

LUMOS

Documentation

Lumos est un addon pour Blender 2.80 & plus. Cette addon a été créé par **Quentin**

“Eqkoss” Sanhes.

<https://www.artstation.com/eqkos>

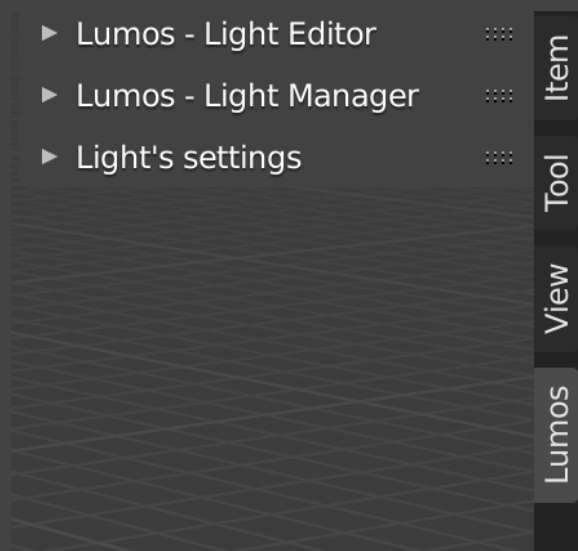
eqkoss@gmail.com

Il a pour but de simplifier le workflow en lighting et de regrouper l'essentiel du lighting au même endroit dans Blender. Quelques fonctionnalités ont été ajoutées afin de rendre le travail plus agréable.

Lumos est à la fois un manager et editor.

1) FIRST LOOK:

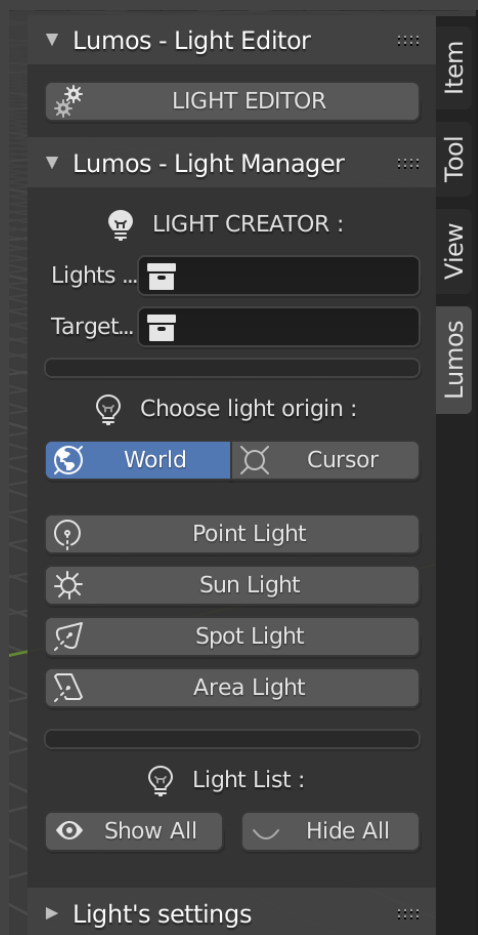
Une fois l'installation de Lumos effectuée, vous le trouverez dans votre N-Panel (appuyer sur N afin d'ouvrir le panneau). Il ressemblera à ça :



Comme vous pouvez le constatez les panneaux sont fermés.

Vous remarquerez que Lumos est divisé en 3 parties distinctes.

- Le Light Editor qui vous permettra d'éditer vos lumières depuis un popup.
- Le Light Manager qui vous permettra de créer vos lights plus rapidement et vous apportera quelques fonctionnalités supplémentaires (Target Aim, Look Through Lights, Lock Light etc)
- Les Light's settings qui vous permettra de modifier les paramètres principaux de vos lumières.



Un fois déroulé, le panneau ressemble à ça.

Vous trouverez dans la partie “Light Editor” un bouton vous permettant d’afficher le menu Pop Up du light editor.

Dans la partie Light Manager vous trouverez différentes fonctionnalités qui vous seront détaillé un peu plus loin.

Enfin dans la dernière partie, vous trouverez un listing de vos lights sélectionnées avec leur paramètres principaux associés.

Par défaut, le panneau est fermé. Il vous faut sélectionner une light afin que celui-ci se déplie.

2) LUMOS MANAGER:

Dans un premier temps, commencez par créer des lumières. Cela est possible via le light manager. Pour cela, il vous suffit de créer sur “Point Light”, “Sun Light”, “Spot Light” ou “Area Light” afin de créer la lumière correspondante.

Les boutons “WORLD” et “CURSOR” vous permettront de définir la position de la light à sa création.

