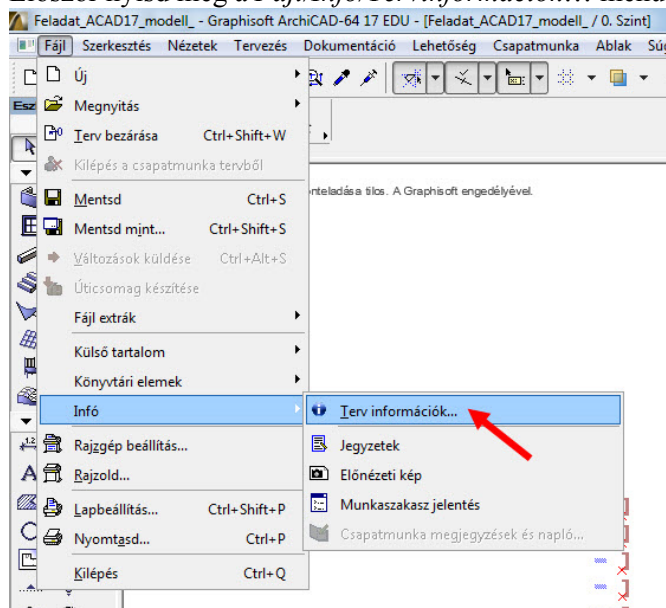
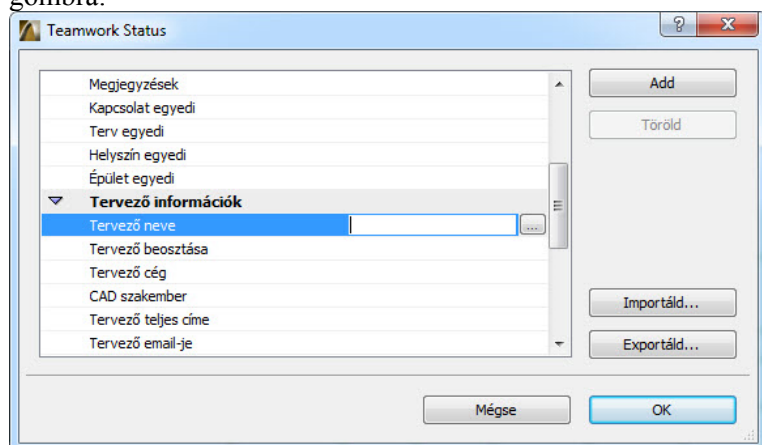


## Első lépés

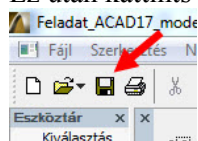
Először nyisd meg a *Fájl/Infó/Tervinformációk...* menüt.



A megnyílt ablakban keresd meg a *Tervező neve* sort, és töltsd ki a saját neveddel, majd kattints az *OK* gombra.



Ez után kattints a *Mentés* gombra.

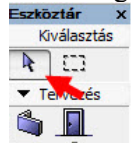


Ha ez megvan, kezdheted a modellezést. Egy jó tanács, sűrűn ments. Hajlamos a program kifagyni néha, és akkor elveszik, amit addig csináltál, ha nem mentesz.

## Alapvető parancsok, amikre szükség lehet

### Elem kijelölése

Nézd meg az eszköztárban, hogy a kiválasztás ikonon vagy-e!



Ez után vagy az elemre kattintva, vagy lekattintva, és a gombot lenyomva tartva, egy kijelölő négyszöggel lehet az elemeket kijelölni.

### Elemek közötti Válogatás

Lehetőség van az elemek között válogatni, ha több elem van egymáson. Ehhez az elem felé kell állni, majd ha megjelenik egy kék határoló vonalak a kijelölni kívánt elemen, akkor a *Tab* gomb nyomogatásával lehet váltogatni a kiválasztható elemek között.

### Kijelöléshez hozzáadás/kivonás

Ha a kijelölés során a *Shift* billentyűt nyomva tartjuk, akkor, ha valami nem volt korábban kijelölve, kijelölődik, ha ki volt jelölve, akkor elveszíti a kijelölést.

