

Add-on Lumiscaphe pour Blender

MANUEL UTILISATEUR



TABLE DES MATIÈRES

Installation de l'add-on Lumiscaphe	4
Prérequis	4
Installation	4
Désinstallation de l'add-on	6
Utilisation de l'add-on Lumiscaphe	7
Convertir un fichier	7
Mise à jour des matériaux	8

Version: 20250917.0553

© 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 partiels ou totaux 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 française et européenne et par d'autres législations applicables. Toute utilisation ou reproduction non autorisée est strictement prohibée.

Cette documentation est fournie avec le logiciel Add-on Lumiscaphe pour Blender. Elle ne peut néanmoins pas être considérée comme accord contractuel par rapport aux fonctionnalités et performances du logiciel.

INSTALLATION DE L'ADD-ON LUMISCAPHE

Prérequis



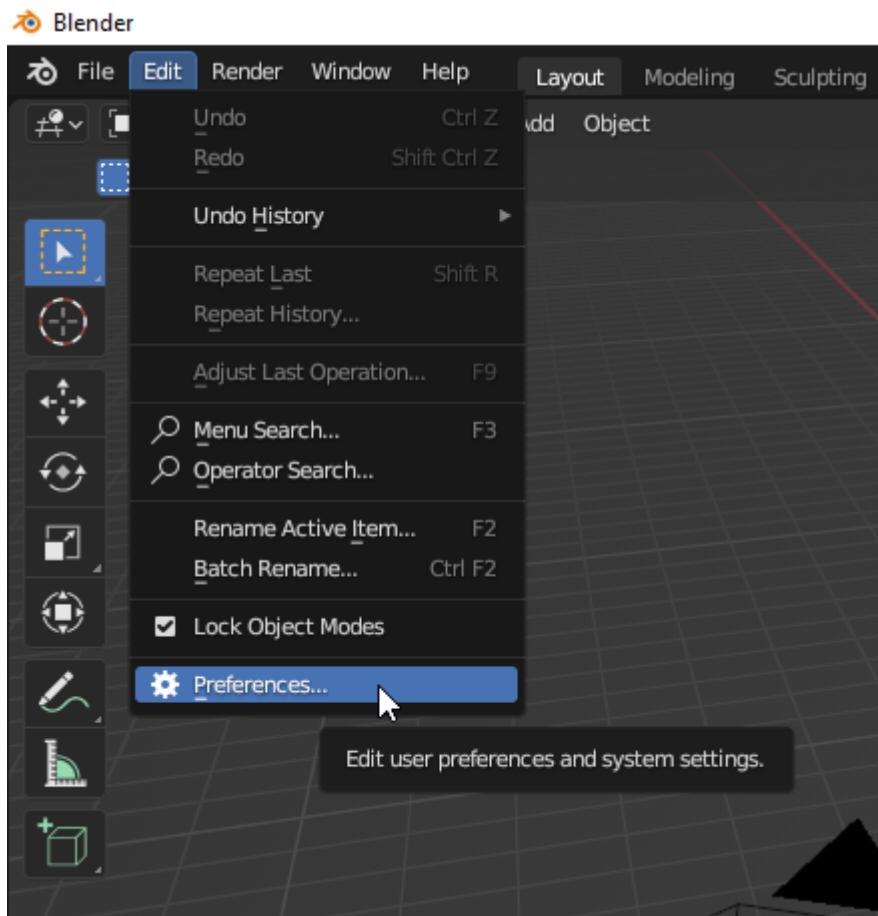
NOTE

Il est nécessaire d'avoir la **version 4.0 ou 4.1 de Blender** installée sur votre ordinateur pour pouvoir faire fonctionner l'add-on Lumiscaphe.