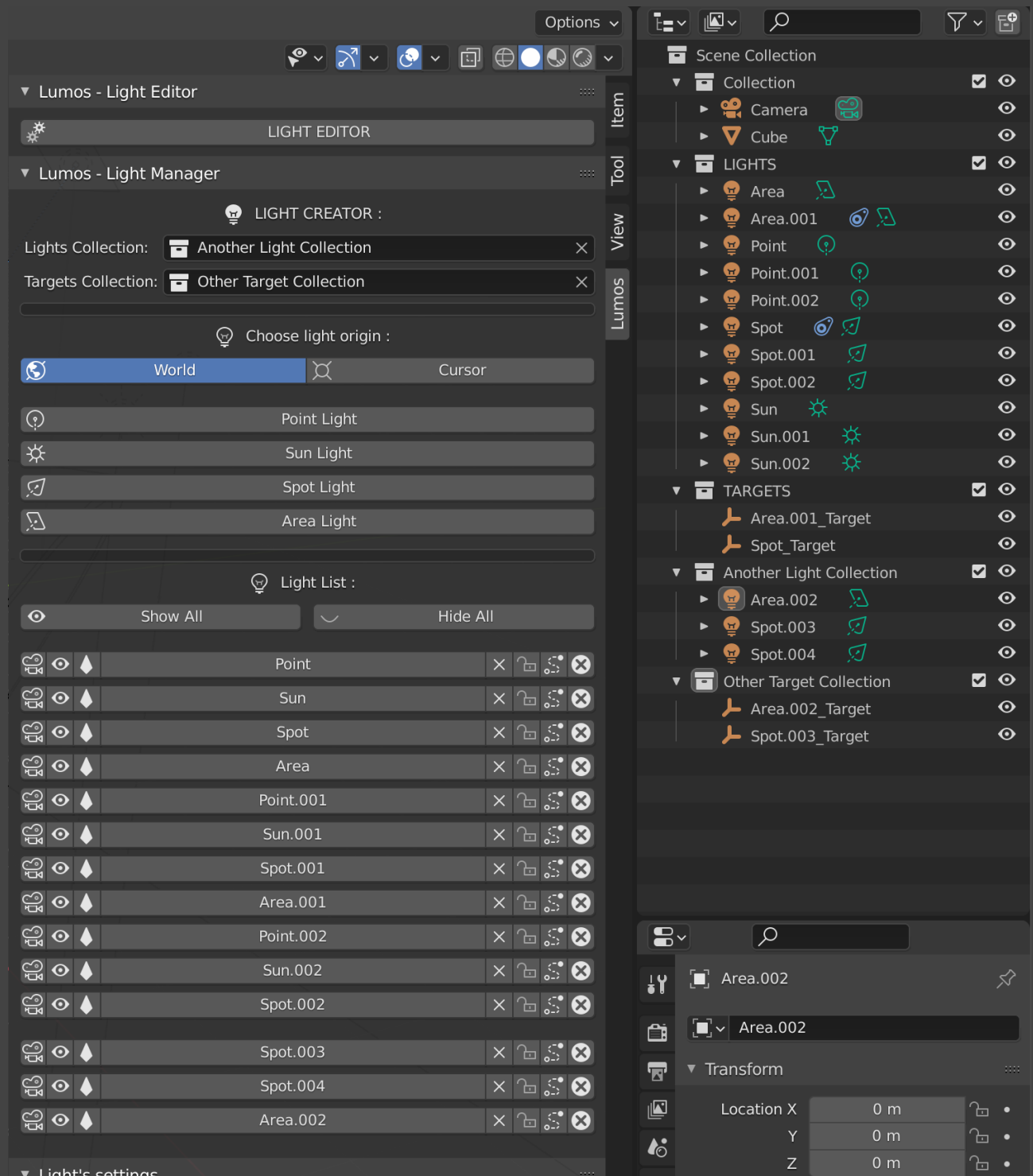
- Si WORLD est sélectionné la lumière sera créée à 0, 0, 0 au centre du monde.
- Si CURSOR est sélectionné, la lumière sera créée à la position de votre curseur 3D.

Lors de la création de vos lights (Via le panneau Lumos) celles-ci seront automatiquement rangées dans une collection LIGHTS.

Cela vous sera indiqué dans l’énomérateur Light’s Collection, qui se trouve juste en dessous de “LIGHT CREATOR” dans le panneau Lumos.

Via cet énumérateur il vous est possible de choisir votre collection custom afin de ranger vos lights. Si ceci est fait avant la création des lumières, celles-ci iront se ranger automatiquement dans la collection choisie.

Lorsque des lights seront créées, celles-ci seront listées automatiquement dans la partie “Light list:” en dessous des boutons “Show All” et “Hide All”. Cela devrait ressembler à quelques chose de la sorte:



Dans l'exemple, plusieurs lights ont été créés dans différentes collections. Vous pouvez constater que celles-ci sont aussi séparées dans le listing de Lumos.

Comme vous pouvez le voir, chacune des lights disposent des mêmes fonctionnalités:

De gauche à droite:

La petite caméra vous permet de voir à travers votre light et d'en prendre le contrôle.
Appuyer de nouveau sur le bouton vous permettra de revenir en vue normale.

Le petit œil permet d'afficher ou cacher votre light dans le viewport et lors du rendu.
Le diamant vous permet d'isoler votre light. Il cache toutes les lights de votre scène sauf celle associée au bouton. Afin de ré-afficher toutes les lights, cliquez simplement sur Show All.

