



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

Réalisé par l'aide technique :  
GUILBERT Florian

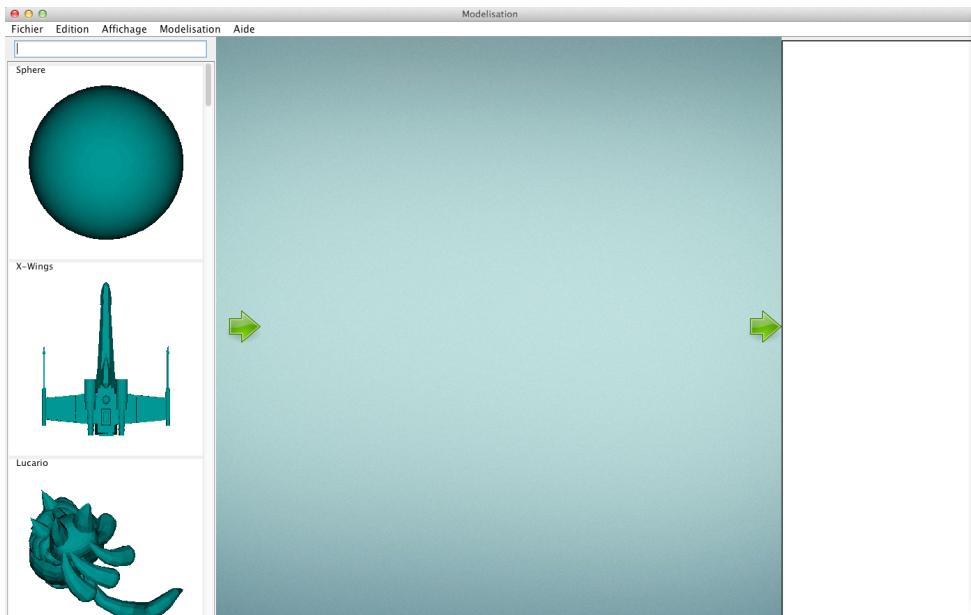


## **Table des matières**

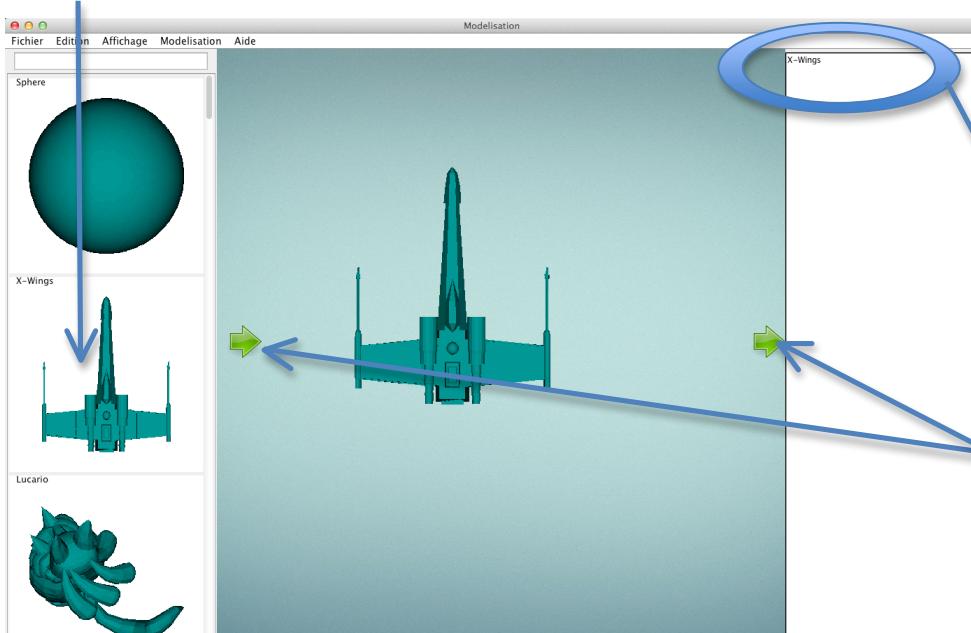
|      |  |   |
|------|--|---|
| I.   | Prise en main de Modelisation .....                      | 3 |
| II.  | Gestion d'un projet de « Modelisation ».....             | 4 |
| A.   | Ouverture d'un projet à partir de « Modelisation » ..... | 4 |
| 1.   | Créer un nouveau projet .....                            | 4 |
| 2.   | Ouvrir un document existant .....                        | 4 |
| B.   | Sauvegarder un projet .....                              | 4 |
| III. | Gestion d'un modèle.....                                 | 6 |
| A.   | Commande pratique.....                                   | 6 |
| 1.   | Édition .....  | 6 |
| 2.   | Affichage .....  | 6 |
| B.   | Fonctionnalités .....                                    | 8 |
| IV.  | Aide .....   | 9 |

