Manuel d’utilisation de l’éditeur theBall

La touche « TAB » permet d’afficher/masquer ces raccourcis dans l’éditeur.

# F1 : Mode entités

Le mode entités vous permet de placer les objets de la carte, et il en existe trois types :

* Statique : représente le terrain de jeu
* Dynamique : Agis au contact sur le comportement de la balle
* Item : permet de donner des bonus, munition, armes et santé

## Touche de clavier

* **C** : Cloner la sélection
* **Suppr** : Supprimer la sélection
* **S** : Créer une entité statique depuis un fichier .obj
* **D + J :** Créer un Jumper
* **D + T** : Créer un Téléporteur
* **T + L** : Créer un Item de santé
* **T + A** : Créer un Item de munition
* **T + S** : Créer un Item Super-Life
* **T + F** : Créer un Item Fatal-Shot
* **T + I** : Créer un Item de Finder
* **T + H** : Créer un Item de Shotgun
* **T + H** : Créer un Item de Bomb
* **SHIFT :** Déplacer la sélection horizontalement avec la souri
* **SHIFT + ALT** : Déplacer la sélection verticalement avec la souri
* **SHIFT + [AZ]** : Rotation X
* **SHIFT + [QS]** : Rotation Y
* **SHIFT + [WX**] : Rotation Z
* **SHIFT + F** : Mettre le milieu de la sélection au sol
* **SHIFT + F + ALT** : Mettre le bas de la sélection au sol
* **SHIFT + G** : Mettre dans la grille

# F2 : Mode lumière

Le mode lumière permet de placer les lumières sur la carte et il existe de type de lumière :

* Ponctuelle : émet de puis un point a 180° (ex : ampoule)
* Directionnelle : émets vers une direction (ex : soleil)

## Touche de clavier

* **P** : créé une lumière ponctuelle
* **D** : créé une lumière directionnelle
* **Suppr** : Supprimer la lumière
* **SHIFT** : Déplacer la lumière horizontalement avec la sourie, pour les lumières directionnelles, ca direction est la position du curseur relative au centre de la carte
* **SHIFT + ALT** : Déplacer la lumière verticalement avec la sourie, pour les lumières directionnelles, la hauteur est la position du curseur relative par apport a la hauteur de l’écran

# F5 : Mode skybox

Le mode skybox permet de spécifier les textures à appliquer au ciel à l’aide de l’interface graphique pour donner l’illusion de profondeur.

# F6 : Mode brouillard

Le mode brouillard (fog) permet d’appliquer du brouillard à la scène à l’aide de l’interface graphique .

# F7 : Mode musique

Le mode musique permet de spécifier un fichier audio joué en boucle pendant le tout la partie.

## Touche de clavier

* **Espace** : Lancer/arrêter la musique
* **Suppr** : Désactiver la musique pour la carte