

Grand jeu d'outils		Composants dynamiques	
Selectionner (Barre d'espacement)		Créer un composant (G)	
Colorier (B)		Effacer (E)	
Ligne (L)		Main levée	
Rectangle (R)		Rectangle orienté	
Cercle (C)		Polygone	
Arc		2 Point Arc (A)	
Arc 3 points		Camembert	
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)		Fenêtre de zoom	
Zoom Etendu		Précédent	
Positionner la caméra		Pivoter	
Visite		Plan de section	
Solid Tools		Vues standard	
Enveloppe externe		Diviser (Pro)	
Intersection (Pro)		Union (Pro)	
Soustraire (Pro)		Découper (Pro)	
Bouton du milieu (Molette)		Défilement	Zoom
		Cliquer-glisser	Orbite
		Maj+Cliquer-glisser	Panoramique
		Double-clic	Recentrer la vue



Tool	Operation	Instructions
2 Point Arc (A)	Courbure	indiquer une hauteur 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 le nombre de segments en tapant une valeur suivie de «S» puis appuyer sur Entrée
Cercle (C)	Maj	verrouiller sur le plan actuel
	Rayon	indiquer le rayon en tapant une valeur puis appuyer sur Entrée
	Segments	indiquer le nombre de segments en tapant une valeur suivie de «S» puis appuyer sur Entrée
Effacer (E)	Ctrl	adoucir/lisser (utilisé sur les arêtes pour donner l'impression que les faces adjacentes sont 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	maintenir la touche Maj enfoncée pour verrouiller 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 ombre 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 appuyant sur Entrée
	Réseau de copies externe	n copies en ligne: déplacer la première copie, taper un nombre suivi de « \times » puis appuyer sur Entrée. Ex: 5*
Réseau de copies interne	n copies entre 2 éléments: déplacer la 1e copie, taper «/» suivi d'un nombre puis appuyer sur Entrée. Ex: /3	
Décalage (F)	Double-clic	appliquer la dernière valeur de décalage à cette face ou ce contour
	Distance	indiquer une distance de décalage en tapant un nombre puis appuyer sur Entrée
Orbite (O)	Ctrl	maintenir la touche enfoncée pour désactiver l'effet gravitationnel
	Maj	maintenir la touche enfoncée pour activer l'outil Panoramique
Colorier (B)	Ctrl	colorier toutes les faces connectées de matière identique
	Maj	colorier toutes les faces du modèle de matière identique
	Ctrl+Maj	colorier toutes les faces connectées d'un même objet
Pousser/Tirer (P)	Alt	maintenir enfoncée pour prélever un échantillon de matière
	Ctrl	pousser/tirer une copie de la face (en laissant la face originale en place)
	Double-clic	appliquer la dernière valeur utilisée pour pousser/tirer la face
Rectangle (R)	Dimensions	indiquer les dimensions en tapant la longueur, «;», la largeur puis appuyer sur Entrée. Ex: 20;40
Rectangle orienté	Maj	maintenir la touche Maj enfoncée pour verrouiller la direction d'inférence actuelle
	Alt	verrouille le plan de la première arête (après le premier clic)
	Angle, Dimensions	cliquer pour définir les deux premières extrémités puis taper un angle, la largeur puis Entrée. Ex: 90;20
Faire pivoter (Q)	Ctrl	fait pivoter une copie
	Angle	indiquer un angle en tapant une valeur puis appuyer sur Entrée
	Pente	indiquer un angle de pente en tapant «hauteur:longueur» puis appuyer sur Entrée. Ex: 3:12
Echelle (S)	Ctrl	maintenir enfoncée pour mettre à l'échelle à partir du centre
	Maj	maintenir enfoncée pour mettre à l'échelle de manière uniforme (sans distorsion)
	Facteur	indiquer un facteur d'échelle en tapant un nombre suivi de 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
Selectionner (Barre d'espacement)	Ctrl	ajouter à la sélection
	Maj	ajouter / soustraire de la sélection
	Ctrl+Maj	soustraire de la sélection
Mètre (T)	Ctrl	créer un nouveau guide
	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 enfoncée et cliquer-glisser pour changer le champ angulaire