

Bienvenue sur **Patchwork 3D Community** Voici quelques étapes pour débiter sur notre solution



Patchwork 3D est utilisé par les ingénieurs, les infographistes et designer pour créer une maquette numérique d'aspect (MNA),

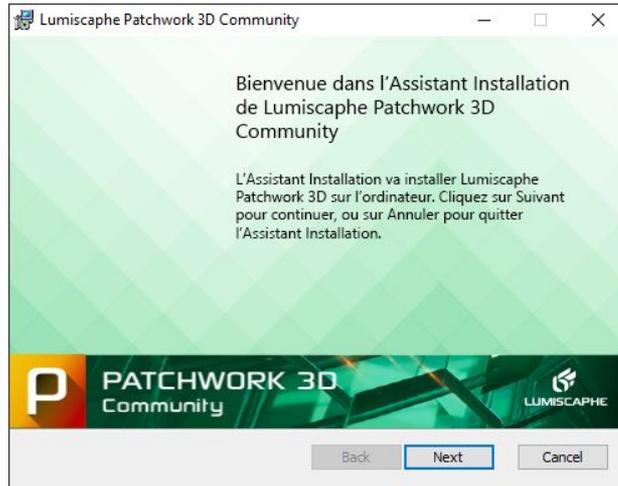
Avec les logiciels Lumiscaphe, la continuité des données est un concept fondamental. Vous préparez un modèle une fois, et cette même donnée peut être ré-utilisée pour créer des images, vidéos, configurateurs, scènes RV et RA, kiosques, applications web ou mobile.



Les outils dans Patchwork 3D sont conçus pour faciliter le déroulement des tâches. L'outil de dépliage, et sa « Technique en un clic », est très efficace pour déplier rapidement vos surfaces et créer des cartographies UV.

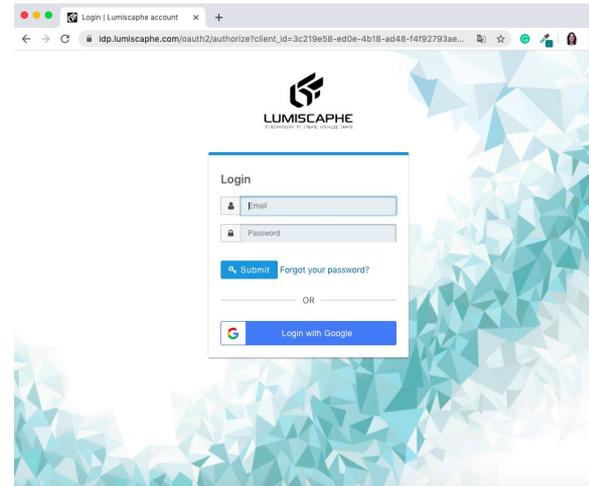
Il est aussi très facile d'assigner des matériaux sur les surfaces. Vous pouvez choisir depuis une bibliothèque de matériaux. Ou vous pouvez créer et personnaliser vos propres matériaux, et voir le résultat en temps réel.

I. Installer Patchwork 3D Community



Après avoir téléchargé le programme d'installation de Patchwork 3D Community, lancez le fichier exécutable .msi pour l'installer. Un assistant vous guidera tout au long du processus d'installation.

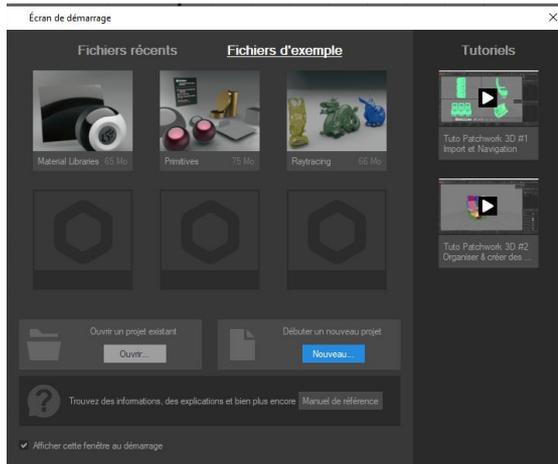
II. Activer Patchwork 3D Community



La première fois que vous lancez Patchwork 3D Community, le navigateur par défaut s'ouvre avec la page de connexion.

