



# **SOLUTIONS ENTERPRISE**

## **170 – PROTO & SAMPLE MANAGEMENT**

### **173 –Revue collaborative**

Manuel de processus

---

---

**Dernière mise à jour :**      Novembre 2016



## Sommaire

<b>1. Introduction.....</b>	<b>4</b>
1.1 Conventions .....	4
<b>2. Processus .....</b>	<b>4</b>
2.1 Définition .....	4
2.2 Liste des tâches .....	4
<b>3. Création d'un produit Modèle à partir de Pattern Developer 3D .....</b>	<b>5</b>
<b>4. Associer un modèle 3D aux différentes branches d'un produit.....</b>	<b>6</b>
<b>5. Revue collaborative.....</b>	<b>6</b>
5.1 Accès au modèle 3D concerné par la revue .....	8
5.2 Editer le modèle 3D et créer un historique des changements .....	8
5.2.1 Edition .....	8
5.2.2 Rendre compte des changements effectués : Change Description .....	9
5.3 Demande d'intervention sur le modèle 3D .....	9
5.3.1 Change request .....	9
5.3.2 Accès aux Notifications et édition du modèle 3D .....	10
<b>6. Rapports.....</b>	<b>10</b>

## 1. INTRODUCTION

Ce document décrit les interconnexions entre les deux principales zones fonctionnelles : le modélisme (module **Pattern Developer 2D** et module **Pattern Developer 3D**) et le développement produit (module **Product Developer**).

La plateforme de **Pattern Developer 3D** offre aux utilisateurs le service d'une base commune leur permettant d'effectuer leurs tâches tout en bénéficiant d'un environnement collaboratif pour stocker et gérer des données de CAO et pour communiquer.

### 1.1 Conventions

PLM	=	Product Lifecycle Management Solution
Module de développement produit	=	Product Developer
Module Pattern development	=	Pattern Developer
Module Design/Technical Design	=	Designer
Application Marker-making	=	Diamino
Application Plotting	=	Justprint

## 2. PROCESSUS

### 2.1 Définition

Le processus de revues collaborative pour les prototypes et les échantillons fait partie des phases d'essai du développement produit. Il permet une communication collaborative entre les modélisateurs, les gestionnaires produit et les stylistes pour valider les propositions de style, de matière, les patrons et la possibilité de les modifier.

Les différentes validations concernées sont les validations d'essai, de matière, du système de montage, des finitions et des différents visuels.

Ce processus permet d'effectuer ces différentes validations étape par étape, sans avoir à physiquement rassembler tous les acteurs, le but étant d'obtenir, à la fin de la revue, le meilleur prototype possible à partir d'un nombre réduit d'échantillons.

### 2.2 Liste des tâches

- Créer un produit de type Modèle à partir de Pattern Developer 3D
- Illustrer les différentes branches du produit Modèle (**Essayages, Specifications de CAO...**) avec une image du Modèle 3D
- Illustrer les rapports avec les Modèles 3D contenus dans les branches du produit Modèle
- Revue collaborative :
  - Accès au modèle 3D concerné par la revue
  - Editer le modèle 3D

- Créer un historique des changements : **Change Request, Change Description**
- Accéder aux notifications

### 3. CREATION D'UN PRODUIT MODELE A PARTIR DE PATTERN DEVELOPER 3D

A partir de Pattern Developer 3D, le modélisateur peut directement créer un produit (Modèle) et lui associer un modèle 3D.

1. Dans le menu **Fichier** de Pattern Developer 3D, sélectionnez **Créer produit...**  
Une fenêtre s'ouvre.
2. La catégorie de produit **Modèle** est sélectionnée.  
Une **Sous-catégorie** peut être choisie à ce moment là.



Dans la zone **Cas d'utilisation**, vous pouvez visualiser les différents CAS D'UTILISATION de ce modèle 3D au sein d'un produit **Modèle**.

Les liens qui sont affichés indiquent dans quels produits Modèle le Modèle 3D est utilisé.

Le lien comprend le **Code technique** / le **Code étude** / la version / éventuellement le nom de l'instance dans laquelle le Modèle 3D est attaché.

Si le **Code technique** n'est pas renseigné, il est remplacé par un tiret - .