Cliquer sur le nom de votre light vous permet de sélectionner votre light et de la rendre active.

La croix vous permet de supprimer votre lights (objet et data). Cela supprime aussi la target associé.

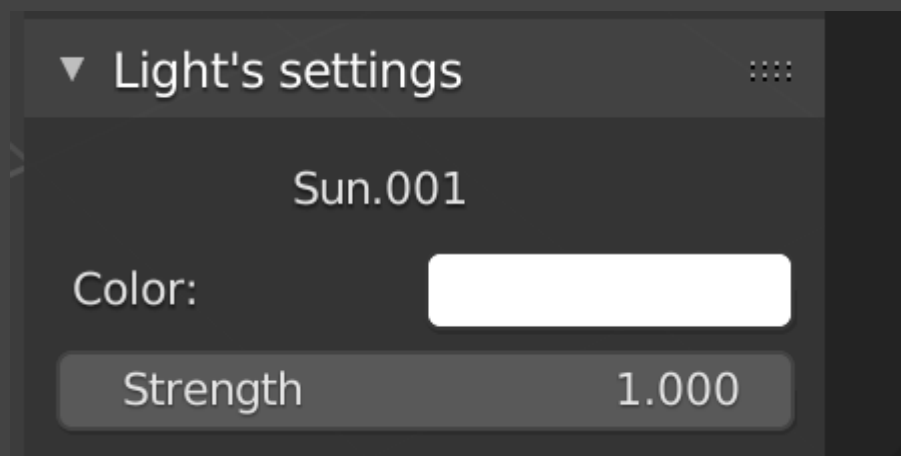
Le cadenas vous permet de verrouiller votre lumière. Cela bloque la location, la rotation et le scale sur les trois axes.

Le trait pointillé vous permet de créer un target Aim. Lors de la création de votre Target, si aucune collection n'est défini dans "target's collection", une collection TARGETS sera automatiquement créée. Comme pour les lights, il vous est possible de choisir votre propre collection ou de la changer quand vous le voulez.

La croix dans le rond blanc, vous permet de supprimer votre Target Aim.

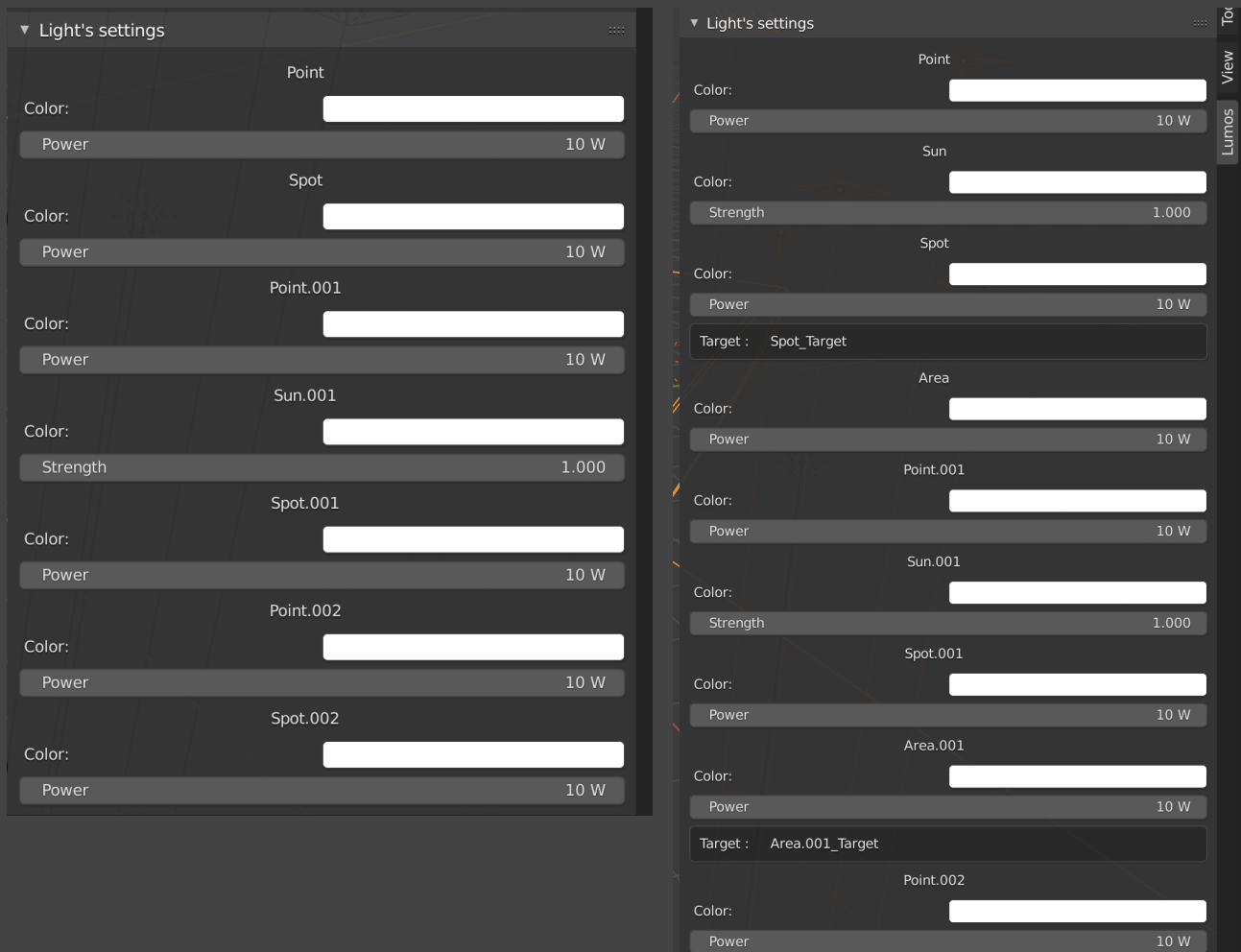
3) LUMOS SETTINGS:

