

<b>Grand jeu d'outils</b>		<b>Composants dynamiques</b>	
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	
<b>Outils solide</b>		<b>Banque d'images 3D</b>	
Enveloppe externe		Télécharger des modèles...	
		Partager le composant...	

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

