule) et **Dénominateur** (si **Pouces** a été choisi).

4.5 Associer des modèles 3D à l'instance

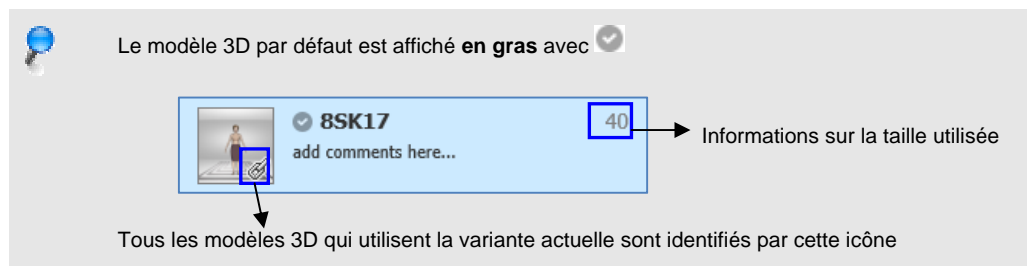
4.5.1 Associer des modèles 3D

Les modèles 3D peuvent être associés à la variante actuelle.


1. Dans la fenêtre **Spécifications de CAO**, vérifiez la variante à laquelle vous souhaitez associer un ou plusieurs modèles 3D.
2. Ouvrez l'onglet **Modèles 3D**.
3. Cliquez sur:
 -  **Choisir** pour chercher parmi les modèles 3D publiés pour être associés à la variante. Faites votre choix.
OU
 -  **Choisir modèle 3D associé** pour afficher tous les modèles 3D qui utilisent la variante actuelle. Faites votre choix.
La vignette de ces modèles 3D comprendra une icône , ainsi que des informations sur la taille utilisée.
4. L'onglet affiche sur la gauche la liste de tous les modèles 3D choisis pour illustrer la variante actuelle et sur la droite les détails du modèle 3D sélectionné.
5. Des **Commentaires** peuvent être ajoutés dans la partie **Détails**.




6. Enregistrez.




4.5.2 Changer les modèles par défaut

Le premier modèle 3D affiché dans la liste est celui par défaut (affiché **en gras** avec un .


1. Pour définir un autre modèle 3D comme celui par défaut, cliquez dessus et cliquez sur .
2. Enregistrez.

4.5.3 Supprimer un lien

Toutes les modèles 3D associés à la variante actuelle peuvent être dissociés.

1. Dans la liste, sélectionnez le modèle 3D à dissocier.
 2. Cliquez sur .
- Le modèle 3D est alors supprimé du produit.


4.5.4 Éditer un modèle 3D

Cliquez sur  pour ouvrir le modèle 3D sélectionné pour l'éditer dans le programme qui l'a créé, si ce programme est disponible sur la station de travail.

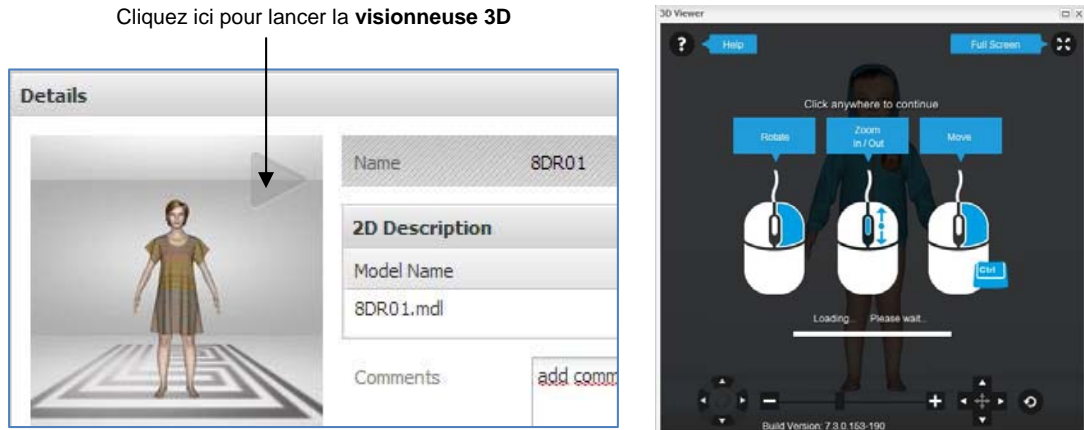
4.5.5 Lancer la visionneuse 3D


Pour afficher et manipuler le modèle 3D (zoom, rotation, panoramique ...), vous pouvez lancer la visionneuse 3D.

1. Cliquez sur le flèche  en haut et à droite de l'image.

 Le plugin "Unity" doit être installé en premier. Suivez le lien pour télécharger l'application et suivez l'assistant d'installation.

- Pendant le chargement du modèle 3D, une fenêtre Lectra apparaît, suivie par un écran d'aide qui montre les mouvements de base pour manipuler le modèle 3D.






 La visionneuse 3D peut également être lancée à partir du LectraBoard, de l'explorateur et de toute zone de document.

Cliquez sur l'image  du modèle 3D et sélectionnez **Visionneuse 3D** dans le menu contextuel

4.5.6 Affecter un modèle 3D à un historique des changements


Un modèle 3D peut être attaché en tant que pièce jointe à un historique des changements.

- Créer un nouvel historique de changements.
- Cliquez sur  dans la zone **Pièces jointes** et sélectionnez **Choisir** ou **Choisir le modèle 3D associé**.
- Choisissez le modèle 3D que vous voulez.
- Enregistrez.

