

MÉMO POUR WINGS 3D

CAMERA

Alt + LMB Drag	Tumble (= Rotation caméra)
Alt + MMB Drag	Track (= Translation caméra)
Alt + RMB Drag	Dolly (= Zoom caméra)
MMB Scroll	Alternative pour Dolly
Arrow Keys	Alternative pour Track
R	Reset Camera
A	Aim at Selection Center
Shift + A	Aim + Maximize Size
X	Align Camera on X
Shift + X	Align Camera on -X
Y	Align Camera on Y
Shift + Y	Align Camera on -Y
Z	Align Camera on Z
Shift + Z	Align Camera on -Z

MODES

O	Orthographic/Perspective Modes
W	Wireframe/Shade Modes
Tab	Flat/Smooth Shading Modes
Shift + Tab	Smooth/Rough Preview Modes
B	Body Edition Mode
F	Face Edition Mode
E	Edge Edition Mode
V	Vertex Edition Mode

VALEURS NUMERIQUES

Drag	Modification des valeurs à la souris
Shift + Drag	Idem mais arrondi des valeurs à 1.0
Ctrl + Drag	Idem mais arrondi des valeurs à 0.1
Ctrl + Shift + Drag	Idem mais arrondi des valeurs à 0.01
Tab	Saisie directe des valeurs au clavier

SELECTION

Ctrl + A	Select All
Space	Unselect All
I	Select Similar
+	Grow Selection
-	Shrink Selection
Shift + Ctrl + I	Inverse Selection
L	Select Edge Loop
Alt + L	Grow Loop Selection
Alt + Ctrl + L	Shrink Loop Selection
G	Select Edge Ring
Alt + G	Grow Ring Selection
Alt + Ctrl + G	Shrink Ring Selection

OPERATEURS (modes utilisables)

Move (B/F/E/V)
Shift (B/F/E/V)
Rotate (B/F/E/V)
Scale Uniform/Axial/Radial (B/F/E/V)
Delete (B) / Dissolve/Collapse (F/E/V)
Combine/Separate/Duplicate (B)
Flip/Cleanup (B)
Tighten/Weld (B/V)
Extrude/Bevel/Flatten (F/E/V)
Sweep/Bump/Lift/Extract (F)
Inset/Intrude/Bridge (F)
Crease/Slide/Circularize/Cut (E)
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