

## DOCUMENTATION

### 1. TOUCHES / RACCOURCIS :



Dans la Skybox, naviguez à l'aide des touches fléchées :

↑ : HAUT

↓ : BAS

→ : DROITE

← : GAUCHE

Utilisez les touches 'I', 'K', 'O', 'L' pour régler l'angle de vue :

'I' : monter camera

'K' : descendre

'O' : monter angle camera

'L' : descendre

## 2. MENUS

### FICHIER :

NOUVEAU : groupe zone

Vous permet de créer un nouveau fichier à tout moment.

CHARGER : Ouvrez et modifiez vos dernières créations.

SAUVEGARDER : Enregistrez vos travaux pour les partager ou les 'CHARGER' plus tard.

QUITTER : Quittez le programme.

/!\ Attention toutefois : il est nécessaire de 'SAUVEGARDER ' vos créations à conserver avant fermeture du programme.

### RÉGLAGES :

SKYBOX : La Skybox vous permet de visualiser vos créations dans un environnement. Le menu 'SKYBOX' vous permet de visualiser ou non vos travaux avec la Skybox.

BOÎTE A OUTILS : Pour un meilleur rendu et une meilleure visibilité de vos travaux, afin d'avoir un espace de travail plus important, cachez la Boîte à outils grâce au symbole 'X' en haut de celle-ci. Affichez-la à tout moment en accédant à 'RÉGLAGES/Boîte à Outils'.

### AIDE :

DOCUMENTATION : Affichez la présente documentation.

A PROPOS : Retrouvez ici les notes de version et mentions légales.

### 3. INTERFACE

#### BARRE DE MENU :

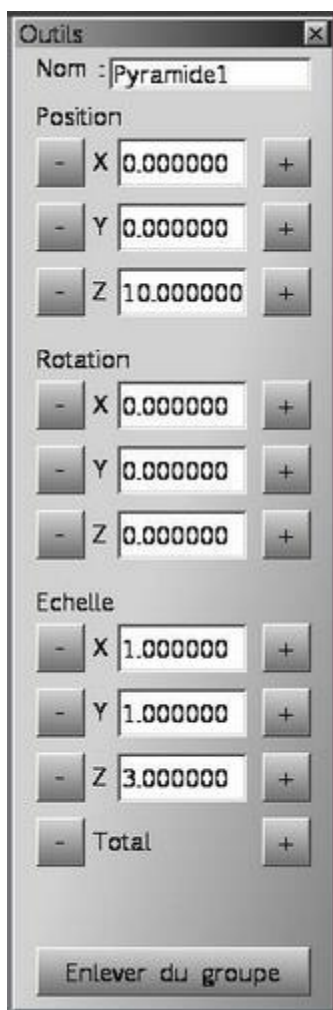


Insérez de nouveaux objets .

Sélectionnez l'objet, sélectionnez un groupe.

De gauche à droite : 'CUBE' 'SPHÈRE' 'PYRAMIDE' 'DISQUE' 'CYLINDRE' 'PAVÉ' 'LIGNE' et 'TRAPÈZE'

#### BOÎTE A OUTILS :



Nom : Nommez votre objet.

Position : A l'aide des boutons '+' et '-', après la sélection de votre objet, modifiez la position en longueur (X), en hauteur (Y), et en profondeur (Z).

Rotation : Faites de même avec l'angle de rotation des objets générés. Modifiez l'angle de votre création sur les axes x, y, z en utilisant les boutons '+' et '-' du menu.

Échelle : Vous pouvez modifier l'échelle de vos créations. Définissez votre sélection : vous pouvez désormais mettre à l'échelle vos objets, en modifiant directement leurs attributs en longueur (X), hauteur (Y), et en profondeur (Z).

Enlever du groupe : Vous pouvez à tout moment retirer un objet d'un groupe dont il fait partie.