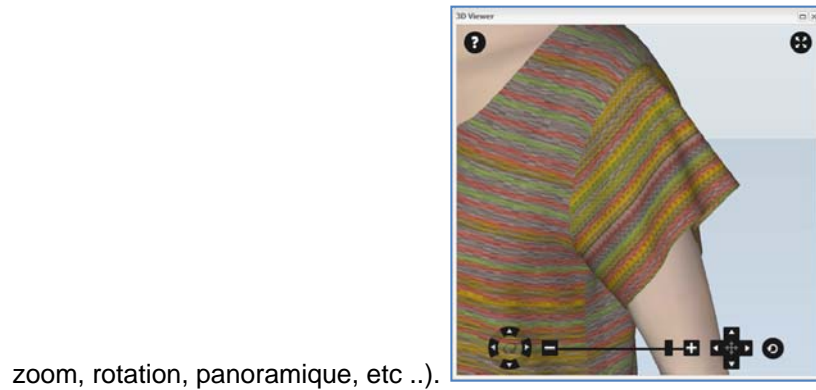
 Le modèle 3D attaché dans le Suivi de modifications peut être consulté dans la **visionneuse 3D**. Cliquez sur l'image  du modèle 3D et sélectionnez **Visionneuse 3D**

4.6 Annoter un modèle 3D

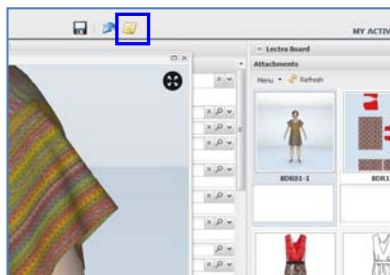
L'outil Markup peut être également utilisé pour faire des annotations dans la visionneuse 3D. La capture d'écran annotée est enregistrée dans la section **Historique des changements** du produit.

 L'outil Mark-up nécessite une installation préalable. Suivez les instructions dans le document **Lectra Fashion PLM – Installation checklist**.


1. Lancer la [visionneuse 3D](#) (voir ci-dessus).
2. Positionnez le modèle 3D dans la vue souhaitée dans la visionneuse 3D (détail de

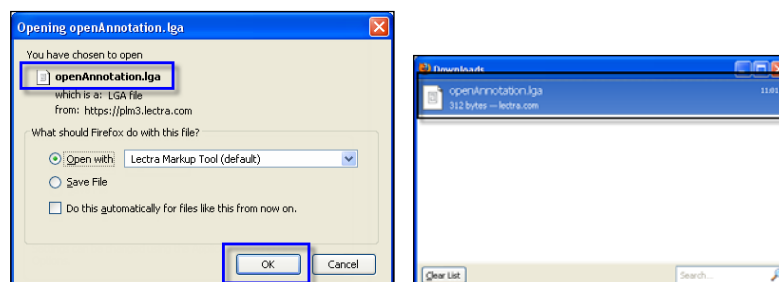



3. Ouvrez l'outil **Mark-up** en cliquant .

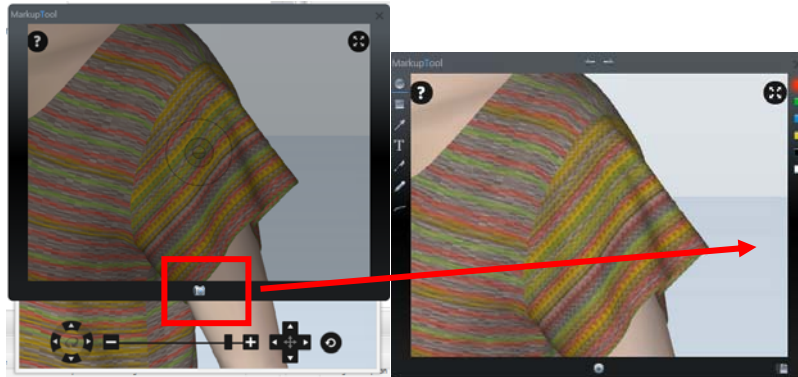


4. La fenêtre **Historique des changements** s'ouvre automatiquement.
5. S'il est chargé, l'outil **Mark-up** s'ouvre également.


 Lors du premier lancement de l'outil **Mark-up**, le système peut demander à l'utilisateur d'ouvrir le fichier Mark-up. Allez à l'emplacement du fichier et, après l'avoir sélectionné, cliquez sur **OK**. Si vous le souhaitez, réglez les paramètres du navigateur pour ouvrir automatiquement le fichier à l'avenir.

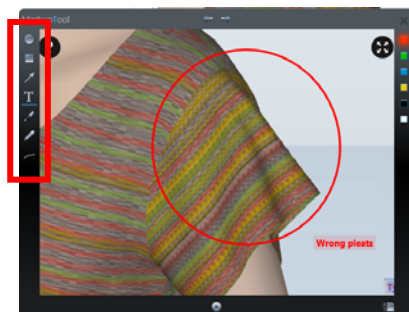



6. Après avoir ouvert le fichier, la fenêtre de l'outil **Mark-up** s'ouvre.
7. Cadrez l'image et capturez-la avec l'outil Mark-up en cliquant .

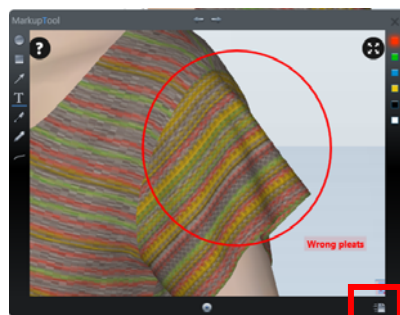


8. Utilisez des outils **Mark-up** dans les barres latérales pour annoter graphique et texte.

 Reportez-vous à [Lectra_Enterprise_Solutions_V3R3_Platform-Common-features_user-guide](#) pour plus d'informations sur la façon d'utiliser l'outil Mark-up.

