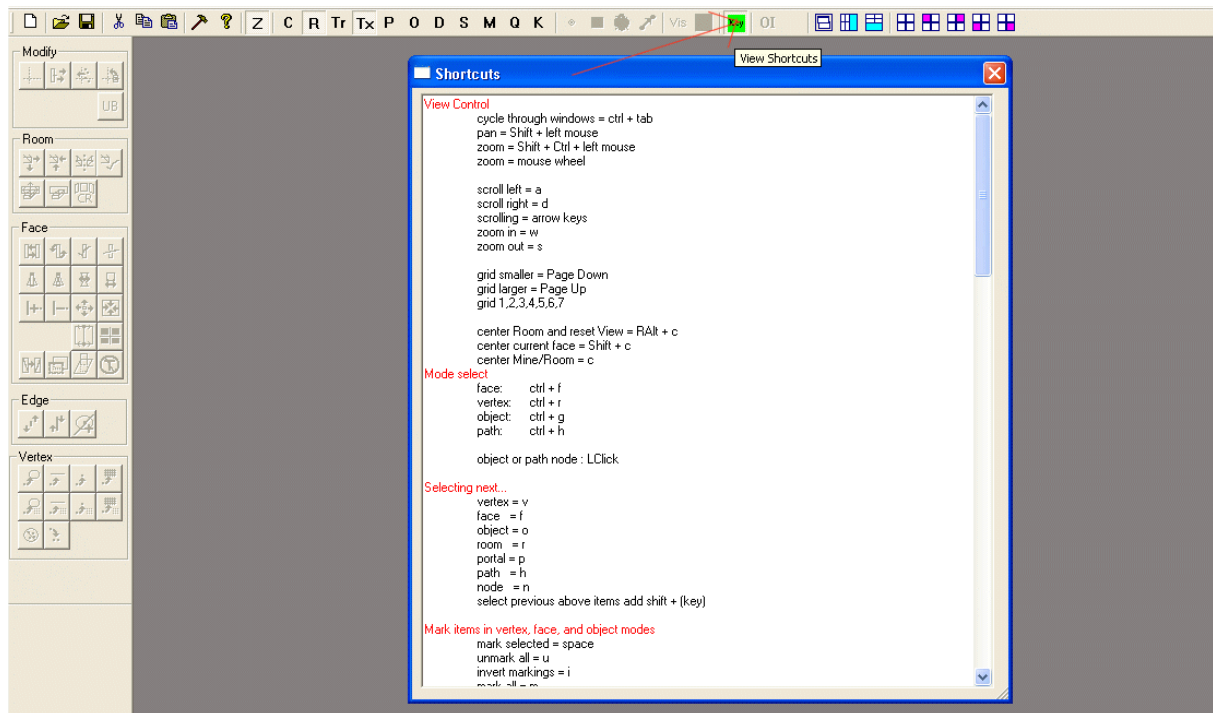


Touches de raccourcis du D3Edit (v1.0) ATAN

Comme d'habitude, vous ne vous rappelez plus quelle est la bonne touche?
Appuyez sur le bouton 'Key' de la barre d'outils du D3Edit, et voilà.. ;)



Contrôle de la Vue :

cycle les fenêtres = ctrl + tab
panoramique = Maj + clic gauche
zoom = Maj + Ctrl + clic gauche
zoom = roulette de la souris

Faire défiler vers la gauche = a
Faire défiler vers la droite = d
Faire défiler = touches fléchées
zoom avant = w
zoom arrière = s

Resserrer la grille = Bas de Page
Elargir la grille = Haut de Page
grille 1,2,3,4,5,6,7

centrer la pièce et réinitialiser la vue = Alt Gr + c
centrer la face courante = Ctrl+Maj + c
centrer la mine/pièce = c
Focaliser la caméra sur la face courante = Maj + c

Sélection du mode :

face: ctrl + f
sommet: ctrl + r
objet: ctrl + g
chemin: ctrl + h
Basculer Sommet / Face: Tab
objet ou noeud de chemin : Clic gauche

Sélectionner le/la ... suivant/te :

sommet = v
face = f
objet = o
pièce = r
portail = p
chemin = h
noeud = n
sélectionner l'item précédent parmi ceux énumérés ci-dessus avec Maj + (touche)

Marquer les items en mode sommet, face ou objet :

marquer le sélectionné = espace
dé-marquer tout = u
inverser le marquage = i
marquer tout = m
marquer en vue Monde (World) = m

Marquage de plusieurs items :

Une diagonale de rectangle tracée avec la souris autour des sommets ou des faces
marquera tout ce qui est à l'intérieur du rectangle.
alt + tracer une diagonale de rectangle pour dé-marquer

Modifier les items :

