

<b>Grand jeu d'outils</b>		<b>Composants Dynamiques</b>	
Selectionner (Barre d'espacement)		Interagir avec les composants dynamiques	
Colorier (B)		Attributs du composant	
Ligne (L)		<b>Bac à sable (Terrain)</b>	
Rectangle (R)		A partir des contours	
Cercle (C)		Modeler	
Arc		Projeter	
Arc 3 points		Retourner l'arête	
Déplacer (M)		<b>Vues standard</b>	
Faire pivoter (Q)		Iso	
Echelle (S)		Face	
Mètre (T)		Arrière	
Rapporteur		<b>Style</b>	
Axes		Transparence	
Orbite (O)		Filaire	
Zoom (Z)		Ombre	
Zoom Etendu		Monochrome	
Positionner la Camera		<b>Lieu</b>	
Pivoter		Ajouter un emplacement...	
<b>Outils Solides</b>		Textures photographiques	
Outer Shell		Télécharger des modèles...	
Union (Pro)		Partager le composant...	
Trim (Pro)		Envoyer dans LayOut (Pro)	

**Bouton du milieu (Molette)**

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



Outil	Operation	Instructions
<b>Arc par 2 points (A)</b>	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
<b>Cercle (C)</b>	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
<b>Effacer (E)</b>	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
<b>Suivez-moi</b>	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
<b>Ligne (L)</b>	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
<b>Pivoter</b>	Hauteur des yeux	indiquer la hauteur des yeux en tapant un nombre puis appuyer sur Entrée
<b>Déplacer (M)</b>	Ctrl	déplacer une copie
	Maj	maintenir la touche Maj enfoncée pour verrouiller la direction d'inférence actuelle
	Alt	piége 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	
<b>Décaler (F)</b>	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
<b>Orbite (O)</b>	Ctrl	maintenir la touche enfoncée pour désactiver l'effet gravitationnel
	Maj	maintenir la touche enfoncée pour activer l'outil Panoramique
<b>Colorier (B)</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
<b>Pousser/Tirer (P)</b>	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
<b>Rectangle (R)</b>	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
<b>Rectangle Orienté</b>	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
<b>Faire pivoter (Q)</b>	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
<b>Echelle (S)</b>	Ctrl	maintenir enfoncée pour mettre à l'échelle à partir du centre
	Maj	maintenir enfoncée pour mettre à l'échelle de manière uniforme (sans distortion)
	Facteur	indiquer un facteur d'échelle en tapant un nombre suivi de Entrée. Ex: 1.5 = 150%
<b>Selectionner (Barre d'espacement)</b>	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
<b>Mètre (T)</b>	Maj	ajouter / soustraire de la sélection
	Ctrl+Maj	soustraire de la sélection
	Ctrl	active la création de guide ou la mesure uniquement
<b>Zoom (Z)</b>	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
<b>Zoom (Z)</b>	Maj	maintenir enfoncée et cliquer-glisser pour changer le champ angulaire