**LEGO® DIGITAL DESIGNER КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ**

**Управление с помощью мыши**

* Левая кнопка мыши - Нажмите на деталь , чтобы выбрать её.  
  Нажмите и перетащите , чтобы переместить деталь на сцене.
* Правая кнопка мыши -Нажмите и удерживайте, чтобы повернуть изображение камеры сцены.
* Колесо прокрутки мыши-Используйте колесо прокрутки для увеличения и уменьшения масштаба на сцене.

**Управление камерой**

Управление камерой позволяет вращать модель и увеличивать и уменьшать масштаб, так что вы можете увидеть вашу модель под разными углами и в разных размерах.

* Поворот камеры Повернуть вид (Num Lock, номера 8, 2, 4, 6). Вы можете вращать вид камеры, используя либо кнопки на пульте управления камерой или клавиатуре.
* вид Увеличить вид Увеличить (Num Lock, клавиши + и -).Выберите + и — клавиши на клавиатуре или кнопок + и — на управление камерой, чтобы увеличить или уменьшить масштаб.
* Изменить режим просмотра Изменить режим просмотра (Num Lock, номер 5). Нажмите кнопку Сброс, чтобы вернуть точку зрения своей стандартной позиции, со всеми деталей и моделей видимых и сосредоточенных на сцене.
* План вид (ярлык только) (Shft + правой кнопкой мыши).Удерживайте нажатой клавишу Shift, и щелкните правой кнопкой мыши, чтобы панорамировать модель из левой, правой, верхней или нижней части.
* Загрузить в галерее Загрузить в галерее (Shft + Ctrl + B / Shft + Cmd + B). Добавить модель в одной из интернет-галерей на LEGO.com.
* Скриншот Скриншот (Ctrl + K / Cmd + K). Сохранить изображение вашей модели, как она появляется на экране в папку LEGO® Digital Designer.
* взрываться взрываться (Ctrl + U / Ctrl + U). Доменная модель взрывается на куски и восстанавливает себя.
* Фон Фон (Ctrl + F / Cmd + F). Изменение заднего фона модели.
* Вывод в формате HTML Вывод в формате HTML (Ctrl + H / Cmd + T).Просмотр здания руководство в качестве печати HTML страницы.

**3 режима**

режим сборки Режим просмотра Режим здания руководство LEGO® Digital Designer имеет три режима работы:

1. Режим 1. Построить
2. Режим 2. Просмотр
3. Режим 3. Руководство Строительство

Вы можете переключаться между режимами, нажав одну из трех значков режима, расположенных в баре в верхней части приложения.

**1. режим сборки**

buildModeрежим сборки (Клавиша F5). Нажмите Построить, чтобы войти в режим сборки, где вы можете создавать и редактировать модели и сцены.

Строительные инструменты доступны только в режиме сборки. Используйте эти инструменты для выбора, перемещения, клонирования, цвета и вращения деталей.



* инструмент выбора

**Инструмент выбора**

(Клавиша V). С помощью инструмента Selection, чтобы выбрать отдельные детали в сцене. Нажмите на кнопку инструмента выбора, чтобы открыть панель инструментов, содержащую Advanced Selection (используйте Shft + V для переключения между различными инструментами).

Расширенные средства выбора

**РАСШИРЕННЫЕ СРЕДСТВА ВЫБОРА**

(Shft + V для переключения между инструментами).Выберите инструмент Selection, чтобы отобразить панель инструментов Advanced Selection. Расширенные средства выбора позволяют выбрать несколько деталей и сделать выбор на основе детали цвета, формы и возможности подключения.

* Клон инструмент**Клон инструмент**

(Клавиша C). С помощью инструмента Clone, чтобы сделать дубликаты деталей в сцене.

* Петля инструмент**Петля инструмент**

(H ключ). С помощью инструмента Шарнир для вращения деталей, которые соединены с шарниром или одной шпильки соединения.

 Петля шаг / рулон / инструмент поворота вокруг вертикальной оси

* Шарнир Align инструмент**Шарнир Align инструмент**

(Ключ Shft + H). С помощью инструмента Align Петля для автоматического подключения двух отдельных точек подключения.

* инструмент Flex**инструмент Flex**

(Клавиша F). С помощью инструмента Flex согнуть и скрутить гибкие элементы (обозначается маленьким значком в детальной предварительного просмотра.

* инструмент Paint**инструмент Paint**

(Клавиша B). С помощью инструмента Paint, чтобы изменить цвет или материал деталей в сцене.

**Скрыть инструмент**

(L ключ). Используйте Скрыть инструмент, чтобы скрыть детали или модели.

* Удалить инструмент**Удалить инструмент**

(D ключ). С помощью инструмента Удалить, чтобы удалить детали из сцены.

С помощью инструмента ШарнирС помощью инструмента Шарнир: Инструмент Шарнир позволяет выбрать навесной элемент вашей модели, и переместить его в направлениях, указанных стрелками. Выбранный элемент можно перемещать с помощью мыши или клавиш со стрелками на клавиатуре. Когда элемент может быть повернут в разных направлениях, выбранное направление обозначается зеленой стрелкой. Чтобы выбрать другое направление, нажмите одну из желтых стрелок или используйте клавишу TAB на клавиатуре.