

EASY LABEL FORGE

# Manuel utilisateur

Pipeline professionnel de packaging 3D — d'Illustrator au PBR

Version 2.7.0 · 2026

# Sommaire

---

1. Introduction
2. Nouveautés 2.7.0
3. Installation & premier lancement
4. Licence & activation
5. Setup — plugins & chemins DCC
6. Pré-requis Illustrator
7. Projets & chargement
8. Mask Designer
9. Preview Projection
10. Shader Studio & export
11. Ponts DCC
12. Dépannage

## 1. Introduction

---

**Easy Label Forge** relie les artworks packaging Adobe Illustrator aux matériaux 3D prêts pour la production. Workflow : préparez le `.ai` → masques et ROIs → prévisualisation 3D → export PBR ou bridge vers Blender, Cinema 4D ou Houdini.

### Onglets principaux

- **Mask Designer** — canvas 2D, ROIs, groupes, outils de formes.
- **Preview Projection** — viewport OpenGL ; planaire, cylindrique, Smart UV ; face avant (planaire).
- **Shader Studio** — presets 2.7, galerie, effets avancés, ordre des calques, export / bridge DCC.
- **Setup / Plugins** — chemins DCC, installation d'add-ons, préférences.

**Astuce** : barre de statut pour le chargement, la licence et les postes (*Postes : utilisés/max* si l'activation est active).

## Nouveautés de la version 2.7.0

---

Cette version enrichit le **Shader Studio** et la cohérence des exports vers Blender, Cinema 4D et Houdini.

- **Galerie de presets matière** — 18 presets intégrés (métaux, plastiques, vernis, soft touch, foils, LED, bases carton/plastique) avec aperçu visuel et liste déroulante.
- **Base vs masques** — l'artwork d'étiquette reste sur la couche *base* ; les masques définissent où s'appliquent foil, vernis ou effets, avec leur propre matériau (couleur diffuse).
- **Effets avancés** — sheen (soft touch), film mince irisé (IOR, épaisseur nm), émission (couleur + intensité 0–100, 0 = éteint).
- **Ordre des calques** — flèches haut/bas dans Shader Studio ; l'ordre est respecté à l'export et dans les bridges DCC (recette 1.6).
- **Option « Réutiliser l'artwork de la base »** — pour un masque, réappliquer la texture `base.png` au lieu d'une couleur unie.
- **Preview planaire** — case *Face avant uniquement* pour ne projeter que la face avant du produit.
- **Installeur** — tâche optionnelle d'installation automatique des plug-ins Blender, Houdini et Cinema 4D.

## 2. Installation & premier lancement

---

1. Lancez `Setup_EasyLabelForge_v2.7.0.exe` et suivez l'installeur.
2. Si proposé, cochez **Installer les plug-ins Blender, Houdini et Cinema 4D** pour une détection automatique des dossiers d'add-ons (sinon installez-les plus tard depuis **Setup / Plug-ins**).
3. Lancez **Easy Label Forge** depuis le menu Démarrer ou le raccourci bureau.

4. Au premier lancement, ouvrez **Setup / Plugins** et configurez les chemins vers vos exécutables DCC (Blender requis pour Smart UV).
5. Optionnel : les builds publics incluent souvent les IDs Gumroad ; pour un build personnalisé, copiez `gumroad_product_ids.example.json` vers `gumroad_product_ids.json` à côté de l'exécutable (voir `README_LICENSE.txt`).

Sans licence, l'application fonctionne en **mode évaluation** (limites d'export — voir section Licence).

## 3. Licence & activation

Achats via **Gumroad**. Utilisez **Help** → **License** dans l'application.

### Activer sur cette machine

1. Ouvrez **Help** → **License**.
2. Collez la clé Gumroad, cliquez **Verify**.
3. Si l'activation par postes est active, l'app affiche *Postes : x/y*.

### Désactiver

- **Désactiver cette machine** — libère un poste (Indie Plus / Studio).
- **Supprimer la licence** — efface les données locales sur ce PC.

