

Utilisation de fonctions alternatives au clavier

De nombreuses fonctions des outils et de "Edit control" ont des variantes qui peuvent être sélectionnées en utilisant les touches Ctrl, Maj et/ou Alt.

Les tableaux ci-dessous montrent la fonction 3D Canvas standard et les variantes disponibles.

En tant que standard Windows, lorsqu'on met un élément en surbrillance, maintenir la touche Ctrl enfoncée, l'ajoute à la sélection courante. Lorsqu'on met un élément en surbrillance, maintenir la touche Maj enfoncée, l'enlève de la sélection courante. Il y a des exceptions qui sont signalées ci-dessous.

Outil de sélection d'objets ("Component Selection Tool")

Clic gauche	Sélectionne l'objet mis en surbrillance. Appuyer sur 1 (ou &), 2 (ou é) ou 3 (ou ") pour, respectivement, sélectionner des points, des arêtes ou des faces. C'est un raccourci à l'utilisation de l'outil de sélection Point/Edge/Face ("Point/Edge/Face selection tool").
Clic droit	Affiche le menu contextuel.
Double Clic gauche	Maintenir Alt enfoncé pour sélectionner un objet et afficher ses propriétés. Maintenir Ctrl enfoncé pour sélectionner le groupe de l'objet et afficher ses propriétés.

Variantes de l'outil de sélection d'objets

	None	Maj	Ctrl-Maj
Clic gauche + A	Sélectionne, dans la hiérarchie courante en surbrillance, tous les objets de même type que l'objet qu'on survole avec la souris.	Sélectionne tous les groupes dans la hiérarchie en partant de l'objet courant en surbrillance.	Sélectionne tous les objets dans la hiérarchie courante en surbrillance. Tous les groupes sont aussi inclus.
Clic gauche + D	Sélectionne, dans le groupe courant en surbrillance, tous les objets de même type que l'objet qu'on survole avec la souris.	Sélectionne le groupe de l'objet en surbrillance.	Sélectionne tous les objets du groupe courant en surbrillance. Le groupe est lui-même inclus.

 **Outil de sélection d'objets - Glisser avec la souris**

	Aucune touche supplémentaire	Alt	Alt-Maj	Alt-Ctrl
Clic gauche	<p>Déplace l'objet selon les axes X et Z.</p> <p>Faire glisser la souris quand on n'est pas centré sur un objet est un raccourci à l'utilisation de l'outil de sélection rectangulaire pour sélectionner des objets.</p>	<p>Modifie l'échelle de l'objet sélectionné selon les axes X et Z.</p>	<p>Modifie l'échelle de l'objet sélectionné selon les axes X, Y et Z.</p> <p>Modifie l'échelle de l'objet uniformément dans toutes les directions/Ajuste l'intensité d'une lumière/Ajuste le champ de vision d'une caméra/Modifie l'échelle d'un "bone".</p>	<p>Fait tourner l'objet sélectionné autour des axes X et Y.</p>
Clic droit	<p>Déplace l'objet selon l'axe Y.</p>	<p>Modifie l'échelle de l'objet sélectionné selon l'axe Y.</p>	<p>Modifie l'échelle uniformément dans toutes les directions/Ajuste l'intensité d'une lumière/Ajuste le champ de vision d'une caméra/Modifie l'échelle d'un "bone".</p>	<p>Fait tourner l'objet sélectionné autour de l'axe Z.</p>

Outil de sélection d'objets - Edit Control

	Aucune touche supplémentaire	Maj
Axe de "Edit Control"	Fait tourner l'objet sélectionné autour de l'axe sélectionné.	Fait tourner la vue autour du composant sélectionné dans la scène.
Sphère de "Edit Control"	Fait tourner l'objet sélectionné autour des axes X and Y.	
Plan XZ de "Edit Control"	Fait tourner l'objet sélectionné autour des axes X et Z.	
Plan YZ de "Edit Control"	Déplace l'objet le long de l'axe Y.	
Plan XZ de modification d'échelle de "Edit Control"	Modifie l'échelle de l'objet selon les axes X and Z/Ajuste l'intensité de la lumière/Ajuste le champ de vision de la caméra/ Modifie l'échelle d'un "bone".	Modifie l'échelle de l'objet uniformément dans toutes les directions.
Plan YZ de modification d'échelle de "Edit Control"	Modifie l'échelle de l'objet selon l'axe Y/Ajuste l'intensité de la lumière/Ajuste le champ de vision de la caméra/ Modifie l'échelle d'un "bone".	Modifie l'échelle de l'objet uniformément dans toutes les directions.

Outil de sélection Point/Arête/Face

Clic gauche	Sélectionne l'élément en surbrillance. Le point, arête ou face le plus proche est mis en surbrillance.
Clic gauche + 1	Sélectionne le point en surbrillance.
Clic gauche + 2	Sélectionne l'arête en surbrillance.
Clic gauche + 3	Sélectionne la face en surbrillance.
Clic gauche + 4	Sélectionne tout l'objet. C'est un raccourci à l'utilisation de l'outil de sélection d'objets.
Clic gauche + 5	Sélectionne toutes les faces qui utilisent le même matériau que la face en surbrillance.
Clic gauche + 6	Sélectionne toutes les faces qui pointent dans la même direction que la face en surbrillance.
Clic droit	Affiche le menu contextuel.

