



## **GUIDE D'UTILISATION de « MODELISATION »**

Réalisé par l'aide technique :  
GUILBERT Florian

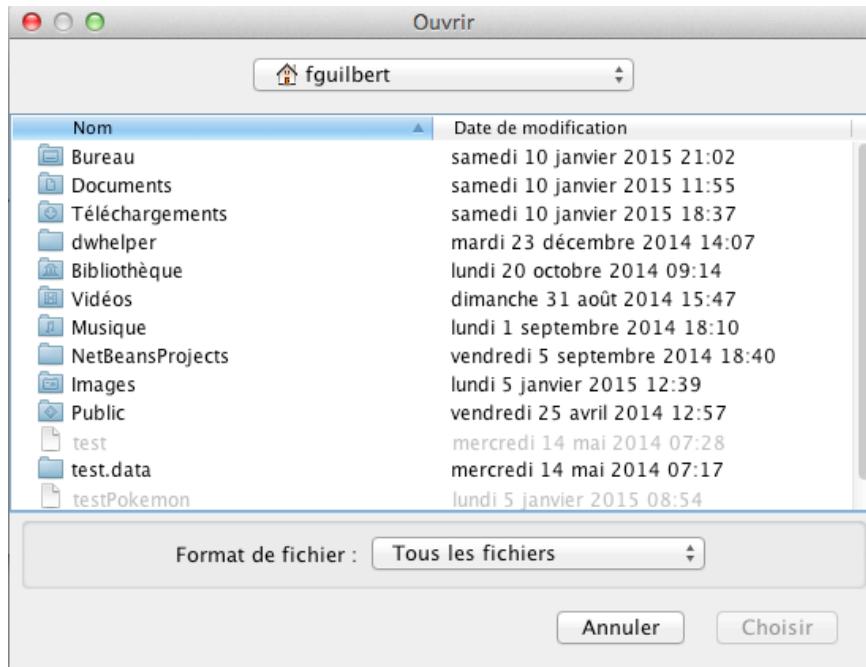


## **Table des matières**

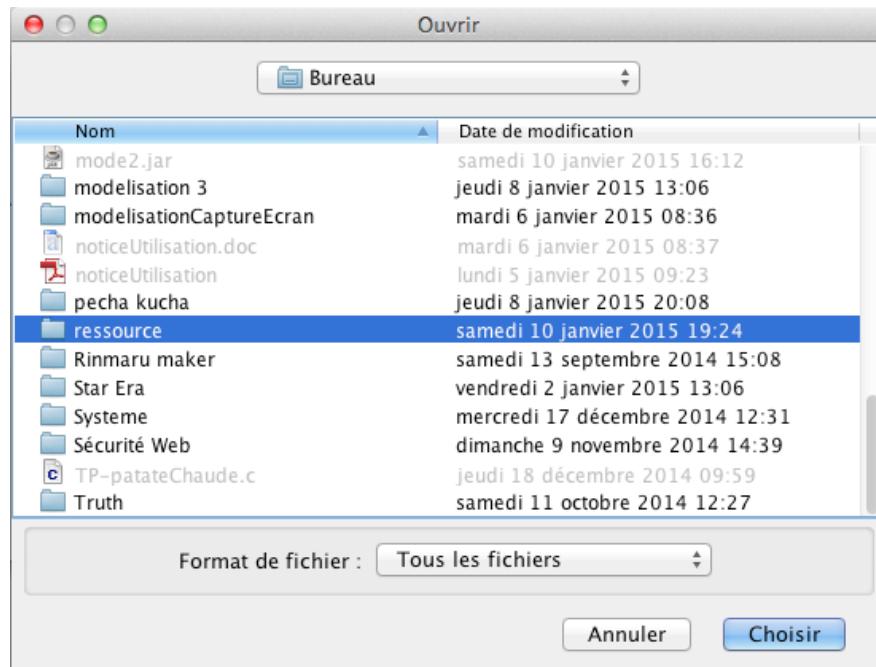
GUIDE D'UTILISATION de « MODELISATION » .....	1
Table des matières .....	2
I. Prise en main de Modelisation .....	3
II. Gestion d'un projet de « Modelisation ».....	5
A. Ouverture d'un projet à partir de « Modelisation » .....	5
1. Créer un nouveau projet .....	5
2. Ouvrir un document existant .....	5
B. Sauvegarder un projet .....	6
III. Gestion d'un modèle.....	7
A. Commande pratique.....	7
1. Édition .....	7
2. Affichage .....	7
B. Fonctions de modélisation .....	9
IV. Gestion de la Base De Données .....	10
V. Aide.....	12

## I. Prise en main de Modelisation

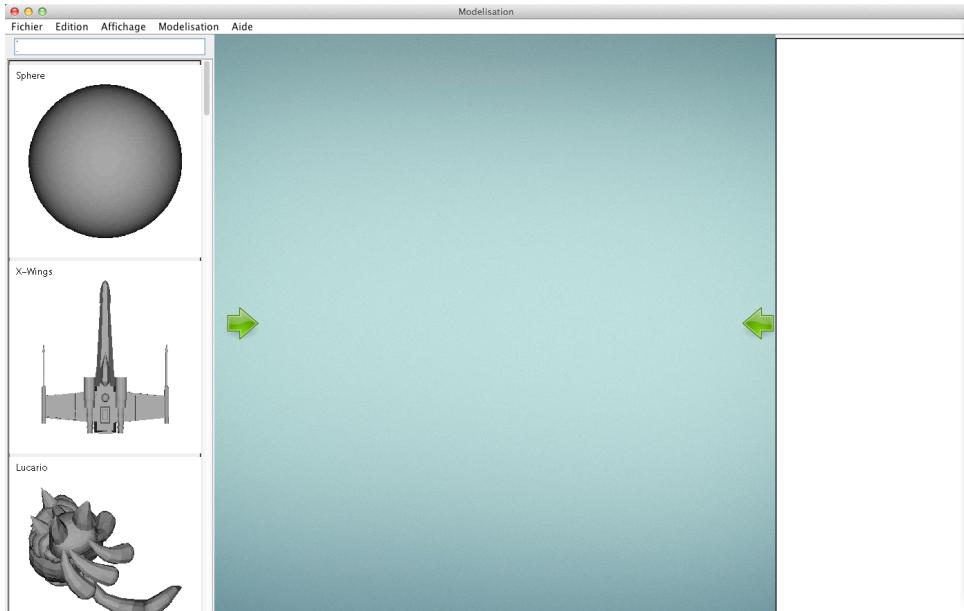
Quand vous lancez le logiciel, une fenêtre s'ouvre :