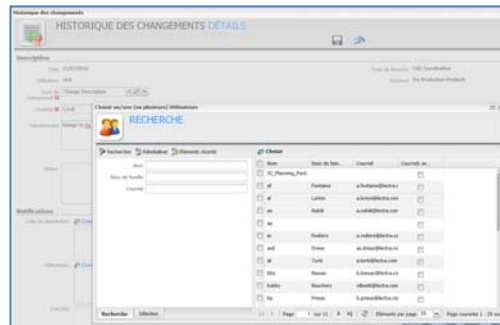


9. Lorsque vous avez fini d'utiliser les outils Mark-up de votre choix, cliquez sur le bouton **Publier**  situé en bas de la fenêtre.

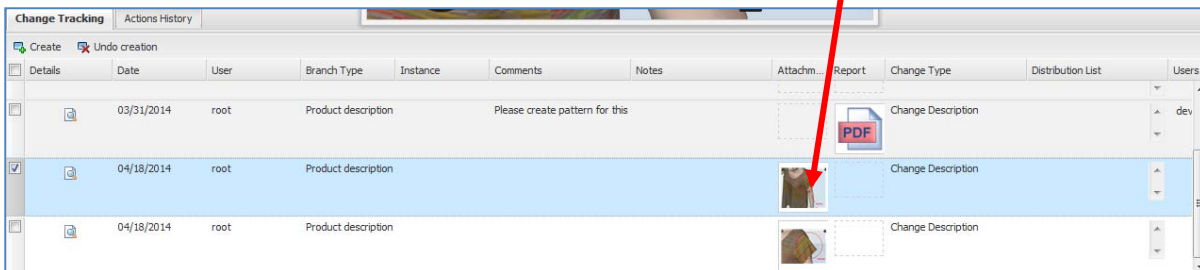
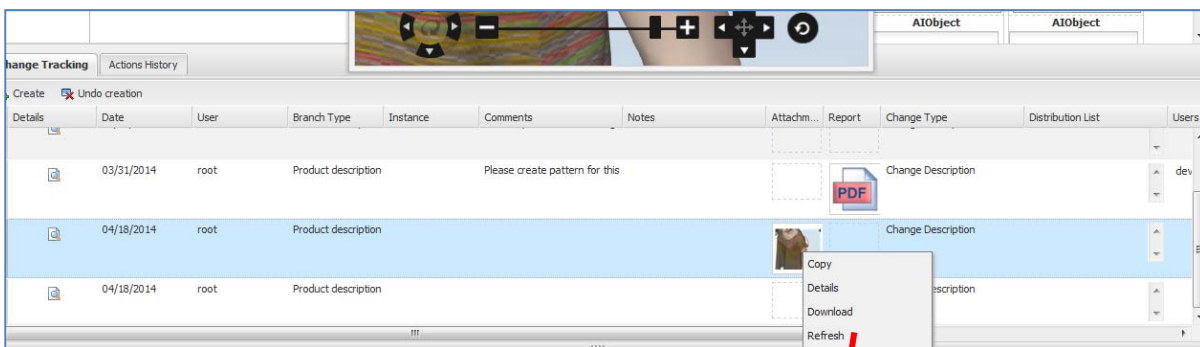


La fenêtre **Mark-up** disparaît et est enregistrée dans l'**Historique des changements**.

10. Remplissez la fenêtre **Historique des changements** (Spécifiez les destinataires, ajouter des commentaires ...).



11. Actualisez la vignette de la nouvelle notification dans l'Historique des changements. Faites un clic-droit dessus et sélectionnez **Rafraichir**.




12. Lorsque vous avez terminé, enregistrez **l'Historique des changements** .



4.7 Associer des placements à l'instance

4.7.1 Associer un placement

Les placements peuvent être associés à la variante actuelle.

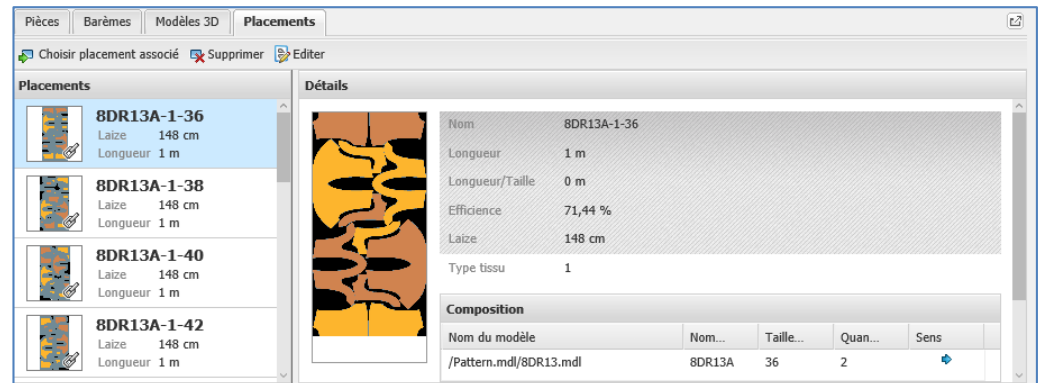
1. Dans le panneau Spécifications de CAO, vérifiez la variante à laquelle vous souhaitez associer un ou plusieurs placements.
2. Ouvrez l'onglet **Placements**.

