

# 3D Digital Backbone Driver pour Blender

MANUEL UTILISATEUR



# TABLE DES MATIÈRES

<b>Introduction .....</b>	<b>4</b>
3D Digital Backbone Driver pour Blender .....	4
Le Digital Backbone 3D .....	4
Licence .....	4
<b>Installation .....</b>	<b>6</b>
Prérequis .....	6
Guide d'installation .....	7
<b>Concepts .....</b>	<b>8</b>
Vocabulaire .....	8
Données prises en charge .....	8
<b>Utilisation de l'add-on .....</b>	<b>9</b>
Utiliser l'interface utilisateur .....	9
Comment sélectionner les données de Blender dans le DBB ? .....	9
Personnalisation de l'étiquette de version .....	10
Liste des actions .....	10
Travailler avec le DBB .....	10
Comment initialiser la représentation des données de Blender dans DBB à partir d'un fichier .blend ? .....	11
Comment enregistrer les nouvelles modifications apportées au DBB ? .....	11
Comment charger la base de données Blender depuis le DBB ? .....	12
Comment synchroniser les données locales de Blender avec les données de Blender dans le DBB ? .....	12
Comment fermer un fichier DBB ? .....	13

Cette documentation explique comment installer et utiliser l'add-on **3D Digital Backbone Driver pour Blender** de LUMISCAPHE, permettant une intégration parfaite avec le Digital Backbone 3D. Elle s'applique à la version 1.0.0.

Version: 20251029.1057

© Lumiscaphe SA, 2001-2025

Siège social :

ZA du Courneau II  
8, impasse de la rouilleuse  
33610 Canéjan  
France

Documentation : P. Peyrevidal

La reproduction, l'extraction, l'affichage, l'altération, la modification, l'adaptation ou l'utilisation partielle ou totale de cette documentation ou de l'un quelconque de ses éléments, quels qu'en soient les moyens et le but, et plus généralement tout acte qui n'a pas été expressément autorisé par Lumiscaphe, sont strictement interdits et passibles de poursuites.

Les marques, noms de marques, marques de services, logos et autres signes distinctifs affichés dans la documentation appartiennent à leurs propriétaires respectifs et sont protégés par les législations françaises et européennes et par d'autres législations applicables. Toute utilisation ou reproduction non autorisée est strictement prohibée.

Cette documentation est fournie avec le logiciel 3D Digital Backbone Driver pour Blender. Elle ne peut néanmoins pas être considérée comme un accord contractuel par rapport aux fonctionnalités et performances du logiciel.

# INTRODUCTION

## 3D Digital Backbone Driver pour Blender

Cette documentation explique comment installer et utiliser l'add-on **3D Digital Backbone Driver pour Blender** de LUMISCAPHE, permettant une intégration parfaite avec le Digital Backbone 3D. Elle s'applique à la version 1.0.0.

Le **3D Digital Backbone Driver pour Blender** est une extension/add-on qui se connecte au Digital Backbone 3D.



### NOTE

L'add-on et ses ressources sont disponibles sur la page <https://patchwork3d.com/fr/outils-pour-le-digital-backbone-3d/>.

## Le Digital Backbone 3D

Le Digital Backbone 3D connecte vos logiciels et vos données 3D via une infrastructure sur mesure pour orchestrer vos processus de production selon vos besoins métiers, sans perturber votre environnement numérique.

La connexion au Digital Backbone 3D présente les avantages suivants :

- **Historisation des données**

Chaque sauvegarde est enregistrée dans le Digital Backbone 3D. Il est possible d'activer ou de désactiver toutes les actions enregistrées dans la base de données.

- **Collaboration**

Synchronisez les données entre plusieurs instances de Blender et collaborez sur le même modèle.

- **Interopérabilité**

Convertissez les données de Blender vers d'autres formats à l'aide de convertisseurs du Digital Backbone 3D.



### NOTE

Pour en savoir plus sur le Digital Backbone 3D : <https://lumiscaphe.com/digital-backbone>

## Licence

Le code source de l'add-on est sous licence LGPL par LUMISCAPHE ([lumiscaphe.com](https://lumiscaphe.com)).

