

## Grand jeu d'outils

Selectionner (Barre d'espacement)		Créer un composant	
Colorier (B)		Effacer (E)	
Ligne (L)		Main levée	
Rectangle (R)		Rectangle orienté	
Cercle (C)		Polygone	
Arc		Arc par 2 points (A)	
Arc 3 points		Portion de cercle	
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 Camera		Visite	
Pivoter		Plan de section	

## Outils Solides

Outer Shell		Intersect (Pro)	
Union (Pro)		Subtract (Pro)	
Trim (Pro)		Split (Pro)	

## Bouton du milieu (Molette)

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



## Composants Dynamiques

Interagir avec les composants dynamiques		Options du composant	
Attributs du composant			
A partir des contours		A partir de zéro	
Modeler		Tamponner	
Projeter		Ajouter des détails	
Retourner l'arête			

## Bac à sable (Terrain)


## Vues standard

Iso		Dessus	
Face		Droite	
Arrière		Gauche	

## Style

Transparence		Arêtes arrières	
Filaire		Ligne cachée	
Ombre		Ombre avec Textures	
Monochrome			

## Lieu

Ajouter un emplacement...		Activer/Désactiver le relief	
Textures photographiques			

## Banque

Télécharger des modèles...		Partager le modèle...	
Partager le composant...		Extension Warehouse...	
Envoyer dans LayOut (Pro)		Classificateur (Pro)	

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)	Option	adoucir/lisser (utilisé sur les arêtes pour donner l'impression que les faces adjacentes sont courbes)
	Maj	masquer
	Option+Maj	annuler l'adoucissement/le lissage
Suivez-moi	Commande	utiliser le périmètre de la face comme chemin d'extrusion
	Astuce d'expert!	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)	Option	déplacer une copie
	Maj	maintenir la touche Maj enfoncée pour verrouiller la direction d'inférence actuelle
	Commande	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)	Option	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
	Option+Maj	colorier toutes les faces connectées d'un même objet
	Commande	maintenir enfoncée pour prélever un échantillon de matière
Pousser/Tirer (P)	Option	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
	Distance	indiquer une valeur d'extrusion en tapant une valeur puis en appuyant sur Entrée
Rectangle (R)	Dimensions	indiquer les dimensions en tapant la longueur, «x», 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)	Option	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)	Option	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)	Option	ajouter à la sélection
	Maj	ajouter / soustraire de la sélection
	Option+Maj	soustraire de la sélection
Mètre (T)	Option	active la création de guide ou la mesure uniquement
	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