Si vous sélectionnez une lumière, le menu light's settings se déroulera et vous donnera assez au principaux paramètres de votre lumière. **(Depuis Lumos 2.20, "Light's settings" affiche maintenant le paramètre "Max Bounces" de votre light, si le moteur de rendu est Cycles et que la version de Blender est supérieur ou égal à 2.92.0)**



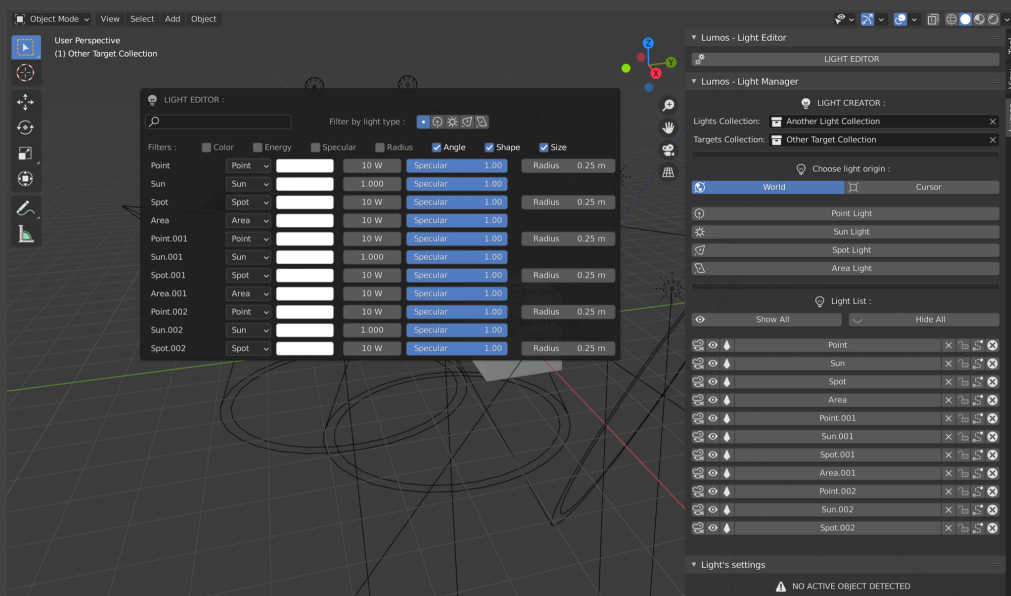
Plusieurs lights peuvent être sélectionnées afin d'être listés et d'accéder plus facilement à leurs paramètres principaux.

Si une ou plusieurs lights sélectionnées possèdent une Target, celle-ci sera affichée dans les paramètres.

