



SOLUTIONS ENTREPRISE

140 – STYLE TECHNICAL PACK

141 - Configuration du modèle

Manuel de processus

Dernière mise à jour : Novembre 2016

Contenu

Configuration du modèle	5
1. Processus	5
1.1 Définition	5
1.2 Liste des tâches	5
2. Comment créer un modèle vierge	6
3. Branche Description - Onglet Objectifs	7
3.1 Identification	7
3.2 Classification	7
3.3 Spécifications	8
3.4 Section Objectifs de la collection	8
3.5 Table de validation	8
4. Branche Description - Onglet Coûts et marges	9
4.1 Section Informations de coût.....	9
4.2 Section Unités	9
4.3 Section Vente au détail	9
4.4 Section Vente en gros	10
4.5 Section Coûts et marges.....	10
5. Branche Description - Onglet Composition	11
5.1 Définir un jeu de composition.....	11
5.2 Attribuer une composition à un produit	12
5.2.1 Ajouter une nouvelle composition.....	13
5.2.2 Ajouter un jeu de composition	14
5.2.3 Organiser les différentes compositions d'un produit.....	14
6. Branche Description - Onglet Symboles d'entretien	15
6.1 Définition des étiquettes d'entretien.....	15
6.2 Attribution des symboles d'entretien à un Modèle	15
7. Branche Description - Illustrations.....	16
8. Gestion des images.....	17
9. Branche Attributs	17
9.1 Onglet Tailles	17
9.2 Onglet Couleurs	18
9.3 Onglet Fournisseurs/Vendeurs	18
9.4 Onglet Options	18
10. Branche SKU.....	19
11. Enregistrement du modèle	21

12. Barre latérale Explorateur	21
13. Enregistrer sous – Modèle	22
14. Cartes d'information	22



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

CONFIGURATION DU MODELE

Ce manuel est spécialement conçu pour aider à la formation des opérateurs qui utiliseront le produit Lectra Fashion PLM et pour servir de manuel de référence du produit. Associé aux autres manuels de fonction, il fait partie de la documentation spécialement dédiée aux utilisateurs et rôles spécifiques.

1. PROCESSUS

Ce processus s'inscrit dans le cadre du processus de **Style Technical Pack**.

1.1 Définition

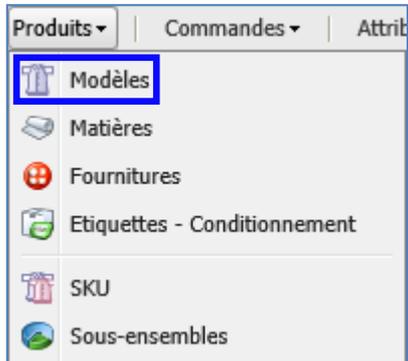
Ce processus permet de configurer les modèles dans le système. C'est le point de départ du développement produit.

1.2 Liste des tâches

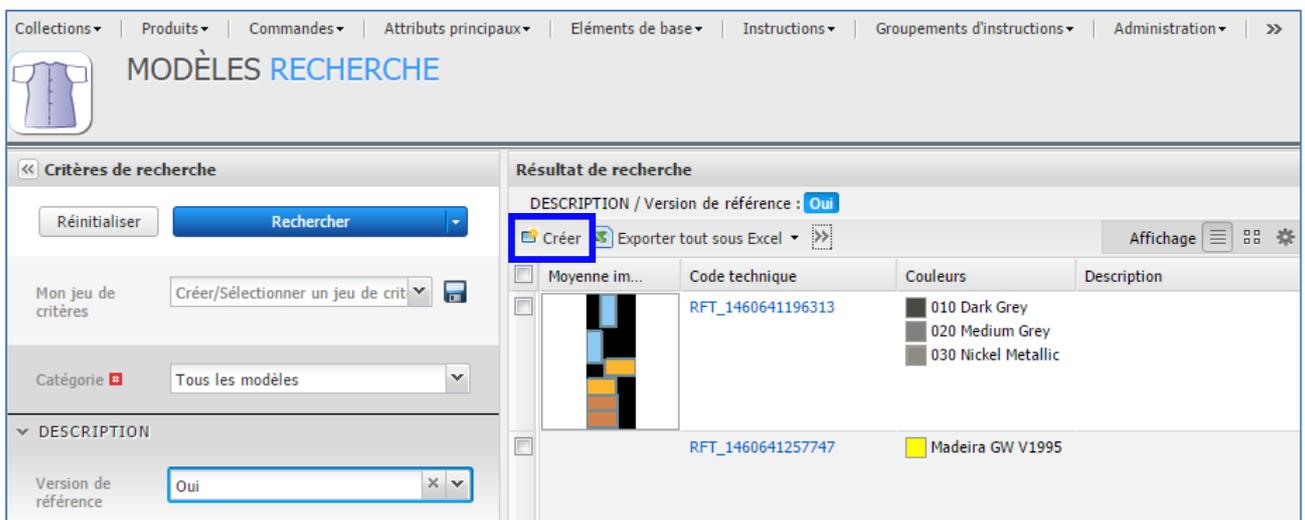
- Création d'un modèle nouveau ou à partir d'un modèle, un réassort ou une déclinaison
- Entrée des données de la base
- Association des premières illustrations au modèle
- Définition des attributs des variations (couleurs, fournisseurs, etc.)
- Lancement de l'état du cycle de vie
- Démarrage du suivi du planning du modèle