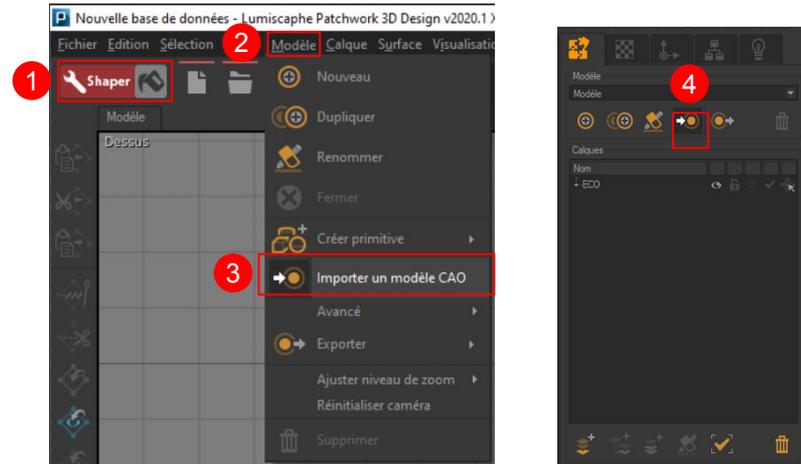
Connectez-vous avec votre compte Lumiscaphe ou créez-en un nouveau avec votre adresse électronique.

III. Écran de démarrage



Sur l'écran de démarrage, vous pouvez trouver des fichiers et vidéos d'exemples. Vous pouvez créer un nouveau fichier Patchwork 3D ou en ouvrir un existant.

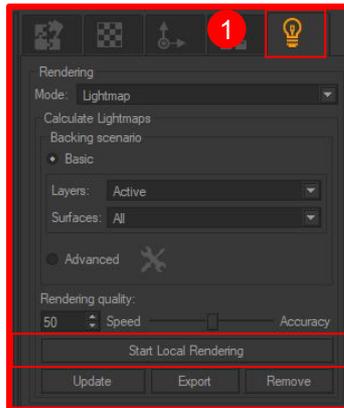
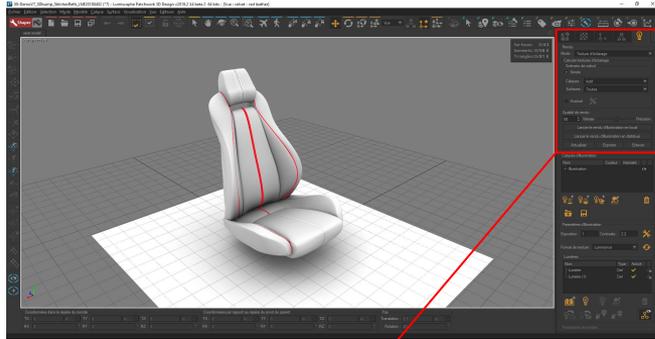
IV. Importer des données



Dans **Shaper** ①, vous importez votre modèle 3D en allant sur menu « Modèle » ②, ensuite cliquez sur « Importer un modèle CAO » ③ ou utilisez le raccourcis sur la droite ④.

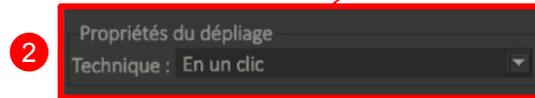
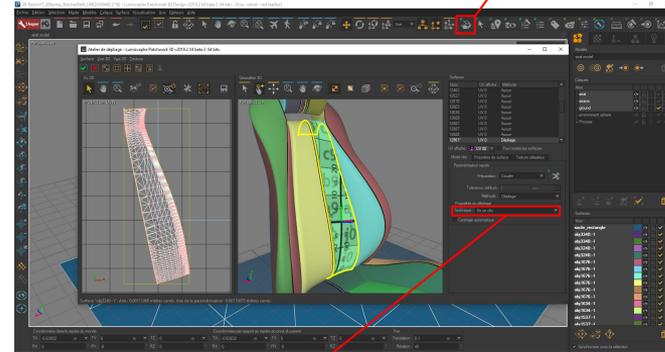
Utilisez « A » pour passer la fenêtre de multiples vues à une seule.

V. Eclairage



Dans **Shaper**, vous pouvez rapidement créer un éclairage pour votre modèle en ouvrant l'onglet « Eclairage » ① et ajoutez des lumières à un calque d'éclairage. Vous pouvez ensuite calculer les textures d'éclairage pour lancer le rendu d'illumination ②.

