



# LECTRA FASHION PLM – ENTERPRISE

## Lectra AI Integration

Guía de usuario

---

---

Fecha de la última  
actualización:

Septiembre 2016



## Índice

<b>1. Principios fundamentales.....</b>	<b>4</b>
1.1 Requisitos previos .....	4
1.2 Instalación de la extensión Lectra.....	4
1.3 Funcionamiento general.....	5
<b>2. Herramientas disponibles .....</b>	<b>6</b>
2.1 Creación de un producto de PLM a partir de una selección .....	6
2.2 Creación de un producto de PLM a partir de una preparación .....	6
2.3 Uso de simulaciones textiles en Illustrator/Panel de objetos de PLM .....	8
2.4 Cómo traducir nuevos campos en la interfaz del módulo AI.....	9

## 1. PRINCIPIOS FUNDAMENTALES

### 1.1 Requisitos previos

Es necesario tener instalada una versión reciente de Product Developer y una versión reciente de Adobe Illustrator (CS5 y CS6).

### 1.2 Instalación de la extensión Lectra



Puede encontrar más información sobre la instalación de la extensión Lectra en el documento Lectra\_Fashion\_PLM\_Installation-Checklist.



La extensión Lectra está disponible en la versión CS5 y CS6.

Cada una de ellas debe instalarse con la versión correspondiente de Adobe Extension Manager.

Para instalar la extensión Lectra:

1. Es obligatorio utilizar **Adobe Extension Manager**: esta utilidad se instala automáticamente con las aplicaciones de Adobe.
2. En **Adobe Extension Manager**, haga clic en **<Install>** y seleccione el complemento de Lectra **LectraExtensionxxx.zxp**.
3. La extensión Lectra estará ahora disponible en la versión de AI instalada.

En un Mac, es necesario reiniciar la estación para finalizar la instalación.

4. Configuración en un PC:
  - Copie el directorio **conf** que se encuentra en *C:\Program Files (x86)\Common Files\Adobe\CS6ServiceManager\extensions\com.lectra.lectraextension*.
  - Cree el directorio **com.lectra.lectraextension** en el directorio *%USERPROFILE%* (por ejemplo, *C:\Users\<username>*) y pegue el directorio **conf**.
5. Abra el archivo *%USERPROFILE%\com.lectra.lectraextension\conf\access-config.xml* y cambie el nombre del servidor de PLM:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<config>
  <fipserver>servername:80</fipserver>
  <pdmserver>servername:80</pdmserver>
  <showconsole>>false</showconsole>
</config>
```

6. Configuración en un Mac:

- Cree dos archivos y los directorios asociados:

```
<USERNAME>\com.lectra.lectraextension\conf\access-config.xml
<USERNAME>\com.lectra.lectraextension\conf\filemanager-config.xml
```

- Copie y pegue el siguiente contenido en cada archivo:

- o Para **access-config.xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<config>
  <fipserver>servername:80</fipserver>
  <pdmserver>servername:80</pdmserver>
  <showconsole>>false</showconsole>
</config>
```