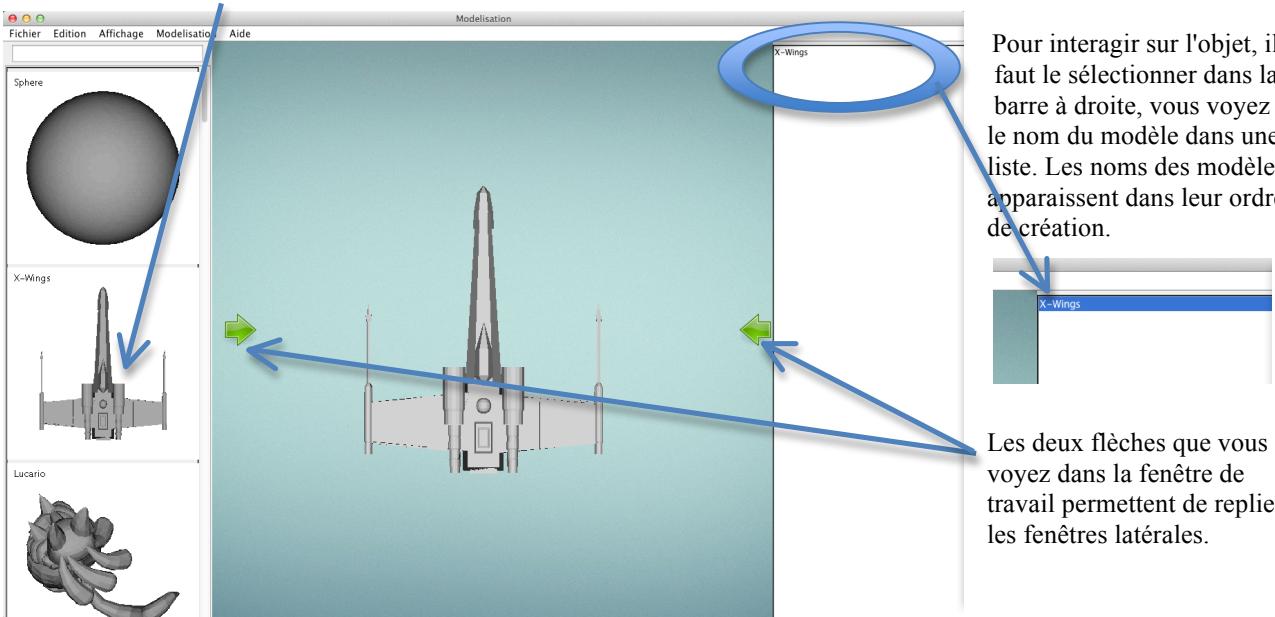
Vous devez alors choisir un de vos répertoires où se trouvent les ressources pour le logiciel : donc l'endroit où se trouve les modèles, les fonds d'écran et les utilitaires que vous avez acquis en même temps que le logiciel (bearwalk, flecheD, flecheG, noticeUtilisation et bdd\_models).



Vous arrivez alors sur la fenêtre principale du logiciel « Modelisation ».



Certains modèles seront déjà présents dans les ressources fournies avec le logiciel. Vous n'avez qu'à cliquer sur un modèle de la barre à gauche pour le charger dans la fenêtre de travail.



Pour interagir sur l'objet, il faut le sélectionner dans la barre à droite, vous voyez le nom du modèle dans une liste. Les noms des modèles apparaissent dans leur ordre de création.

Les deux flèches que vous voyez dans la fenêtre de travail permettent de replier les fenêtres latérales.

Lorsque vous sélectionnez un modèle, son nom est alors surligné. Vous pouvez manipuler plusieurs modèles en même temps. Clic gauche pour faire pivoter dans l'espace et clic droit pour faire translater l'objet sélectionné. Si vous tenez Ctrl en même temps que vous utilisez le clic gauche, vous ferez alors pivoter votre objet dans le plan (en 2D).

Pour dé-sélectionner un modèle, vous devez cliquer sur sa ligne correspondante. Attention, vous manipulez toujours les autres.