Mode	Export max	Filigrane
Évaluation	2048 px	Oui
Indie, Lifetime	4096 px (4K)	Non
Indie Plus, Studio	8192 px (8K)	Non

La résolution se choisit dans Shader Studio ; au-delà de votre formule, elle est plafonnée à l'export.

Matrice produits : *easylabelforge.com* ou `docs/LICENSE_PRODUCT_MATRIX.md` .

---

## 4. Setup — plugins & chemins DCC

Ouvrez **Setup / Plugins** (coin de l'interface). Chemins DCC et installation des add-ons bridge.

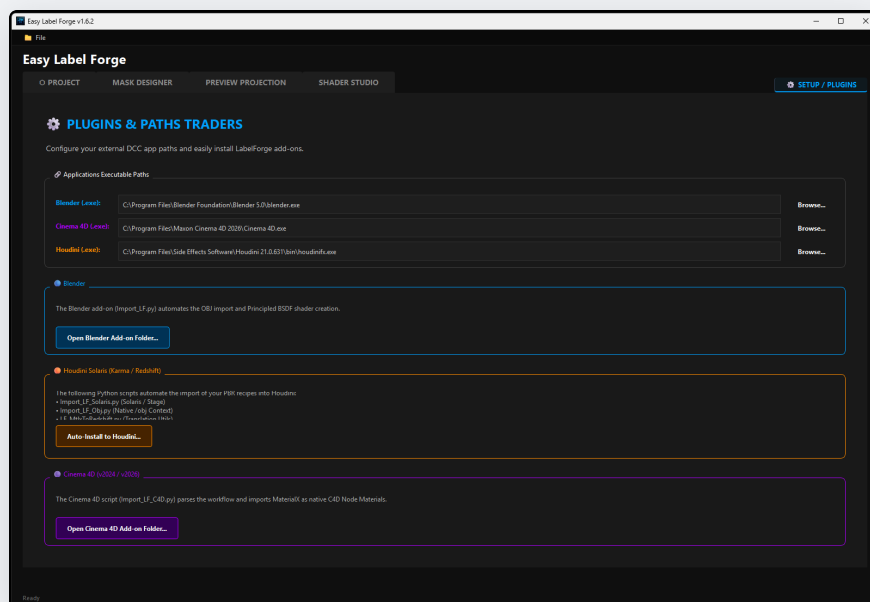


Figure 4.1

### Chemins des applications

- **Blender** (requis Smart UV) — `blender.exe`.
- **Cinema 4D** (optionnel) — bridge C4D.
- **Houdini** (optionnel) — bridge Solaris / MaterialX.

### Préférences

Dans **Application preferences**, désactivez le rappel PDF pour les `.ai` (utilisateurs expérimentés).

### Installation des add-ons

Boutons d'installation par DCC : copie dans le dossier scripts détecté. Redémarrez le logiciel cible.

## 5. Pré-requis Illustrator

Préparez l'artwork dans Adobe Illustrator avant import.

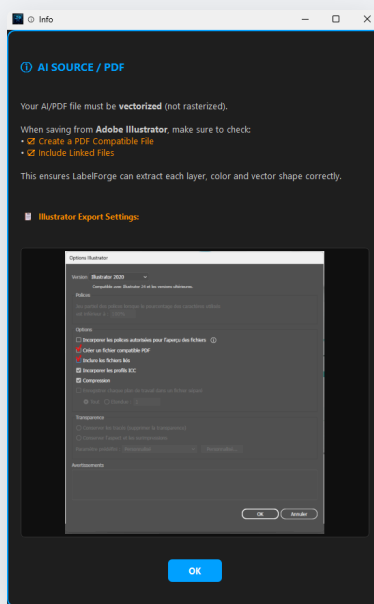


Figure 5.1

**Obligatoire :** à l'enregistrement, activez **Create PDF Compatible File**.

- **Vectoriser les textes** — Type → Create Outlines.
- **Calque de découpe** — nommez-le `LF_CUT` pour Smart UV.
- **Structure** — foils, vernis et base sur des calques séparés.
- Versions Illustrator récentes ; évitez les formats sans PDF compatible.

## 6. Projets & chargement

Créez ou ouvrez un projet : fichier `.ai` ou `.pdf` et dossier projet.