- Para **filemanager-config.xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<config>
  <path>/AI</path>
</config>
```

### 1.3 Funcionamiento general

La extensión Lectra ofrece la posibilidad de ilustrar los productos de PLM con dibujos hechos en Illustrator, así como de utilizar materiales textiles procedentes de las aplicaciones de Lectra Textile Designer Print, Weave y Knit en Illustrator.

## 2. HERRAMIENTAS DISPONIBLES

La extensión Lectra añade comandos en tres puntos de la interfaz de Adobe Illustrator:

1. Menú **Archivo** > **Crear un producto a partir de una selección**
2. Menú **Ventana** > **Lectra - Simulaciones textiles**
3. Menú **Ventana** > **Lectra - Gestión de ilustraciones**

### 2.1 Creación de un producto de PLM a partir de una selección

Para crear un producto de PLM a partir de una selección:

1. Seleccione el objeto.
2. **Archivo** > **Crear un producto a partir de una selección.**



El contenido total de lo que se haya seleccionado se considera un único objeto.

3. Se abre la ventana de creación de un producto a partir de una selección.
4. Asigne un nombre al archivo.
5. Defina la **Categoría del producto** y la subcategoría > Aparece la pestaña **Objetivos** de PLM.
6. Introduzca la información que considere conveniente.
7. Haga clic en **Crear**: se crea la preparación (archivo .ai + ilustraciones) en el Administrador de ficheros, así como el producto de PLM, y ambos quedan vinculados.

### 2.2 Creación de un producto de PLM a partir de una preparación

Al hacer una preparación en Illustrator, hay que determinar en qué rama o ramas se van a clasificar las **ilustraciones** en el momento de crear el producto de PLM.

Para abrir la ventana de Gestión de ilustraciones:


1. **Ventana** > **Gestión de ilustraciones**



**1** Nombre del compartimento y número de objetos que contiene.

**2** Compartimento.

**3** Barra de herramientas del panel.

 : El enlace con la base de datos está activo.

 : El enlace con la base de datos está inactivo.


 : **Dónde se usa**

 : **Añadir compartimento**

 : **Eliminar la selección**

**4** Menú del panel

Para añadir compartimentos en la ventana Gestión de ilustraciones:

1. Haga clic en  **Añadir compartimento** > seleccione entre los que aparecen los compartimentos que desea añadir a la ventana **Gestión de ilustraciones**.



El número, el nombre y el destino de los compartimentos de Product Developer se definen en PLM Manager.

Para asignar ilustraciones a compartimentos:

1. Arrastre y suelte los objetos seleccionados desde el documento actual hasta el compartimento o compartimentos deseados.



Haciendo doble clic en una ilustración en la ventana **Gestión de ilustraciones**, se accede a la ventana de **Información** del elemento gráfico. En ella se puede cambiar el **Nombre** e introducir una **Descripción** de la ilustración.

2. En el menú del panel, se puede sobre todo:

- **Guardar la preparación como...**  
Asigne un nombre al archivo .ai. Este archivo contiene tanto el documento como el contenido del panel **Gestión de ilustraciones**. Ahora está disponible en Product Developer, pero no asociado a un producto.
- **Crear un producto y asociar la preparación**  
Véase **Crear un producto a partir de una selección.**



Para organizar las ilustraciones:

1. Arrastre y suelte la ilustración que desee para cambiarla de sitio dentro del compartimento o llevarla a otro compartimento.


Para reemplazar una ilustración:

1. Seleccione un objeto en el documento actual o en un compartimento.
2. **Alt + arrastrar y soltar** una ilustración sobre otra: la nueva sustituye a la antigua.



Para abrir una preparación existente:

1. Seleccione el menú  > **Abrir preparación.**
2. Busque la preparación deseada en la ventana de **Búsqueda**. Pulse el botón de la primera columna para seleccionarla.
3. Haga clic en **Elegir**  para abrirla.


Para guardar localmente el documento de una preparación:

1. Una vez abierta la preparación, seleccione en el menú  > **Extraer documento...**
2. El documento se guarda localmente en la ubicación y con el nombre especificados.

Para actualizar el documento de una preparación:

1. Una vez abierta la preparación, seleccione en el menú  > **Actualizar documento....**