2. COMMENT CREER UN MODELE VIERGE

1. Dans votre page **Accueil**, cliquez sur **Produits** puis sur **Modèles**.



2. La fenêtre **Modèles Recherche** apparaît.
3. Cliquez sur .



3. BRANCHE DESCRIPTION - ONGLET OBJECTIFS

Un modèle nouvellement créé s'ouvre dans la branche **Objectifs généraux** de l'onglet **Objectifs**.

Le dossier Modèle nouvellement créé s'ouvre sur l'onglet **Objectifs**.

La fenêtre comporte 3 sections principales : **Identification**, **Spécifications** et **Classification**.

3.1 Identification

Les entrées **Code technique** et/ou **Code étude** sont des champs obligatoires pour enregistrer le dossier. Chaque fois que vous voyez le petit astérisque bleu * joint à un champ, ce champ est obligatoire. Les champs avec un astérisque bleu doivent avoir une valeur pour que le dossier soit enregistré dans la base de données.

Le **Code technique** est un champ alphanumérique et cette entrée doit être **unique**.

Le **Code étude** est un champ alphanumérique et cette entrée doit être **unique**.



Le **Code technique** et le **Code étude** peuvent avoir la même valeur dans le même dossier Modèle. Ils ne peuvent cependant pas avoir les mêmes valeurs que les autres dossiers : ils doivent être uniques dans la catégorie Modèles.

Le champ **Description** est un champ en texte libre.

3.2 Classification

La zone **Classification** affiche les propriétés qui ont été configurées dans PLM Manager (menu **Classification**). Pour chacune d'elles, plusieurs valeurs peuvent être définies (autrement dit, pour Saison : Été, Automne).

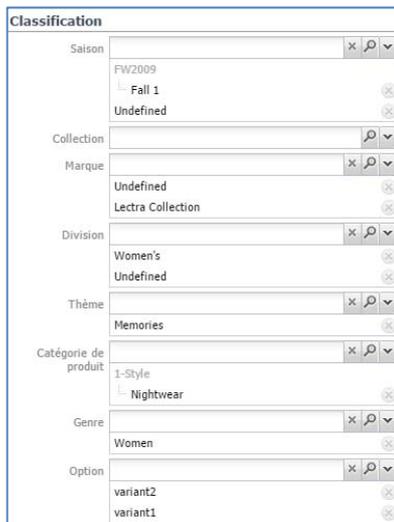
Ce sont des listes de valeurs.

Cliquez sur  pour sélectionner une ou plusieurs valeurs dans la liste

Cliquez sur  pour gérer les valeurs disponibles : sélectionner, créer, renommer, supprimer, etc.

Cliquez sur  pour vider le champ

Les champs répertoriés ci-dessous dans la zone **Classification** ne sont pas des champs obligatoires.



3.3 Spécifications

Certaines valeurs sont en consultation, d'autres sont des champs textuels.

La zone **Détail** contient des champs permettant d'ajouter d'autres attributs au Modèle

- **Composition principale** - est héritée de l'onglet Composition du produit.
- **Matière principale** - champ liste
- **Référence CAO** - champ textuel qui permet d'entrer du texte
- **Référence placement** - champ textuel qui permet d'entrer du texte
- **Poids** - champ textuel qui permet d'entrer du texte
- **Unité** - champ liste
- **Dossier par défaut des fichiers** - champ liste où les fichiers et les images joints sont conservés dans la base de données

3.4 Section Objectifs de la collection

Cette section est en lecture seule si le module Collection Planning est installé. Pour plus d'informations, consultez le *manuel des processus du plan de collection (solutions d'entreprise)*.

3.5 Table de validation

Cette section est en lecture seule si vous avez défini les tables de validation dans PLM Manager (reportez-vous au guide d'utilisation de PLM Manager).

En mode **Édition**, cliquez sur  pour gérer les tables de validation disponibles. Vous pouvez en sélectionner une qui sera alors affichée dans l'onglet **Objectifs**.

