

Grand jeu d'outils		Composants dynamiques	
Sélectionner (espace)		Créer un composant	Interagir
Colorier (B)		Effacer (E)	Attributs du composant
Rectangle (R)		Ligne (L)	
Cercle (C)		Arc (A)	À partir des contours
Polygone		Main levée	Modeler
Déplacer (M)		Pousser/Tirer (P)	Projeter
Faire pivoter (Q)		Suivez-moi	Retourner l'arête
Mettre à l'échelle (S)		Décalage (F)	
Mètre (T)		Cotation	Capturer la vue actuelle
Rapporteur		Texte	Placer le modèle
Axes		Texte 3D	Télécharger des modèles
Orbite (O)		Panoramique (H)	
Zoom (Z)		Zoom étendu	Filaire
Précédent		Suivant	Ombre
Positionner la caméra		Pivoter	Monochrome
Visite		Plan de section	

Bac à sable (terrain)	
À partir de zéro	
Tamponner	
Ajouter des détails	

Google	
Activer/Désactiver le relief	
Partager le modèle	

Style de face	
Ligne cachée	
Ombre avec textures	
Transparence	

Vues standard	
Dessus	
Droite	
Gauche	

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

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



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