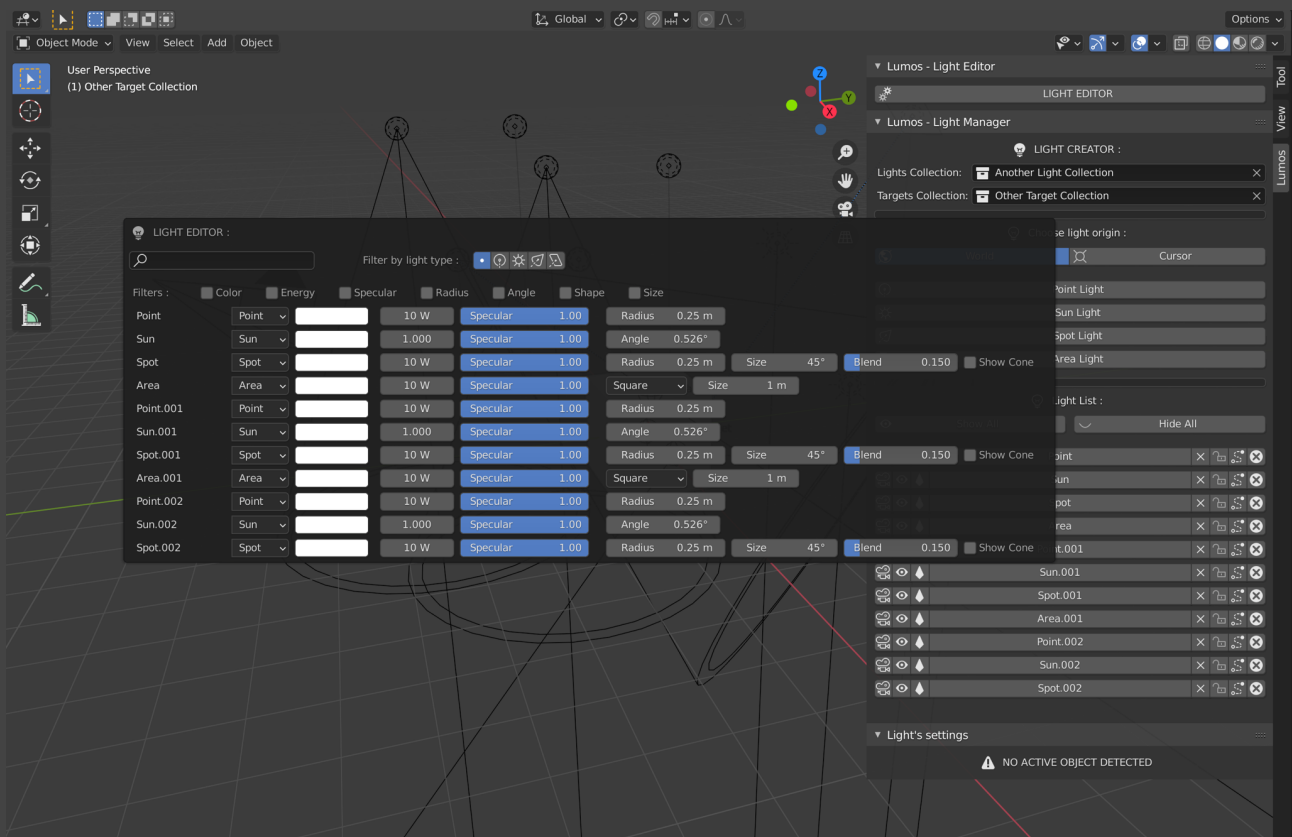


4) LUMOS EDITOR:

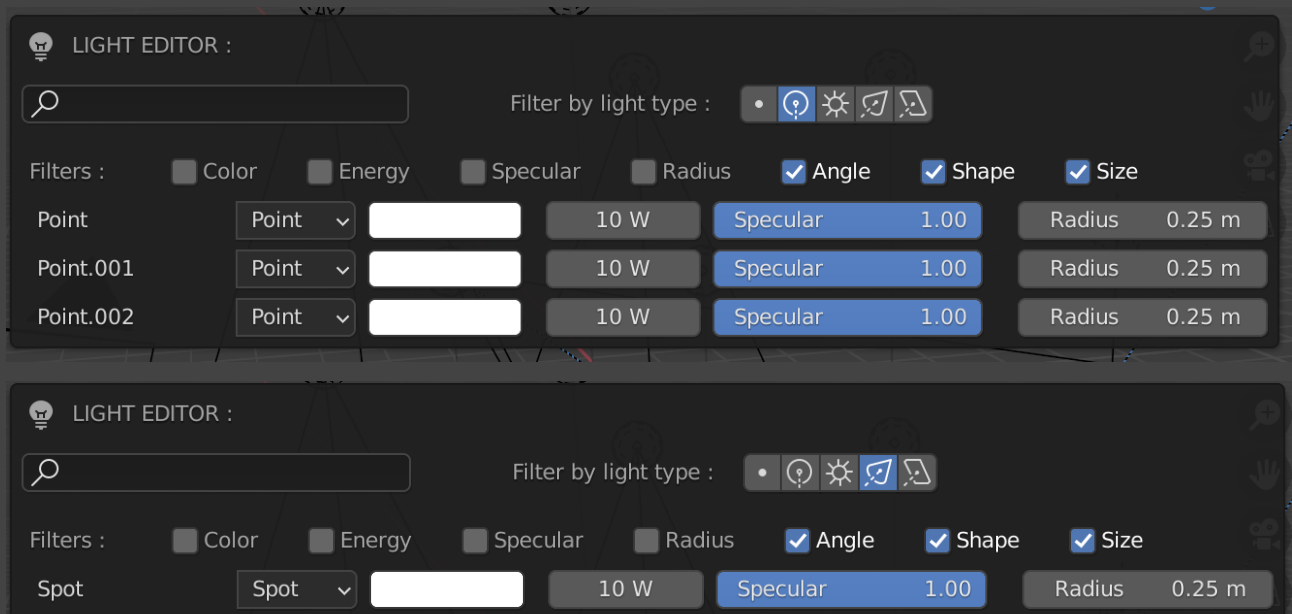
Maintenant que plusieurs lights sont créées vous pouvez ouvrir le light editor. Pour cela, cliquez sur le bouton dans le panneau Lumos -> Lumos - Light Editor. Un PopUp apparaîtra contenant toutes les lights de votre scène.