Installation

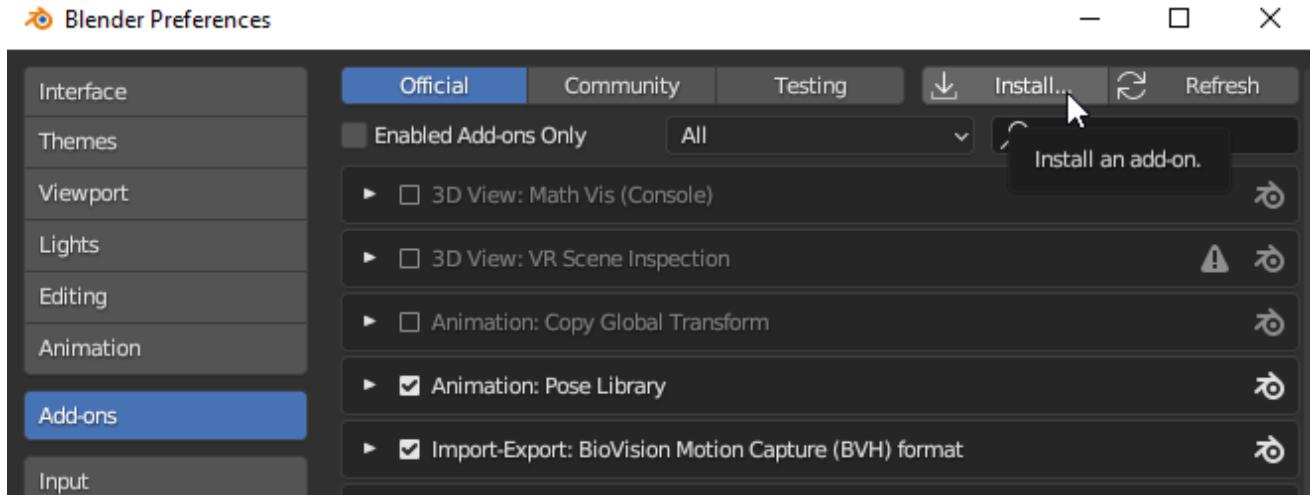
Cette installation permet d'avoir l'add-on Lumiscaphe chargé et disponible à chaque lancement de Blender, sans avoir à exécuter de script pour le lancer.

- Ouvrez la fenêtre d'installation d'add-on Blender qui se trouve dans le menu **Edit > Preferences**.