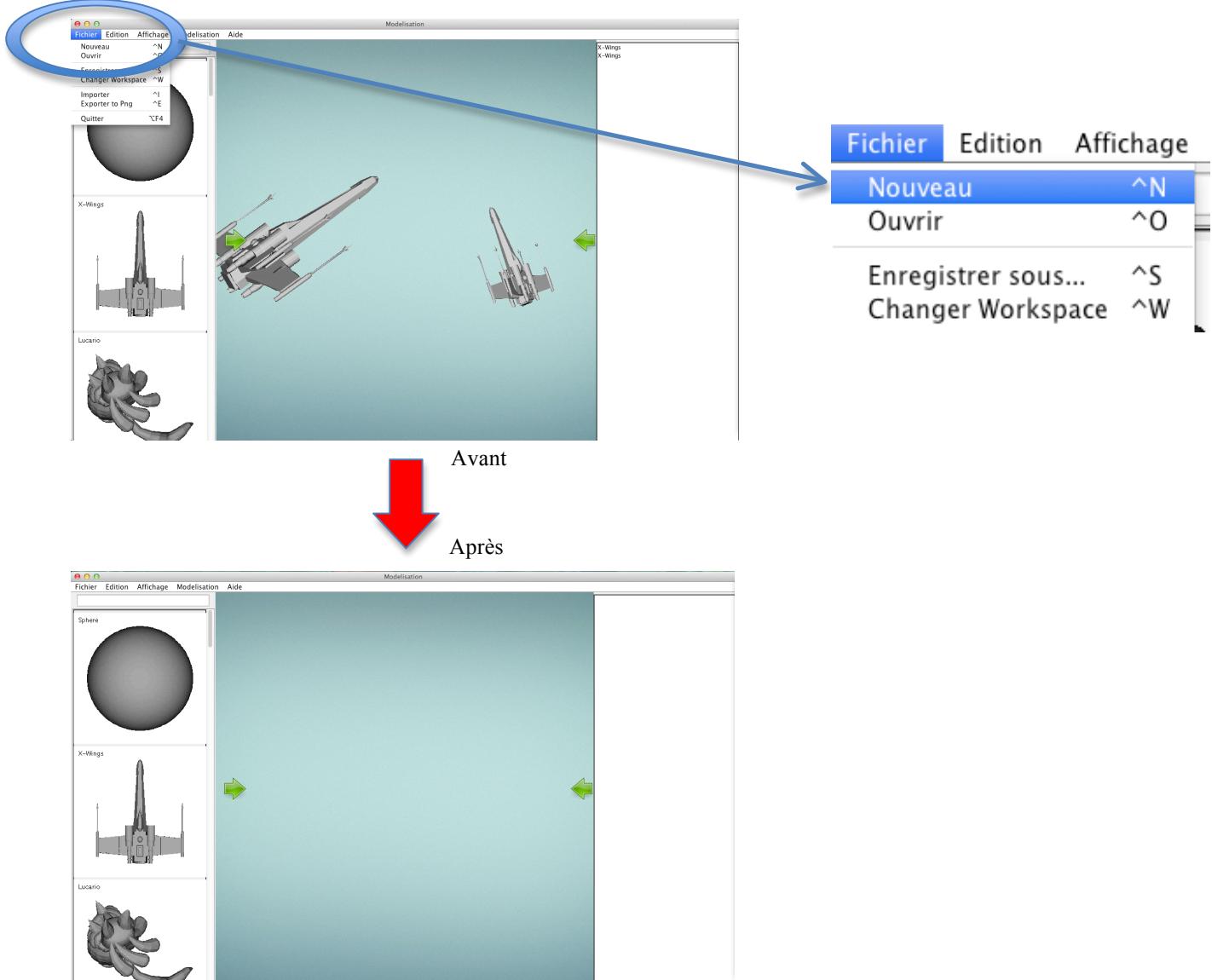
Pour supprimer un modèle (sélectionné), il faut appuyer sur « Suppr » (ou « fn »+« <- » si on a un clavier sans « Suppr »). Il disparaît alors de la barre latérale droite ainsi que de la fenêtre de travail, mais il reste dans la barre latérale gauche qui correspond aux modèles présents dans la base de données du logiciel.

## II. Gestion d'un projet de « Modelisation »

### A. Ouverture d'un projet à partir de « Modelisation »

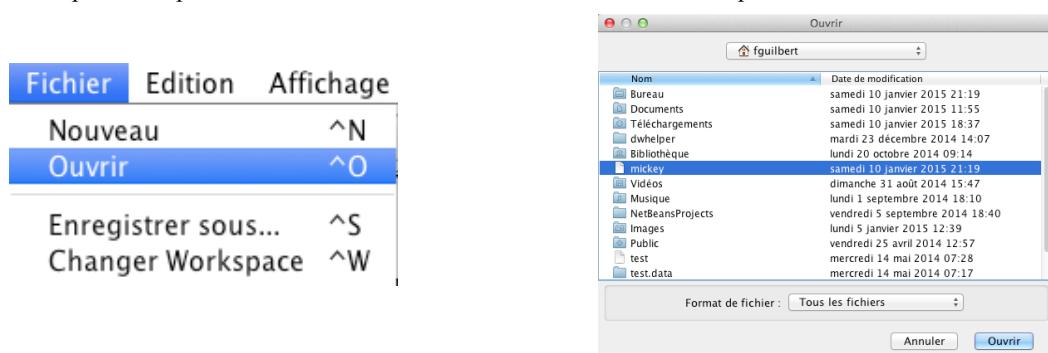
#### 1. Créer un nouveau projet

Le fonctionnalité « Nouveau » de « Fichier » permet d'avoir une fenêtre de travail propre et dégagée.