Vous pouvez également modifier n'importe quelle valeur dans une table grâce à la fonction **Édition**



4. BRANCHE DESCRIPTION - ONGLET COÛTS ET MARGES

L'onglet **Coût et marges** comprend six sections différentes :

4.1 Section Informations de coût

- **Coût par défaut** - ce champ de saisie représente généralement le coût moyen de l'article pour les collections en gros volume
- **Coût col. par défaut** - ce champ de saisie représente généralement le montant moyen du coût de l'article pour les collections plus petites
- **Nature de coût** - ce champ liste représente généralement le type de coût appliqué à l'article
- **Quantité** - ce champ de saisie permet une saisie directe

4.2 Section Unités

- **Devise** - ce champ de saisie représente la devise dans laquelle le coût de l'article sera calculé.
La devise de l'utilisateur est utilisée par défaut (si aucune devise d'utilisateur n'a été définie, la devise du système sera utilisée)
- **Unité d'achat** - ce champ en consultation représente généralement l'unité dans laquelle le produit est acheté
- **Unité nomenclature** - ce champ liste représente généralement l'unité dans laquelle le produit est désigné dans la nomenclature (BOM)
- **Rapport** - ce champ correspond à la valeur divisionnelle entre l'Unité d'achat et l'Unité nomenclature. Voir la remarque ci-dessous =
- **Ratio de correction** - ce champ de valeur est utilisé pour remplacer le Rapport.=



L'**Unité d'achat** et l'**Unité nomenclature** créent automatiquement la valeur du champ **Rapport**. Si elles sont identiques, le rapport est égal à 1. Par exemple, si un article est acheté en cm mais utilisé dans la nomenclature en mm, le rapport sera de 0,1 (ou 1/10). L'entrée **Ratio de correction** remplace cette valeur si elle est entrée.

Unité d'achat	each	🔍	✕
Unité nomenclature	each	🔍	✕
Rapport	1		
Ratio de correction	3		

4.3 Section Vente au détail

Les calculs typiques d'un détaillant peuvent être entrés dans cette section.

- **Prix** - Prix de vente au détail du produit.
- **Objectif Taux de marge %** – Objectif unitaire de majoration du prix pour le prix de vente en gros. Est égal à : $(\text{Prix de détail} / \text{Coût de détail} - 1) \times 100$

- **Objectif de coût** - Champ calculé sur la base des deux valeurs précédentes. Ce champ indique le prix d'achat ciblé pour la vente au détail. Est égal à : $\text{Prix de détail} / (1 + \text{Objectif Taux de marge} / 100)$

Vente au détail	
Prix	123,00 EUR
Objectif Taux de marge %	56
Objectif de coût	78,85 EUR

4.4 Section Vente en gros

Les calculs typiques d'un vendeur ou d'un fabricant spécialisé dans la vente en gros peuvent être entrés dans cette section.

- **Prix** - Prix de vente en gros du produit.
- **Objectif Taux de marque %** – Montant du bénéfice ciblé pour les ventes au prix de vente. Est égal à : $(1 - (\text{Prix de vente en gros} / \text{de vente})) \times 100$
- **Coût objectif** - Champ calculé sur la base des deux valeurs précédentes. Est égal à : $\text{Prix de vente} (1 - \text{Objectif Taux de marque} / 100)$

Vente en gros	
Prix	25,00 EUR
Objectif Taux de marque %	4
Objectif de coût	24,00 EUR

4.5 Section Coûts et marges

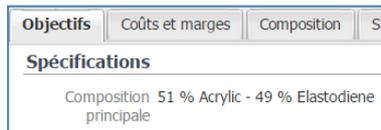
Lorsque des instances sont ajoutées aux branches Coût nomenclature & opérations et Coût sourcé du produit, elles sont également répercutées dans la branche Description du produit et sont automatiquement liées.

Coûts et marges						
Résumé des instances		§Mode de calcul des coûts	Type	Coût calculé	Taux de marge calculé	Taux de marque calculé
Nom de l'instance de branche	BOM-BOL-COST0	§Défaut	Coûts nomenclature & opérations	0,35 EUR	35093,13305	98,602
Devises	EUR					
Type	Production					
Statut	000_JustCreated					
Date	28/12/2015					
Nom de l'instance de branche	BOM-BOL-COST1	§Défaut	Coûts nomenclature & opérations	EUR		
Devises	EUR					

5. BRANCHE DESCRIPTION - ONGLET COMPOSITION

Les utilisateurs ont une bibliothèque des matières premières à leur disposition qui peut être utilisée pour définir la composition d'un produit.

La composition principale de chaque produit est présentée dans la partie **Spécifications** de l'onglet **Objectifs** du produit.



Exemple

Les compositions peuvent être créées en sélectionnant des matières premières, une par une, ou en sélectionnant un ou plusieurs ensembles de composition prédéfinies qui regroupent plusieurs matières premières. La spécification du produit en termes de composition est donc facilitée.

5.1 Définir un jeu de composition

Plusieurs jeux de composition peuvent être créés.

Éléments de base > Jeux de composition

La fenêtre qui apparaît permet de visualiser les processus précédemment créés, de les modifier et d'en créer de nouveaux.

