



Bienvenue sur **Patchwork 3D Enterprise**

Voici quelques étapes que vous devriez apprécier pour débuter sur notre solution

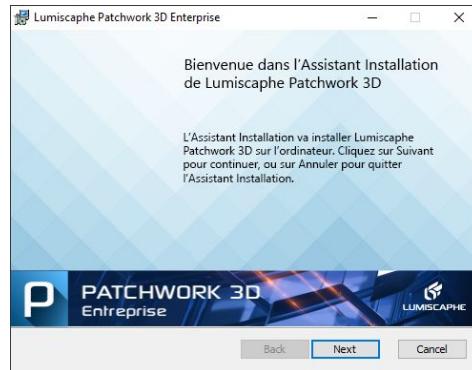


Patchwork 3D est utilisé par les ingénieurs, les infographistes et designer pour créer une maquette numérique d'aspect (MNA),

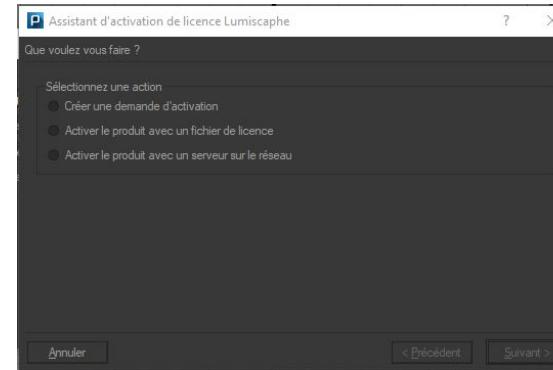
Avec les logiciels Lumiscaphe, la continuité des données est un concept fondamental. Vous préparez un modèle une fois, et cette même donnée peut être ré-utilisée pour créer des images, vidéos, configurateurs, scènes RV et RA, kiosques, applications web ou mobile.

Les outils dans Patchwork 3D sont conçus pour faciliter le déroulement des tâches. L'outil de dépliage, et sa « Technique en Un clic », est super 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.

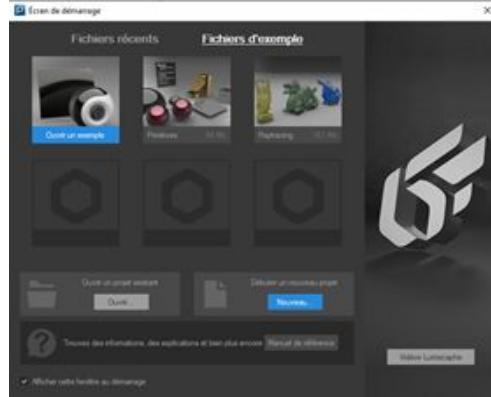
I- Installer Patchwork 3D Enterprise

Après avoir téléchargé l'installateur de Patchwork 3D Enterprise, lancer le fichier .msi pour l'installer. Un assistant vous aidera durant le processus d'installtion.

II- Activer Patchwork 3D Entreprise

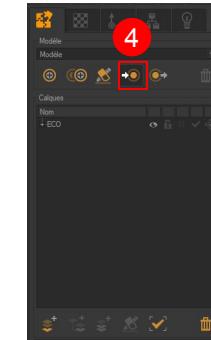
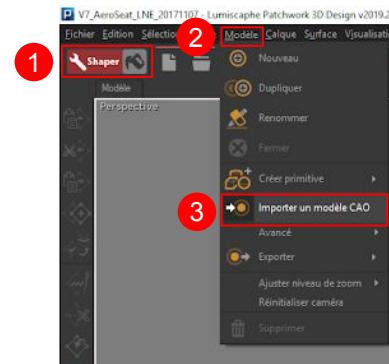
La première fois que vous lancez Patchwork 3D Enterprise, l'assistant d'activation s'ouvre automatiquement. Afin de terminer l'installation de votre logiciel, vous avez besoin d'une licence. Si vous n'avez pas encore le fichier de licence, cliquez sur **Créez une demande d'activation**. Renseignez vos informations client. Le guide d'activation va alors créer un fichier .lar à envoyer à licence@lumiscaphe.com et nous créons une clé de licence pour vous.

III- Écran de démarrage



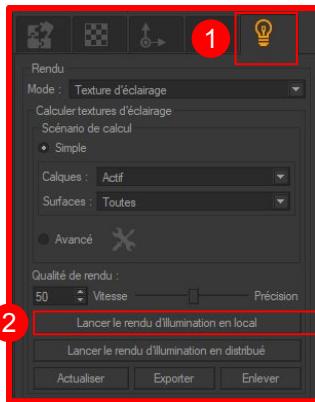
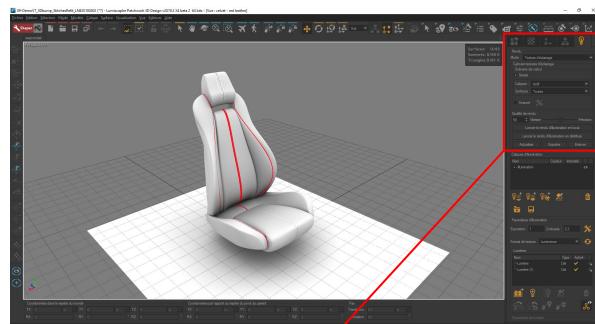
Sur l'écran de démarrage, vous pouvez trouver des fichiers et vidéos d'exemples. Vous pouvez créer un nouveau fichier Patchwork 3D ou en ouvrir un existant.