3. Cliquez sur:  pour modifier la CAO courante.

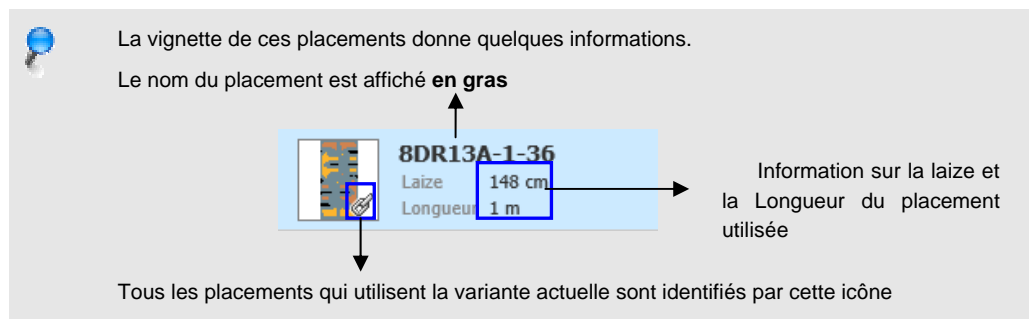
Cliquez sur:  Choisir placement associé pour afficher tous les placements qui utilisent la variante actuelle. Faites votre sélection et cliquez sur  Choisir.

L'onglet **Placement** affiche sur la gauche la liste de tous les placements choisis pour

illustrer la variante actuelle et sur la droite les détails du placement sélectionné.



La vignette de ces placements donne quelques informations.



4. Des **Commentaires** peuvent être ajoutés dans la partie **Détails**.
5. Enregistrez.


4.7.2 Supprimer un lien


Tous les placements associés à la variante actuelle peuvent être dissociés.

1. Dans la liste, sélectionnez le placement à dissocier.
2. Cliquez sur .

Le placement est alors supprimé de la liste.


4.7.3 Éditer un placement

Cliquez sur  pour ouvrir le placement sélectionné pour l'éditer dans Marker Manager, si ce programme est disponible sur la station de travail.

 "Marker Manager" détermine la composition des placements, une description de tous les motifs et de toutes les contraintes associés «Marker Maker» est le module utilisé pour placer les pièces dans une représentation de la matière, de manière interactive ou automatique.

4.7.4 Affecter un placement à un historique des changements

Un placement peut être attaché en tant que pièce jointe à un historique des changements.

1. Créer un nouvel historique de changements.
2. Cliquez sur  dans la zone **Pièces jointes** et sélectionnez **Choisir le placement associé**.

3. Choisissez le placement que vous voulez.
4. Enregistrez.

5. CREER UN NOUVEAU PRODUIT MODELE A PARTIR DE PATTERN DEVELOPER

Pattern Developer est utilisé pour créer un nouveau modèle et un nouveau produit modèle sur la base de ce modèle.

Le nouveau modèle est soit créé à partir de zéro, soit basé sur un existant.

5.1 Créer un nouveau modèle

1. Sur le bureau du module **Pattern Developer** cliquez sur **Fichier > Nouveau**.
2. Nommez le modèle et commencer à créer.

5.2 Créer à partir d'un modèle existant

5.2.1 Depuis la plate-forme

Il est possible d'ouvrir un modèle existant déjà enregistré sur la plate-forme. Pour être ouvert dans Pattern Developer, le fichier .mdl n'a pas besoin d'être partagé. Le partage est cependant nécessaire pour accéder aux variantes depuis le Pattern Developer.

1. Sur le bureau du module **Pattern Developer** cliquez sur **Fichier > Ouvrir modèle...**
La fenêtre **Ouvrir Modèle** s'ouvre.
2. Si nécessaire, définissez différents critères de recherche, puis cliquez sur **Rechercher** pour rechercher tous les **Modèles** qui correspondent à la demande.

5.2.2 Depuis un modèle local

Utilisez cette fonction pour ouvrir un fichier non présent sur la plate-forme, mais enregistré localement sur le poste de l'utilisateur ou sur un serveur.

1. Sur le bureau du module **Pattern Developer** cliquez sur **Fichier > Importer fichier mdl**.
2. Sélectionnez le fichier **.mdl** que vous voulez.

5.3 Barèmes de mesures

5.3.1 Spécifications des barèmes de mesure.

Les spécifications de mesures peuvent être trouvées dans le module **Product Developer** dans la branche **Spécifications de taille**.

5.3.2 Barèmes de mesure dynamiques

Les barèmes de mesure connectés à une variante CAO sont visibles dans la branche **Spécifications de CAO** du module Product Developer.



Voir [Afficher les barèmes de mesure](#) pour plus de détails.



Le premier tableau dans la liste sera également disponible pour impression sur les rapports ProductBrief_full.jrxlm et ProductBrief_full_inch.jrxml.

Pour afficher les barèmes liés à une variante:

1. Accédez au bureau du module **Pattern Developer** et cliquez sur le gestionnaire de tableaux avec **F8 | Gestionnaire de tableaux**
2. Accédez à la bonne variante et les tableaux associés seront visibles.

5.3.2.1 Nommer des barèmes de mesure

L'utilisateur est libre de nommer les tableaux à sa convenance. Il est recommandé de les nommer de façon logique pour décrire le type de tableaux et de la pertinence de la variante.



Dans Product Developer, les tableaux sont affichés par ordre alphabétique (quel que soit l'ordre dans le module de CAO). Le nommage est donc important car c'est le premier tableau dans la liste alphabétique qui sera imprimé dans les mémoires.

5.3.2.2 Réordonner les barèmes de mesure

Les barèmes peuvent être «réorganisés» par un clic droit sur le barème concerné (fonctions **Déplacer** ou **Copier le tableau...**) et collés dessous. Répétez ce processus jusqu'à ce que le barème de mesure souhaité soit le premier dans la liste. Un barème qui a été déplacé est placé par défaut à la fin de la liste de la variante.

5.4 Rendre une variante disponible dans l'environnement de développement (Publication)

Une variante rassemble toutes les pièces nécessaires à la fabrication du vêtement.

Une variante de CAO (faisant partie d'un modèle), ainsi que ses tableaux de mesure, peut être partagée avec le module **Product Developer**.

