

Grand jeu d'outils		Composants Dynamiques	
Selectionner (Barre d'espacement)	Créer un composant	Interagir avec les composants dynamiques	Options du composant
Colorier (B)	Effacer (E)	Attributs du composant	
Ligne (L)	Main levée	Bac à sable (Terrain)	
Rectangle (R)	Rectangle orienté	A partir des contours	A partir de zéro
Cercle (C)	Polygone	Modeler	Tamponner
Arc	Arc par 2 points (A)	Projeter	Ajouter des détails
Arc 3 points	Portion de cercle	Retourner l'arête	
Déplacer (M)	Pousser/Tirer (P)	Vues standard	
Faire pivoter (Q)	Suivez-moi	Iso	Dessus
Echelle (S)	Décalage (F)	Face	Droite
Mètre (T)	Cotation	Arrière	Gauche
Rapporteur	Texte	Style	
Axes	Texte 3D	Transparence	Arêtes arrières
Orbite (O)	Panoramique (H)	Filaire	Ligne cachée
Zoom (Z)	Fenêtre de zoom	Ombre	Ombre avec Textures
Zoom Etendu	Précédent	Monochrome	
Positionner la Camera	Visite	Lieu	
Pivoter	Plan de section	Ajouter un emplacement...	Activer/Désactiver le relief
Outils Solides		Textures photographiques	
Enveloppe externe	Intersection (Pro)	Télécharger des modèles...	Partager le modèle...
Union (Pro)	Soustraire (Pro)	Partager le composant...	Extension Warehouse...
Découper (Pro)	Diviser (Pro)	Envoyer dans LayOut (Pro)	Classificateur (Pro)

Bouton du milieu (Molette)

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



Outil	Operation	Instructions
Arc par 2 points (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
	<i>Astuce d'expert!</i>	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	verrouiller la direction; haut= bleu, droite= rouge, gauche= vert, et bas = parallèle/perpendiculaire
	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	piage automatique (permet de déplacer même si cela nécessite la création d'arêtes et de faces)
	Flèches	verrouiller la direction; haut= bleu, droite= rouge, gauche= vert, et bas = parallèle/perpendiculaire
	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 «*» 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
Décaler (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)	Distance	indiquer une valeur d'extrusion en tapant une valeur puis en appuyant sur Entrée
	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%
Selectionner (Barre d'espacement)	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
Mètre (T)	Maj	ajouter / soustraire de la sélection
	Ctrl+Maj	soustraire de la sélection
	Ctrl	active la création de guide ou la mesure uniquement
Zoom (Z)	Flèches	verrouiller la direction; haut= bleu, droite= rouge, gauche= vert, et bas = parallèle/perpendiculaire
	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