	Créer	Affiche un jeu de composition vierge pour création
	Éditer	Affiche en mode édition le jeu de composition sélectionné  Seul le champ Code ne peut pas être édité
	Consulter	Affiche en mode visualisation le jeu de composition sélectionné

1. Éléments de base > Jeux de composition

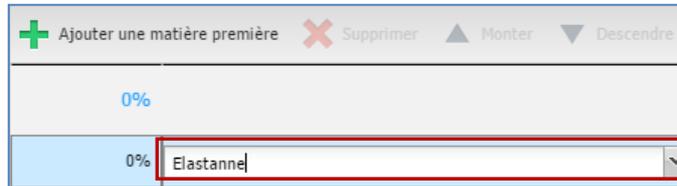
1. Cliquez sur  **Créer...**
2. Remplissez un **Code** unique qui identifie le jeu de composition, ainsi qu'un **Nom**.
3. Spécifiez le **Groupe** auquel ce jeu de composition appartient (les matières premières pouvant avoir diverses origines).
4. Les champs **Commentaire** et **Description** ne sont pas obligatoires mais recommandés. Ces informations peuvent être utilisées pour faciliter les recherches.
5. Le champ **Composition** vous permet d'ajouter autant de matières premières que nécessaires à votre jeu de composition, ainsi que leur pourcentage dans la composition.

Ajouter les différentes matières premières, une par une à votre jeu de composition :

- Cliquez sur la première ligne pour sélectionner une matière première.

(La bibliothèque de matières premières est situé dans les **Éléments de base** > 

Matières premières).



- Cliquez dans la cellule de pourcentage pour définir la proportion (%) de cette matière première.




Le pourcentage doit être un entier.

La somme des différents pourcentages est automatiquement calculée et affichée en bleu en tête de ligne.

Un total inférieur à 100% est autorisé.

Un total supérieur à 100% sera affiché en rouge, mais n'empêchera pas l'enregistrement de ce jeu de composition.

- Chaque fois que vous cliquez sur , une nouvelle ligne vide est ajoutée à votre jeu de composition. Procédez comme décrit ci-dessus pour indiquer la matière première et son pourcentage.



Une ligne de composition peut être supprimée ()

L'ordre des matières premières peut être modifié ( et )

7. Enregistrez votre jeu.



Une matière première référencée dans un jeu de composition ne peut pas être supprimée de la bibliothèque de matières premières.

5.2 Attribuer une composition à un produit

L'onglet **Composition** d'un produit affiche la composition de ce produit.

Plusieurs lignes de composition peuvent être associées à un produit donné (par exemple il peut y avoir une composition pour le matériau principal, une autre pour le remplissage et une autre pour les manches) mais seule la composition définie comme principale  sera affichée dans l'onglet **Objectifs** du produit.

Pour définir la composition d'un produit, vous pouvez ajouter des lignes de composition manuellement et/ou ajouter un ou plusieurs jeux de composition prédéfinis pour éviter la saisie manuelle répétitive.

Pour attribuer une composition à un produit :

1. Dans l'onglet **Composition** d'un produit, activer le mode **Editer** .
2. Cliquez sur  Ajouter une ligne de composition... ▼ et choisissez:
 - **Nouvelle composition** ([Voir ci-dessous - Ajouter une nouvelle composition](#))
ET / OU
 - **Jeu de Composition...** ([Voir ci-dessous - Ajouter un jeu de composition](#))
3. Gérer la composition du produit (composition principale, ordre, suppression ...) ([Voir ci-dessous - Organiser les différentes compositions d'un produit](#))
4. Enregistrez.

5.2.1 Ajouter une nouvelle composition

1.  Ajouter une ligne de composition... ▼ > **Nouvelle composition** - pour créer manuellement un nouveau bloc de composition.
Une ligne de composition vide est créée.
2. Pour chaque ligne de composition, indiquez quelle **Pièce du modèle** est concernée (Ex : pantalon, veste, gilet...).
3. Choisissez une indication de **Position** dans la liste de valeurs.
4. Ajoutez les matières premières de cette composition, une à une: cliquez dans la cellule **Matière première** pour en choisir une puis déterminez sa proportion dans la cellule **Pourcentage**.
 - Pour chaque pièce du modèle, vous pouvez indiquer quelle est la **Matière principale** .
 - Pour chaque matière première, vous pouvez spécifier son **Pays d'origine**.
 - Si besoin, vous pouvez spécifier pour chaque matière première si elle est soumise à la réglementation **CITES** (Convention on International Trade in Endangered Species of wild fauna and flora). Cochez la case si la matière première nécessite un certificat particulier pour être vendue.



Les lignes Composition ajoutées manuellement ne seront pas enregistrées en tant que jeu de composition.

OU

Sélectionnez le nom d'un jeu de composition: cliquez dans la **Nom du jeu de composition** pour accéder à la liste des jeux de composition disponibles. Les matières premières et les pourcentages affichés automatiquement ne sont pas éditables.

5.2.1.1 Ajouter une matière première

Chaque fois que vous cliquez sur  Ajouter une matière première, une nouvelle ligne vide est ajoutée à votre ligne de composition.



Une matière première peut être supprimée ()

L'ordre des matières premières peut être modifié (▼ et ▲)

5.2.2 Ajouter un jeu de composition

1.  > **Jeu de composition** - pour rechercher et charger un jeu de composition prédéfini.
2. Dans la fenêtre de sélection qui apparaît, utilisez les critères de recherche pour trouver le jeu de composition que vous voulez, sélectionnez-le et cliquez sur  **Choisir**.
Une nouvelle ligne pré-remplie de composition est affichée. Le nom du jeu de composition est indiqué.
Les matières premières et les pourcentages affichés automatiquement ne sont pas éditables.

