

Groot gereedschappen set

Selecteer (Spatiebalk) Maak component

Emmertje Gum (E)

Lijn (L) Vrij tekenen

Rechthoek (R) Afgerond rechthoek

Circel Veelhoek

Boog 2 punts boog (A)

3 Punts boog Taartpunt

Verplaatsen (M) Duwen/Trekken (P)

Draaien (Q) Volg mij

Schalen (S) Compenseren (F)

Meetlint (T) Dimensies

Gradenboog Tekst

Assen 3D Tekst

Roteren (O) Horizontaal verplaatsen (H)

In/uit zoomen (Z) Zoomen venster

Zoomen omvang Vorige

Camerapositie Lopen

Rondkijken Doorsnedevlak

Stevige Gereedschappen

Buitenste schulp Snijden (Pro)

Aansluiten (Pro) Onttrekken (Pro)

Bijsnijden (Pro) Splitsen (Pro)

Verstuur naar Lay-out (Pro) Classificeerder (Pro)

Dynamische onderdelen

Interactie Componenten opties

Zandbak (Terrein)

Vanuit contouren Vanuit niets

Vormen Stempel

Ontnemen Details toevoegen

Rand omdraaien

Standaard Aanzichten

Iso Bovenkant

Voorkant Rechts

Achterkant Links

Stijl

Röntgenstraal Randen achterzijde

Lijntekening Verborgen lijn

Verduisterd Verduisterd met texturen

Monochroom

Locatie

Locatie toevoegen Details toevoegen

Fototexturen

Warenhuis

3D warenhuis... Model delen...

Onderdeel delen... Warenhuis uitbreidingen...

Scroll wiel

Scrollen

Klik-sleep

Shift-Klik-Sleep

Dubbel-klik

In- uitzoomen

Roteren

Horizontaal verplaatsen

Aanzicht centreren

Gereedschap	Actie	Instructies
2 punts boog (A)	Ronding	Bepaal de hoeveelheid ronding door een getal in te typen en de Enter toets
	Straal	Bepaal de straal door een getal in te typen, de R toets en de Enter toets
	Delen	Bepaal het aantal delen door een getal in te typen, de S toets en de Enter toets
Cirkel (C)	Shift	Zet vast op de huidige proportie
	Straal	Bepaal de straal door een getal in te typen en de Enter toets
	Delen	Bepaal het aantal delen door een getal in te typen, de S toets en de Enter toets
Gum (E)	Option	Egaliseren (Gebruik aan de randen om aangrenzende vlakken afgerond te laten lijken)
	Shift	Verbergen
	Option+ Shift	Egaliseren opheffen
Volg mij	Command	Gebruik de omtrek van de beeldzijde voor vervorming
	Expert tip!	Selecteer eerst het pad, kies dan het Volg mij gereedschap en klik vervolgens op de beeldzijde om te verdrijven
Lijn (L)	Shift	Huidige richting vastzetten
	Pijltjes	Zet een bepaalde richting op slot: Omhoog = blauw, rechts = rood, Links = groen, en bruin = parallel/loodrecht
	Lengte	Bepaal de lengte door een getal in te typen en de Enter toets
Rondkijken	Ooghoogte	Bepaal de ooghoogte door een getal in te typen en de Enter toets
Verplaatsen (M)	Option	Verplaats een kopie
	Shift	Huidige richting vastzetten
	Command	Houd automatisch vast (sta verplaatsten toe ook moeten hiervoor extra randen en beeldzijden toegevoegd worden)
	Pijltjes	Zet een bepaalde richting op slot: Omhoog = blauw, rechts = rood, Links = groen, en bruin = parallel/loodrecht
	Afstand	Bepaal de afstand voor verplaatsen door een getal in te typen en de Enter toets
Compenseren (F)	Externe opmaak	n kopietjes in een rij: verplaats de eerste kopie, type een getal, de X toets en vervolgens Enter
	Interne opmaak	n kopietjes er tussenin: Verplaats de eerste kopie, type een getal, de / toets en vervolgens Enter
Compenseren (F)	Dubbel-klik	Pas het laatste beginwaarde aan de selectie toe
	Afstand	Bepaal een beginwaarde door een getal te typen en Enter
Roteren (O)	Option	Houd ingedrukt om gewichtsloosheid te activeren
	Shift	Houd ingedrukt om de horizontaal verplaatsen tool te activeren
Emmertje (B)	Option	Vul het materiaal - Kleur alle aangrenzende vlakken
	Shift	Vervang materiaal - bedek alle gelijke beeldzijden in het model
	Option + Shift	Vervang materiaal op het object - kleur alle dezelfde vlakken van het hetzelfde object
	Command	Houd ingedrukt om een monster te maken van het materiaal
Duwen/Trekken (P)	Option	Duw/trek een kopie van de beeldzijde (hierdoor blijft de originele op zijn plaats)
	Dubbel-klik	Past het laatste duw/trek aantal toe op deze beeldzijde
Rechthoek (R)	Afstand	bepaal een duw/trek aantal door een getal in te typen en de Enter toets
	Dimensies	Bepaal de dinemcies door de lengte in te typen, de breedte en vervolgens Enter ie. 20,40
Afgerond vierkant	Shift	Zet vast in huidige richting / niveau
	Command	Zet teken vlak op slot tot de eerste rand (Na eerste keer klikken)
	Hoek, Dimensies	Klik om de eerste twee hoeken te plaatsten, type een getal voor de hoek, de breedte en klik op Enter ie. 3:12
Draaien (Q)	Option	Draai een kopie
	Hoek	Bepaal de hoek door een getal in te typen en de Enter toets
	Helling	Bepaal de hoek als helling
Schalen (S)	Option	Houd ingedrukt om te schalen vanuit het midden
	Shift	Houd ingedrukt op gelijkmatig te schalen (zonder te vervormen)
	Aantal	Bepaal de schaal factor door een getal te typen, een nummer en Enter ie. 1.5 = 150%
	Lengte	Bepaal de schaal lengte door een getal te typen, een sectie type en Enter ie. 10m
Selecteer (Spatiebalk)	Option	Voeg toe aan selectie
	Shift	Voeg toe/onttrek van de selectie
	Option + Shift	Onttrek van de selectie
Meetlint (T)	Option	Kies 'creër begeleiding' of 'alleen meten'
	Pijltjes	Zet een bepaalde richting op slot: Omhoog = blauw, rechts = rood, Links = groen, en bruin = parallel/loodrecht
Formaat aanpassen		Verander model van grote: Meet de afstand, type de gewenste grote en druk op Enter
In- uitzoomen (Z)	Shift	Houd ingedrukt en klik-sleep de muis om het gezichtsveld aan te passen