- **Load / browse** — sélection de l'artwork ; rappel PDF pour les `.ai`.
- **Glisser-déposer** — sur la zone de dépôt si disponible.

- Analyse des calques et couleurs en arrière-plan ; progression dans la barre de statut.

ROIs, groupes et chemins sont enregistrés dans le dossier projet.

---

# 7. Mask Designer

Le Mask Designer associe l'artwork 2D au produit 3D via ROIs, guides et groupes.

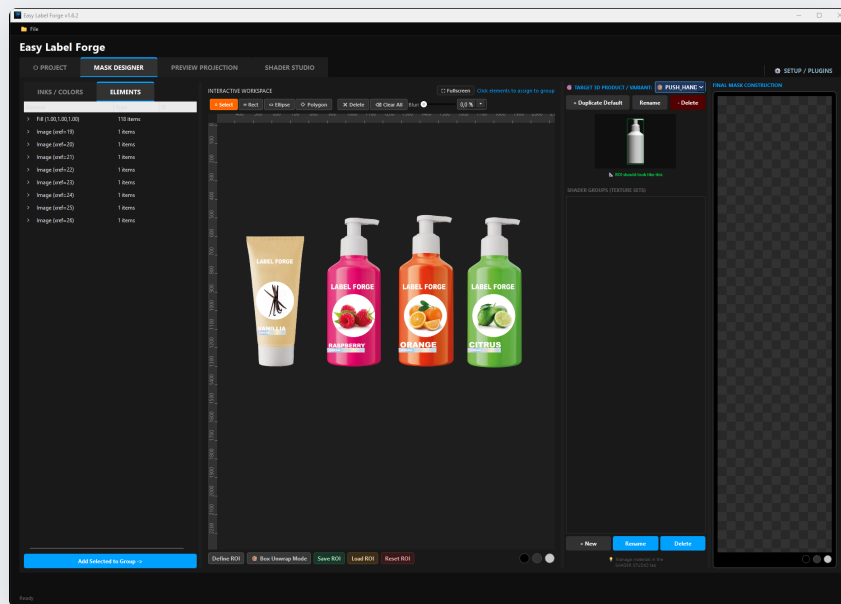


Figure 7.1

## Canvas & guides

- Pan / zoom ; guides depuis les règles ( **Ctrl** pour déplacer).
- Panneaux : **Target 3D**, ROIs, **Groups**.

## ROIs

- Rectangles ROI pour isoler chaque étiquette ; accrochage aux guides.

## Outils de formes

- Rectangle, ellipse, polygone ; **Ctrl** soustrait ; **Ctrl+Z** annule.

## Groupes & Advanced

Assignez les calques Illustrator aux canaux métal, vernis, emboss ou base via **Groups**.

## 8. Preview Projection

L'onglet **Preview Projection** affiche le mesh avec projection texture live.