## I. Prise en main de Modelisation

Quand vous lancez le logiciel, vous arrivez directement sur la fenêtre de travail.



Certains modèles seront déjà présents dans la base de données du 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.

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

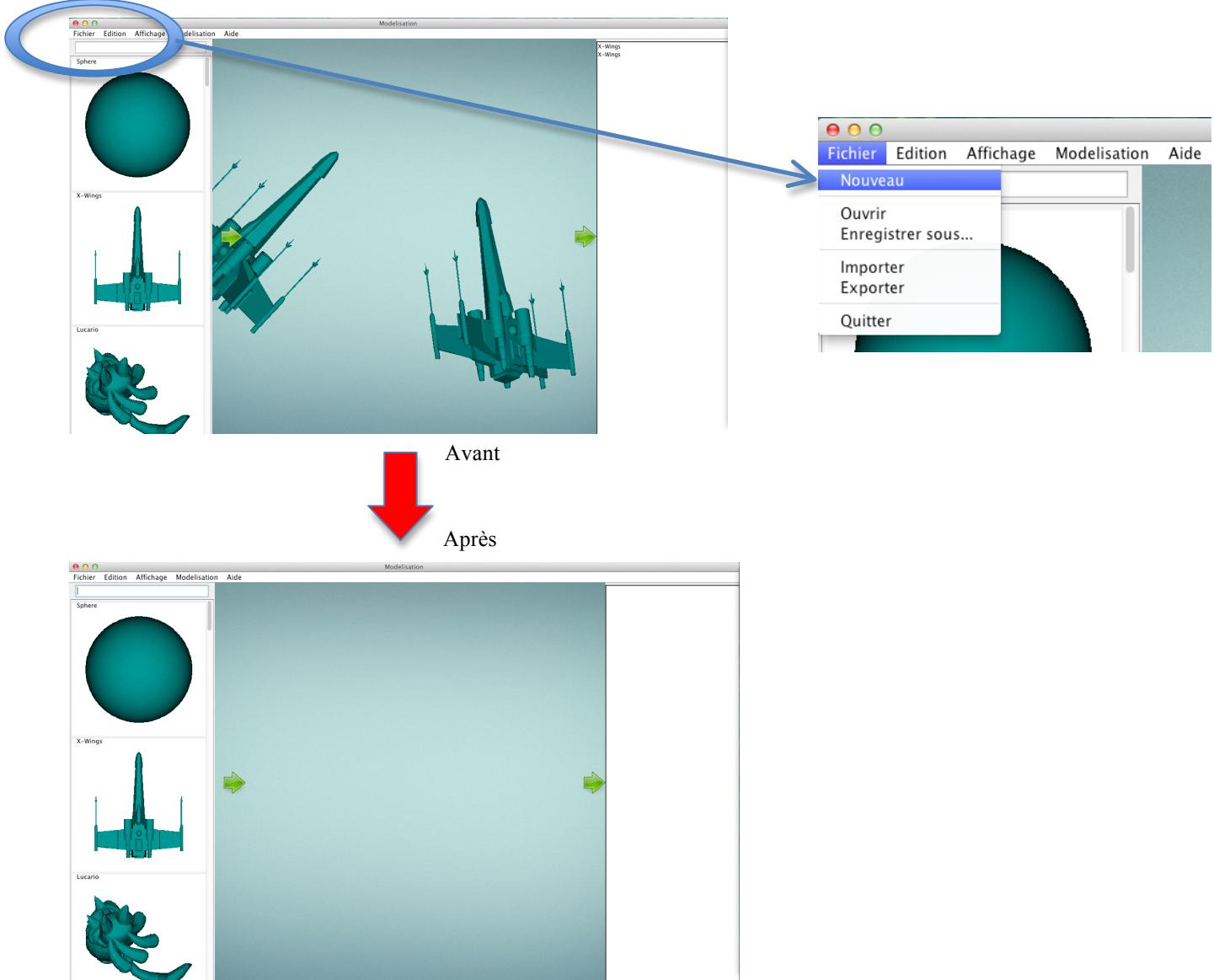
Pour supprimer un modèle (sélectionné), il faut appuyer sur « Suppr » (ou « fn »+« <- » si on a un clavier sans « Suppr »). Il disparaît alors de la barre latérale droite ainsi que de la fenêtre de travail, mais il reste dans la barre latérale gauche qui correspond aux modèles présents dans la base de 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 importer des modèles gts 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 intégrer votre modèle dans la base de données du logiciel. Si vous souhaitez enregistrer votre travail en dehors du logiciel, vous devez aller dans « Fichier », « Exporter ». Et là vous pourrez en .obj ou en .gts// a préciser