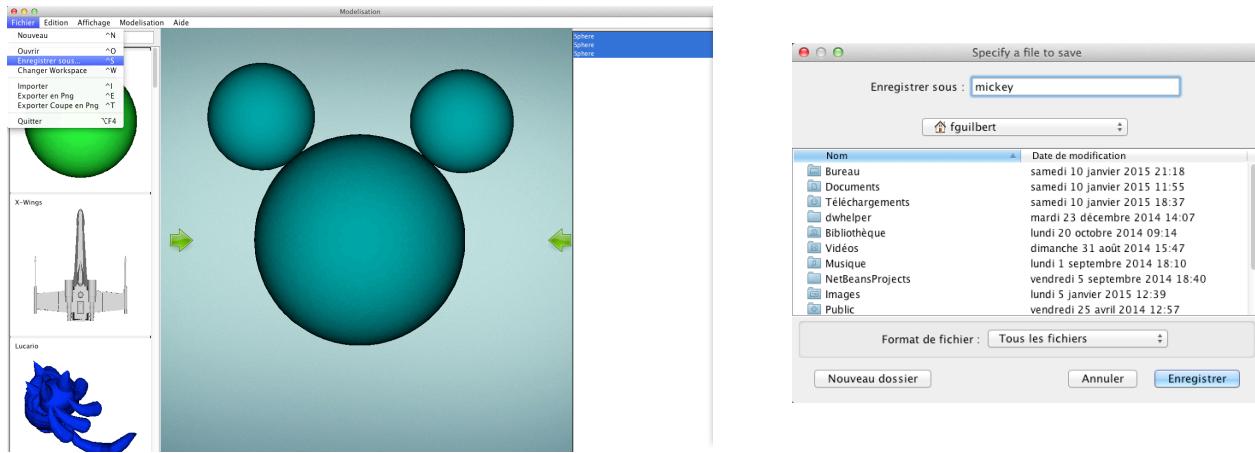
#### 2. Ouvrir un document existant

Vous pouvez reprendre d'anciens travaux en allant dans « Fichier » puis en sélectionnant « Ouvrir ».



## B. Sauvegarder un projet

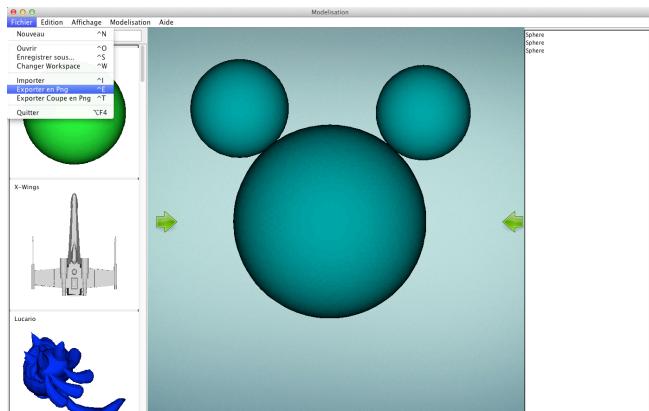
Vous pouvez enregistrer votre fenêtre de travail en allant dans « Fichier », puis en sélectionnant « Enregistrer sous ». Cette méthode pour enregistrer va enregistrer votre atelier de travail avec tous les modèles le composant.



« Changer Workspace » permet d'ouvrir la première fenêtre que vous avez eu en ouvrant le logiciel, donc cela vous permet de changer les ressources sur lesquels vous désirez travailler.

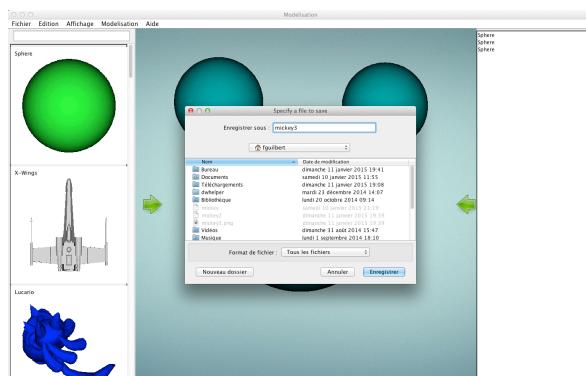
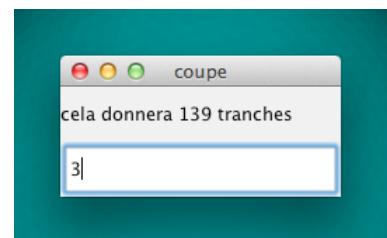
« Importer » vous offre la possibilité de rajouter des modèles gts à la base de données du logiciel. Pour importer les gts, vous pouvez aussi les glisser dans la fenêtre de travail, c'est bien plus pratique.

Quant à « Exporter en Png », cela fait une copie d'écran de votre fenêtre de travail et vous devrez choisir le chemin de son emplacement. L'image est en .png.



« Exporter coupe en png » permet de choisir le nombre de coupe que vous désirez faire sur vos modèles dans la fenêtre de travail, et vous choisissez où mettre ces coupes en png.

Ensuite, vous pourrez constater qu'un dossier a été créé et qu'à l'intérieur, vous avez le nombre de tranches



