

# MÉMO POUR WINGS 3D

CAMERA		SELECTION	
Alt + LMB Drag	Tumble (= Rotation caméra)	Ctrl + A	Select All
Alt + MMB Drag	Track (= Translation caméra)	Space	Unselect All
Alt + RMB Drag	Dolly (= Zoom caméra)	I	Select Similar
MMB Scroll	Alternative pour Dolly	+	Grow Selection
Arrow Keys	Alternative pour Track	-	Shrink Selection
R	Reset Camera	Shift + Ctrl + I	Inverse Selection
A	Aim at Selection Center	L	Select Edge Loop
Shift + A	Aim + Maximize Size	Alt + L	Grow Loop Selection
X	Align Camera on X	Alt + Ctrl + L	Shrink Loop Selection
Shift + X	Align Camera on -X	G	Select Edge Ring
Y	Align Camera on Y	Alt + G	Grow Ring Selection
Shift + Y	Align Camera on -Y	Alt + Ctrl + G	Shrink Ring Selection
Z	Align Camera on Z		
Shift + Z	Align Camera on -Z		
MODES		OPERATEURS (modes utilisables)	
O	Orthographic/Perspective Modes	Move (B/F/E/V)	
W	Wireframe/Shade Modes	Shift (B/F/E/V)	
Tab	Flat/Smooth Shading Modes	Rotate (B/F/E/V)	
Shift + Tab	Smooth/Rough Preview Modes	Scale Uniform/Axial/Radial (B/F/E/V)	
B	Body Edition Mode	Delete (B) / Dissolve/Collapse (F/E/V)	
F	Face Edition Mode	Combine/Separate/Duplicate (B)	
E	Edge Edition Mode	Flip/Cleanup (B)	
V	Vertex Edition Mode	Tighten/Weld (B/V)	
VALEURS NUMÉRIQUES			
Drag	Modification des valeurs à la souris	Extrude/Bevel/Flatten (F/E/V)	
Shift + Drag	Idem mais arrondi des valeurs à 1.0	Sweep/Bump/Lift/Extract (F)	
Ctrl + Drag	Idem mais arrondi des valeurs à 0.1	Inset/Intrude/Bridge (F)	
Ctrl + Shift + Drag	Idem mais arrondi des valeurs à 0.01	Crease/Slide/Circularize/Cut (E)	
Tab	Saisie directe des valeurs au clavier	Deform/Inflate/Bend (V)	
		Connect (E/V)	
		Smooth (B/F)	
		UV Mapping (B/F)	

# CONFIG POUR LINUX XFCE

**IMPORTANT** : Avec le gestionnaire de fenêtres XFCE sous Linux, certains raccourcis clavier sont en conflit avec ceux utilisés par Wings3D, il faut donc effectuer les modifications suivantes sur la configuration de XFCE :

- Cliquer sur le bouton **Application** et ouvrir le menu **Paramètres**
- Dans le menu **Paramètres**, cliquer sur l'entrée **Peaufinage des fenêtres**
- Dans le popup qui apparaît, cliquer sur l'onglet **Accessibilité**
- Chercher la ligne "**Touches pour saisir et déplacer**" et remplacer **Alt** par **None** dans la case à droite

# CONFIG POUR WINGS 3D

**IMPORTANT** : Pour que les raccourcis de la caméra fonctionnent comme indiqué ci-dessus, il faut commencer par modifier certains paramètres de configuration pour le logiciel Wings3D :

- Dans le menu **Edit**, cliquer sur l'entrée **Preferences**

**Note** : Sur MacOS, le bouton **Preferences** se trouve sur le menu principal, pas dans le menu **Edit**

- Si l'interface utilisateur est en français, cliquer sur l'onglet **User Interface** et modifier le paramètre suivant :

**Langue** : English / Valider en cliquant sur le bouton **OK** avant de rouvrir le menu **Preferences**

- Dans le popup **Preferences**, cliquer sur l'onglet **General** et modifier les paramètres suivants :

**Vertex display** : Unselected Size = 4.0 / Selected Size = 8.0

**Edge display** : Unselected Width = 2.0 / Selected Width = 4.0 / Draw Anti-Aliased Edges = Yes

**Materials** : Default : R = 1.0 / G = 1.0 / B = 1.0 (*couleur blanche par défaut pour les matériaux*)

- Toujours dans le popup **Preferences**, cliquer sur l'onglet **Misc** et modifier les paramètres suivants :

**Undo levels** : 100 / **Proxy mode** : Shaded Mode Edge Style = All Edges

- Toujours dans le popup **Preferences**, cliquer sur l'onglet **Camera** et modifier les paramètres suivants :

**Mouse buttons** : Three / **Camera mode** : Maya / Valider les modifications en cliquant sur le bouton **OK**

- Dans le menu **Window**, cliquer sur l'entrée **View Settings** et modifier les paramètres suivants :

**Light Settings** : Hemilight = Yes / Sky : R = 1.0 / G = 1.0 / B = 1.0 (*couleur blanche par défaut pour la lumière*)

- Dans le menu **Window**, cliquer sur l'entrée **Outliner** et faire glisser le popup pour le placer à cheval sur la bordure droite de l'application, afin de le transformer en une colonne intégrée à la fenêtre principale

- Dans le menu **Window**, cliquer sur l'entrée **Geometry Graph** et faire la même manipulation afin d'intégrer ce nouveau popup sur la même colonne que **Outliner**, placée sur l'extrémité droite de la fenêtre principale