La dernière fonctionnalité de la rubrique « Fichier » est la méthode 'propre' de quitter le logiciel.

### 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 ».

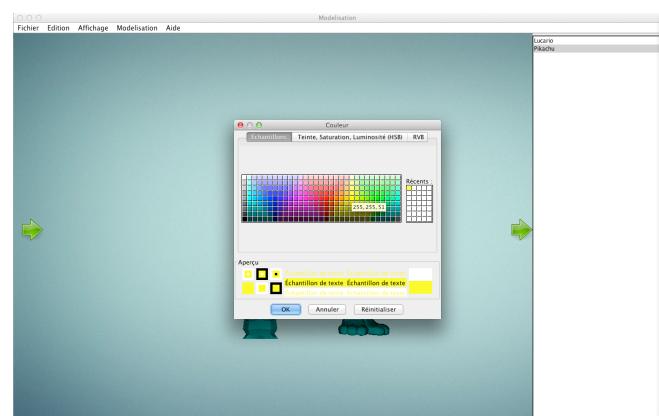
Si il y a un modèle que vous souhaitez dupliquer, vous pouvez « Copier » puis « Coller ». Une fois qu'un modèle est copié, il reste l'élément à coller jusqu'à ce que vous copiez un autre élément. De ce fait, vous pouvez coller plusieurs fois un modèle copié. Les éléments collés se rajoutent automatiquement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

##### 2. Affichage

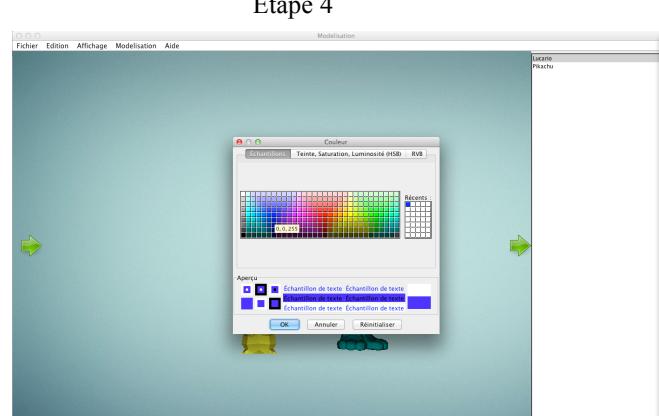
« Couleur de modèle » permet de choisir la couleur du(des) modèle(s) sélectionné(s). Une pop-up apparaît alors à l'écran où l'on peut sélectionner la couleur souhaitée. Appuyer sur « ok » pour valider, « réinitialiser » pour reprendre la couleur d'origine.