Lorsque les variantes de CAO sont publiées et enregistrées, elles sont stockées sur la plate-forme Lectra Fashion. C'est une base de données partagée qui permet aux utilisateurs d'accéder aux fichiers à partir des modules de développement de modèle, de dessin technique et le développement de produits.

5.4.1 Enregistrer un modèle dans la plate-forme

5.4.1.1 Sauvegarder

Permet à l'utilisateur d'enregistrer le fichier du modèle de CAO et de ses variantes connexes sur la plate-forme de données communes, et non sur le bureau de l'utilisateur ou sur un lecteur partagé.

5.4.1.2 Enregistrer sous...

Permet à l'utilisateur d'enregistrer une copie du fichier du modèle de CAO avec un nouveau nom et / ou dans un nouvel emplacement sur la plate-forme.

5.4.2 Publier une variante

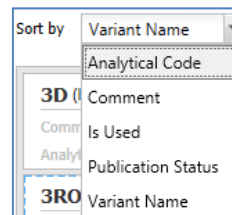
La publication d'une variante la rend disponible dans un environnement de développement.

Dans le module Pattern Developer, les fichiers sont tous enregistrés sur la plate-forme Lectra, mais à moins que la variante ait été publiée, elle ne sera pas disponible pour être associée à un modèle dans le module **Product Developer**.

Une fois qu'une variante a été publiée sur la plate-forme, elle peut être associée à la branche **Spécification de CAO** d'un modèle.

1. Sur le bureau du module **Pattern Developer** cliquez sur **Fichier > Publier...**
2. Les variantes peuvent être traitées individuellement ou en masse. La publication peut également être effectuée automatiquement lors de l'enregistrement de la variante. Les variantes peuvent être triées pour faciliter l'affichage.


- **Trier les variantes:**




Définissez l'ordre de tri dans la liste:


- **Publier / dépublier les variantes individuellement:**

Mettez le curseur sur  : la variante sélectionnée est publiée.


Mettez le curseur sur  : la variante sélectionnée est privée (non publiée).

- **Publier / dépublier toutes les variantes à la fois:**

Mettez le curseur sur  : toutes les variantes affichées sont publiées en même temps.

Mettez le curseur sur  : toutes les variantes affichées sont dépubliées en même temps.

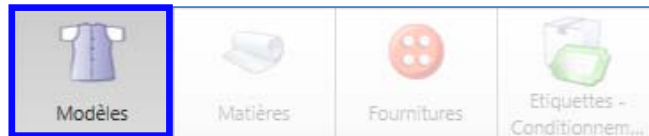
- **Publier à l'enregistrement:**

Cochez cette case  **Publier à la sauvegarde** si vous voulez que la variante soit automatiquement publiée lorsque vous enregistrez le modèle.

5.5 Créer un nouveau produit modèle qui utilise la variante

Le modéliste crée un produit modèle et lui associe la variante actuelle.

1. Sur le bureau du module **Pattern Developer** cliquez sur **Fichier > Enregistrer...**
La fenêtre du Gestionnaire de fichiers s'ouvre.
2. Dans le panneau en bas à gauche, sélectionnez la variante partagée à associer à la branche **Spécifications de CAO** d'un dossier de modèle.
3. Cliquez sur le bouton **Créer un produit**.
La fenêtre **Créer produit** s'ouvre.
 - Si la variante est déjà associée à un produit modèle, ce sera affiché dans la partie **Cas d'utilisation** avec un lien hypertexte vers le(s) produit(s) associé(s).
 - Dans la partie inférieure, la catégorie de **Produit modèle** à laquelle vous souhaitez associer la variante est sélectionnée.



4. Cliquez sur le bouton **Créer**.
La variant CAO est alors liée au produit modèle nouvellement créé dont le nom est généré automatiquement dans le module **Product Developer**.



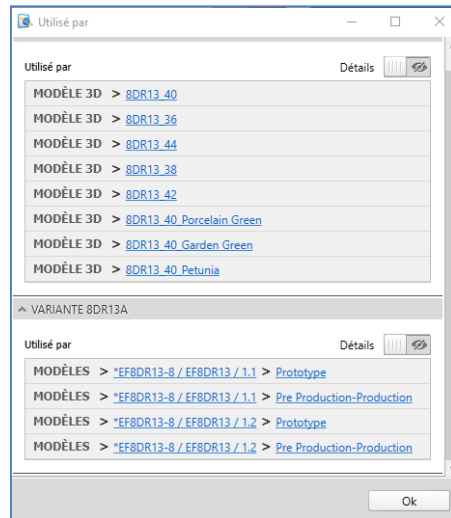
La partie **Cas d'utilisation** du Gestionnaire de fichiers affiche le nom du nouveau produit modèle sous la variante liée.

5. Vous pouvez cliquer sur le lien pour ouvrir Product Developer, dans lequel vous pouvez voir la nouvelle instance.
Selon la partie du lien que vous avez cliqué sur, vous êtes positionné soit sur l'onglet **Objectifs** ou sur la branche **Spécifications de CAO**.

5.6 Utilisé par...

Cliquez **Utilisé par** pour montrer les produits modèles, les modèles 3D et les placements dans lequel chaque variante de CAO est utilisée.

1. Sur le bureau **Pattern Developer** cliquez sur **Fichier > Utilisé par...**
2. Une liste de tous les produits modèles, modèles 3D et placements associés à la variante de CAO est affichée.
3. Cliquez sur le nom du modèle 3D pour l'afficher dans le module 3D.
OU
Cliquez sur le nom du placement pour l'afficher dans le module **Marker Manager**.
OU
Cliquez sur le nom du produit modèle pour l'afficher dans le module Product Developer.
Selon la partie du lien que vous avez cliqué sur, vous êtes positionné soit sur l'onglet **Objectifs** ou sur la branche **Spécifications de CAO** associée.