### III. Gestion d'un modèle

#### A. Commande pratique

##### 1. Édition

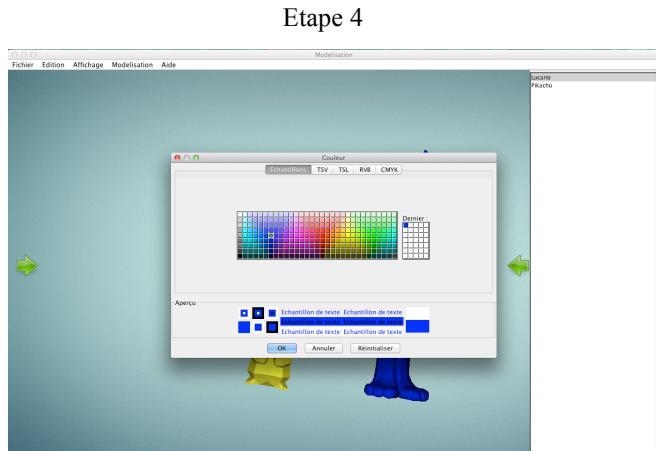
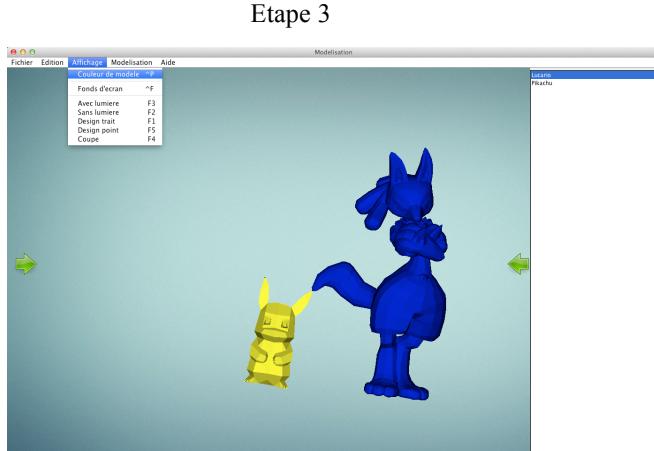
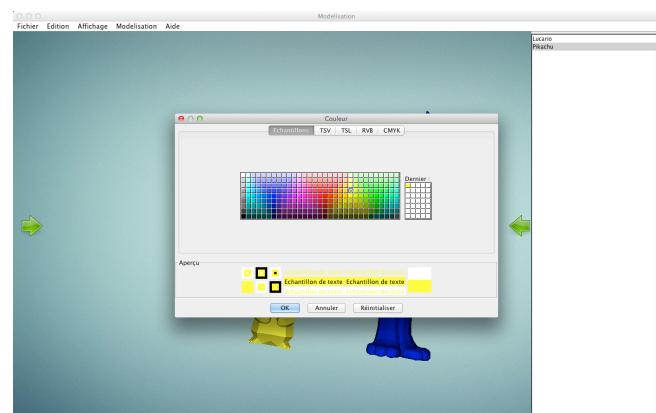
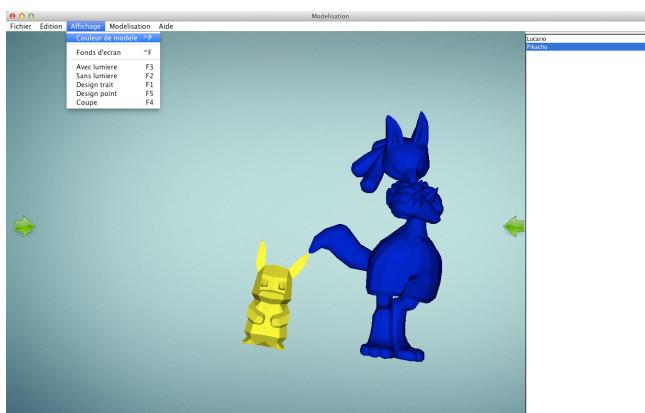
Si vous faites une mauvaise manipulation et que vous souhaitez revenir en arrière, c'est possible. Vous n'avez qu'à sélectionner « Annuler ». Vous pouvez aussi utiliser 'Ctrl'+z'.

A l'inverse, si vous venez de revenir en arrière (un Ctrl z en trop ^^), vous pouvez rétablir votre dernière action en vous servant de « Rétablir ».

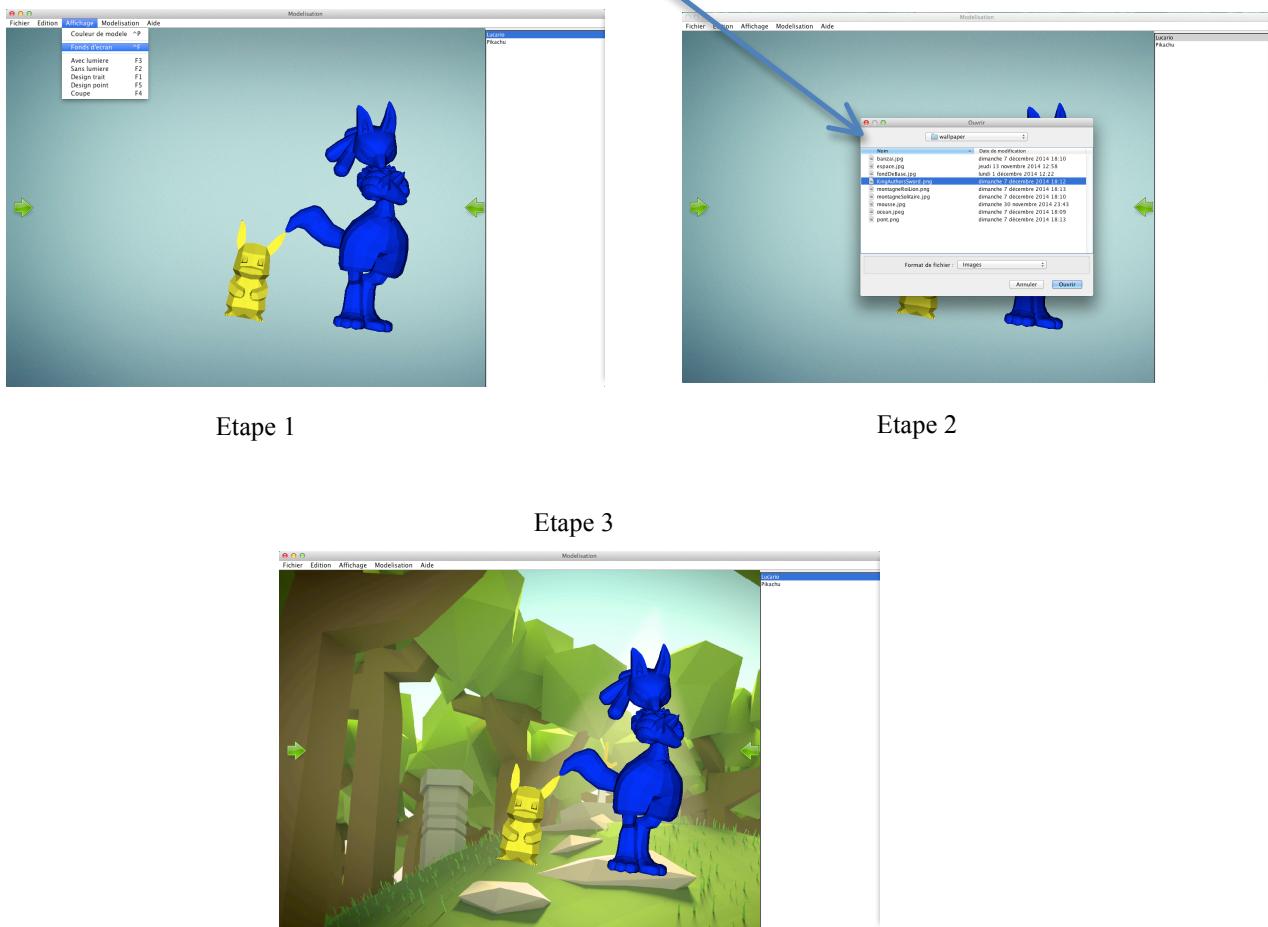
Si il y a un modèle que vous souhaitez dupliquer, vous pouvez « Copier » puis « Coller ». Une fois qu'un modèle est copié, il reste l'élément à coller jusqu'à ce que vous copiez un autre élément. De ce fait, vous pouvez coller plusieurs fois un modèle copié. Les éléments collés se rajoutent automatiquement à la liste de la barre latérale droite.