Exemple : Modèle > - / [PLM921](#) / [1.1](#) > [CADO](#)

[PLM921](#) est le **Code étude** du Produit Modèle

[/1.1](#) est la version

[CADO](#) est le nom de la BRANCHE

Chaque lien peut être cliqué pour afficher les détails du produit Modèle pour lequel le modèle 3D est utilisé.

3. Cliquez sur **Créer...**
4. Le modèle 3D est alors lié à un nouveau produit Modèle dont le **Code étude** est généré automatiquement. Il est visible dans le **Tableau de bord Lectra** de l'onglet **Objectifs** du produit.



Le **Code étude** pourra être modifié ultérieurement dans le Product Developer

#### **4. ASSOCIER UN MODELE 3D AUX DIFFERENTES BRANCHES D'UN PRODUIT**

Il est possible d'attacher un modèle 3D aux différentes branches d'un produit Modèle. Ces attachements sont particulièrement judicieux dans les branches **Spécifications de CAO** et **Essayages**.

1. Ouvrez la branche du produit Modèle et éventuellement créez une nouvelle instance.
2. Dans l'onglet **Annexes** du **Tableau de bord**, cliquez sur le bouton **Menu** puis sélectionnez **Choisir**.
3. Sélectionnez **Modèle 3D** comme **Type d'objet**, aidez-vous en utilisant les différents critères de recherche et lancez la recherche.
4. Sélectionnez le(s) modèle(s) 3D à attacher à la branche et cliquez sur .