Exemple

6. CREER UN NOUVEAU PRODUIT MODELE A PARTIR DE PATTERN DEVELOPER 3D

Pattern Developer 3D est utilisé pour créer un nouveau modèle 3D et un nouveau produit modèle sur la base de ce modèle 3D.

Le nouveau modèle 3D est soit créé à partir de zéro, soit basé sur un existant.

Tous les éléments composant un modèle 3D (effets visuels / mannequins / propriétés mécaniques) peuvent être récupérés à partir de la base de donnée. Le modèle 3D ne sera pas automatiquement mis à jour si ces éléments sont modifiés.

6.1 Créer un nouveau modèle 3D

1. Sur le bureau du module **Pattern Developer 3D** cliquez sur **Fichier > Nouveau**.
2. Commencez la création.

6.2 Créer à partir d'un modèle 3D existant

6.2.1 Depuis la plate-forme

Il est possible d'ouvrir un modèle 3D existant déjà enregistré sur la plate-forme. Pour être ouvert dans Pattern Developer 3D, le modèle 3D n'a pas besoin d'être partagé. La publication est cependant nécessaire pour accéder aux modèle 3D depuis le Product Developer.

1. Sur le bureau du module **Pattern Developer 3D**, cliquez sur **Fichier > Ouvrir...** **LectraBrowser** s'ouvre.
2. Si nécessaire, définissez différents critères de recherche, puis cliquez sur **Rechercher** pour rechercher tous les **modèles 3D** qui correspondent à la demande.

6.2.2 Depuis un fichier local

Utilisez cette fonction pour ouvrir un fichier non présent sur la plate-forme, mais enregistré localement sur le poste de l'utilisateur ou sur un serveur.

1. Sur le bureau du module **Pattern Developer 3D** cliquez sur **Fichier > Importer fichier mtg**.
2. Sélectionnez le fichier **.mtg** que vous voulez.

6.3 Enregistrer un modèle 3D dans la plate-forme

6.3.1 Enregistrer un modèle 3D

Permet à l'utilisateur d'enregistrer le fichier de modèle 3D sur la plate-forme.

6.3.2 Enregistrer un modèle 3D sous...

Permet à l'utilisateur d'enregistrer une copie du fichier de modèle 3D sur la plate-forme.

6.4 Publier / Dépublier

6.4.1 Publier

La publication d'un modèle 3D la rend disponible dans un environnement de développement.

1. Ouvrez le modèle 3D à publier.
2. Cliquez **Fichier > Publier**.
3. Cliquez sur:
 - **Publier le modèle 3D seul** : seul le modèle 3D est publié.
 - **Publier le modèle complet** : le modèle 3D est publié avec ses variantes



Une fois un **modèle 3D** a été publiée sur la plate-forme, les utilisateurs du Product Developer peuvent accéder aux modèles 3D.

6.4.2 Dépublier

1. Ouvrez le modèle 3D à dépublier.
2. Cliquez **Fichier > Dépublier**.
3. Cliquez sur:
 - **Dépublier le modèle 3D seul** : seul le modèle 3D est dépublié.
 - **Dépublier le modèle complet** : le modèle 3D est dépublié avec ses variantes



L'annulation de la publication n'est pas possible si le modèle 3D est utilisé dans un produit modèle.

6.5 Créer un nouveau produit modèle qui utilise le modèle 3D

Le modéliste 3D crée un produit modèle et lui associe le modèle 3D actuel.

La commande Créer modèle... ne crée pas seulement un produit modèle, il publie également le modèle 3D et ses variantes dans le même temps, et il crée une instance Spécification de CAO avec le modèle 3D fixé dans l'onglet **Modèle 3D**. Le modèle 3D est également disponible dans l'onglet **Objectifs**.

1. Sélectionnez **Fichier > Créer un produit...**
 - La fenêtre **Créer un produit** s'ouvre.
 - La catégorie **Modèle** est sélectionnée.
2. Cliquez sur **Créer**.
3. Le modèle 3D est alors lié au produit modèle nouvellement créé dont le nom est généré automatiquement dans le module Product Developer.



Dans la zone **Utilisé par**, vous pouvez voir dans quels produits modèles le modèle 3D est utilisé.

Exemple : **Modèle > - / PLM921 / 1.1 > CAD0**

- / **PLM921** est le nom de MODELE

/ **1.1** est la version

CAD0 est l'instance Spécifications de CAO auquel le modèle 3D a été lié

6.6 Utilisé par...

Montre les produits modèles dans lesquels le modèle 3D est utilisé.

1. Sur le bureau du module **Pattern Developer 3D** cliquez sur **Fichier > Utilisé par...**
2. Une liste de tous les produits modèles associés avec le modèle 3D actuel est affichée. Les instances de spécification de CAO dans lequel le modèle 3D est utilisé sont également affichées.
3. Cliquez sur le nom du produit modèle (ou sur l'instance spécification de CAO) pour l'afficher dans le module **Product Developer**.

7. CREER UN NOUVEAU PRODUIT MODELE A PARTIR DE DESIGNER / UTILISE PAR

Designer peut également être utilisé pour créer des illustrations pour vos produits PLM, ainsi que pour créer des produits PLM qui auront comme illustrations des objets venant de Designer

7.1 Créer un nouveau produit modèle qui utilise le dessin technique

Le modéliste crée un produit modèle et lui associe le dessin technique courant.



Reportez-vous au manuel **Technical Design – Creative Design** pour obtenir des explications sur la façon de créer des illustrations et la façon de créer un produit modèle à partir de Designer.

