

1 Commandes de base

a) Lettres grecques oubliées

<code>\Mu</code>	M	Le μ grecque majuscule
------------------	---	----------------------------

b) Mise en forme du texte

<code>\gras{mon texte}</code>	mon texte	Mettre le texte en gras (identique à textbf)
<code>\bouton{Mon texte}</code>	MON TEXTE	Fait un bouton (pour représenter une icône, par exemple)

2 Maths générales

<code>\R</code>	\mathbb{R}	Ensemble des réels
<code>\ssi</code>	si et seulement si	
<code>\indiceGauche{i}{X}</code>	${}_iX$	Indice à gauche
<code>\exposantGauche{i}{X}</code>	iX	Exposant à gauche
<code>\transposee{M}</code>	tM	Symbole transposée
<code>\fonction{f}{x}</code>	$f(x)$	Met en forme une fonction
<code>\f{g}{x}</code>	$g(x)$	Raccourci de <code>\fonction</code>
<code>\deriv{f}{t}</code>	$\frac{df}{dt}$	Dérivation
<code>\deriv[R]{f}{t}</code>	$\left[\frac{df}{dt}\right]_R$	Dérivation dans un repère
<code>\angle{ABC}</code>	\widehat{ABC}	Met en forme un angle (remplace le symbole angle)
<code>\couple{A}{B}</code>	(A, B)	Couple d'objets
<code>\triplet{A}{B}{C}</code>	(A, B, C)	Triplet d'objets
<code>\quadruplet{A}{B}{C}{D}</code>	(A, B, C, D)	Quadruplet d'objets
<code>\segment{AB}</code>	$[AB]$	Segment
<code>\droite{AB}</code>	(AB)	Droite

3 Analyse fonctionnelle

<code>\MO</code>	matière d'œuvre	
<code>\VA</code>	valeur ajoutée	

4 Asservissements

<code>\TOR</code>	tout-ou-rien	
<code>\L</code>	\mathcal{L}	Symbole de Laplace (ancien L barré)

5 Vecteurs

a) Commandes de base

<code>\vecteur{V}</code>	\vec{V}	écriture de base d'un vecteur
<code>\vecteurIndice{V}{i},</code>	\vec{V}_i	vecteur avec un indice. Si l'indice est un espace, alors le vecteur redevient classique
<code>\vecteurChamp{OP}{t}</code>	$\overrightarrow{OP_{(t)}}$	combinaison entre <code>\vecteur</code> et <code>\fonction</code>
<code>\bipoint{A}{B}</code>	\overline{AB}	Bipoint.

b) Espaces

(Le nom des espaces commence toujours par un "e")

<code>\eAffine</code>	\mathcal{E}^3	Espace Affine de dimension 3.
<code>\eAffine[n]</code>	\mathcal{E}^n	Espace Affine de dimension n.
<code>\eVectoriel</code>	E^3	Espace Vectoriel de dimension 3.
<code>\eVectoriel[n]</code>	E^n	Espace Vectoriel de dimension n.

c) Représentation des vecteurs

<code>\vColonne{x}{y}{z}</code>	$\begin{Bmatrix} x \\ y \\ z \end{Bmatrix}$	Vecteur colonne (sans la base).
<code>\vColonne[B]{x}{y}{z}</code>	$\begin{Bmatrix} x \\ y \\ z \end{Bmatrix}_B$	Vecteur colonne (avec base).

d) Opérateurs vectoriels

<code>\norme{X}</code>	$\ X\ $	Norme.
<code>\abs{X}</code>	$ X $	Valeur absolue / module.
<code>\prodMixte{A}{B}{C}</code>	$(A \wedge B) \cdot C$	Produit mixte.
<code>\doubleProdVect{A}{B}{C}</code>	$A \wedge (B \wedge C)$	Double produit vectoriel

e) Vecteur Pré-fabriqués

(Tous les noms de vecteur commencent par la lettre "v")

<code>\vNul</code>	$\vec{0}$	Vecteur Nul
<code>\vPreFab{U}</code>	\vec{U}	Vecteur qui permet de choisir entre un vecteur ou un champ (Certains vecteurs héritent de ça)
<code>\vPreFab[M]{U}</code>	$\vec{U}_{(M)}$	Vecteur qui permet de choisir entre un vecteur ou un champ (Certains vecteurs héritent de ça)
<code>\ve{i}</code>	\vec{e}_i	Vecteurs e...
<code>\ve1</code>	\vec{e}_1	(valable pour tous chiffres $\vec{e}_2, \vec{e}_3, \dots$)
<code>\vex</code>	\vec{e}_x	
<code>\vey</code>	\vec{e}_y	
<code>\vez</code>	\vec{e}_z	
<code>\vu</code>	\vec{u}	
<code>\vu[M]</code>	$\vec{u}_{(M)}$	
<code>\vv</code>	\vec{v}	
<code>\vv[M]</code>	$\vec{v}_{(M)}$	
<code>\vw</code>	\vec{w}	
<code>\vw[M]</code>	$\vec{w}_{(M)}$	
<code>\vU</code>	\vec{U}	
<code>\vU[M]</code>	$\vec{U}_{(M)}$	
<code>\vV</code>	\vec{V}	
<code>\vV[M]</code>	$\vec{V}_{(M)}$	
<code>\vW</code>	\vec{W}	
<code>\vW[M]</code>	$\vec{W}_{(M)}$	
<code>\vOM</code>	\vec{OM}	
<code>\vOM[M]</code>	$\vec{OM}_{(M)}$	
<code>\vOP</code>	\vec{OP}	
<code>\vOP[M]</code>	$\vec{OP}_{(M)}$	
<code>\vOP</code>	\vec{OP}	(identique à <code>\vOP</code>)
<code>\vOP[M]</code>	$\vec{OP}_{(M)}$	