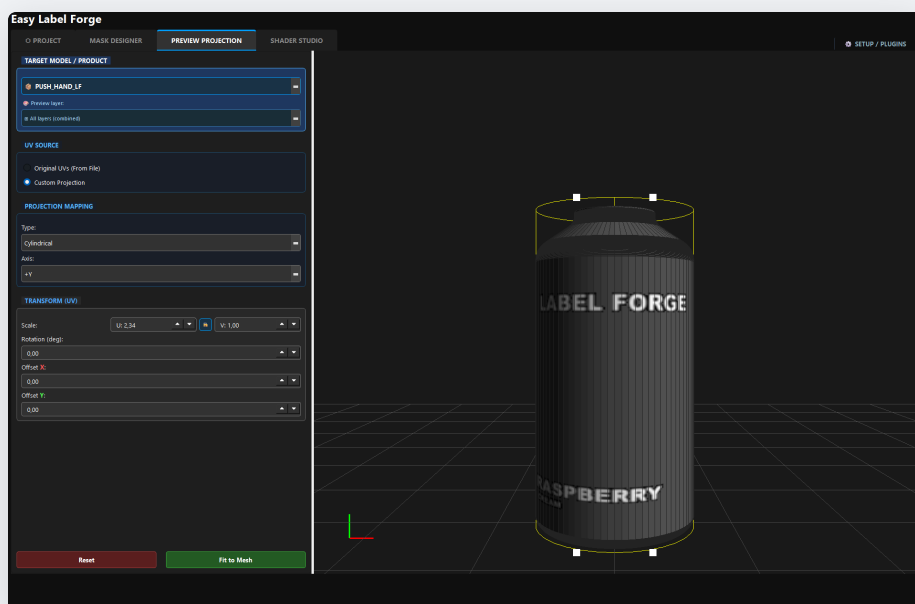


Figure 8.1

### Chargement de la géométrie

Import `.obj` ou mesh supporté ; miniatures de variantes si configurées.

### Modes de projection

- **Planar** — selon X, Y ou Z.
- **Cylindrical** — enroulement 360°.
- **Smart UV (unwrap)** — Blender + `LF_CUT`.

### Projection planaire — face avant

En mode **Planar**, la case **Face avant uniquement** (activée par défaut) limite la projection à la face avant du mesh, ce qui évite d'étirer l'artwork sur les côtés ou l'arrière du produit.

En mode **Unwrap\_uv**, le sélecteur *Front* → *R* → *B* → *L* indique quelle face du dépliage est considérée comme « avant » pour l'alignement Smart UV.

## 9. Shader Studio & export

Assignez les matériaux par calque, presets 2.7, puis exportez ou lancez un bridge.

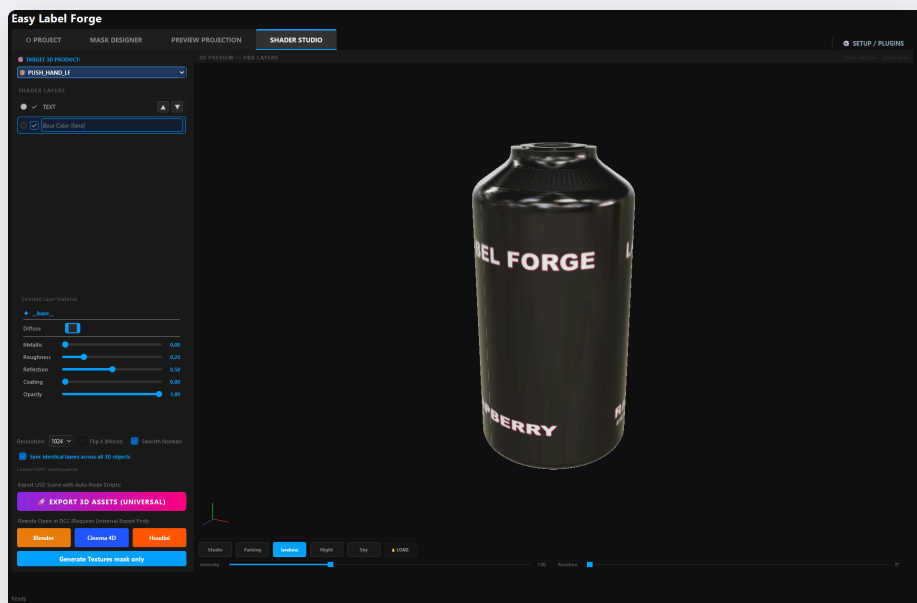


Figure 9.1 : Shader Studio et contrôles d'export.

### Modèle base + masques (v2.7)

- **Couche base** — porte l'artwork principal ( `base.png` ) : carton, plastique, finition glossy ou neutre. Choisissez un preset *base* ou réglez manuellement metallic, roughness, reflection et coating.
- **Calques masque** — chaque groupe foil / vernis / effet possède son masque et son matériau. Le masque indique la zone ; la couleur diffuse teinte le rendu PBR (pas l'artwork complet sauf si vous activez la réutilisation de l'artwork).
- **Réutiliser l'artwork de la base** — case sur un masque pour réappliquer la texture de la base dans cette zone (utile pour zones imprimées sous un vernis).

### Presets & galerie

- Liste **Preset** — applique immédiatement diffuse + PBR sur le calque actif (base ou masque selon la sélection).
- Bouton **Gallery** — grille visuelle : cliquez sur une vignette pour appliquer le preset. Les vignettes sont fournies avec l'application lorsqu'elles sont présentes dans le build.