### Kijelölés megszüntetése

*Esc* gomb megnyomása

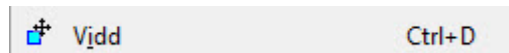
### 2D

Billentyűkód: *F2*

### 3D

Billentyűkód: *F5*

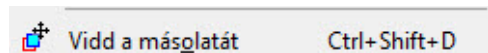
### Vidd



A Vidd parancs folyamata:

1. Jelöld ki a mozgatni kívánt elemet/elemeket!
2. Add ki a parancsot!
3. Jelöld ki azt a pontot, amihez viszonyítva szeretnéd elvinni az elemet!
4. Jelöld ki azt a pontot, ahova szeretnéd vinni a viszonyítási pontjánál fogva az elemet.

### Vidd a másolatát

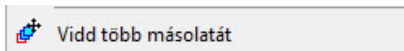


A Vidd a másolatát parancs folyamata:

1. Jelöld ki a mozgatni kívánt elemet/elemeket!

2. Add ki a parancsot!
3. Jelöld ki azt a pontot, amihez viszonyítva szeretnéd elvinni az elemet!
4. Jelöld ki azt a pontot, ahova szeretnéd vinni a viszonyítási pontjánál fogva az elem másolatát.

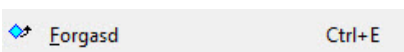
## Vidd több másolatát



A Vidd több másolatát parancs folyamata:

1. Jelöld ki a mozgatni kívánt elemet/elemeket!
2. Add ki a parancsot!
3. Jelöld ki azt a pontot, amihez viszonyítva szeretnéd elvinni az elemet!
4. Jelöld ki azokat a pontokat, ahova szeretnéd vinni a viszonyítási pontjánál fogva az elem másolatait.

## Forgasd



A Forgasd parancs folyamata:

1. Jelöld ki a forgatni kívánt elemet/elemeket!
2. Add ki a parancsot!
3. Jelöld ki azt a pontot, amihez viszonyítva szeretnéd elforgatni az elemet!
4. Jelöld ki az irányt, amihez képest forgatni akarsz!
5. Jelöld ki azt az irányt, ahova szeretnéd elforgatni az elemet.

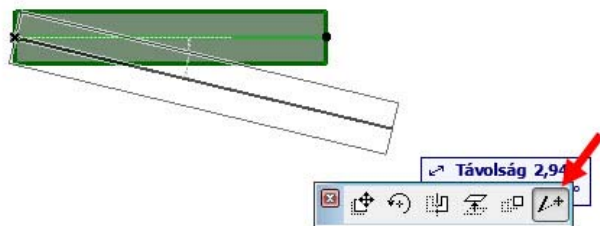
Ha konkrét értékünk van, amivel szeretnénk elforgatni, akkor miután megadtuk a kiinduló irányt, meg kell nyomni a *Tab* gombot, és be kell írni az elfordulás értékét (pl 90° esetén annyit, hogy 90), majd *Entert* kell nyomni.

## Fal szerkesztése

Ha a falat lemásoltuk a leendő helyére, de nem megfelelő a hossza, akkor módosíthatunk ezen. Jelöljük ki, majd a tengelyének a két végén található egyik pont segítségével javítsuk.



Fontos, hogy amikor a pontra kattintunk, akkor az előugró palettán az alábbi ikon legyen kijelölve.



Amennyiben nem így van, váltsunk át rá.

## Navigáció a programban

### 2D és 3D egyaránt

#### **Görgő gomb megnyomása:**

Ezzel megfoghatjuk a modellt, és az egér mozgásával elmozgathatjuk.

#### **Görgő:**

Zoom. Előrefelé görgetve befelé, felénk görgetve kifelé zoom-ol.

### 3D

A modelltér elforgatásához le kell nyomni a Shift és a görgő gombokat, majd mozgatni az egeret.

A 3D nézetből 2 féle lehetséges.



A váltás a kettő között csak a navigátorban lehetséges