##### 2. Affichage

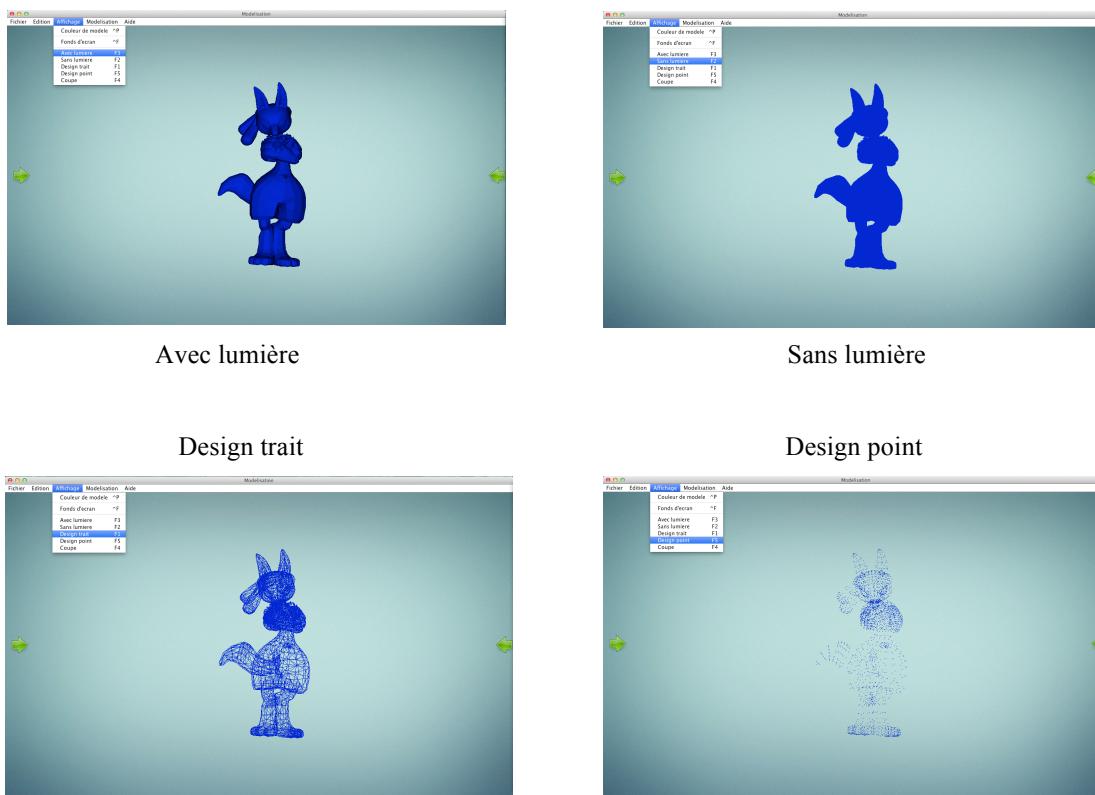
« Couleur de modèle » permet de choisir la couleur du (des) modèle(s) sélectionné(s). Une pop-up apparaît alors à l'écran où l'on peut sélectionner la couleur souhaitée. Appuyer sur « ok » pour valider, « réinitialiser » pour reprendre la couleur d'origine.



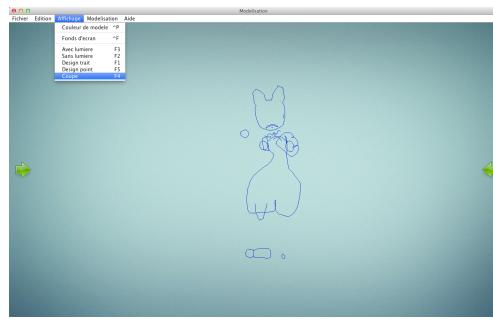
Quand on sélectionne « Fonds d'écrans », une pop-up s'affiche. On choisit alors un fond d'écran déjà présent dans la base de données.