- **14 presets masque** — métal brillant/satiné, or, argent, plastique brillant/satiné, mat opaque, vernis brillant/satiné, soft touch, foil holographique, vernis iridescent, zones LED blanche/couleur, fil de sécurité irisé.
- **4 presets base** — carton, plastique, glossy, neutre.

## Panneau Advanced (par calque)

- **Reflection / Coating** — specular et couche de vernis (exportés vers Principled BSDF dans Blender).
- **Sheen** — finition type soft touch (sheen + sheen roughness).
- **Thin film** — irisation : indice (IOR), épaisseur en nanomètres, poids. Pris en charge dans le bridge Blender (Principled thin film) ; aperçu ELF approximatif dans l'UI.
- **Emission** — couleur et intensité **0 à 100** (0 = pas d'émission). Les zones LED des presets utilisent des valeurs modérées adaptées à la preview et au DCC.

## Ordre des calques

Utilisez les flèches ▲ / ▼ à droite de la liste des calques. Le calque le plus haut dans la liste est rendu au-dessus à l'export. L'ordre est enregistré dans `Label_Recipe.json` (`shader_layers_order`, recette 1.6+) pour Blender, Houdini et Cinema 4D.

## Canaux & export

- **Base color / Metallic / Roughness / Opacity** — inchangés pour le flux PBR standard.
- **Generate textures (mask only)** — sorties masque ; filigrane en mode évaluation.
- **Export 3D assets / universal textures** — set PBR complet, résolution selon licence (2048 / 4K / 8K).
- **DCC bridge** — envoie textures + recette vers le DCC configuré dans Setup.

Les exports 4K/8K sont plus lents et volumineux. Après modification de l'ordre des calques ou des presets, régénérez les textures avant un bridge pour que le DCC reçoive la recette à jour.

## 10. Ponts DCC (Blender, Cinema 4D, Houdini)

---

Les bridges lisent `Label_Recipe.json` (format **1.6+**) : ordre des calques, reflection/coating, sheen, film mince, émission, et option `use_label_artwork` par masque.

### Blender

Requis pour Smart UV et le traitement géométrique. L'add-on `import_LF` empile les masques selon `shader_layers_order` et mappe Principled (specular, coat, sheen, thin film, emission). Redémarrez Blender après installation depuis Setup.

### Cinema 4D

Optionnel. Le bridge recrée les matériaux dans la version C4D active lorsque le chemin exécutable est valide ; les champs avancés suivent la recette exportée.

### Houdini

Optionnel. Import Solaris / MaterialX : textures et propriétés de couche sur les matériaux USD ; adapté aux pipelines Solaris/Karma.

**Astuce :** exportez toujours depuis Shader Studio après avoir changé l'ordre des calques ou appliqué un preset, puis lancez le bridge une seule fois avec le dossier d'export à jour.

---

# 11. Dépannage

---

Problème	Solution
<code>.ai</code> non analysé	PDF compatible + textes vectorisés.
Résolution plafonnée	Vérifier la formule de licence (2048 en évaluation).
Filigrane	Activer la licence Gumroad (Help → License).
Postes complets	Désactiver une machine ou règles Studio.
Bridge Blender	Chemin <code>blender.exe</code> , add-on, redémarrage.
Export 8K lent	Normal ; espace disque suffisant.
Preset / galerie vide ou pastilles unies	Normal si les vignettes ne sont pas dans le build ; les presets fonctionnent via la liste déroulante. Réinstallez un build complet ou contactez le support.
Thin film différent entre ELF et Blender	L'aperçu ELF est indicatif ; vérifiez dans Blender après bridge. Utilisez Blender 4.2+ pour le thin film Principled.
Ordre des calques incorrect dans le DCC	Régénérez l'export après avoir réordonné les calques ; vérifiez <code>shader_layers_order</code> dans la recette.
Plugins non installés après setup	Relancez l'installeur avec la tâche plugins, ou <code>EasyLabelForge_v2.7.0.exe -install-dcc-plugins</code> depuis le dossier d'installation.