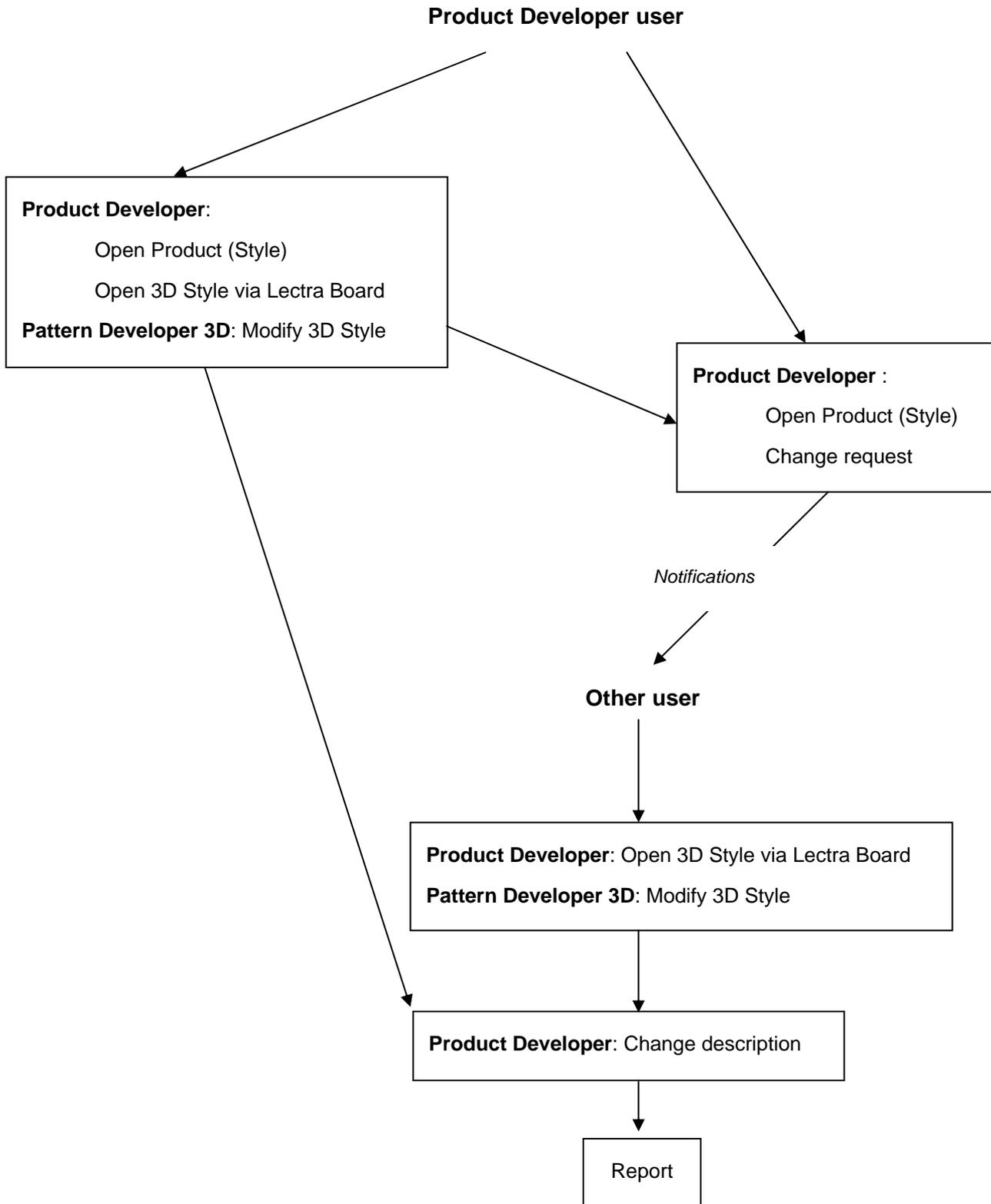
#### **5. REVUE COLLABORATIVE**

Des revues virtuelles de modèles 3D sont possibles dans le PLM. Une fois créés, les modèles 3D peuvent être consultés et annotés durant la revue. Ils pourront ensuite être sauvegardés sur la base de données afin d'être retouchés par un autre utilisateur à distance équipé du module Pattern Developer 3D. Cet utilisateur sera informé des changements à apporter par les notifications reçues sur sa page d'accueil. Les modélistes pourront profiter des empreintes laissées sur les patrons 2D suite aux retouches faites en 3D pour effectuer la modification de leurs patronnages en conséquence.



Il faut que les environnements 2D et 3D soient synchronisés pour que les empreintes soient affichées dans la 2D.

Des rapports pourront aussi être proposés avec les modèles 3D contenus dans les branches de spécification du produit.



## 5.1 Accès au modèle 3D concerné par la revue

1. Dans le module Product Developer, recherchez le produit Modèle qui référence le modèle 3D concerné par la revue.
2. Aidez-vous en utilisant les différents critères de recherche.
3. Une fois que le produit est trouvé, vous pouvez constater que l'image du Modèle 3D se trouve dans le **Tableau de bord Lectra**.

## 5.2 Editer le modèle 3D et créer un historique des changements

### 5.2.1 Edition

1. Dans le module **Product Developer**, passez le produit Modèle en édition .
2. Dans le **Tableau de bord**, accédez au menu contextuel de l'illustration du modèle 3D  et choisissez **Editer**.



En sélectionnant cette option, le fichier est verrouillé et ne peut être modifié par d'autres utilisateurs.

3. Le module **Pattern Developer 3D** s'ouvre sur le modèle 3D concerné.
4. Les différentes modifications peuvent être faites :
  - Modifications de patronnage
    - tracer des lignes et /ou des coutures sur le vêtement,
    - créer des notes,
    - modifier la géométrie des pièces 3D...



Il sera nécessaire d'aller dans Pattern Developer pour effectuer les modifications mentionnées ici. L'utilisateur pourra voir les retouches sous forme de lignes.

- Modification de design sur les matières ou la couleur. Les éléments déjà présents en base, ou d'autres fichiers en local peuvent être utilisés.



Dans le cas de modifications du design de la matière ou des couleurs, il sera nécessaire d'ouvrir **Textile Designer Print/ Textile Designer Knit** ou **Textile Designer Weave** pour effectuer les changements sur la matière puis la sauvegarder sur la plateforme.

Il sera ensuite nécessaire de retourner dans **Pattern Developer 3D** et de redéposer la matière modifiée sur le mannequin.

