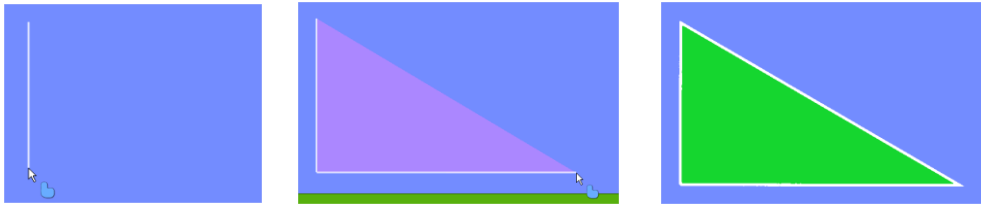


## Aide-mémoire

### Pour faire un plan incliné

- Sélectionner l'outil **forme libre**.
- Enfoncer la touche **majuscule (shift)** sur le clavier avant de commencer à tracer avec le curseur de la souris.
- Relâcher et enfoncer à nouveau la touche **majuscule (shift)** à chaque sommet du triangle que vous allez faire pour construire un plan incliné.



### Pour faire un levier

Exemple :

- Faire un rectangle en utilisant l'outil **boîte**. Si tu veux qu'il ressemble à un bâton, tu dois faire un rectangle mince.
- À l'endroit où tu souhaites placer le point d'appui, insérer un pivot avec l'outil **pivot**.
- Pour faire tenir le levier, tu peux placer une boîte au bout du levier.

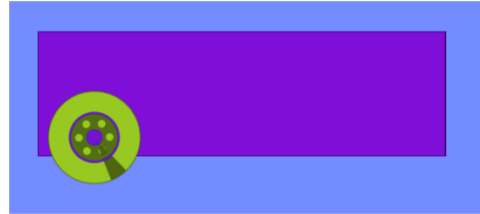


### Pour faire une roue

Exemple :

- Faire un cercle en utilisant l'outil **trace de cercle**.
- Si tu veux que ce soit la roue d'un objet existant, sélectionner l'outil **déplacer** et glisser la roue sur l'objet désiré.
- Sélectionner l'outil **pivot** et cliquer au centre du cercle.

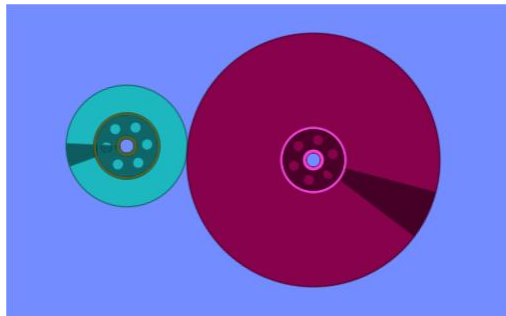
Attention, pour que la roue fonctionne, le centre de la roue doit absolument toucher à l'objet auquel tu veux l'associer.



### Pour faire des roues de friction

Exemple :

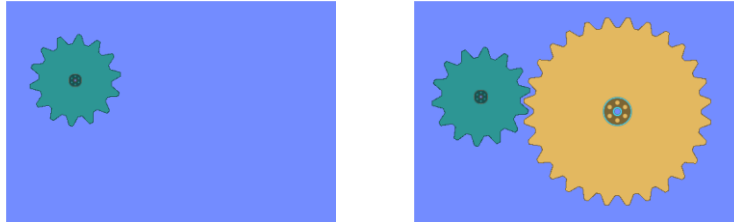
- Faire une roue (voir la rubrique **pour faire une roue**).
- Faire une 2<sup>e</sup> roue, collée sur la première.
- Se référer à la rubrique **pour mettre du mouvement** pour activer les roues de friction.



### Pour faire des engrenages

Exemple :

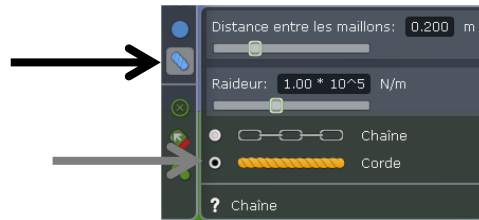
- Faire une roue dentée en utilisant l'outil **roue dentée**.
- Faire une 2<sup>e</sup> roue dentée, collée sur la première, en utilisant l'outil **roue dentée**.
- Se référer à la rubrique **pour mettre du mouvement** pour activer les engrenages.