f) Bases

<code>\B</code>	\mathcal{B}	Symbole de base.
<code>\Bxyz</code>	$(\vec{e}_x, \vec{e}_y, \vec{e}_z)$	Base x y z
<code>\Buvw</code>	$(\vec{u}, \vec{v}, \vec{w})$	Base u v w

6 Torseurs

a) Globalement

<code>\T</code>	\mathcal{T}	Symbole torseur.
<code>\torseur{X}</code>	$\{X\}$	Torseur X.
<code>\tT</code>	$\{\mathcal{T}\}$	Torseur \mathcal{T}

b) Éléments de réduction

<code>\M</code>	\mathcal{M}	“M” de moment
<code>\resultante</code>	$\vec{R}_{(\mathcal{T})}$	Résultante (générique) du torseur ($\{\mathcal{T}\}$ par défaut)
<code>\resultante[1/2]</code>	$\vec{R}_{(1/2)}$	Résultante (générique)
<code>\moment{A}</code>	$\vec{\mathcal{M}}_{A(\mathcal{T})}$	Moment au point A du torseur ($\{\mathcal{T}\}$ par défaut)
<code>\moment[1/2]{A}</code>	$\vec{\mathcal{M}}_{A(1/2)}$	Moment au point A
<code>\torseurLigne{A}{\vu}{\vv}</code>	$\left\{ \begin{matrix} \vec{u} \\ \vec{v} \end{matrix} \right\}_A$	torseur ligne
<code>\tLigne{A}{\vu}{\vv}</code>	$\left\{ \begin{matrix} \vec{u} \\ \vec{v} \end{matrix} \right\}_A$	raccourci de <code>\torseurLigne</code>
<code>\torseurColonne{A}{X}{Y}{Z}{L}{M}{N}{R}</code>	$\left\{ \begin{matrix} X & L \\ Y & M \\ Z & N \end{matrix} \right\}_{A,R}$	Torseur colonne
<code>\tColonne{A}{X}{Y}{Z}{L}{M}{N}{R}</code>	$\left\{ \begin{matrix} X & L \\ Y & M \\ Z & N \end{matrix} \right\}_{A,R}$	Raccourci de <code>\torseurColonne</code>

c) Opérateurs

<code>\automoment</code>	$a_{(\mathcal{T})}$	Automoment (par défaut de $\{\mathcal{T}\}$)
<code>\automoment[1/2]</code>	$a_{(1/2)}$	Automoment

7 cinématique

<code>\V</code>	\mathcal{V}	Symbole du torseur cinématique
<code>\tCinematique{1}{2}</code>	$\{\mathcal{V}_{(1/2)}\}$	Torseur cinématique
<code>\tV{1}{2}</code>	$\{\mathcal{V}_{(1/2)}\}$	Raccourci de <code>\tCinematique</code>


8 Les boîtes

a) Définitions :


```

\begin{definition}[Titre optionnel]
Ma définition
\end{definition}

```


 **Définition 1 : *Titre optionnel***
 | Ma définition

```
\begin{definitions}[Titre optionnel]
\item définition 1
\item définition 2
\end{definitions}
```


 **Définitions 2 : *Titre optionnel***
 | – définition 1
 | – définition 2

b) **Remarques :**

```
\begin{remarque}[Titre optionnel]
Ma remarque
\end{remarque}
```


 **Remarque 1 : *Titre optionnel***
 | Ma remarque

```
\begin{remarques}[Titre optionnel]
\item première remarque
\item deuxième remarque
\end{remarques}
```

 **Remarques 2 : *Titre optionnel***
 | – première remarque
 | – deuxième remarque


c) **Attention :**

```
\begin{attention}[Titre optionnel]
Il faut faire attention !
\end{attention}
```

 **Attention : *Titre optionnel***
 | Il faut faire attention

d) **Important :**

```
\begin{important}[Titre optionnel]
Chose importante.
\end{important}
```

 **Important : *Titre optionnel***
 | Chose importante.