Il y a différents types d'affichage :



## Coupe



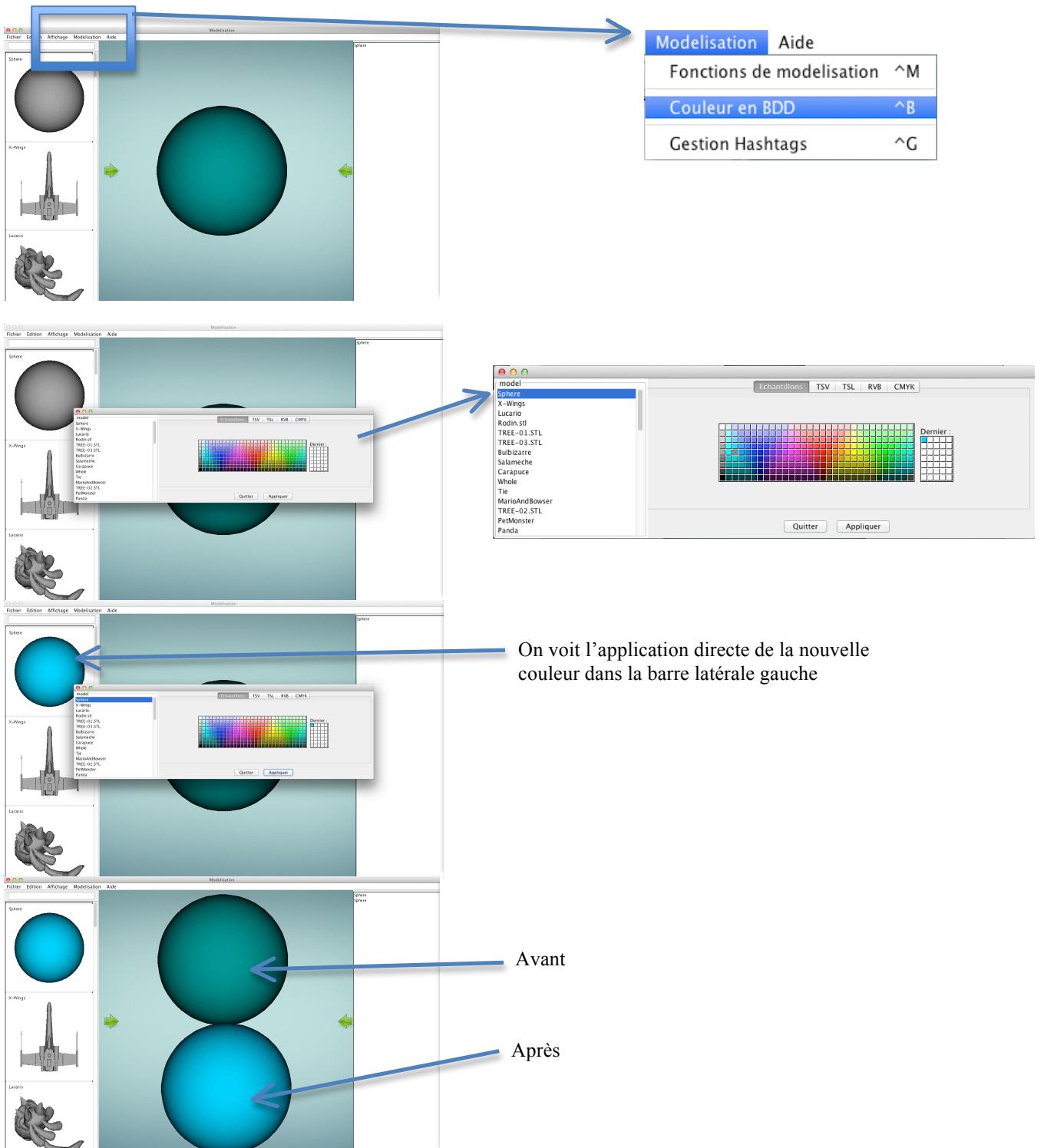
ATTENTION : pour bien visualiser la coupe en tranche, il faut utiliser le « zoom » (la molette de la souris) pour voir la coupe s'effectuer par niveau/par tranche.

## B. Fonctions de modélisation

Lorsque vous sélectionnez « Fonctions de modélisation », une pop-up s'affiche. Dans cette fenêtre, 6 choix s'offrent à vous :

- Rotation X
- Rotation Y
- Rotation Z
- Zoom
- Translation X
- Translation Y

## IV. Gestion de la Base De Données

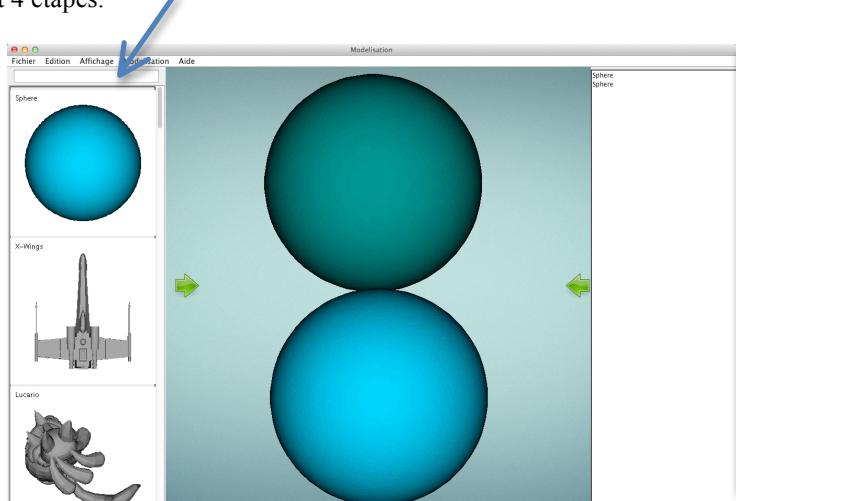


NOTE : Certains modèles vont déjà avoir des couleurs prédéfinies dans la base de données, mais vous pouvez les changer.