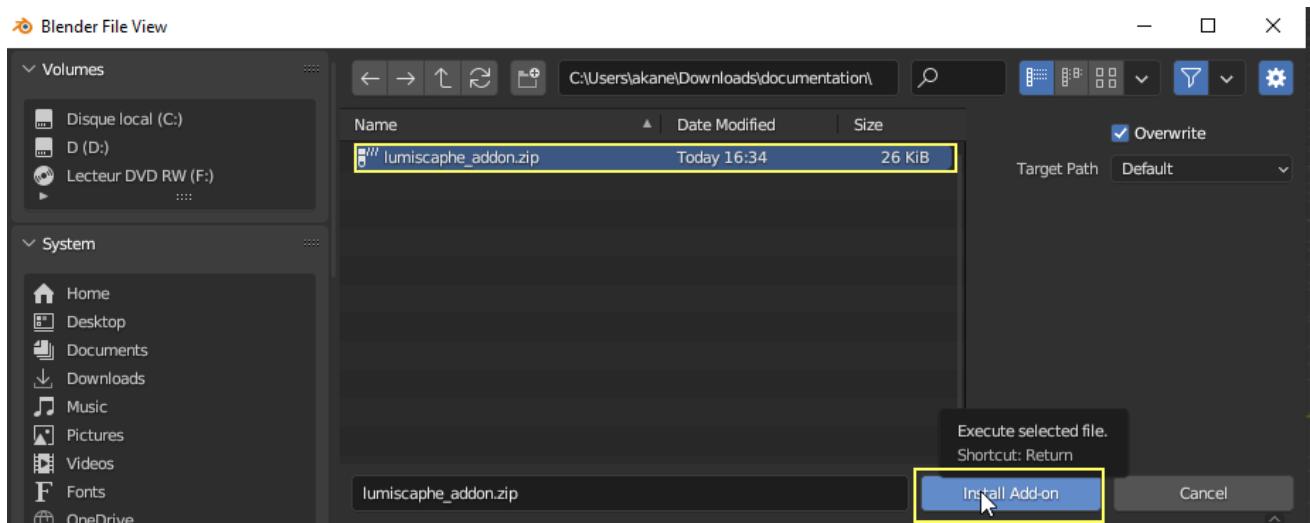


- Dans la fenêtre des **Preferences** qui s'ouvre, sélectionnez **Add-ons** sur la partie gauche de la fenêtre et cliquez sur le bouton **Install** en haut à droite.

Add-On Lumiscaphe Pour Blender



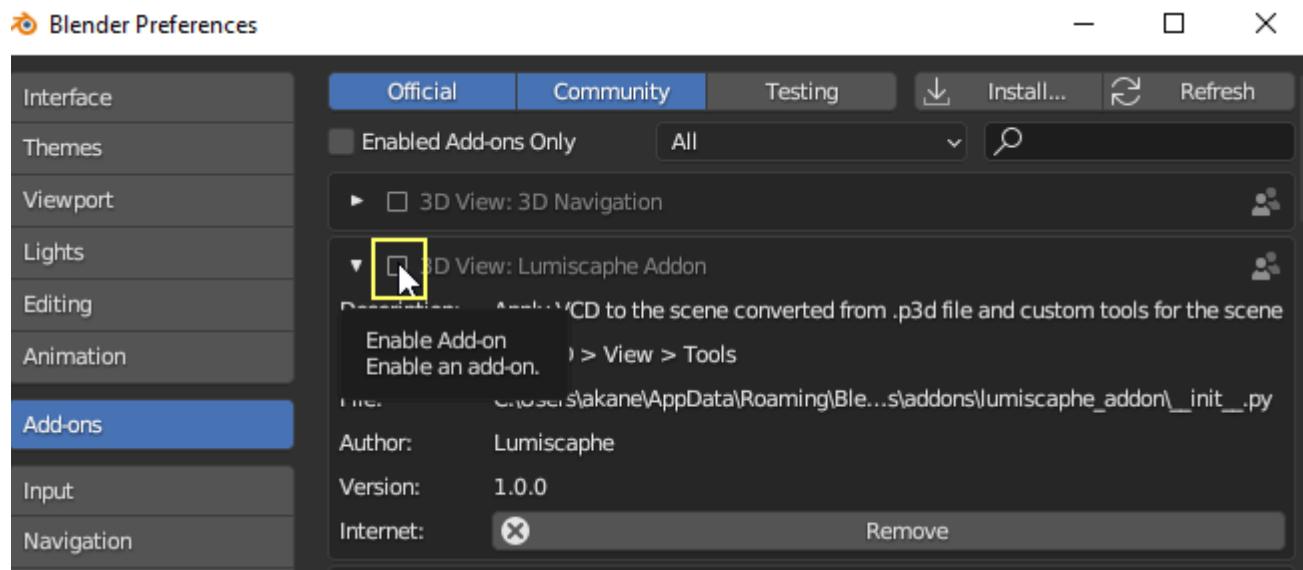
3. Choisissez le dossier zippé de l'add-on, par exemple P3DToBlender-3.1.0.zip et cliquez le bouton **Install Add-on** en bas à droite.



Patiencez jusqu'à que l'add-on Lumiscaphe soit correctement installé.

À la fin de son installation, la fenêtre des préférences de Blender pourrait automatiquement se fermer. Si tel est le cas, ouvrez à nouveau les préférences de Blender via le menu **Edit > Preferences**.

