

Grand jeu d'outils		Composants dynamiques	
Sélectionner (Barre d'espace)		Créer un composant	
Colorier (B)		Effacer(E)	
Rectangle (R)		Ligne (L)	
Cercle (C)		Main levée	
Polygone		2 Points Arc (A)	
Camembert		Arc	
Arc 3 Points		Rectangle orienté	
Déplacer (M)		Pousser/Tirer (P)	
Faire pivoter (Q)		Suivez-moi	
Echelle (S)		Décalage (F)	
Mètre (T)		Cotation	
Rapporteur		Texte	
Axes		Texte 3D	
Orbite (O)		Panoramique (H)	
Zoom (Z)		Zoom étendu (Maj+Z)	
(Ctrl+Z) Annuler		Rétablir (Ctrl+Y)	
Positionner la caméra		Pivoter	
Visite		Plan de section	
Outils solide		Banque d'images 3D	
Enveloppe externe		Télécharger des modèles...	
		Partager le composant...	

Outil	Opération	Instructions
2 Point Arc (A)	Courbure	indiquer une valeur de courbure en tapant un nombre puis appuyer sur Entrée
	Rayon	indiquer un rayon en tapant un nombre suivi de «R», puis appuyer sur Entrée
	Segments	indiquer un nombre de segments en tapant un nombre suivi de «S», puis appuyer sur Entrée
Cercle (C)	Maj	verrouiller sur le plan actuel
	Rayon	indiquer un rayon en tapant un nombre puis appuyer sur Entrée
	Segments	indiquer un nombre de segments en tapant un nombre suivi de «S», puis appuyer sur Entrée
Effacer(E)	Ctrl	adoucir/lisser (à utiliser sur les arêtes pour que les faces adjacentes paraissent courbes)
	Maj	masquer
	Ctrl+Maj	annuler l'adoucissement/le lissage
Suivez-moi	Alt	utiliser le périmètre de la face comme chemin d'extrusion
	Meilleure méthode	sélectionner d'abord le chemin, activer l'outil Suivez-moi puis cliquer sur la face de profil
Ligne (L)	Maj	verrouiller dans la direction d'inférence actuelle
	Flèches	les flèches vers le haut/bas verrouillent l'axe bleu, la gauche l'axe vert et la droite l'axe rouge
	Longueur	indiquer la longueur en tapant un nombre puis appuyer sur Entrée
Pivoter	Hauteur des yeux	indiquer la hauteur des yeux en tapant un nombre puis appuyer sur Entrée
Déplacer (M)	Ctrl	déplacer une copie
	Maj	maintenir la touche Maj enfoncée pour verrouiller la direction d'inférence actuelle
	Alt	pliage automatique (permet de déplacer même si cela nécessite la création d'arêtes et de faces)
	Flèches	les flèches vers le haut/bas verrouillent l'axe bleu, la gauche l'axe vert et la droite l'axe rouge
	Distance	indiquer la distance de déplacement en tapant un nombre puis en appuyer sur Entrée
Décalage (F)	Réseau de copies externe	n copies en ligne: déplacer la première copie, tapez un nombre suivi de «x» puis appuyer sur Entrée. Ex: 5x
	Réseaux de copies interne	n copies entre 2 éléments: déplacer la 1e copie, tapez «/» suivi d'un nombre puis appuyer sur Entrée. Ex: /3
Décalage (F)	Double-Clic	appliquer le dernier décalage à cette face ou ce contour
	Distance	spécifier une distance de décalage en tapant un nombre puis appuyer sur Entrée
Orbite (O)	Ctrl	maintenir la touche enfoncée pour désactiver l'effet gravitationnel lors de l'utilisation de l'outil Orbite
	Maj	maintenir la touche enfoncée pour activer l'outil Panoramique
Colorier (B)	Ctrl	colorier toutes les faces adjacentes de matière identique
	Maj	colorier toutes les faces de matière identique
	Ctrl+Maj	colorier toutes les faces adjacentes du même objet
	Alt	maintenir enfoncé et cliquer pour prélever un échantillon de matière
Pousser/Tirer (P)	Ctrl	pousser/tire une copie de la face (en laissant la face originale en place)
	Double-Clic	appliquer la dernière valeur utilisée pour pousser/tirer la face
	Distance	indiquer une valeur de pousser/tirer en tapant un nombre puis appuyer sur Entrée
Rectangle (R)	Dimensions	indiquer les dimensions en tapant la longueur, la largeur puis appuyer sur Entrée. Ex : 20;40
	Ctrl	fait pivoter une copie
Faire pivoter (Q)	Angle	indiquer un angle en tapant un nombre puis cliquer sur Entrée
	Pente	indiquer un angle de pente en tapant «hauteur : longueur» puis appuyer sur Entrée. Ex : 3:12
	Ctrl	maintenir enfoncé pour mettre à l'échelle à partir du centre
Echelle (S)	Maj	maintenir enfoncé pour mettre l'échelle de manière uniforme (sans distorsion)
	Facteur	indiquer un facteur d'échelle en tapant un nombre puis appuyer sur Entrée. Ex : 1.5 = 150%
	Longueur	indiquer une longueur d'échelle en tapant un nombre suivi d'une unité puis appuyer sur Entrée. Ex : 10m
	Ctrl	ajouter à la sélection
Sélectionner (Barre d'espace)	Maj	ajouter/soustraire de la sélection
	Ctrl+Maj	soustraire de la sélection
	Ctrl	créer un nouveau guide
Mètre (T)	Flèches	les flèches vers le haut/bas verrouillent l'axe bleu, la gauche l'axe vert et la droite l'axe rouge
	Redimensionner	redimensionner le modèle : mesurer une distance, taper la distance souhaitée puis appuyer sur Entrée
Zoom (Z)	Maj	maintenir enfoncé et cliquer-glisser pour changer le champs angulaire

Bouton du milieu (Molette)

- Défilement** Zoom
- Cliquer+Glisser** Orbite
- Maj+Glisser** Panoramique
- Double-Clic** Recentrer la vue

