

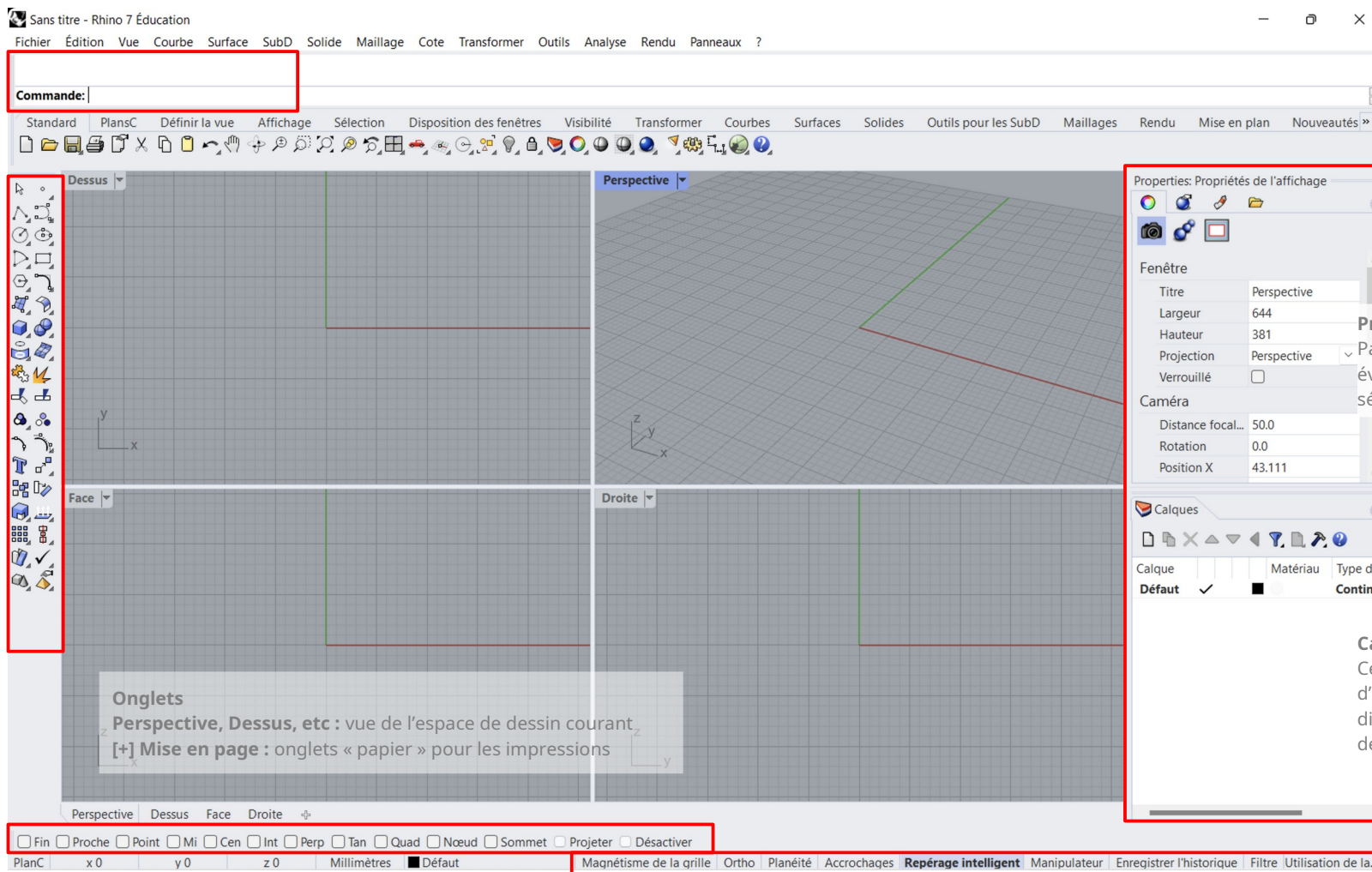


### 1. L'interface (Windows)

**Entrée de ligne de commande**

**Barre d'outils.**  
Les outils de base les plus utilisés, accessibles rapidement

**Barre latérale**  
Elle peut être divisée en plusieurs sections selon vos préférences



**Propriétés**  
Palette contextuelle, elle évolue au gré de la sélection.

**Calques**  
Cette palette permet d'afficher/gérer les différents calques du dessin.

**Onglets**  
Perspective, Dessus, etc : vue de l'espace de dessin courant  
[+] Mise en page : onglets « papier » pour les impressions