5.2.3 Organiser les différentes compositions d'un produit

5.2.3.1 Définir en tant que composition principale

Si plusieurs lignes de composition sont définies pour un produit, vous pouvez régler la composition principale. Cette composition principale sera visible dans l'onglet **Objectifs** du produit.

1. Sélectionnez la ligne de composition que vous souhaitez définir comme principale.
2. Cliquez sur  **Définir comme composition principale**.

5.2.3.2 Réorganiser les différentes lignes de composition

De la même manière que les matières premières peuvent être réorganisées à l'intérieur d'une ligne de composition, les lignes de composition elles-mêmes peuvent être réorganisées avec 

Déplacer vers le haut ou  **Déplacer vers le bas**.

5.2.3.3 Suppression d'une composition

Sélectionnez la ligne de composition à supprimer et cliquez sur  **Supprimer**.

6. BRANCHE DESCRIPTION - ONGLET SYMBOLES D'ENTRETIEN

Les normes d'entretien des textiles possèdent tout un éventail de pictogrammes internationaux différents.

6.1 Définition des étiquettes d'entretien

Éléments de base > Symboles d'entretien

Product Developer intègre toutes les principales normes internationales dans le but de proposer un symbole d'entretien précis pour chaque norme d'entretien des textiles.

Les utilisateurs peuvent donc créer des normes internationales personnalisées (pour celles qui ne sont pas encore proposées par Lectra).

Pour créer une nouvelle norme :

1. **Éléments de base > Symboles d'entretien**
2. Entrez le **Code technique** et/ou le **Code étude** et le **Nom**.
3. Le menu déroulant **Standard** permet à l'utilisateur de choisir une norme dans celles de Product Developer.
4. Une fois la norme choisie, le menu déroulant **Type Symboles d'entretien** affiche les différentes normes disponibles.



Les champs **Description** et **Niveau** sont facultatifs.

5. Enregistrez le nouveau symbole d'entretien.

6.2 Attribution des symboles d'entretien à un Modèle

Les symboles d'entretien des différentes normes associées sont affichés dans l'onglet **Symboles d'entretien** du Modèle.

Pour ajouter une ligne de symbole d'entretien :

1. Activez le mode Édition  dans l'onglet **Symboles d'entretien** d'un modèle
2. Cliquez sur **Ajouter un jeu de symboles d'entretien dans...** et choisissez l'une des normes proposées.
3. Cliquez sur le symbole ▼ en bas à droite de chaque case de symbole d'entretien pour afficher la liste des pictogrammes d'entretien disponibles.
4. Complétez vos symboles d'entretien définis avec les pictogrammes nécessaires.
5. Indiquez un nom pour l'ensemble et enregistrez-le.



Pour attribuer des symboles d'entretien à une **Matière** ou une **Fourniture**, la procédure est identique.

7. BRANCHE DESCRIPTION - ILLUSTRATIONS

Vous pouvez lier une **Planche** ou un **Document Illustrator** à un produit.

1. Dans l'onglet **Illustrations**, cliquez sur .
2. Définissez le **Type de donnée** recherché et lancez la recherche.
3. Sélectionnez l'objet à lier et cliquez sur  : les illustrations qui doivent aller dans la branche description sont automatiquement positionnées dans le Tableau de bord Lectra.



Pour obtenir des instructions complètes d'utilisation des **Illustrations** et pour plus de détails, consultez le **manuel du processus de création technique des solutions d'entreprise de Lectra**.

4. Avant d'enregistrer le produit, vous pouvez créer des instances pour toutes les branches voulues et les illustrer graphiquement.

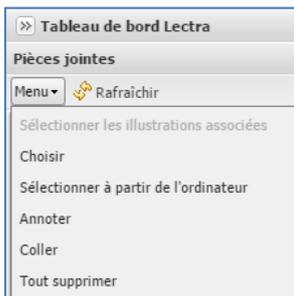
8. GESTION DES IMAGES

La barre latérale **Annexes** permet à l'utilisateur d'ajouter et de supprimer des images dans un modèle.

Utilisez le bouton **Menu** pour afficher différentes options, comme indiqué ci-dessous dans la capture d'écran.



Pour obtenir des instructions complètes d'utilisation de la zone **Annexes** et pour plus de détails, consultez la section Gestion des images du **guide d'utilisation des fonctions communes de la Plateforme Solutions d'entreprise**.