7.2 Utilisé par...



L'option **Utilisé par...** permet de visualiser les produits modèles liés au croquis sélectionné, ainsi que les Planches ou le Modèle dans lequel il est utilisé.

1. Dans **Designer**, identifiez le dessin technique qui correspond aux besoins du modéliste.
2. Faites un clic droit sur le croquis et choisissez l'option **Utilisé par...**
3. Une fenêtre s'ouvre et affiche les enregistrements de produits modèles liés dans le module **Product Developer**.
4. Cliquez sur le lien hypertexte dans la colonne **Code étude** ou **Code technique** pour ouvrir le dossier **Produit modèle**.
5. Vous pouvez vérifier si une instance de CAO a été créée et si elle contient un modèle 2D ou 3D qui peut être réutilisé.


8. CREER UN PLACEMENT DISPONIBLE DANS L'ENVIRONNEMENT DE DEVELOPPEMENT


8.1 Créer et enregistrer de nouveaux placements dans la plate-forme

8.1.1 Créer et enregistrer des placements, un par un

1. Dans **Marker Manager**, cliquez sur l'onglet **Placement** pour entrer dans l'atelier "Placement". Cet atelier vous permet de créer des placements un par un.
2. Dans la barre de commande, cliquez sur le bouton **Créer un nouveau placement** .
Les champs prennent la valeur par défaut.
3. Remplissez la section **Fiche** comme indiqué dans l'aide en ligne.
Cette section vous permet de saisir les **Généralités** concernant les placements, les caractéristiques des **Matières**, ainsi que les **Tolérances** de positionnement des pièces.
4. Remplissez le barème **Composition** comme indiqué dans l'aide en ligne.
La composition est la liste des variantes à placer dans une taille et une quantité donnée.
5. Dans la barre de commande, cliquez sur le bouton **Enregistrer placement** .




8.1.2 Créer et enregistrer des placements en masse

1. Dans **Marker Manager**, cliquez sur l'onglet **Feuilles** pour entrer dans l'atelier "Feuilles". Cet atelier permet la création massive de placements.
2. Dans la barre de commande, cliquez sur le bouton **Créer une nouvelle feuille** .
Cette fonction supprime le contenu de la feuille en cours d'édition.
3. Remplissez la section **Feuille** comme indiqué dans l'aide en ligne.
La feuille de placement est une liste de placements. Il contient la description exacte de chacun d'eux (caractéristiques placement, composition, l'efficacité, état ...).




4. Sélectionnez ou cochez les placements à enregistrer.
5. Dans la barre de commande, cliquez sur le bouton **Enregistrer placements** .
Choisissez si vous souhaitez enregistrer tous les placements, les placements sélectionnés ou les placements cochés.
Cliquez sur **OK**.

8.2 Publier / Dépublier des placement(s).

8.2.1 Publier ou dépublier des placements un par un


1. Dans **Marker Manager**, cliquez sur l'onglet **Placement** pour entrer dans l'atelier "Placement".
Cet atelier vous permet de créer des placements un par un.
2. Dans la barre de commande, cliquez sur le bouton **Ouvrir un placement** .
Sélectionnez un placement et cliquez sur **Ouvrir**.
3. Si le placement est enregistré et non publié, vous pouvez cliquer sur le bouton **Publier placement** .
Si le placement est publié, vous pouvez cliquer sur le bouton **Dépublier placement** .


8.2.2 Publier ou dépublier des placements en masse

1. Dans **Marker Manager**, cliquez sur l'onglet **Feuilles** pour entrer dans l'atelier "Feuilles".
Cet atelier permet la création massive de placements.
2. Dans la barre de commande, cliquez sur le bouton **Ouvrir une feuille** .
Sélectionnez une fiche et cliquez sur **Ouvrir**.
3. Sélectionnez ou cochez les placements à publier ou à dépublier.
4. Si au moins un placement est enregistré et non publié, vous pouvez cliquer sur le bouton **Publier placements** .
Si au moins un placement est publié, vous pouvez cliquer sur le bouton **Dépublier placements** .


8.3 Utilisé par...

L'option **Utilisé par...** permet de visualiser les produits modèles liés à un placement.

1. Dans **Marker Manager**, cliquez sur l'onglet **Placement** pour entrer dans l'atelier "Placement".
2. Dans la barre de commande, cliquez sur le bouton **Ouvrir un placement** .
Sélectionnez un placement et cliquez sur **Ouvrir**.

3. Si le placement est publié, vous pouvez cliquer sur le bouton **Utilisé par...** .
Une fenêtre s'ouvre et affiche les enregistrements de produits modèles liés dans le module **Product Developer**.

OU


1. Dans **Marker Manager**, cliquez sur l'onglet **Feuille** pour entrer dans l'atelier "Feuille".
2. Dans la barre de commande, cliquez sur le bouton **Ouvrir une feuille** .
Sélectionnez une feuille et cliquez sur **Ouvrir**.
3. Sélectionnez un placement.
4. Ouvrez le menu contextuel (clic droit).
Si le placement est publié, vous pouvez cliquer sur le bouton **Utilisé par...**
Une fenêtre s'ouvre et affiche les enregistrements de produits modèles liés dans le module **Product Developer**.

9. CREER UN NOUVEAU PRODUIT MODELE A PARTIR DE PRODUCT DEVELOPER

9.1 A partir d'un produit modèle existant

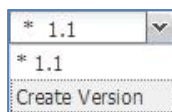
Un modèle existant peut être utilisé pour aider à créer un nouveau produit modèle. Vous pouvez dupliquer un produit modèle ou en créer une nouvelle version.