5. Enregistrez votre modèle 3D modifié (**Fichier > Enregistrer modèle 3D** ou **CTRL+S**).

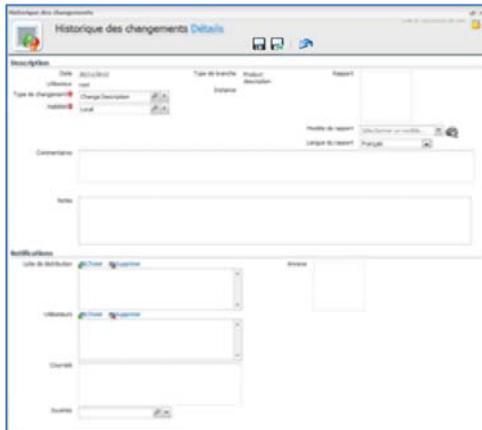


Si le patronnage 2D a été modifié, il faudra également le sauvegarder.

### 5.2.2 Rendre compte des changements effectués : Change Description

Une fois les modifications effectuées sur le Modèle 3D, l'utilisateur peut indiquer dans l'**Historique des changements** les modifications qu'il a apportées.

1. Dans le module **Product Developer**, dans l'onglet **Historique des changements**, cliquez sur



2. Champ **Visibilité**:
  - **Global**: visible **partout** dans Modèle
  - **Local**: visible **seulement à partir de cette instance**
3. Champ **Change type**: Sélectionnez **Change Description**.
4. Saisissez des **Commentaires** et/ou **Notes**.
5. Enregistrez.  
L'enregistrement d'**Historique des changements** est ajouté à l'onglet.

## 5.3 Demande d'intervention sur le modèle 3D

### 5.3.1 Change request

Il est possible, pour un produit en particulier, de faire des demandes de modification sur le Modèle 3D qui lui est attaché.

1. Dans le module **Product Developer**, recherchez le produit Modèle qui référence le modèle 3D concerné par la revue.
2. Dans l'onglet **Historique des changements**, cliquez sur .
3. Champ **Visibilité**:
  - **Global**: visible **partout** dans Modèle
  - **Local**: visible **seulement à partir de cette instance**
4. Champ **Change type**: Sélectionnez **Change Request**.
5. Saisissez des **Commentaires** et/ou **Notes**.
6. **Section Notifications** :

- Les Utilisateurs issus des **Listes de distribution** ou directement renseignés dans la zone **Utilisateurs** recevront une notification dans leur page d'accueil avec un lien sur l'enregistrement d'**Historique des changements**.
- Les utilisateurs dont l'adresse électronique est renseignée et qui ont la case **Envoyer un courriel avec les notifications** reçoivent en plus le contenu de l'enregistrement d'**Historique des changements** par courriel.  
En dehors des utilisateurs, ajoutez les adresses électroniques pour des notifications par **Courriel**.
- Le contenu de l'enregistrement d'**Historique des changements** sera également envoyé par courriel aux contacts autorisés des **Sociétés** sélectionnées. Les adresses électroniques des contacts sont automatiquement renseignées sous le nom de la société.



La zone de **Notifications** de l'**Historique des Changements** peut être illustrée.

#### 7. Enregistrez.

L'enregistrement d'**Historique des changements** est ajouté à l'onglet.



L'outil **Markup** peut être également utilisé pour faire des annotations dans le 3D Viewer. La capture annotée sera ensuite sauvegardée dans l'**Historique des changements**.

Référez-vous au manuel de procédé **Lectra Fashion PLM – Pattern Development** pour davantage de détails sur l'annotation dans le 3D Viewer.

### 5.3.2 Accès aux Notifications et édition du modèle 3D

Lorsqu'un utilisateur a été identifié pour effectuer des modifications sur un produit, il reçoit une notification sur sa page d'accueil. Un lien cliquable le dirige directement vers le produit concerné.

1. Sur la **Page d'accueil** de l'utilisateur, dans la partie **Notifications**, les informations de la notification sont indiquées.
2. Cliquez sur le lien qui correspond à l'instance du produit dans laquelle la demande de modification a été faite.
3. Dans le **Tableau de bord**, accédez au menu contextuel de l'illustration du Modèle 3D  et choisissez **Editer**.
4. Les étapes suivantes sont décrites plus haut dans [Editer le modèle 3D et créer un historique des changements](#).

## 6. RAPPORTS

Des rapports contenant les modèles 3D, des objets Adobe ou Designer, contenus dans les branches du produit peuvent être fournis. Lorsqu'un rapport est déjà créé, il peut aussi être ajouté à l'**Historique des changements** et envoyé en notification.