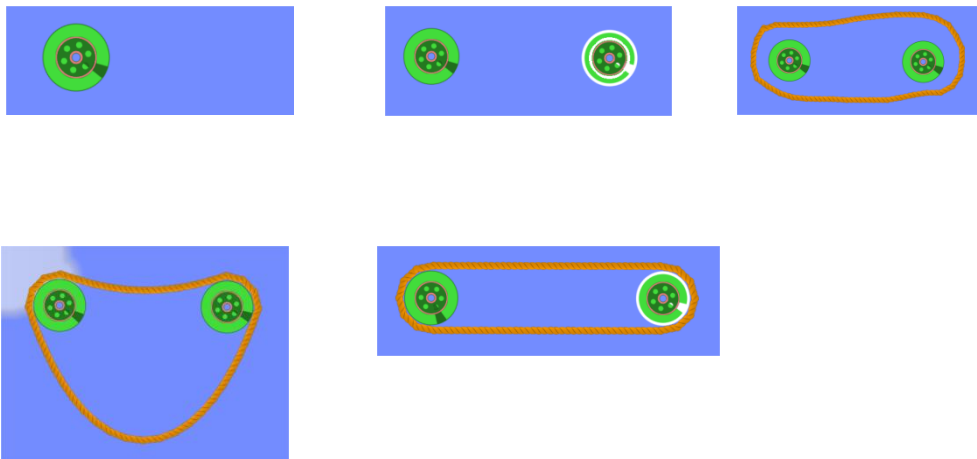
### Pour faire un système de poulies (corde à linge)

Exemple :

- Faire une roue (voir la rubrique **pour faire une roue**).
- Faire une 2<sup>e</sup> roue à la distance désirée pour votre système de poulies.
- Faire une corde autour des deux roues en utilisant l'outil **chaîne** (vous devez sélectionner l'option corde).



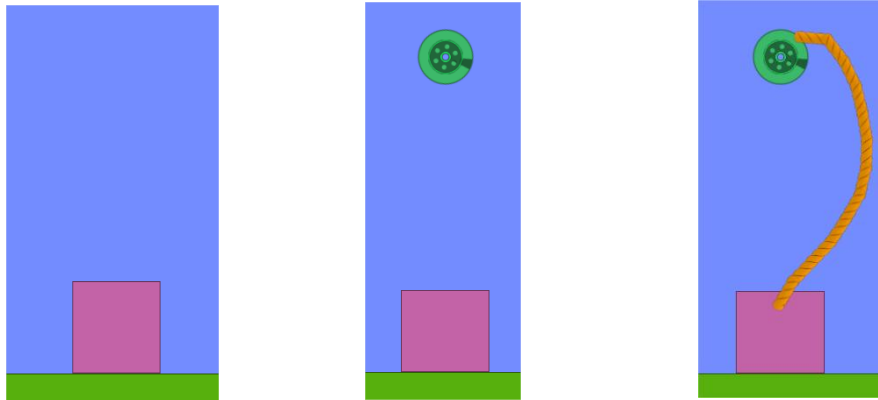
- Déplacer une des deux roues pour tendre la corde après avoir appuyé sur le bouton **lancer la scène**. Attention, si la corde est trop tendue, elle ne tournera pas.
- Se référer à la rubrique **pour mettre du mouvement** pour activer le système de poulies.



### Pour faire un treuil

Exemple :

- Faire une roue (voir la rubrique **pour faire une roue**).
- Accrocher l'extrémité d'une corde à cette roue en utilisant l'outil **chaine** (vous devez sélectionner l'option corde) et l'autre extrémité à l'objet que vous désirez tirer.
- Se référer à la rubrique **pour mettre du mouvement** pour activer le treuil.



### Pour mettre du mouvement

Exemple :

- Cliquer le bouton de droite sur le pivot d'une roue ou d'une roue dentée.
- Cliquer **moteur rotatif** pour y ajouter un crochet.
- Cliquer **sens inverse** si vous désirez inverser le sens de rotation de l'objet.
- Glisser vers la gauche ou vers la droite le curseur de l'option **vitesse du moteur** pour que l'objet tourne plus lentement ou plus rapidement.