L'add-on intègre un composant wheel DS Viper Python (runtime) sous licence ouverte accordée par DIGITAL SUBSTRATE ([digitalsubstrate.io](https://digitalsubstrate.io)).

En utilisant l'add-on, vous acceptez de respecter ces licences, dont les textes sont disponibles dans le dossier de l'add-on une fois celui-ci installé.

# INSTALLATION

Cette partie explique la configuration requise et fournit des instructions pour installer et activer l'add-on dans Blender.

## Prérequis

### Système d'exploitation :

- Windows 11 x86
- macOS 15 Apple Silicon
- Linux x86 avec librairie glibc 2.28 ou supérieure : Debian 10+, Ubuntu 18.10+, Fedora 29+, CentOS/RHEL 8+

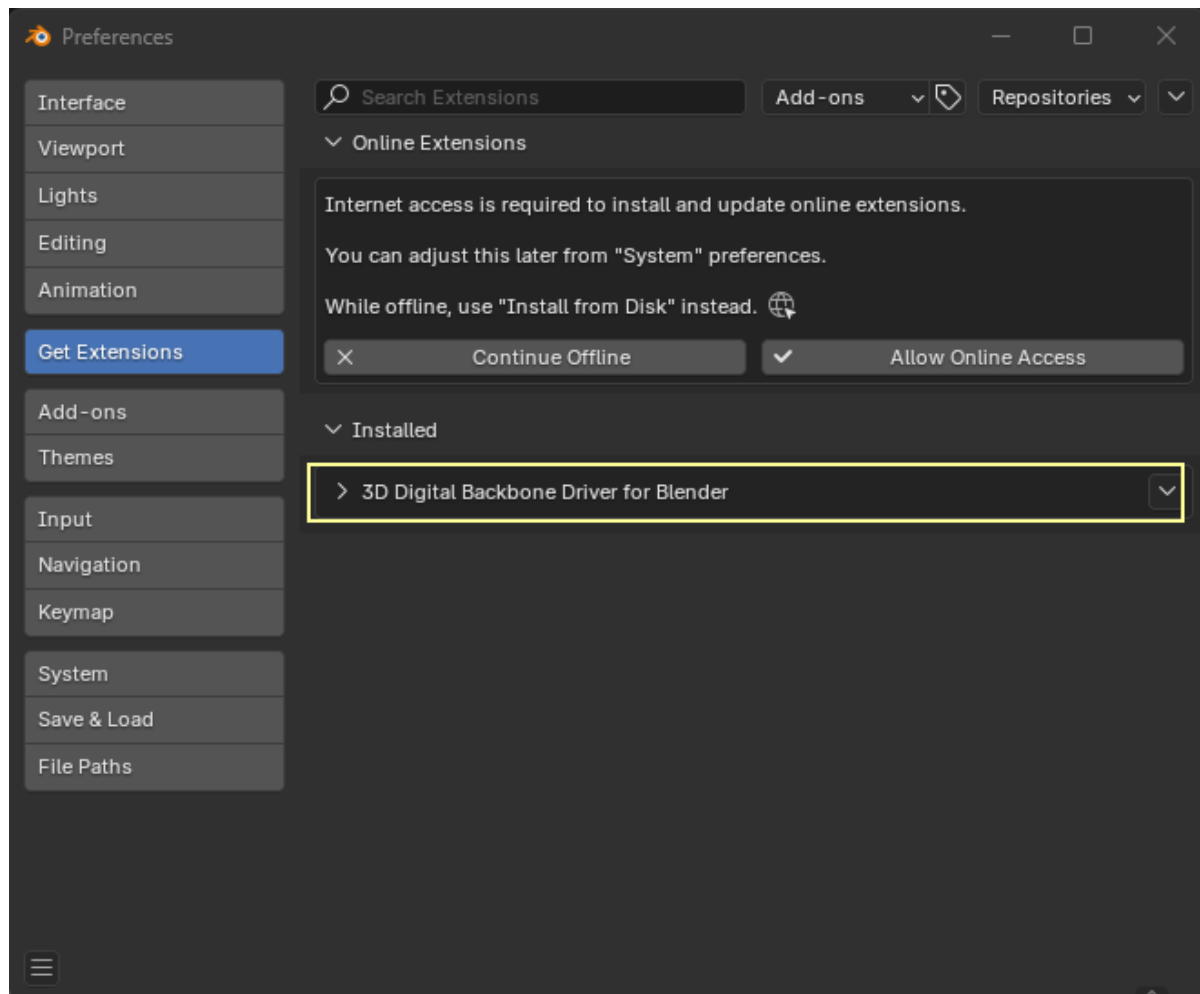
### Blender :

Blender 4.5 est la version recommandée, toutefois les versions 4.3 et 4.4 sont également prises en charge.