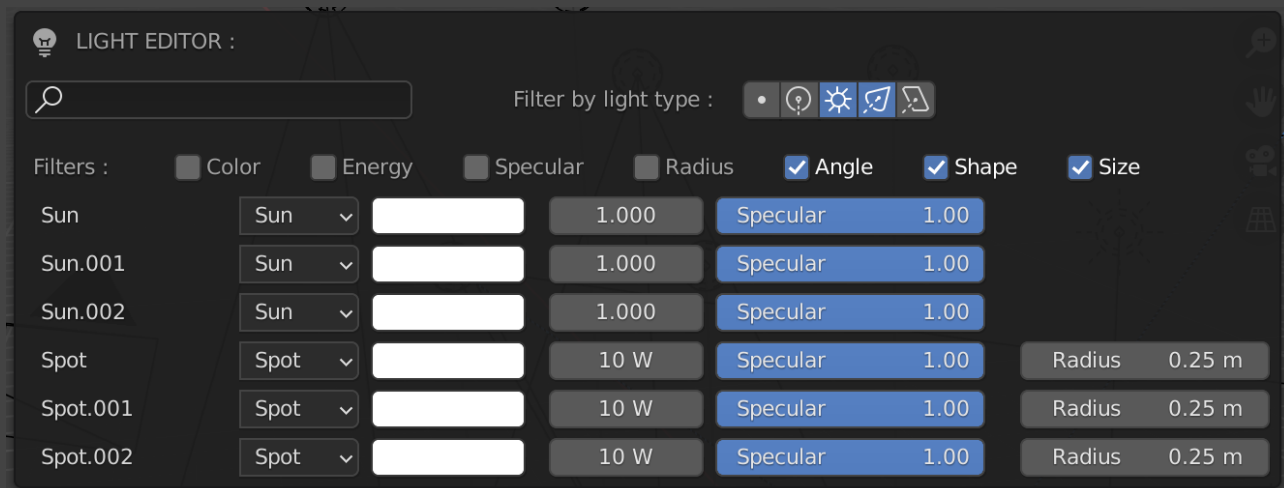


Par défaut 3 filtres (Angle, Shape et Size) sont activés afin de rendre le popup plus digeste.
 Il vous est possible de sélectionner ou désélectionner les filtres parmi ceux existant afin de filtrer les paramètres affichés dans votre popup. **(Depuis Lumos 2.20, “Light Editor popup” affiche maintenant le paramètre “Max Bounces” de votre light, si le moteur de rendu est Cycles et que la version de Blender est supérieur ou égal à 2.92.0)**



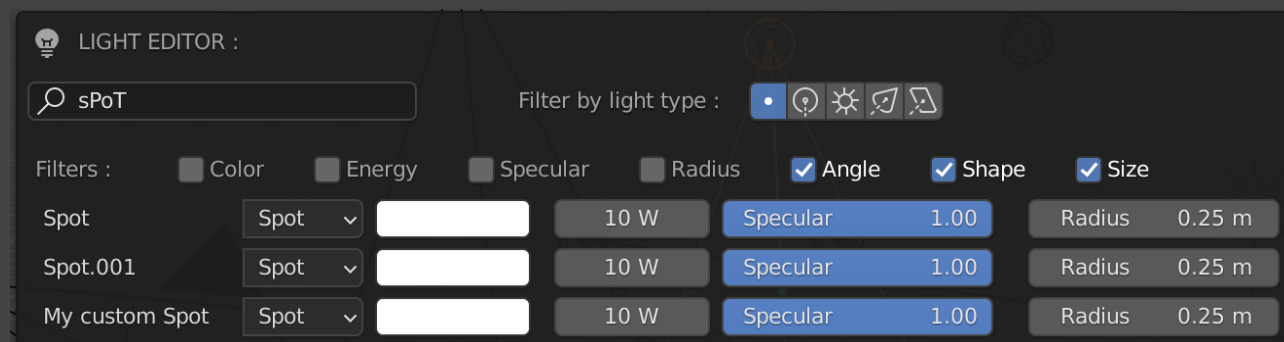
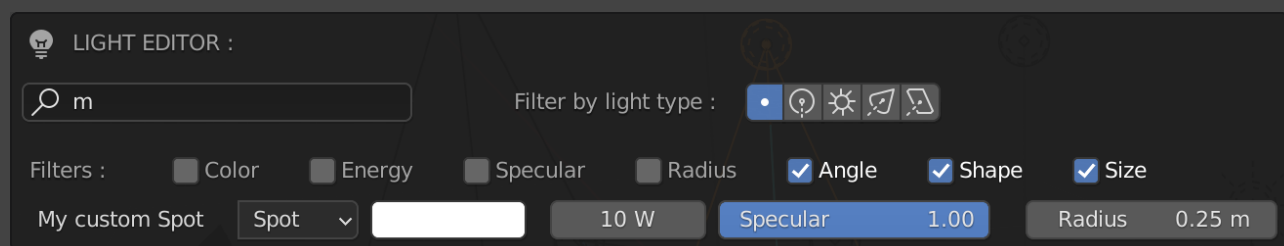
Des filtres par type de lights sont aussi disponibles. Plusieurs types peuvent être sélectionnés en même temps. (de gauche à droite : All type, Point, Sun, Spot, Area)