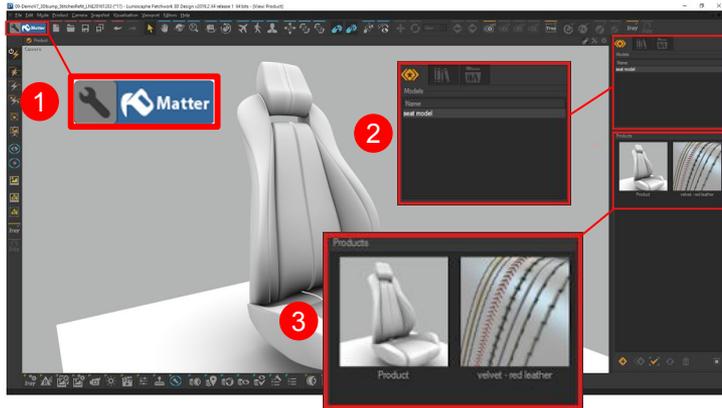
VI. Atelier de dépliage



Dans **Shaper**, vous avez accès à l'atelier de dépliage ① sur lequel vous pouvez choisir une des 3 méthodes de dépliage ② : Un clic, Contraintes Multiples ou Suivre la frontière. Après avoir sélectionné la méthode, vous pouvez simplement cliquer sur votre modèle où vous souhaitez placer les contrôles et voir le dépliage sur le côté gauche de votre fenêtre. Vous pouvez ensuite déplacer les points de contrôle pour ajuster le dépliage.

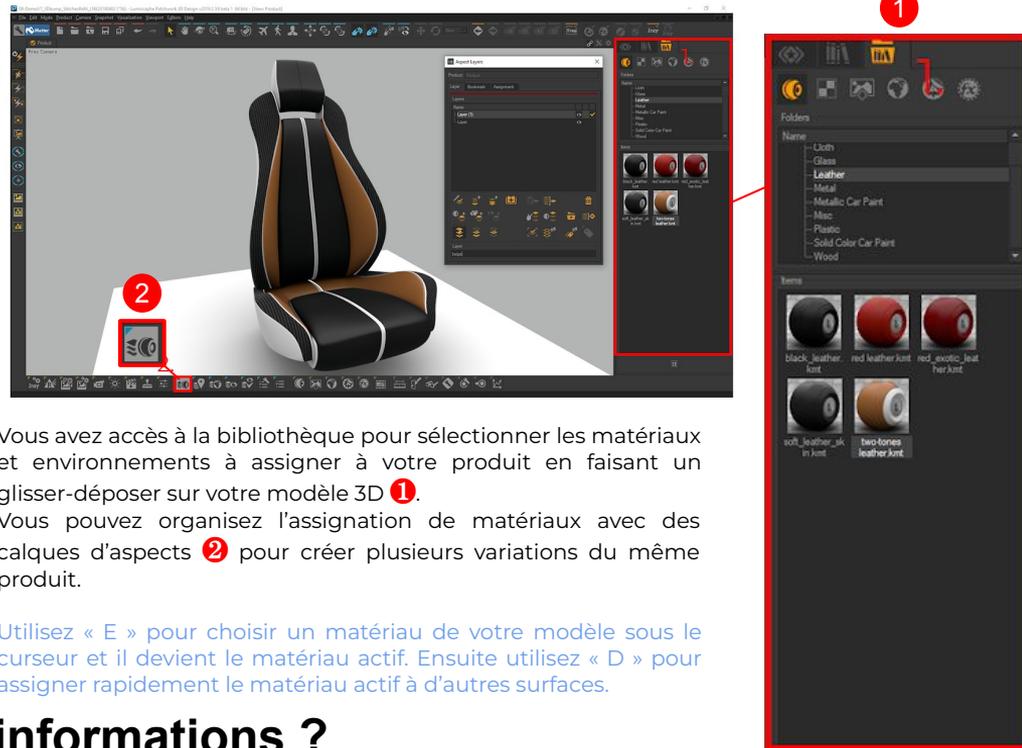
[Plus d'informations ici.](#)

VII. Matter et la création de produit.



Pour passer à **Matter**, utilisez le bouton en haut à gauche ❶.
 Vous pouvez créer un produit en faisant un simple glisser-déposer du nom du modèle depuis le menu « Modèles » dans la fenêtre ❷.
 Vous pouvez aussi double cliquer sur le produit pour l'ouvrir dans la fenêtre ❸.

VIII. Assignment de matériaux



Vous avez accès à la bibliothèque pour sélectionner les matériaux et environnements à assigner à votre produit en faisant un glisser-déposer sur votre modèle 3D ❶.
 Vous pouvez organiser l'assignation de matériaux avec des calques d'aspects ❷ pour créer plusieurs variations du même produit.

Utilisez « E » pour choisir un matériau de votre modèle sous le curseur et il devient le matériau actif. Ensuite utilisez « D » pour assigner rapidement le matériau actif à d'autres surfaces.

Plus d'informations ?

community.patchwork3d.com
www.youtube.com.lumiscaphe