## Guide d'installation

L'add-on **3D Digital Backbone Driver** est fournie dans un fichier .zip et peut être installée à partir du disque en suivant ces instructions : <https://docs.blender.org/manual/en/4.3/editors/preferences/extensions.html>.

Une fois installé, l'add-on doit apparaître dans la liste des extensions installées et être activé en tant qu'add-on dans le menu **Édition > Préférences > onglet Add-ons**.



# CONCEPTS

Cette partie définit les termes et concepts clés utilisés dans la documentation et détaille les types de données pris en charge par l'add-on.

## Vocabulaire

Dans cette documentation, les concepts suivants seront utilisés à plusieurs reprises :

- **Fichiers .blend & Données de Blender**  
Format de fichier natif utilisé par Blender pour enregistrer/charger des données.
- **Digital Backbone 3D**, simplifié comme **DBB**  
Base de données utilisée pour stocker la base de données Blender, qui correspond au contenu d'un fichier .blend. Un fichier de base de données local est utilisé dans cette documentation. L'extension de fichier peut être quelconque ; dans cette documentation, .dbb est utilisé. Un DBB peut contenir plusieurs bases de données Blender, ce qui signifie que dans Blender, lors du chargement de contenu à partir d'un DBB, vous devez d'abord sélectionner le chemin du fichier, puis sélectionner le nom de la base de données Blender à charger, c'est un processus en deux étapes.
- **Nom de base de données**  
Un nom associé à la base de données Blender enregistrée dans le DBB, étant donné que plusieurs bases de données Blender peuvent être enregistrées dans un seul DBB, le nom sert d'identifiant pour la base de données Blender. Ce nom est choisi par l'utilisateur.

## Données prises en charge

Les propriétés suivantes sont enregistrées dans chaque bloc de données :

- **Scène**: nom | collection enfants | objets enfants
- **Collections**: nom | couleurs | hide\_status | collection enfants | objets enfants
- **Objets**: nom | liaison de données | transformation | parent | hide\_status
- **Maillages**: nom | maillage des données essentielles (sommets/bords/boucles/polygones)
- **Matériaux**: uniquement les matériaux nodaux et les nœuds Output et BSDFPrinciple
- **Lumière**: nom et pour Lumière ponctuelle, la propriété de puissance
- **Images**: toutes les propriétés



### NOTE

Pour les appareils photo, aucune propriété spécifique n'est enregistrée. Seules ses propriétés en tant qu'objets sont enregistrées.