9.1.1 Dupliquer

1. Cherchez le produit modèle ou le modèle qui répond le mieux à vos besoins.
2. Cliquez sur l'icône  **Enregistrer sous**.
3. Sélectionnez l'option **Enregistrer sous rapide** ou **Enregistrer sous Complet** et sélectionnez **Éléments à enregistrer**.
4. Entrez un nouveau **Code technique**, enregistrez le produit modèle et faites tous les changements souhaités.

9.1.2 Créer une version

1. Cherchez le produit modèle qui répond le mieux à vos besoins.



2. Cliquez sur **Créer une version**.
3. Faites tous les changements souhaités.
Si les instances sont modifiées, les instances des versions antérieures ne sont pas modifiées.

9.2 À partir de rien

Un nouveau produit modèle vide peut être créé directement à partir de Product Developer.

Les **Attributs** nécessaires doivent d'abord être détaillés dans le but de développer les spécifications techniques qui sont nécessaires.

Dans les branches concernées, créez de nouvelles instances et sélectionnez les éléments souhaités. Finalisez les paquets de spécification en ajoutant croquis technique, modèle, modèle 3D, points de mesure, décoration, conditionnement, etc.



Pour obtenir des informations sur :

- comment associer un modèle 3D à une instance de CAO, voir chapitre précédent [Associer des modèles 3D à l'instance](#)
- comment illustrer le LectraBoard, reportez-vous au **Guide utilisateur Caractéristiques communes de la plate forme** - chapitre sur la gestion de l'image.

10. REGLES DE SUPPRESSION

Un modèle 2D ou 3D associé à un produit modèle ne peut pas être supprimé.

11. RAPPORTS

Plusieurs rapports sont spécifiques aux applications de CAO.

Les rapports spécifiques sont les suivants:

1. ProductBrief_full
 - a. Fiche résumée du produit modèle
 - b. Fiches Construction, étiquette, conditionnement et décoration
 - c. Fiche de mesures
 - d. Fiche de mesures CAO
 - e. Association CAO avec images de pièce
 - f. Association CAO avec des modèles 3D (information + images)
 - g. Association CAO avec des placements (information + images)
 - h. Fiche comment mesurer le guide (Point de mesure)
2. Full_inch Product Brief (même contenu que ProductBrief_full, mais en pouces et non pas en cm)
3. ProductBrief_Summary
 - a. Une fiche de synthèse
4. ProductBrief_Summary_inch
 - a. Une fiche de synthèse contenant des mesures supplémentaires en pouces.
5. ProductBrief_Tracking

- a. Une fiche de synthèse des modifications apportées au produit modèle, visible dans l'historique des modifications du module **Product Developer**.

12. UTILISATION DES MODELES ET FICHIERS DE PLACEMENTS AVEC MARKER MAKING ET DES APPLICATIONS DE TRAÇAGE

Pour la pré-production ou la production, les pièces de modèle et les informations sur les placements peuvent être consultées directement par les applications de placement et de traçage.

Les modèles 2D (stockés sur la base de données) peuvent être récupérés via Webdav.

Les applications de placement accèdent aux informations du modèle via les navigateurs de données embarqués et via un accès direct à la donnée (sans besoin de lecteurs Webdav).

Les pièces peuvent être directement tracées à partir de Pattern developer.

Lorsque vous utilisez JustPrint dans le menu Desktop, une connexion Webdav sera nécessaire pour atteindre les modèles 2D dans le gestionnaire de fichiers PLM.

Les placements (stockés sur la plate-forme) doivent être exportés.

Marker-Making ouvre et enregistre les placements en utilisant des navigateurs de données intégrés (sans utiliser de connexion Webdav).

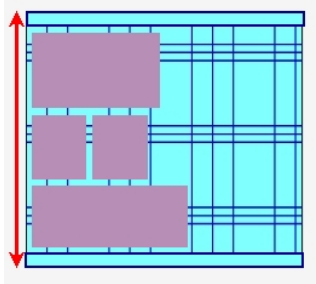
Le tracé peut se faire directement à partir des applications Marker Making.

En cas de tracé réalisé en dehors de l'application Marker Making, il sera nécessaire d'extraire les données de placement, avec Marker Manager, pour produire un fichier ZIP contenant toutes les données nécessaires (PLX, MDL, contraintes, image d'arrière-plan). Une fois décompressées, les données seront disponibles pour les applications, en dehors de toute connexion PLM

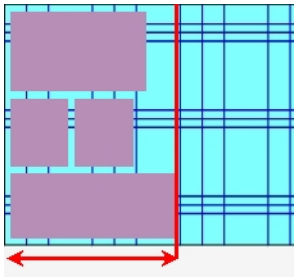
13. GLOSSAIRE

Modèle 3D: Simulation 3D d'un modèle, de sa matière et de ses caractéristiques mécaniques, visuelles et décoratives ... Il se réfère à un modèle CAO

Laize: Largeur de la matière sur laquelle les pièces sont à placer.
Largeur totale matière, comprenant les lisières.



Longueur (placement): Longueur de matière occupée par le placement. Elle est déterminée par la position de la pièce la plus à droite.



Placement: Un placement décrit la position des pièces qui doivent être placées sur une matière.

Les pièces à placer sont les pièces de la variante ayant le même type tissu dans la ou les tailles demandées.

Composition placement: Liste de variantes, d'articles ou de modèles XCH à placer dans une taille donnée (s'il existe différentes tailles) et dans une quantité données.

Caractéristiques placement: Les caractéristiques placement sont:

- Les informations générales (nom, code, efficacité désirée, etc.)
- Les informations sur la matière (laize, lisière, nom de matière, type tissu, etc.)
- Les tolérances de positionnement des pièces.

Tolérances (placement): Les caractéristiques placement indiquent les contraintes de positionnement des pièces appartenant à ce placement.

- Espacement pièce
- Espacement des bords de placement
- Déplacement
- Rotation fine