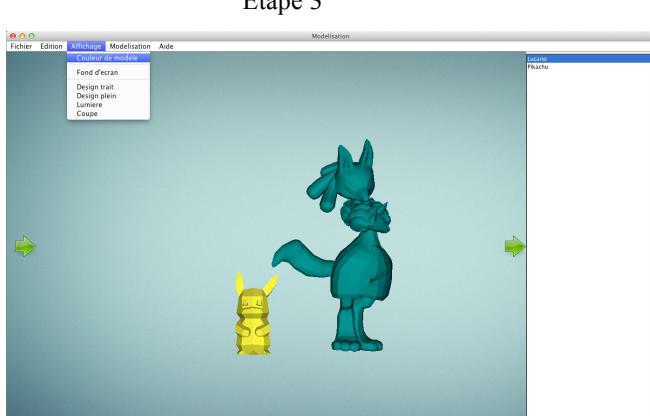
Etape 1



Etape 2

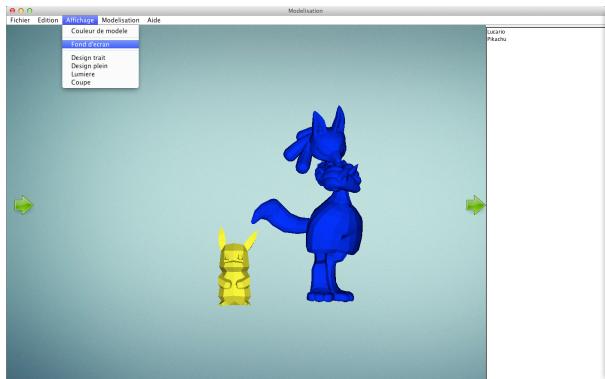


Etape 4

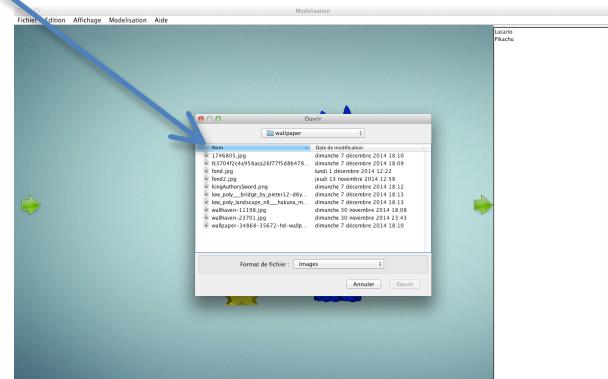


Etape 3

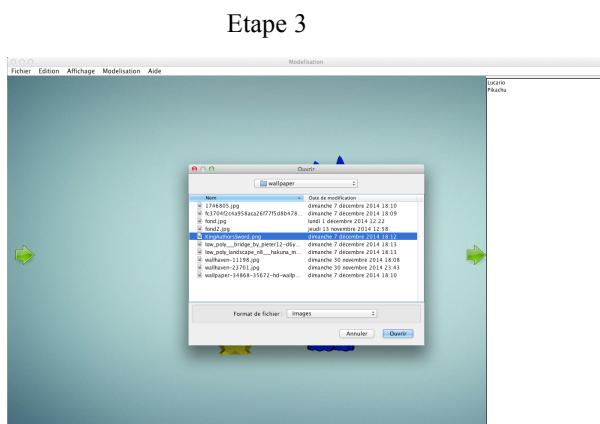
Quand on sélectionne « Fonds d'écrans », une pop-up s'affiche. On choisit alors un fond d'écran déjà présent dans la base de données.



