

Grand jeu d'outils	
Selectionner (Barre d'espacement)	Crée 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	A1 Texte
Axes	Texte 3D
Orbite (O)	Panoramique (H)
Zoom (Z)	Fenêtre de zoom
Zoom Etendu	Précédent
Positioner 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	Recenter la vue



Composants Dynamiques	
Interagir avec les composants dynamiques	Options du composant
Attributs du composant	
Bac à sable (Terrain)	
A partir des contours	A partir de zéro
Modeler	Tamponner
Projeter	Ajouter des détails
Retourner l'arête	
Vues standard	
Iso	Dessus
Face	Droite
Arrière	Gauche
Style	
Transparence	Arêtes arrières
Filaire	Ligne cachée
Ombré	Ombré 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	Opération	Instructions
Arc par 2 points (A)	Courbure Rayon Segments	indiquer une hauteur de courbure en tapant un nombre puis appuyer sur Entrée indiquer un rayon en tapant un nombre suivi de «Rx» puis appuyer sur Entrée indiquer le nombre de segments en tapant une valeur suivie de «S» puis appuyer sur Entrée
Cercle (C)	Maj Rayon Segments	verrouiller sur le plan actuel indiquer le rayon en tapant une valeur puis appuyer sur Entrée indiquer le nombre de segments en tapant une valeur suivie de «S» puis appuyer sur Entrée
Effacer (E)	Option Maj Option+Maj	adoucir/lisser (utilisé sur les arêtes pour donner l'impression que les faces adjacentes sont courbes) masquer annuler l'adoucissement/le lissage
Suivez-moi	Commande <i>Astuce d'expert!</i>	utiliser le périmètre de la face comme chemin d'extrusion électionner d'abord le chemin, activer l'outil Suivez-moi puis cliquer sur la face de profil
Ligne (L)	Maj Flèches Longueur	maintenir la touche Maj enfoncee pour verrouiller la direction d'inférence actuelle verrouiller la direction; haut= bleu, droite= rouge, gauche= vert, et bas = parallèle/perpendiculaire 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 Maj Commande Flèches Distance Réseau de copies externe Réseau de copies interne	déplacer une copie maintenir la touche Maj enfoncee pour verrouiller la direction d'inférence actuelle pliage automatique (permet de déplacer même si cela nécessite la création d'arêtes et de faces) verrouiller la direction; haut= bleu, droite= rouge, gauche= vert, et bas = parallèle/perpendiculaire indiquer la distance de déplacement en tapant un nombre puis en appuyant sur Entrée n copies en ligne: déplacer la première copie, taper un nombre suivi de «*» puis appuyer sur Entrée. Ex: 5/ n copies entre 2 éléments : déplacer la 1 ^e copie, taper «//» suivi d'un nombre puis appuyer sur Entrée. Ex: /3
Décaler (F)	Double-Clic Distance	appliquer la dernière valeur de décalage à cette face ou ce contour indiquer une distance de décalage en tapant un nombre puis appuyer sur Entrée
Orbite (O)	Option Maj	maintenir la touche enfoncee pour désactiver l'effet gravitationnel maintenir la touche enfoncee pour activer l'outil Panoramique
Colorier (B)	Ctrl Maj Option+Maj Commande	colorier toutes les faces connectées de matière identique colorier toutes les faces du modèle de matière identique colorier toutes les faces connectées d'un même objet maintenir enfoncee pour prélever un échantillon de matière
Pousser/Tirer (P)	Option Double-Clic Distance	pousser/tirer une copie de la face (en laissant la face originale en place) appliquer la dernière valeur utilisée pour pousser/tirer la face indiquer une valeur d'extrusion en tapant une valeur puis en appuyant sur Entrée
Rectangle (R)	Dimensions	indiquer les dimensions en tapant la longueur, «;», la largeur puis appuyer sur Entrée. Ex: 20;40
Rectangle Orienté	Maj Alt Angle, Dimensions	maintenir la touche Maj enfoncee pour verrouiller la direction d'inférence actuelle verrouille le plan de la première arête (après le premier clic) cliquer pour définir les deux premières extrémités puis taper un angle, la largeur puis Entrée. Ex: 90;20
Faire pivoter (Q)	Option Angle Pente	fait pivoter une copie indiquer un angle en tapant une valeur puis appuyer sur Entrée indiquer un angle de pente en tapant «hauteur:longueur» puis appuyer sur Entrée. Ex: 3:12
Echelle (S)	Option Maj Facteur Longueur	maintenir enfoncee pour mettre à l'échelle à partir du centre maintenir enfoncee pour mettre à l'échelle de manière uniforme (sans distortion) indiquer un facteur d'échelle en tapant un nombre suivi de Entrée. Ex: 1.5 = 150% indiquer une longueur d'échelle en tapant un nombre suivie d'une unité puis appuyer sur Entrée. Ex: 10m
Selectionner (Barre d'espacement)	Option Maj Option+Maj	ajouter à la sélection ajouter / soustraire de la sélection soustraire de la sélection
Mètre (T)	Option Flèches Redimensionner	active la création de guide ou la mesure uniquement verrouiller la direction; haut= bleu, droite= rouge, gauche= vert, et bas = parallèle/perpendiculaire redimensionner le modèle : mesurer une distance, taper la distance souhaitée puis appuyer sur Entrée
Zoom (Z)	Maj	maintenir enfoncee et cliquer-glisser pour changer le champ angulaire