Accrochages

Outils d'aide au dessin

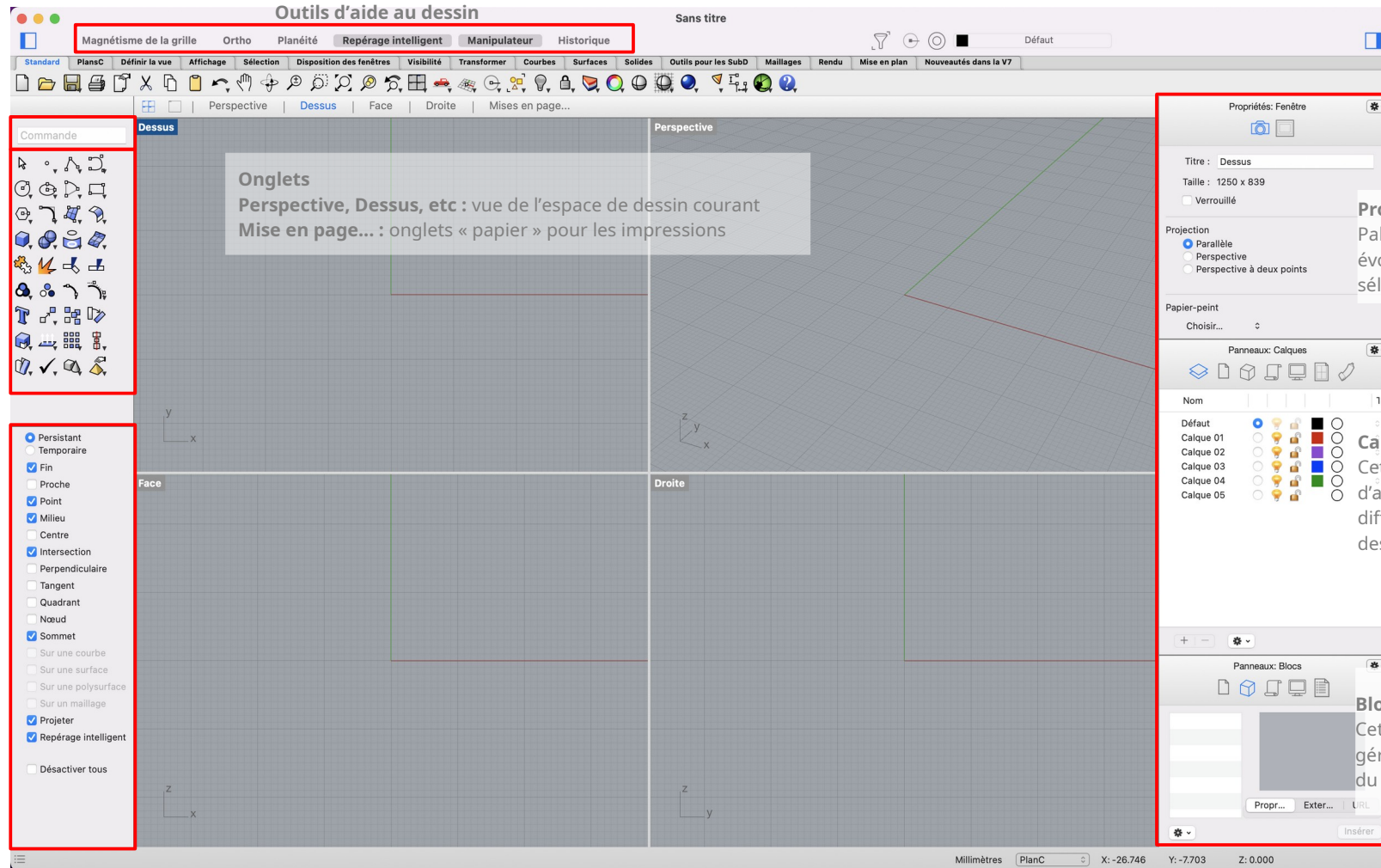


### 1. L'interface (macOS)

Entrée de ligne de commande

Barre d'outils. Les outils de base les plus utilisés, accessibles rapidement

Accrochages



**Barre latérale**  
Elle peut être divisée en plusieurs sections selon vos préférences

**Propriétés**  
Palette contextuelle, elle évolue au gré de la sélection.

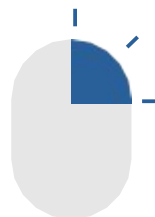
**Calques**  
Cette palette permet d'afficher/gérer les différents calques du dessin.

**Blocs**  
Cette palette permet de gérer les différents blocs du document



### 2. Manipuler le Viewport

- Répéter la dernière commande
- Montrer les objets sélectionnés
- Déverrouiller les objets sélectionnés
- Montrer les points cachés
- Désactiver les points
- Propriétés de l'objet
- Informations sur l'objet
- Matériau de l'objet
- Options de la grille
- Propriétés de la fenêtre
- Display Options
- Capture >
- Aperçu avant impression
- Flat Shade
- SubD Display Toggle
- Shade Selected Objects Only
- Locked
- Définir la vue >
- Définir le PlanC >
- Définir la caméra >
- ✓ Filaire ^⌘ W
- Ombre ^⌘ S
- Rendu ^⌘ R
- Semi-transparent ^⌘ G
- Rayons X ^⌘ X
- Technique ^⌘ T
- Artistique
- Crayon ^⌘ P
- Arctique ^⌘ A
- Lancer de rayons



Un clic droit permet d'accéder au menu contextuel avec lequel on peut notamment :

Changer la vue (dessus, face, perspective, etc.)

Changer le mode d'affichage



Maintenir le clic droit enfoncé permet de faire tourner la caméra en 3D



+  
↑ Maj

Maintenir le clic droit et la touche Maj enfoncés permet de déplacer la caméra



Utiliser la molette pour zoomer



ZS

Pour recentrer la caméra sur un objet donné, utiliser la commande « ZS » (ZoomSelected), aussi accessible via ce bouton