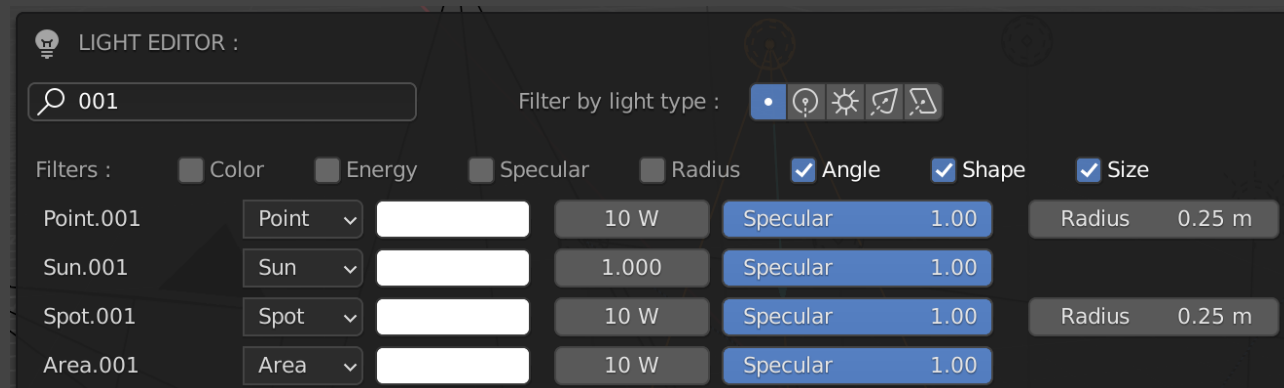


Un filtre de recherche est aussi disponible. Celui-ci vous permet de filtrer les lights affichés dans le popup en tapant le nom de la light.

Cette fonctionnalité n'est pas case sensitive. Cela veut dire qu'il ne prend pas en compte les majuscule ou les minuscule.



Cette fonctionnalité prend aussi en compte les filtres par numérisation.



5) HOTKEYS & PIE-MENU:

Afin de simplifier la gestion du light editor, un hotkey a été associé vous permettant d'invoquer votre popup depuis n'importe où dans votre View 3D.