IV- Importer des données

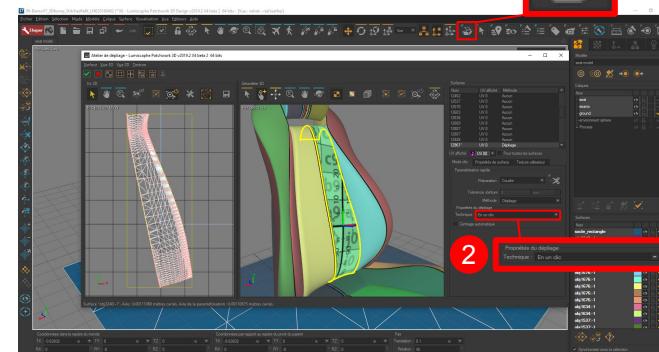


Dans **Shaper** ①, vous importez votre modèle 3D en allant sur menu « Modèle » ②, ensuite cliquez sur « Importer un modèle CAO » ③ ou utilisez le raccourci sur la droite ④.

Utilisez « A » pour passer la fenêtre de multiple à une seul vue.

V- Eclairage


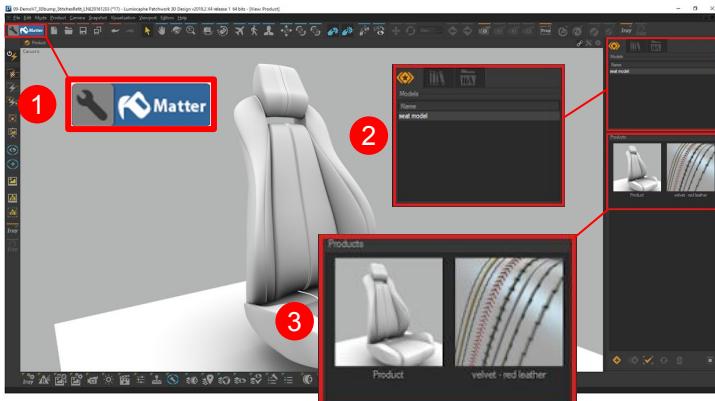
Dans **Shaper**, vous pouvez rapidement créer un éclairage pour votre modèle en ouvrant l'onglet « Eclairage » **1** et ajoutez des lumières à un calque d'éclairage. Vous pouvez ensuite calculer les textures d'éclairage pour lancer le rendu d'illumination en local **2**.

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.

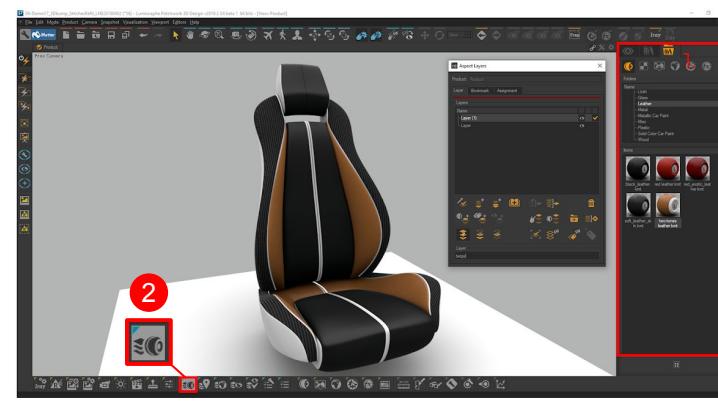
[Plus d'informations ici.](#)

VII- Matter et la création de produit.



Pour passer à **Matter**, utilisez le bouton en haut à gauche ①.
 Vous pouvez créer un produit en faisant un simple glisser-déposer du nom du modèle depuis le menu « Modèles » dans la fenêtre ②.
 Vous pouvez aussi double cliquer sur le produit pour l'ouvrir dans la fenêtre ③.

VIII- Attribution de matériaux



Vous avez accès à la librairie pour sélectionner les matériaux et environnements à assigner à votre produit en faisant un glisser-déposer sur votre modèle 3D ①.

Vous pouvez organiser l'attribution de matériaux avec des calques d'aspects ② pour créer plusieurs variations du même produit.

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

Plus d'informations ?

www.lumiscaphe.com
support.lumiscaphe.com
www.youtube.com/lumiscaphe