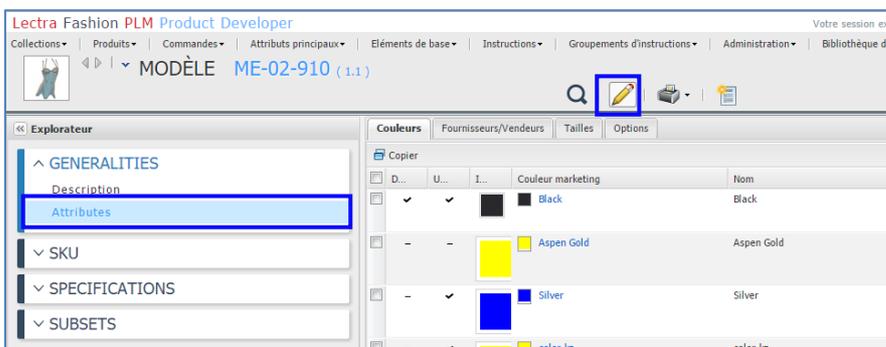
9. BRANCHE ATTRIBUTS

La branche **Attributs** correspond aux différents attributs de variation du produit comme **Tailles**, **Couleurs**, **Fournisseurs/Vendeurs**, **Options** et **Zones de distribution**... Ces attributs peuvent être configurés dans PLM Manager ; vous pouvez donc en ajouter certains ou en désactiver d'autres.

Cliquez sur la branche **Attributs** lorsque vous visualisez un modèle et cliquez sur le bouton  **Édition** pour entrer ou modifier les informations.



Dans ce chapitre, quatre **Attributs** standard seront pris comme exemples : **Couleurs**, **Tailles**, **Fournisseurs/Vendeurs** et **Options**.



9.1 Onglet Tailles

1. En mode d'édition, cliquez sur l'onglet **Tailles**.

2. Cliquez sur le bouton  **Choisir** pour ajouter des tailles à un modèle.
OU
Cliquez sur le bouton  **Choisir une gamme de taille** pour ajouter une gamme de taille au modèle.
3. Si le nom de la taille est connu, le bouton  **Ajouter** peut également être utilisé.
4. Une fois les tailles choisies ou entrées, elles sont ajoutées à l'onglet.
5. Désignez la taille de **Base** en cliquant sur le bouton d'option  dans la colonne **Base** et dans la colonne **Défaut**.



La taille **Défaut** et la taille **Base** doivent être identiques.

9.2 Onglet Couleurs

Cliquez sur  **Choisir** pour rechercher les **Couleurs marketing** à ajouter.

Si le nom de la couleur est connu, le bouton  **Ajouter** peut également être utilisé.

Une fois les couleurs choisies ou entrées, elles sont ajoutées à l'onglet.

9.3 Onglet Fournisseurs/Vendeurs

Cliquez sur  **Choisir** pour rechercher les Fournisseurs ou Vendeurs à ajouter.

Si le nom du Fournisseur ou du Vendeur est connu, le bouton  **Ajouter** peut également être utilisé.

Une fois les fournisseurs/vendeurs choisis ou entrés, ils sont ajoutés à l'onglet.

9.4 Onglet Options

Cliquez sur le bouton  **Ajouter** pour ajouter une nouvelle Option. Une nouvelle ligne sera ajoutée.

Saisissez le nom de la nouvelle variante de modèle dans la colonne **Nom**.

Chaque nouveau modèle aura une variante « par défaut » dans l'onglet **Options** ; celle-ci peut être renommée comme vous le désirez.

10. BRANCHE SKU

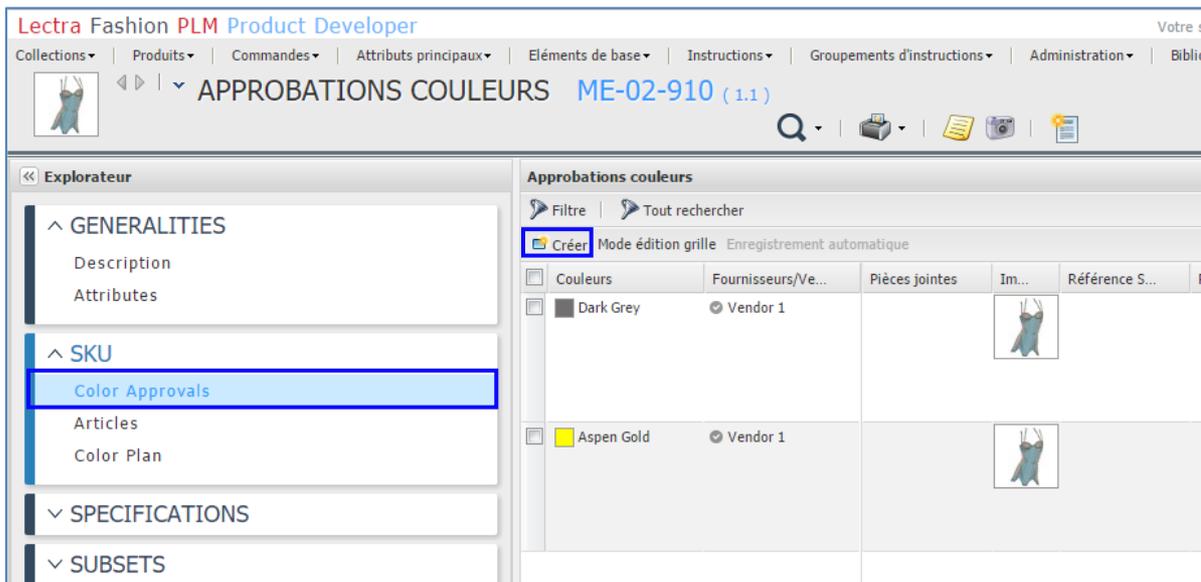
La SKU (unité de gestion de stock) représente la plus petite unité d'un produit à gérer. Par exemple, un t-shirt dans une taille et une couleur données. Si ce t-shirt est fabriqué par deux fournisseurs, nous aurons une SKU de type Taille/Couleur/Fournisseur.