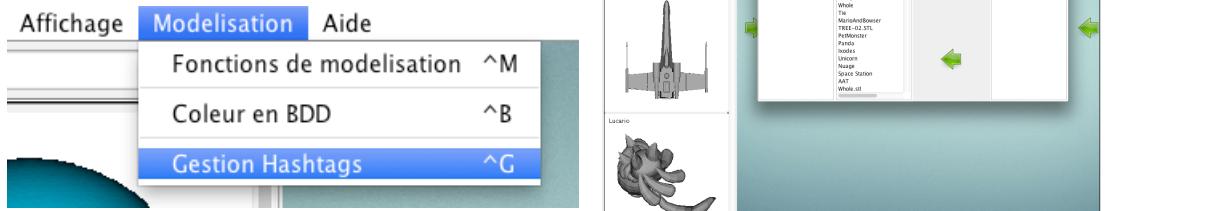
Quant à l'utilisation d'hashtag dans la barre de recherche, on peut en créer, choisir les modèles qui vont correspondre au hashtag. Et tout ça en seulement 4 étapes.

Pour la barre de recherche, on peut taper des hashtags pour trouver des modèles mais rien qu'en rentrant les associations de lettres étant présentes dans le nom du modèle.

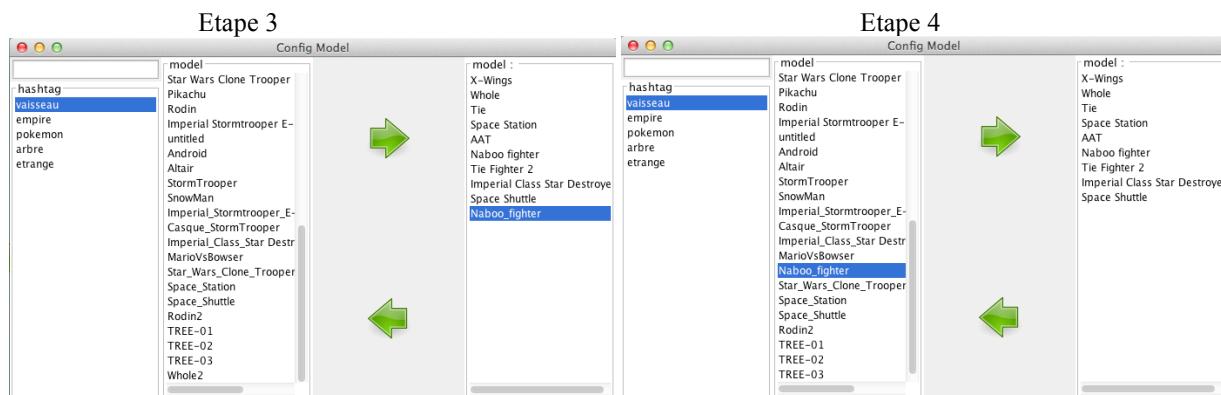
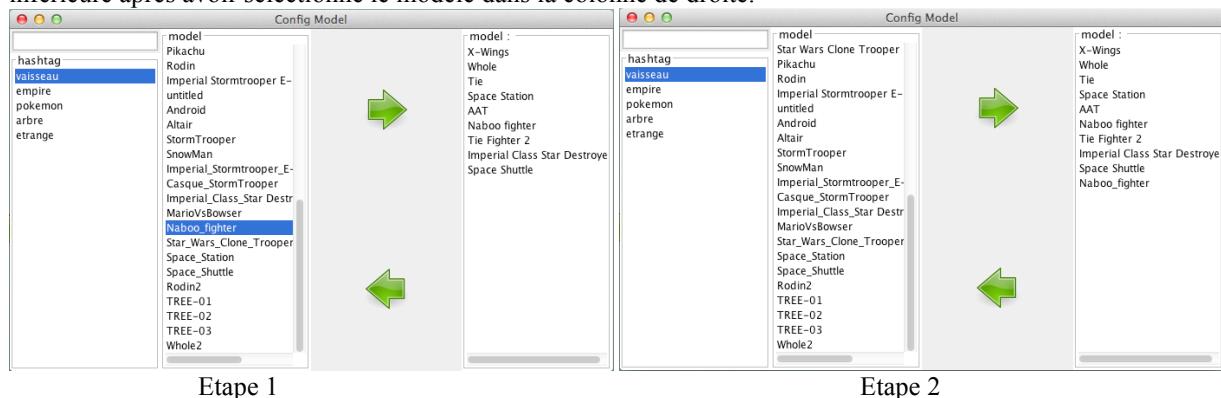
Mais aussi en prenant en compte le nombre de points du modèle avec :  
 < X (X=nombre de points)  
 > X



Pour ouvrir cette fonctionnalité, il faut aller dans « Modelisation » puis sélectionner « Gestion Hashtags ». Une pop-up va alors apparaître.



Pour rentrer un hashtag, il faut le valider grâce à la touche Entrée. De là, on peut sélectionner un hashtag, cela nous affiche les modèles reliés au hashtag. Pour rajouter un modèle au hashtag, on utilise la flèche supérieure, après avoir sélectionné le modèle dans la colonne centrale. Pour retirer le modèle de la liste du hashtag, on se sert de la flèche inférieure après avoir sélectionné le modèle dans la colonne de droite.



## V. Aide

En cas d'incompréhension du logiciel, de questions particulières ou de conseils de conception, vous pouvez joindre les concepteurs du logiciel grâce à la rubrique « Contacts ».