 **Outil de sélection Point/Arête/Face - Glisser avec la souris**

	Aucune touche supplémentaire	Alt	Alt-Maj	Alt-Ctrl-Maj
Clic gauche	Déplace la sélection le long des axes X et Z. Faire glisser la souris alors que rien n'est sélectionné est un raccourci à l'utilisation de l'outil de sélection rectangulaire.	Modifie l'échelle de la sélection selon les axes X et Z.	Modifie l'échelle de la sélection dans toutes les directions.	Modifie l'échelle d'un chanfrein ("Chamfer").
Clic droit	Déplace la sélection le long de l'axe Y.	Modifie l'échelle de la sélection selon l'axe Y.	Modifie l'échelle de la sélection dans toutes les directions.	Modifie l'échelle d'un chanfrein ("Chamfer").

 **Outil de sélection Point/Arête/Face - Edit Control**

	Aucune touche supplémentaire	Shift	Ctrl-Maj
Axe de "Edit Control"	Fait tourner la sélection autour de l'axe sélectionné.	Fait tourner la vue autour d'un objet.	
Sphère de "Edit Control"	Fait tourner la sélection autour des axes X et Y.	Fait tourner la vue autour d'un objet.	
Plan XZ de "Edit Control"	Déplace la sélection selon les axes X et Z.		
Plan YZ de "Edit Control"	Déplace la sélection selon les axes Y et Z.		
Plan XZ de modification d'échelle de "Edit Control"	Modifie l'échelle de la sélection selon les axes X and Z. Si une seule face est sélectionnée, la face est mise à l'échelle perpendiculairement à sa normale (la direction qu'elle fait face).	Modifie l'échelle de la sélection uniformément dans toutes les directions. Si une seule face est sélectionnée, la face est mise à l'échelle perpendiculairement à sa normale (la direction qu'elle fait face).	Modifie l'échelle d'un chanfrein ("Chamfer").

Plan YZ de modification d'échelle de "Edit Control"	Modifie l'échelle de la sélection selon l'axe Y. Si une seule face est sélectionnée, la face est mise à l'échelle perpendiculairement à sa normale (la direction qu'elle fait face).	Modifie l'échelle de la sélection uniformément dans toutes les directions. Si une seule face est sélectionnée, la face est mise à l'échelle perpendiculairement à sa normale (la direction qu'elle fait face).	Modifie l'échelle d'un chanfrein ("Chamfer").
--	--	--	---

Outil de sélection rectangulaire - Glisser avec la souris

Clic gauche	Sélectionne les éléments dans le rectangle de sélection.
Clic gauche + 1	Sélectionne les points dans le rectangle de sélection.
Clic gauche + 2	Sélectionne les arêtes dont le centre est dans le rectangle de sélection.
Clic gauche + 3	Sélectionne les faces dont le centre est dans le rectangle de sélection.
Clic droit	Affiche le menu contextuel.

Outil d'ajustement d'opération ("Operation Adjustment Tool")

	Aucune touche supplémentaire	Ctrl	Alt
Clic gauche	Permet d'ajuster l'opération courante. En faisant glisser la souris, on déplace l'opération selon les axes X et Z.	Modifie l'échelle de l'opération selon les axes X and Z.	Permet non seulement l'ajustement de l'opération courante, mais aussi toute autre action de type opération qui précède immédiatement l'opération courante dans la liste des couches ("Layers").
Clic droit	Affiche le menu contextuel. En faisant glisser la souris, on déplace l'opération selon l'axe Y.	Modifie l'échelle de l'opération selon l'axe Y.	
Double clic gauche	Ouvre la source de l'objet.		
Axe de "Edit"	Fait tourner l'opération autour de l'axe	Fait tourner le vue autour	

Control"	sélectionné.	de l'objet.	
Sphère de "Edit Control"	Fait tourner l'opération autour des axes X et Z.	Fait tourner le vue autour de l'objet.	
Plan XZ de "Edit Control"	Déplace l'opération le long des axes X et Z.		
Plan YZ de "Edit Control"	Déplace l'opération le long de l'axe Y.		
Plan XZ de modification d'échelle de "Edit Control"	Modifie l'échelle de l'opération selon les axes X and Z.	Modifie l'échelle de l'opération uniformément dans toutes les directions.	
Plan YZ de modification d'échelle de "Edit Control"	Modifie l'échelle de l'opération selon l'axe Y.	Modifie l'échelle de l'opération uniformément dans toutes les directions.	