La configuration de SKU **Articles** et **ColorApproval** est par défaut attachée à chaque Modèle créé. Les configurations SKU peuvent être ajoutées via PLM Manager.

Les SKU sont générées à partir des différents **Attributs (Couleurs, Tailles, Fournisseurs/Vendeurs, Options, Zones de distribution, etc.)**. Ces attributs peuvent être configurés dans le PLM Manager ; vous pouvez donc en ajouter certains ou en désactiver d'autres.

Par exemple, dans la configuration de SKU **ColorApproval**, les attributs **Couleurs** et **Fournisseurs/Vendeurs** sont affichés.

Pour générer les SKU à partir de ces deux attributs, cliquez sur  **Créer**.

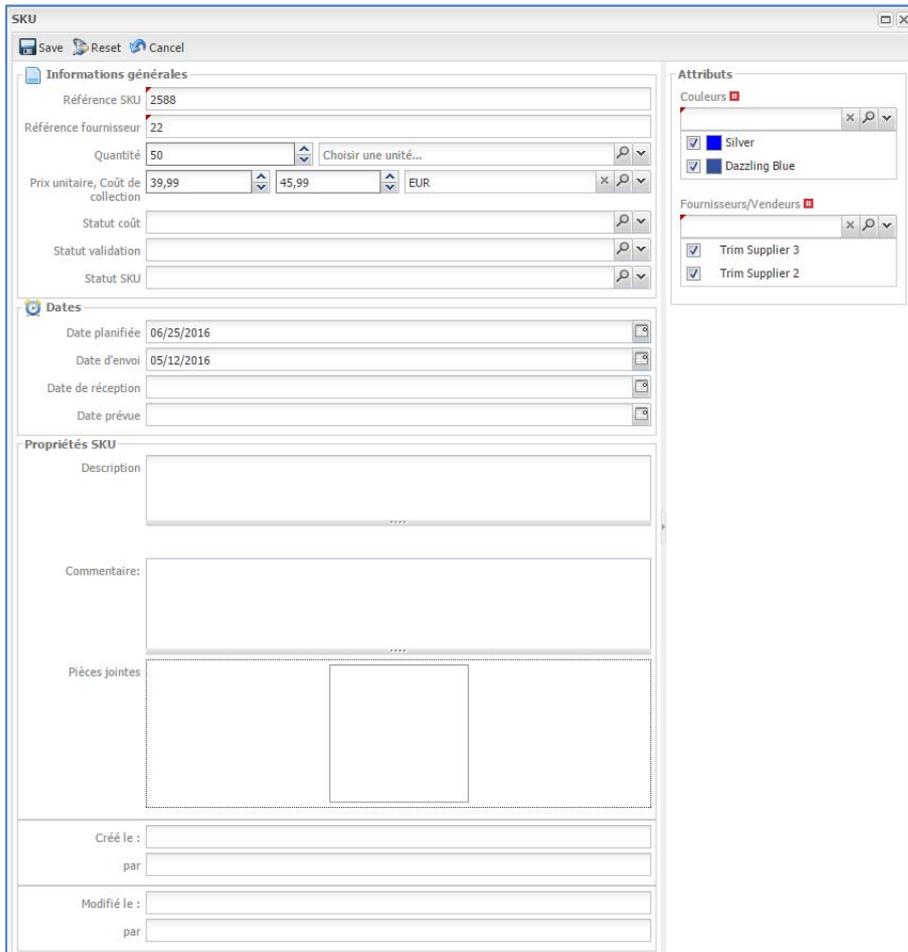


Dans la fenêtre de création des SKU, l'utilisateur doit associer les valeurs des attributs. Dans la zone **Attributs**, pour chaque attribut, sélectionnez les valeurs dans la liste déroulante (cliquez sur ) ou sélectionnez de nouvelles valeurs (cliquez sur )



Si vous choisissez de nouvelles valeurs, elles seront ajoutées à votre produit.

Pour caractériser vos SKU, vous pouvez également entrer d'autres informations dans les sections **Informations générales**, **Dates** et **Propriétés SKU**.



Pour générer vos SKU, cliquez sur **Enregistrer** .

11. ENREGISTREMENT DU MODELE

Nous recommandons à l'utilisateur d'enregistrer régulièrement le dossier afin de s'assurer que les informations affichées à l'écran sont enregistrées dans la base de données.

Une fois les informations ajoutées, enregistrez le Modèle.