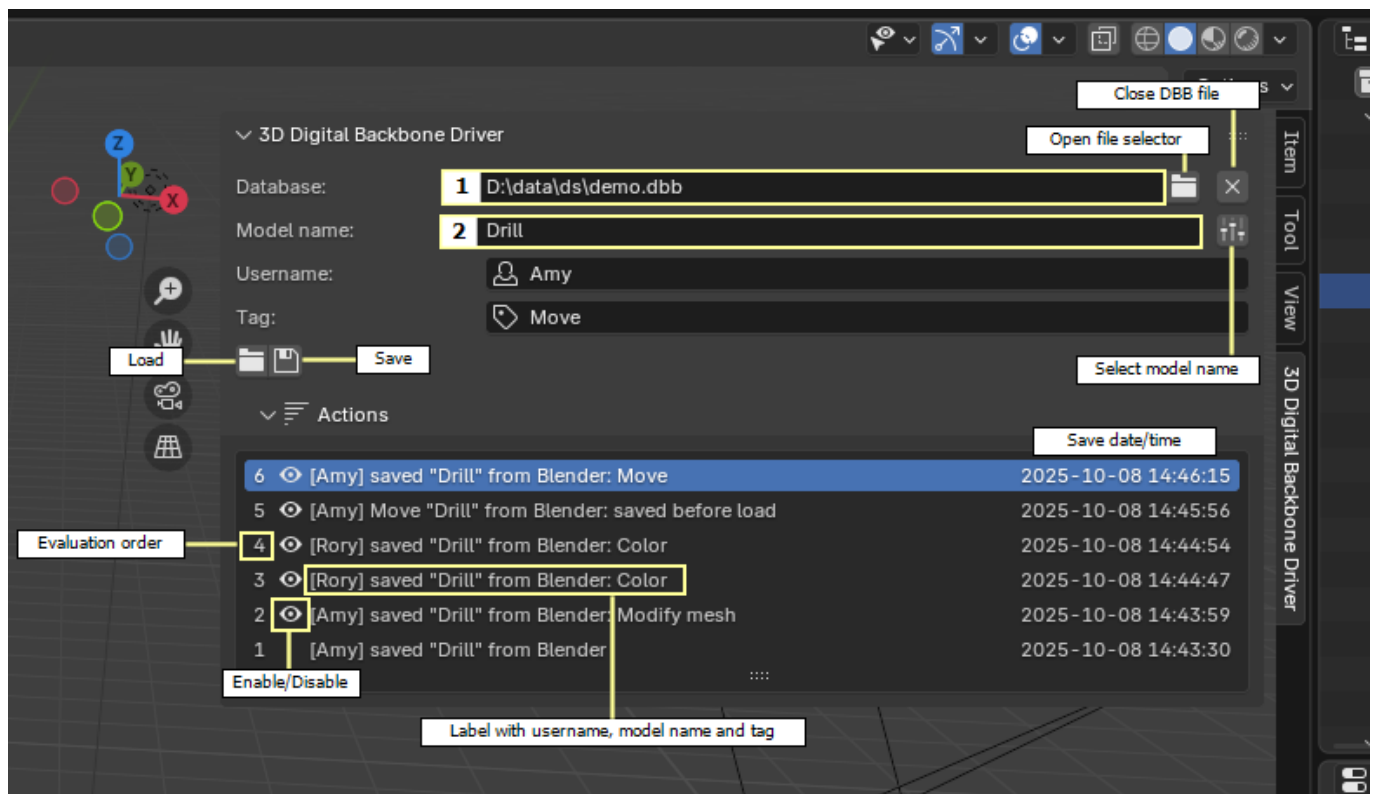


# UTILISATION DE L'ADD-ON



Cette partie décrit comment utiliser l'add-on dans Blender, y compris l'interface utilisateur, la gestion des versions et les principales opérations de sauvegarde, de chargement et de synchronisation des données.

## Utiliser l'interface utilisateur



Cette section présente l'interface du module complémentaire dans Blender et explique comment naviguer dans ses principales fonctionnalités, telles que la sélection des données, la personnalisation des étiquettes de version et la gestion de l'historique des versions.



## Comment sélectionner les données de Blender dans le DBB ?

1. Cliquez sur le sélecteur de fichiers dans la première ligne  pour choisir le fichier de base de données du Digital Backbone 3D à charger : sélectionnez un fichier existant dans lequel le contenu sera enregistré. Si le fichier n'existe pas, il sera créé lors de la première opération de sauvegarde.
2. Choisissez un nom de base de données Blender :
  - S'il s'agit de la première sauvegarde, saisissez un nom dans le champ **Nom**.
  - S'il s'agit d'un modèle déjà enregistré dans le DBB, cliquez sur  pour afficher les noms des modèles enregistrés dans le DBB.


## Personnalisation de l'étiquette de version

Username:	 Amy
Tag:	 Light






Chaque fois que vous appuyez sur le bouton de sauvegarde, l'état actuel des données dans Blender est enregistré dans le DBB avec une étiquette composée du nom d'utilisateur et des balises. Dans l'interface, par défaut, le nom d'utilisateur est défini sur le nom d'utilisateur de l'ordinateur. Si le champ du nom d'utilisateur est laissé vide, dans l'étiquette de la version, il sera mentionné « **Utilisateur anonyme** ».