Etape 1



Etape 2



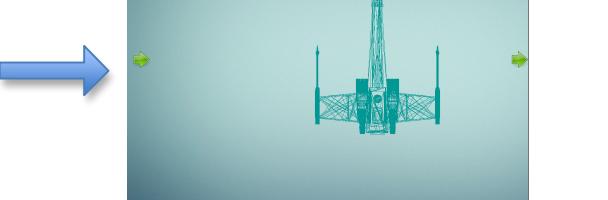
Etape 3



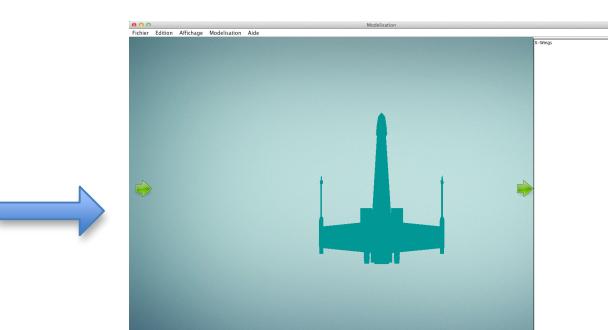
Etape 4

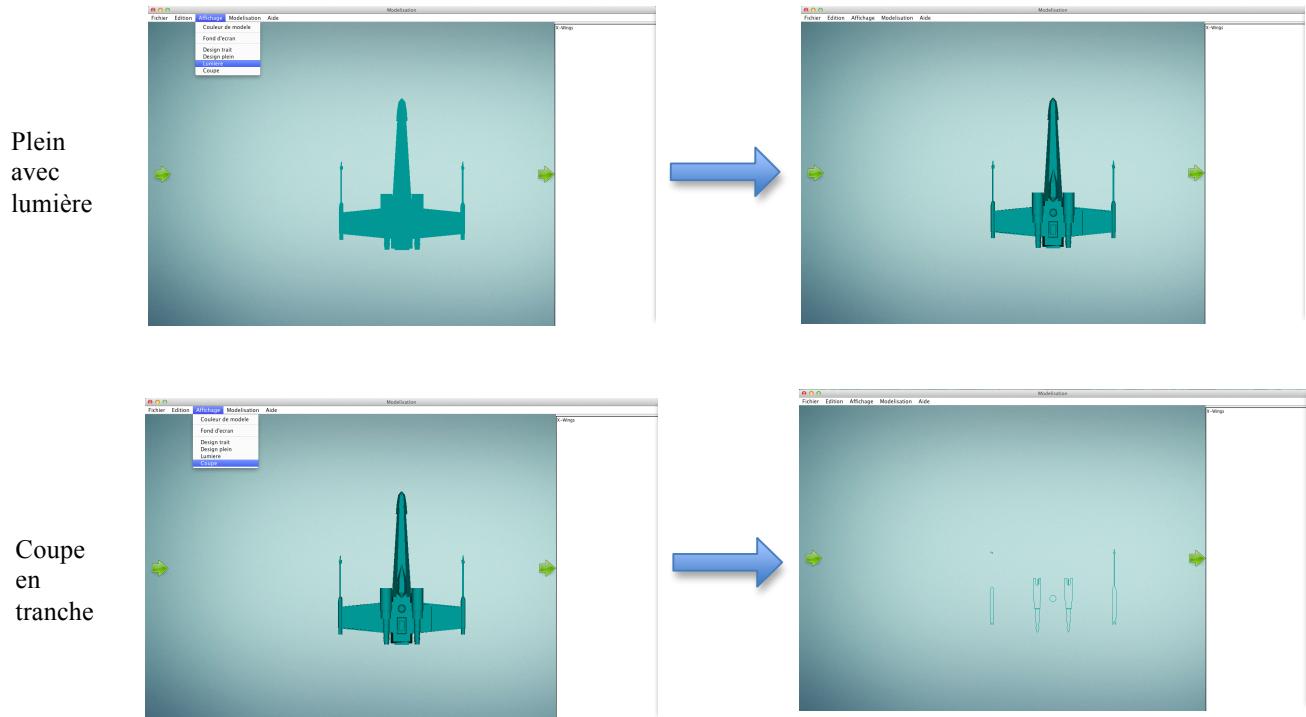


Trait



Plein





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. Fonctionnalités

## IV. 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 ».