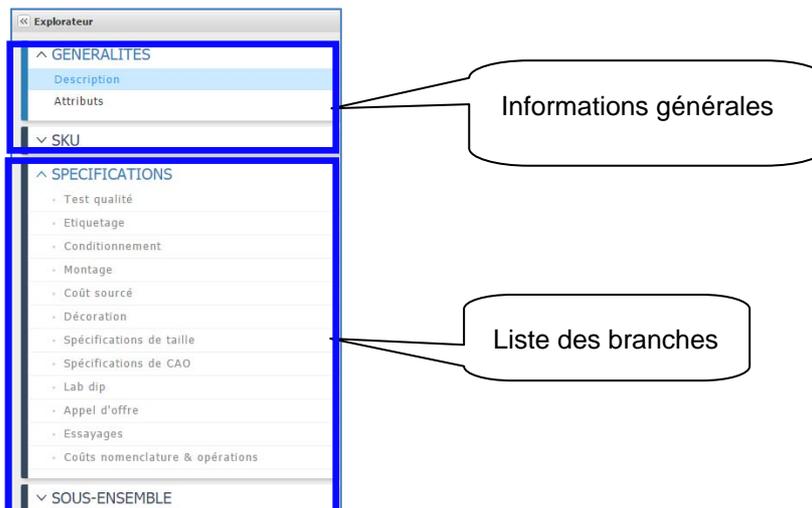
12. BARRE LATÉRALE EXPLORATEUR

La barre latérale **Explorateur** permet de naviguer entre les fonctions du logiciel, selon le produit chargé.

La section supérieure de la barre d'outils facilite l'accès aux informations générales du produit, aux couleurs, aux tailles, aux fournisseurs, etc.

La section inférieure permet de déployer les diverses fonctions.

Pour plus d'instructions sur l'utilisation des différentes fonctions, reportez-vous aux manuels d'utilisation correspondants.



Les fonctions grisées sont celles pour lesquelles aucune instance n'a encore été créée.

Les fonctions en caractères normaux sont celles pour lesquelles des instances ont déjà été créées.

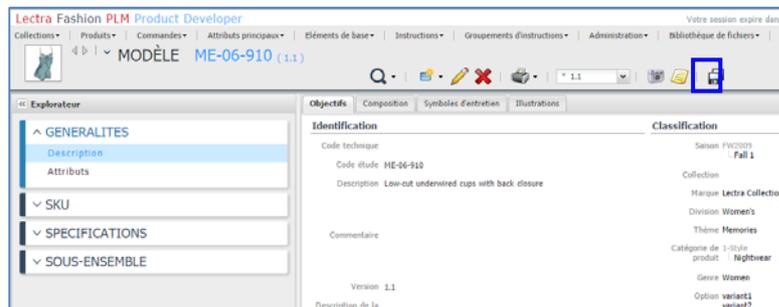
Pour afficher les instances sous une branche, cliquez sur le nom de la branche pour afficher les instances figurant dessous.

Pour afficher une instance individuelle, cliquez sur son nom.

13. ENREGISTRER SOUS – MODELE

Pour créer un nouveau Modèle en utilisant un Modèle existant comme point de départ :

1. Cliquez sur  en haut de la page lorsque la branche **Objectifs** de Modèle à copier est affichée.



2. Modifiez les informations différentes pour le nouveau Modèle. Les cases en regard des fonctions cochées seront copiées dans le nouveau Modèle. Désélectionnez les fonctions qui ne doivent pas être copiées.
3. Enregistrez.lorsque vous avez terminé.
4. Le nouveau Modèle s'ouvre en mode **Édition** dans la branche **Objectifs**.
5. Apportez d'autres modifications et enregistrez le nouveau Modèle.

14. CARTES D'INFORMATION

Sélectionnez un modèle dans le navigateur pour voir ses spécifications sous forme de cartes d'information sur le côté droit de l'écran.

Les spécifications résumées dans les cartes d'information sont les spécifications CAO et nomenclature des modèles sélectionnés.



Vous pouvez réduire ou développer la liste des spécifications en cliquant sur **Détails** ( ou ).

Pour chaque spécification de CAO, le **Nom**, le **Type** et le **statut** de l'instance sont rappelés. La première variante est également affichée. Lorsqu'une carte CAO  est développée, vous pouvez voir les objets liés à cette variante (pièces, modèles 3D, marqueurs et des tables de mesure). Les modèles 3D, les marqueurs et les noms des tables de mesure sont des liens qui vous permettent de les ouvrir dans leur logiciel d'origine en un seul clic.

Pour chaque nomenclature, le **Nom**, **Type** et **statut** de l'instance sont affichés, ainsi que le premier composant du premier onglet de l'instance. En développant la carte  d'une nomenclature, vous pouvez trouver les coloris, tailles, et les 6 premiers composants liés à l'instance de cette nomenclature, ainsi que leur version.



Pour chaque élément d'information, vous pouvez voir les éléments manquants  quand ils ne peuvent pas tous être affichés.