La balise optionnelle peut être utile pour identifier la version.

## Liste des actions

Cette liste permet à l'utilisateur de comprendre, pour un état chargé, l'ordre dans lequel les actions ont été évaluées pour calculer l'état actuel. En activant l'icône en forme d'œil  l'utilisateur peut activer ou désactiver un état, et le résultat sera automatiquement mis à jour dans le Digital Backbone 3D et dans la session Blender ouverte.

Par exemple, la liste des actions affichées ci-dessous.

6	 [Amy] saved "Drill" from Blender: Move	2025-10-08 14:46:15
5	 [Amy] Move "Drill" from Blender: saved before load	2025-10-08 14:45:56
4	 [Rory] saved "Drill" from Blender: Color	2025-10-08 14:44:54
3	 [Rory] saved "Drill" from Blender: Color	2025-10-08 14:44:47
2	 [Amy] saved "Drill" from Blender: Modify mesh	2025-10-08 14:43:59
1	[Amy] saved "Drill" from Blender	2025-10-08 14:43:30
	▶	⋮

Les actions évaluées sont, dans l'ordre d'évaluation :

- L'utilisatrice [Amy] a enregistré les données « Drill » depuis Blender.
- L'utilisatrice [Amy] a enregistré les données modifiées "Drill" de Blender avec le libellé [Modify mesh].
- L'utilisateur [Rory] a enregistré les données « Drill » de Blender avec le libellé [Color].
- L'utilisateur [Rory] a enregistré les données "Drill" de Blender avec le libellé [Color].
- L'utilisatrice [Amy] a essayé de charger, son travail a donc été enregistré en premier.
- L'utilisatrice [Amy] a enregistré les données modifiées « Drill » de Blender avec le libellé [Move].


## Travailler avec le DBB

Cette section fournit des procédures étape par étape pour initialiser, enregistrer, charger, synchroniser et fermer les données de Blender dans le Digital Backbone 3D.

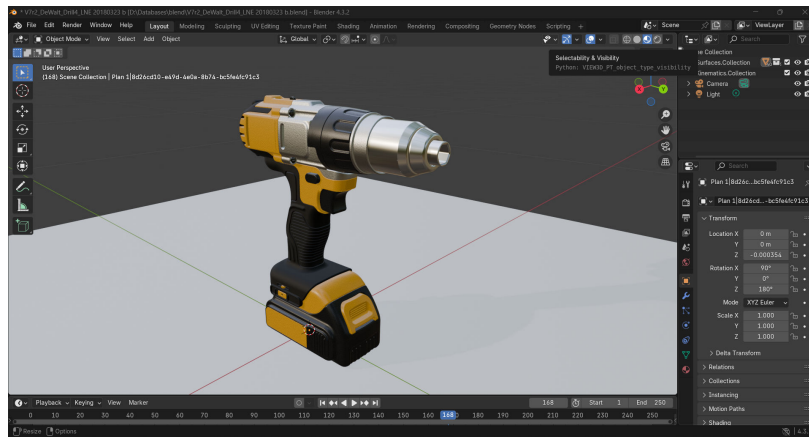
Pour les bases de données contenant de nombreux maillages, les opérations de sauvegarde et de chargement initial peuvent prendre un certain temps.

## Comment initialiser la représentation des données de Blender dans DBB à partir d'un fichier .blend ?

**Contexte** : Les données ne se trouvent pas dans le DBB et vous souhaitez les enregistrer.

1. Charger un fichier .blend
2. Sélectionnez un chemin de base de données DBB et un nom de modèle [9].
3. [Facultatif] Définissez un nom d'utilisateur et un mot-clé de balise.
4. Cliquez sur le bouton **Enregistrer** .