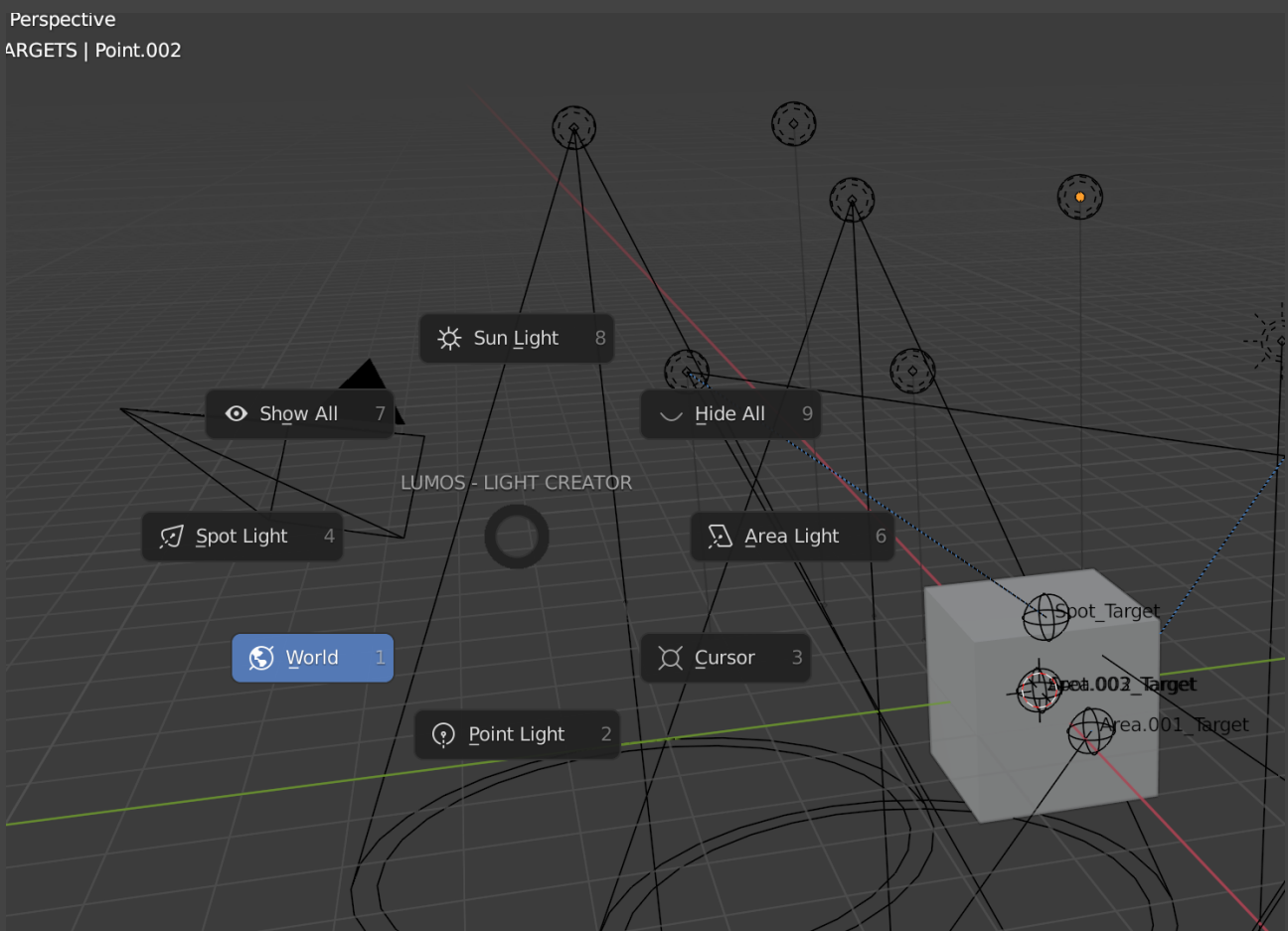
Le raccourci est ctrl + “

Un hotkey a aussi été associé au manager, là aussi pour vous permettre de vous simplifier la tâche et de ne pas avoir à retourner systématiquement dans le panneau à droite.

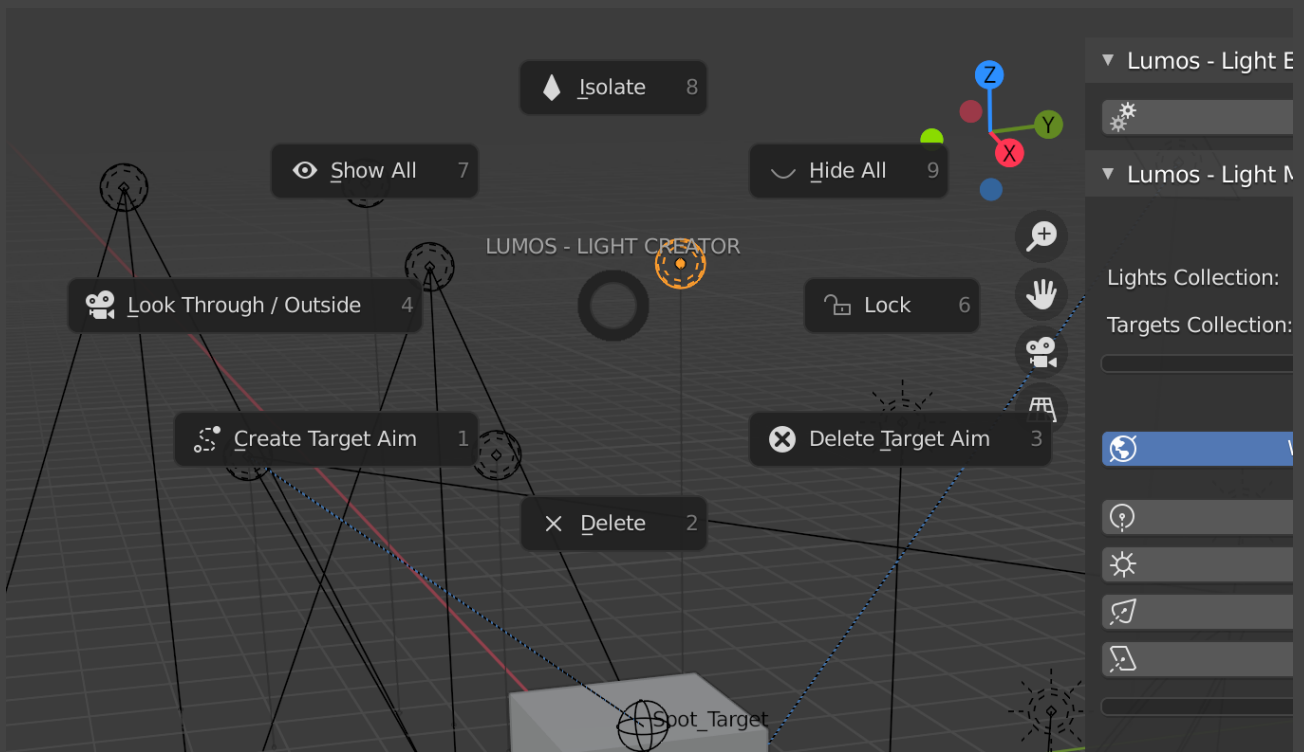
Le raccourci est alt + “

Ce raccourci a une double fonctionnalité:

Si aucune light n'est sélectionnée, il vous permet d'invoquer un pie menu vous permettant de retrouver les fonctionnalités de création des lights:



Si une light est sélectionnée, ce même raccourci vous permettra d'invoquer un pie menu qui vous donnera accès aux fonctionnalités propres à la light:



6) CONTACTS & SUBMIT FEATURES:

Vous pouvez me contacter à l'adresse suivante pour toutes questions en rapport avec l'addon ou pour proposer des features.

eqkoss@gmail.com

7) KNOW BUGS:

- Aucun