Faire bouger les items marqués (sommets, faces, objets, noeuds dans les vues 2D)

déplacer = maj + touche fléchée
touches du pavé numérique utilisées :
gauche = 4
droite = 6
haut = 8
bas = 2
faire tourner vers la gauche = 1
faire tourner vers la droite = 3
faire pivoter un objet sur la droite = 7
faire pivoter un objet sur la gauche = 9
Faire tourner autour du sommet courant = CTRL+PavNum1 / CTRL+PavNum3
Faire tourner autour du centre de la face courante = CTRL+ALT+PavNum1 / CTRL+ALT+PavNum3
Déplacer un item parallèlement à l'arête courante = CTRL+PavNumPLUS / MOINS
Déplacer un item parallèlement à la normale de la face courante = CTRL+ALT+PavNumPLUS / MOINS

Sommets :

insérer un sommet (en mode sommet) = Ins
Faire tourner autour du sommet courant = CTRL+PavNum1/ CTRL+NUMPAD3
Faire tourner autour du centre de la face courante = CTRL+ALT+PavNum1/ CTRL+ALT+PavNum3
Copier les sommets marqués = ctrl + c
Coller les sommets = ctrl + v
Coller les sommets au dessus (des items copiés) = ctrl + maj + v
Marquer tous les sommets d'une face = ctrl + m

Faces :

n = retourner les faces marquées
copier une face = ctrl + c
coller la face = ctrl + v
coller au dessus (des items copiés) = ctrl + maj + v
insérer une face (face mode) = ins
insérer une face (mode sommet) = maj + ins
combinaison des faces coplanaires = CTRL+MAJ+CLIC
propager l'alignement de la texture = CTRL+CLIC
centrer la face courante = Maj + c
Marquer toutes les faces accessibles depuis la face courante = PavNum0
Marquer tous les sommets des faces marquées : ctrl + m

Objets :

Focaliser la caméra sur l'objet = CTRL+ Maj+G

Fenêtre Ortho :

Faire tourner autour du sommet courant = CTRL+PavNum1/ CTRL+PavNum3

Faire tourner autour du centre de la face courante = CTRL+ALT+PavNum1/ CTRL+ALT+PavNum3

Fenêtre Niveau :

Assigner le mouvement de déplacement/rotation de l'objet à l'axe X = ALT+X

Assigner le mouvement de déplacement/rotation de l'objet à l'axe Y = ALT+Y

Assigner le mouvement de déplacement/rotation de l'objet à l'axe Z = ALT+Z

Déplacer l'objet selon l'axe courant dans le sens positif = ALT+FlècheHaut

Déplacer l'objet selon l'axe courant dans le sens négatif = ALT+FlècheBas

Faire tourner l'objet autour de l'axe courant dans le sens positif = ALT+FlècheGauche

Faire tourner l'objet autour de l'axe courant dans le sens négatif = ALT+FlècheDroite

Pièces :

Faire bouger une pièce placée

Faire Tourner = alt + souris

Faire glisser = alt + ctrl + souris

Arrêter le mouvement = alt

Faire tourner : PavNum1/PavNum3

Déplacer vers le haut/bas : PavNum8/PavNum2

Déplacer vers la gauche/droite : PavNum4/PavNum6

Pas : PavNum+/PavNum-

Centrer la pièce et réinitialiser la Vue = AltGr + c

Centrer la mine/pièce = c

Textures :

resserre la texture = <

étirer la texture = >

faire tourner la texture du terrain de 90° = < / >

Prélever la texture du terrain = ClicGauche

Terrain:

faire tourner la texture du terrain de 90° = < / >

replacer toutes les cellules du terrain correspondant à la cellule courante = CTRL+Maj+ALT+ClicGauche

Appliquer la texture courante aux cellules sélectionnées = ALT+Maj+ClicGauche

sélectionner/désélectionner la cellule courante = ALT+ClicGauche

sélectionner/désélectionner le satellite suivant (Haut) = b / Maj + b

sélectionner/désélectionner le satellite suivant (horizon)= x / Maj + x

appliquer la texture courante à la cellule = Maj+ClicGauche

Noeuds :

Focaliser la caméra sur le noeud courant = Maj+D

sélectionner le noeud = ClicGauche

Chemins du jeu :

Fenêtre Ortho :

Créer un nouveau chemin = Maj+INS

Insérer un noeud de jeu = INS

détruire le noeud de jeu = Suppr

Cycle les noeuds de jeu = N / Maj + N

Cycle les chemins = H / Maj + H

détruire le chemin = détruire le dernier noeud de ce chemin de jeu

Autres :

sauvegarder la Pièce = ctrl + s

sauvegarder le Niveau = ctrl + alt + s