2. Seleccione el documento que va a reemplazar al documento actual de la preparación.
3. Menú  > **Guardar preparación:** el documento de la preparación se actualiza.


Para saber dónde se usa la preparación:

1. Después de abrir la preparación en la ventana **Gestión de ilustraciones**, haga clic en **Dónde se usa** . Se abre la lista de los productos de PLM asociados a esta preparación.




Haciendo clic en uno de los productos de PLM que figuran en la lista, el producto se abre en Product Developer.

Para eliminar una ilustración de un compartimento:

1. En la ventana **Gestión de ilustraciones**, seleccione la ilustración de desea eliminar.
2. Haga clic en **Eliminar selección** .


Para quitar un compartimento de la ventana Gestión de ilustraciones:

1. En la ventana **Gestión de ilustraciones**, seleccione el compartimento que desea quitar.
2. Haga clic en **Eliminar selección** .


## 2.3 Uso de simulaciones textiles en Illustrator/Panel de objetos de PLM

La ventana **Simulaciones textiles** permite acceder a los archivos Print, Knit y Weave de la base de datos Colección.


Para añadir compartimentos en la ventana Simulaciones textiles:

1. Haga clic en  **Añadir compartimento** > seleccione entre los que aparecen los compartimentos que desea añadir a la ventana **Simulaciones textiles**.

Para abrir materiales Print, Knit o Weave de la base de datos Colección:

1. **Ventana > Lectra - Simulaciones textiles** Se abre la ventana **Simulaciones textiles**.
2. Haga clic en **Importar**  para abrir la ventana de **Búsqueda**.
3. Seleccione un tipo de material: se abre un módulo de búsqueda.



4. Marque los materiales que desee y pulse **Elegir**  para colocarlos en la ventana **Simulaciones textiles**. Desde esta ventana, puede asignar estos materiales a su documento por el procedimiento de arrastrar y soltar.



Si en lugar de la imagen, desea recuperar los datos de la paleta, mantenga pulsada la tecla **Mayús** al arrastrar y soltar las ilustraciones.

5. En **Gestión de ilustraciones**, puede posteriormente rellenar los compartimentos con los materiales del documento.

## 2.4 Cómo traducir nuevos campos en la interfaz del módulo AI

Se pueden añadir y cargar archivos o paquetes de campos personalizados.

Si están en la carpeta correcta, se cargan y sustituyen a los campos que vienen incorporados.

1. En el directorio del usuario actual, cree una carpeta 'local', info -> directorio de extensión del usuario local:

Windows: D:\Users\Nombre del usuario\com.lectra.lectraextension\conf

Mac: /Users/Nombre del usuario del usuario /com.lectra.lectraextension/conf

2. En el directorio 'local', cree un directorio llamado 'de\_DE', 'en\_US', 'es\_ES', 'fr\_FR', 'it\_IT', 'ja\_JP', 'ko\_KO', 'zh\_CN', 'zh\_TW' a continuación del directorio 'local' al que hay que añadir una extensión.
3. Copie el archivo 'Lectra.properties' del directorio de extensión del directorio de instalación local al directorio de extensión del usuario local. En la pantalla aparece la siguiente información:

Info -> carpeta de extensión de la instalación local:

### Win CS6:

C:\Program Files (x86)\Common Files\Adobe\CS5ServiceManager\extensions\com.lectra.lectraextension\locale\fr\_FR

### Win CS5:

C:\Program Files(x86)\CommonFiles\Adobe\CS6ServiceManager\extensions\com.lectra.lectraextension\locale\es\_ES

### Mac CS6:

/Library/ApplicationSupport/Adobe/CS6ServiceMananger/extension/com.lectra.lectraextension/locale/es\_ES

### Mac CS5:

/Library/ApplicationSupport/Adobe/CS5ServiceMananger/extension/com.lectra.lectraextension/locale/es\_ES

4. En el directorio de extensión del usuario local, edite el archivo Lectra.properties.

Añada nuevos pares (clave, valores).

Un único par de clave/valor por línea.

Use '=' como separador

Use '#' para comentar una línea

Use la sintaxis correcta.

Para eliminar paquetes o archivos de campos personalizados, borre el directorio 'local' del directorio de la extensión del usuario.

La clave debe tener el mismo nombre que la subcategoría.



El sistema distingue entre mayúsculas y minúsculas.



Cuando edite 'Lectra.properties', ¡NO BORRE NINGUNO DE LOS PARES QUE EXISTEN!

Basta con añadir los nuevos.

Cada vez que se añade una subcategoría a través de PLM Manager, hay que actualizar el archivo 'Lectra.properties'.