4. L'add-on Lumiscaphe devrait apparaître dans la liste, cochez la case correspondant à l'add-on pour l'activer.



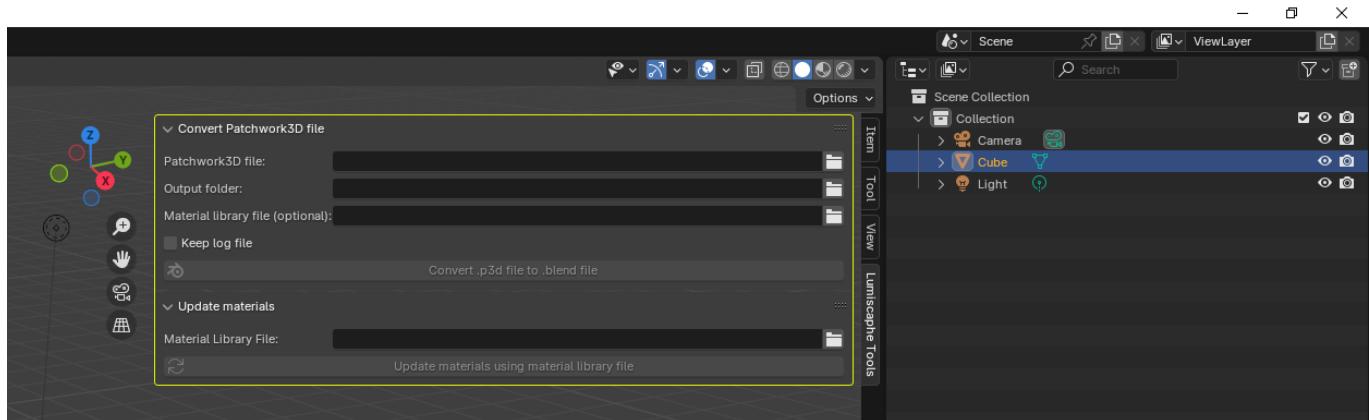
Désinstallation de l'add-on

1. Ouvrez Blender.
2. Dans **Edit > Preferences** > bouton **Add-ons**, cherchez l'add-on intitulé **Lumiscaphe Addon**.
3. Dépliez l'add-on pour faire apparaître le bouton **Remove**.
4. Cliquez sur bouton **Remove**.

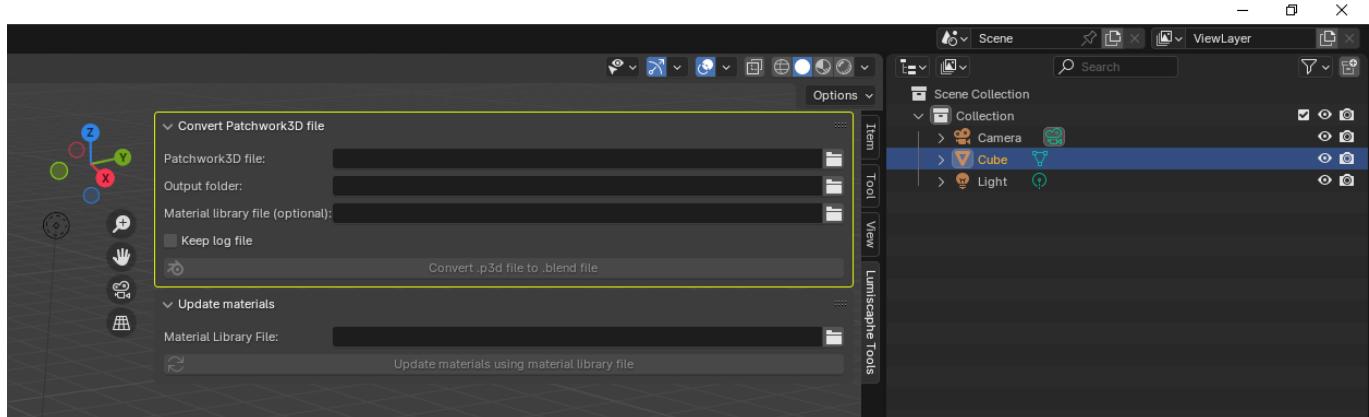
UTILISATION DE L'ADD-ON LUMISCAPHE

L'add-on Lumiscaphe pour Blender peut :

- Convertir les données d'un fichier issu de Patchwork 3D pour pouvoir les utiliser dans Blender.
- Mettre à jour les matériaux du fichier Blender ouvert avec un fichier externe .blend contenant des matériaux aux noms correspondants.