.blend →

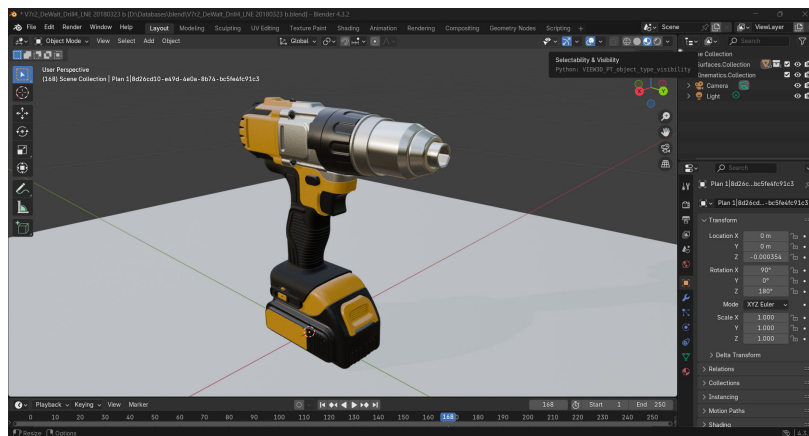


→ DBB

## Comment enregistrer les nouvelles modifications apportées au DBB ?

**Contexte** : Les données sont déjà enregistrées dans le DBB et vous souhaitez enregistrer de nouvelles modifications.

1. Sélectionnez un chemin de base de données DBB et un nom de modèle [9].
2. [Facultatif] Définissez un nom d'utilisateur et un mot-clé de balise.
3. Cliquez sur le bouton **Enregistrer** .



→ DBB


## Comment charger la base de données Blender depuis le DBB ?

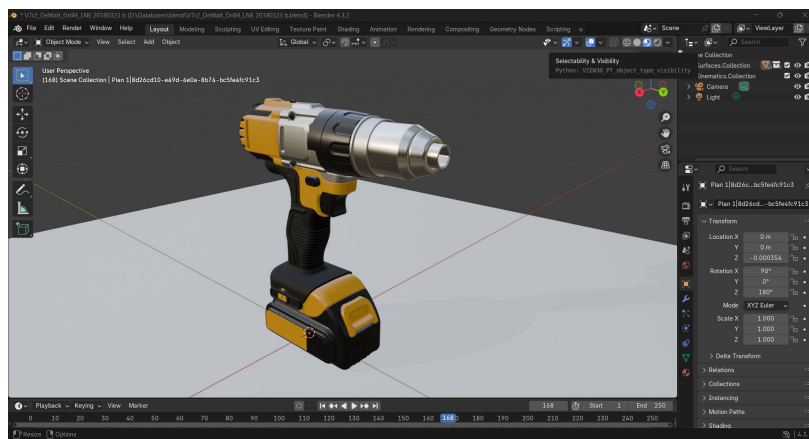


### AVERTISSEMENT

Le chargement d'un DBB effacera toutes les données de la session Blender en cours. Il est recommandé de démarrer à partir d'une session Blender vide.

**Contexte :** Les données sont déjà enregistrées dans le DBB et vous souhaitez les charger dans votre session Blender en cours.

1. Ouvrez Blender sans charger de fichier .blend spécifique.
2. Sélectionnez un chemin de base de données DBB et un nom de modèle [9].
3. Cliquez sur le bouton **Enregistrer** .
4. Votre mixeur est prêt à être utilisé !




← DBB

## Comment synchroniser les données locales de Blender avec les données de Blender dans le DBB ?

**Prérequis:** La base de données Blender est chargée depuis le DBB [12].


**Contexte :** Les données sont déjà enregistrées dans le DBB, vous souhaitez enregistrer toutes vos modifications et les fusionner avec toutes les modifications récentes effectuées par d'autres utilisateurs.

Choisir de cliquer sur le bouton **Synchroniser**  signifie que votre travail sera enregistré, puis toutes les modifications apportées à la base de données seront fusionnées et le résultat sera affiché dans votre session Blender en cours.

## Comment fermer un fichier DBB ?

**Prérequis:** La base de données Blender est chargée depuis le DBB [12].

**Contexte :** Cette fonctionnalité peut être nécessaire si vous souhaitez supprimer le fichier DBB mais que la base de données est ouverte dans votre session Blender en cours : si vous cliquez sur **Fermer**, vous pouvez fermer la base de données sans fermer Blender.

Cliquez sur le bouton **Fermer** . Le fichier DBB doit être ouvert au préalable, sinon le bouton est désactivé