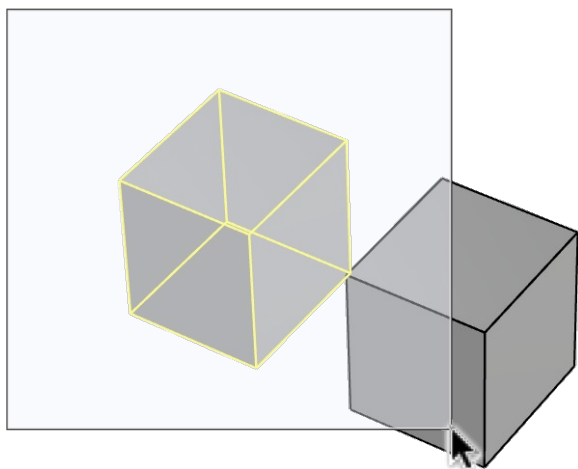


### 3. Les sélections



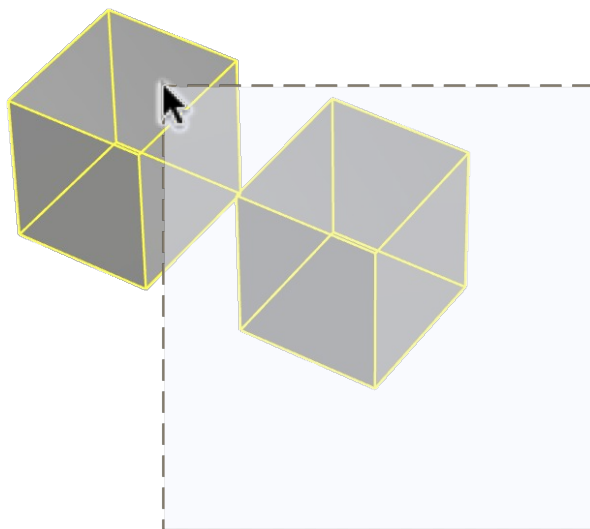
De gauche à droite

Sélectionner les objets **intégralement** contenus dans le rectangle de sélection



De droite à gauche

Sélectionner les objets **qui croisent** le rectangle de sélection



⌘ Cmd / Ctrl

⇧ Maj

Maintenir les touches Cmd / Ctrl et Maj du clavier au moment de cliquer permet de sélectionner des **sous-objets** (les bords d'une surface, les surfaces d'une polysurface, etc..)



### 4.. Le manipulateur

⇧ Maj

Transformation  
uniforme

⌘ Alt

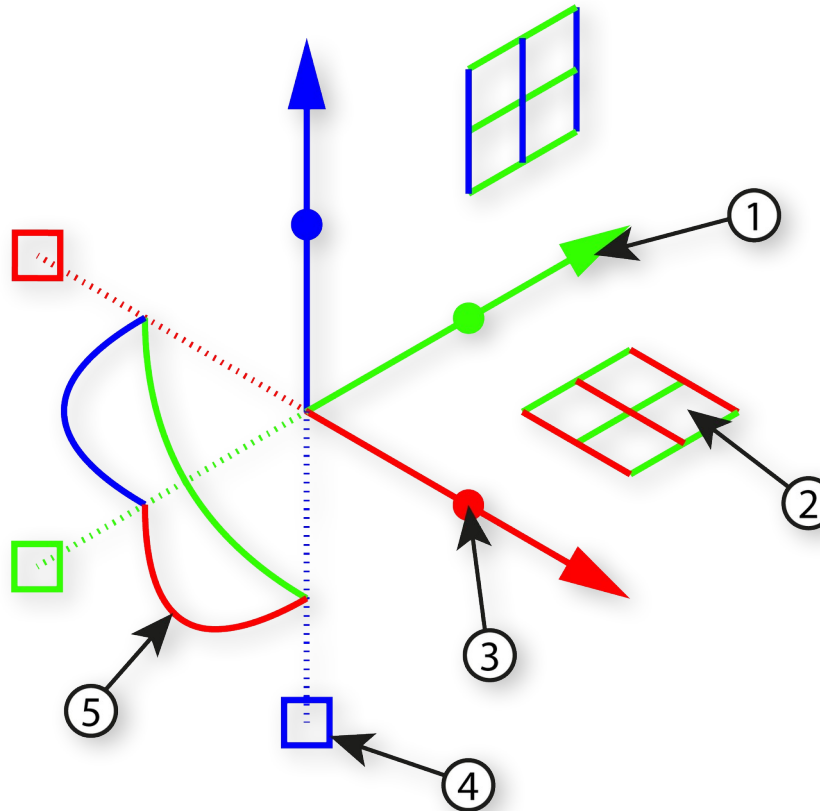
Copier l'objet  
transformé

⌘ Cmd

Ctrl

Extruder l'objet

1. Déplacer sur un **axe**
2. Déplacer sur un **plan**
3. Extruder l'objet
4. Mettre à l'échelle selon un axe
5. Faire tourner autour d'un axe





### 5. Les types d'objets

