

Grand jeu d'outils			Composants dynamiques		
Sélectionner (espace)		Créer un composant	Interagir		Options du composant
Colorier (B)		Effacer (E)	Attributs du composant		
Rectangle (R)		Ligne (L)	<b>Bac à sable (terrain)</b>		
Cercle (C)		Arc (A)	À partir des contours		À partir de zéro
Polygone		Main levée	Modeler		Tamponner
Déplacer (M)		Pousser/Tirer (P)	Projeter		Ajouter des détails
Faire pivoter (Q)		Suivez-moi	Retourner l'arête		
Échelle (S)		Décalage (F)	<b>Vues standard</b>		
Mètre (T)		Cotation	Iso		Dessus
Rapporteur		Texte	Face		Droite
Axes		Texte 3D	Arrière		Gauche
Orbite (O)		Panoramique (H)	<b>Styles</b>		
Zoom (Z)		Zoom étendu	Transparence		Arêtes arrière
Précédent		Suivant	Filaire		Ligne cachée
Positionner la caméra		Pivoter	Ombre		Ombre avec textures
Visite		Plan de section	Monochrome		
<b>Outils Solides</b>			<b>Google</b>		
Enveloppe externe		Diviser (Pro)	Ajouter un nouveau bâtiment...		Ajouter un emplacement...
Intersection (Pro)		Union (Pro)	Activer/désactiver le relief		Textures photographiques
Soustraire (Pro)		Découper (Pro)	Afficher un aperçu du modèle dans Google Earth		Partager le composant...
			Télécharger des modèles...		Partager le modèle...

Affichez des barres d'outils supplémentaires en choisissant Affichage > Barres d'outils dans la barre des menus.



Bouton du milieu (molette)	Défilement	Zoom
	Cliquer-glisser	Orbite
	Maj + Cliquer-glisser	Panoramique
	Double-clic	recentrer la vue
Bouton droit	Clic	menu contextuel

Outil	Opération	Instructions
Arc (A)	Courbure	indiquez une valeur de courbure en tapant un nombre, puis appuyez sur Entrée
	Rayon	indiquez un rayon en tapant un nombre suivi de R, puis appuyez sur Entrée
	Segments	indiquez un nombre de segments en tapant un nombre suivi de S, puis appuyez sur Entrée
Cercle (C)	Maj	verrouille sur le plan actuel
	Rayon	indiquez un rayon en tapant un nombre, puis appuyez sur Entrée
	Segments	indiquez un nombre de segments en tapant un nombre suivi de S, puis appuyez sur Entrée
Effacer (E)	Ctrl	adoucissez/lissez (utilisez sur les arêtes pour que les faces adjacentes apparaissent courbes)
	Maj	masquer
	Ctrl + Maj	annulez adoucir/lisser
Suivez-moi	Alt	utilisez le périmètre de la face comme trajectoire d'extrusion
	Plus simple	sélectionnez d'abord la trajectoire, choisissez l'outil Suivez-moi, puis cliquez sur la face à extruder
Ligne (L)	Maj	verrouille dans la direction d'inférence actuelle
	Flèches	flèches haut/bas pour verrouiller dans direction bleue, gauche direction verte, droite direction rouge
	Longueur	indiquez une longueur en tapant un nombre, puis appuyez sur Entrée
Pivoter	Hauteur des yeux	indiquez la hauteur des yeux en tapant un nombre, puis appuyez sur Entrée
Déplacer (M)	Ctrl	déplacez une copie
	Maj	maintenez la touche enfoncée pour verrouiller dans la direction d'inférence actuelle
	Alt	pliage automatique (permet le déplacement même si des arêtes et des faces doivent être ajoutées)
	Flèches	flèches haut/bas pour verrouiller dans direction bleue, gauche direction verte, droite direction rouge
	Distance	indiquez une distance de déplacement en tapant un nombre, puis appuyez sur Entrée
	Série externe	n copies en ligne : déplacez la première copie, tapez un nombre suivi de X, puis appuyez sur Entrée
Décalage (F)	Série interne	n copies entre 2 éléments : déplacez la 1 <sup>re</sup> copie, tapez un nombre suivi de /, puis appuyez sur Entrée
	Double-clic	appliquez la dernière valeur de décalage à la face
	Distance	indiquez une distance de décalage en tapant un nombre, puis appuyez sur Entrée
Orbite (O)	Ctrl	maintenez la touche enfoncée pour désactiver la gravité lors de l'opération d'orbite
	Maj	maintenez la touche enfoncée pour activer l'outil Panoramique
Colorier (B)	Ctrl	coloriez toutes les faces adjacentes de même matière
	Maj	coloriez toutes les faces de même matière dans le modèle
	Ctrl + Maj	coloriez toutes les faces de même matière dans l'objet
Pousser/Tirer (P)	Alt	maintenez la touche enfoncée pour prélever un échantillon de matière
	Ctrl	poussez/tirez une copie de la face (en laissant en place la face d'origine)
	Double-clic	appliquez la dernière valeur pousser/tirer à la face
Rectangle (R)	Distance	indiquez une valeur pousser/tirer en tapant un nombre, puis appuyez sur Entrée
	Dimensions	indiquez des dimensions en tapant une longueur, une largeur, puis appuyez sur Entrée (ex. : 20;40)
Faire pivoter (Q)	Ctrl	faites pivoter une copie
	Angle	indiquez un angle en tapant un nombre, puis appuyez sur Entrée
	Pente	entrez un angle de pente en tapant « inclinaison : longueur », puis appuyez sur Entrée (ex. : 3:12)
Échelle (S)	Ctrl	maintenez la touche enfoncée pour mettre à l'échelle autour du centre
	Maj	maintenez la touche enfoncée pour mettre à l'échelle uniformément (sans déformer)
	Facteur	indiquez un facteur d'échelle en tapant un nombre, puis appuyez sur Entrée (ex. : 1,5 = 150 %)
	Longueur	indiquez une longueur d'échelle en tapant un nombre suivi d'une unité, puis Entrée (ex. : 10m)
Sélectionner (espace)	Ctrl	ajoutez à la sélection
	Maj	ajoutez/supprimez de la sélection
	Ctrl + Maj	supprimez de la sélection
Mètre (T)	Ctrl	créez un guide
	Flèches	flèches haut/bas pour verrouiller dans direction bleue, gauche direction verte, droite direction rouge
Zoom (Z)	Redimensionner	redimensionner le modèle : mesurez une distance, tapez la taille souhaitée, puis appuyez sur Entrée
	Maj	maintenez la touche enfoncée et cliquez-glissez la souris pour modifier le champ angulaire