Convertir un fichier



1. Sélectionnez le fichier au format *.p3d à partir de l'explorateur Blender.
2. Sélectionnez ensuite le répertoire dans lequel sera converti le fichier .p3d en fichier .blend. Additionnellement, vous pouvez joindre un fichier .blend contenant des matériaux. Lors de la conversion du fichier .p3d, ses matériaux seront automatiquement remplacés par les matériaux présents dans le fichier externe .blend.



ASTUCE

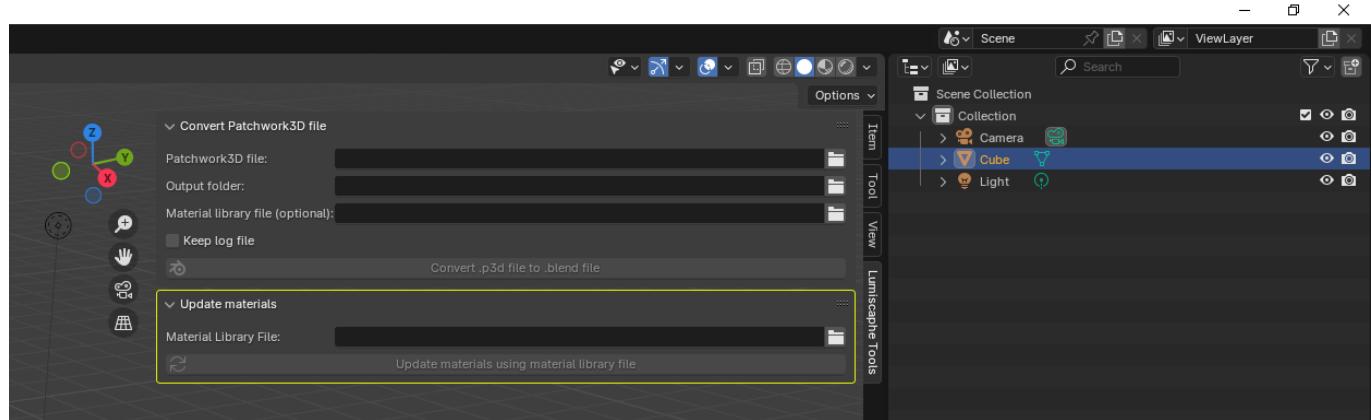
Assurez-vous que les matériaux de remplacement soient nommés exactement de la même manière que les matériaux du fichier .p3d.

En cochant **Keep log file** vous pouvez enregistrer dans le journal les étapes de la conversion. Le journal se trouve dans le dans le même dossier que le fichier .blend converti.

3. Appuyez sur le bouton **Convert .p3d file to .blend file** pour convertir le fichier.

Félicitations, vous avez converti un fichier Patchwork 3D en fichier Blender. Maintenant pour pouvoir l'utiliser, il vous suffit de l'ouvrir ;-)

Mise à jour des matériaux



Lorsque vous utilisez l'add-on Lumiscaphe pour convertir un fichier de Patchwork 3D, la bibliothèque de matériaux associée au fichier original est conservée dans le fichier Blender. Si vous souhaitez remplacer cette bibliothèque par celle de Blender, **veillez à ce que les noms des matériaux dans la bibliothèque de Blender correspondent exactement à ceux utilisés dans le fichier converti de Patchwork 3D.**

1. Sélectionnez la bibliothèque de matériaux Blender en cliquant sur l'icône **Material Library File**.
2. Cliquez ensuite sur le bouton **Update materials using material library file**.

Les matériaux originellement créés dans Patchwork 3D et intégrés au fichier converti ont été remplacés par ceux de même nom dans la bibliothèque de matériaux Blender.