Outil de déplacement ("Shift")

	Aucune touche supplémentaire	Alt
Clic gauche avec déplacement de souris	Déplace la forme selon les axes X et Z sans déplacer son groupe.	Déplace l'axe du groupe de l'objet selon les axes X et Z sans modifier la position de l'objet.
Clic droit avec déplacement de souris	Déplace la forme selon l'axe Y sans déplacer son groupe.	Déplace l'axe du groupe de l'objet selon l'axe Y sans modifier la position de l'objet.
Axe de "Edit Control"	Déplace la forme selon l'axe sélectionné.	Déplace l'axe du groupe de l'objet autour de l'axe sélectionné sans modifier l'orientation de l'objet.
Plan XZ de "Edit Control"	Déplace la forme selon les axes X et Z sans déplacer son groupe.	Déplace l'axe du groupe de l'objet selon les axes X et Z sans modifier la position de l'objet.

Plan YZ de "Edit Control"

Déplace la forme selon l'axe Y sans déplacer son groupe.

Déplace l'axe du groupe de l'objet selon l'axe Y sans modifier la position de l'objet

Bouton central de la souris / Navigation avec la roulette

	None	Ctrl	Maj	Ctrl-Maj
Bouton central de la souris (en faisant glisser la souris)	Quand le pointeur de souris est sur une forme, on explore la forme. Quand on n'est pas sur une forme, on fait un zoom avant ou arrière.	Navigation selon le plan XZ en survolant la scène.	Navigation selon le plan XY.	Zoom avant ou arrière.
Roulette	Zoom avant ou arrière.	Navigation selon le plan XZ en survolant la scène.		

Flèches du clavier

	Alt	Alt-Maj
Flèche gauche	Déplacement selon l'axe X.	Explore le composant sélectionné. Si aucun composant n'est sélectionné, explore la scène.
Flèche droite	Déplacement selon l'axe X.	Explore le composant sélectionné. Si aucun composant n'est sélectionné, explore la scène.
Flèche vers le haut	Déplacement selon l'axe Z.	Déplacement selon l'axe Y.
Flèche vers le bas	Déplacement selon l'axe Z.	Déplacement selon l'axe Y.

Flèches du clavier – Un groupe est sélectionné

	Alt	Alt-Maj
Flèche gauche	Déplace le groupe selon l'axe X.	-
Flèche droite	Déplace le groupe selon l'axe X.	-
Flèche vers le haut	Déplace le groupe selon l'axe Z.	Déplace le groupe selon l'axe Y.
Flèche vers le bas	Déplace le groupe selon l'axe Z.	Déplace le groupe selon l'axe Y.

Pavé numérique

	Ctrl
+	Zoom avant.
-	Zoom arrière.

Autre

En plus des fonctions répertoriées ci-dessus, les contraintes courantes de modélisation et le mode courant de modélisation des coordonnées peuvent être désactivés en appuyant sur les touches suivantes pendant l'utilisation d'un outil de 3D Canvas :

Touche	Effet
C	Active le mode de modélisation basé sur les coordonnées standard.
E	Active la possibilité de faire glisser un point, une forme spéciale du mode de modélisation basé sur les coordonnées de faces qui est utilisé pour déplacer un point sur un plan. Le plan est celui qui passe sur la face survolée par le pointeur de souris quand le point a été sélectionné. C'est particulièrement utile pour déplacer un point créé par division d'arêtes. En appuyant sur la touche Z tout en appuyant sur E, le déplacement de souris bouge le point selon l'arête sur lequel le point a été créé.

F	Active le mode de modélisation basé sur les coordonnées de faces ("face coordinates modeling mode").
Q	Active le mode de modélisation basé sur les coordonnées d'objet ("component coordinates modeling mode").
R	Quand des faces sont sélectionnées, modifie le mode de modélisation basé sur les coordonnées standard de façon que les effets des outils et des opérations soient directement orientés selon les axes X, Y et Z.
S	Active le mode de modélisation basé sur les coordonnées écran ("screen coordinates modeling mode").
W	Active le mode de modélisation basé sur les coordonnées monde ("world coordinates modeling mode").
X	Contraint le mouvement selon l'axe X.
Y	Contraint le mouvement selon l'axe Y.
Z	Contraint le mouvement selon l'axe Z.

Noter que les désactivations ci-dessus ne s'appliquent qu'à l'utilisation des outils of 3D Canvas. Elles n'ont aucun effet sur la façon dont les opérations sont appliquées.

Les touches de fonctions ci-dessous sont utilisées pour choisir un mode de surbrillance :

Touche de fonction	Effet
F2	Sélectionne le mode standard de surbrillance.
F3	Sélectionne le mode de surbrillance direction d'opération.
F4	Sélectionne le mode de surbrillance d'aperçu de projection de texture.

L'utilisation de Ctrl avec les touches ci-dessous permet de choisir un outil :

Ctrl	Effet
A	Sélectionne l'outil d'ajustement d'opération.
B	Sélectionne l'outil pipette d'échantillonnage de matériau
D	Sélectionne l'outil de déformation ("Deform tool")
E	Sélectionne l'outil pot de peinture ("Material Fill Tool")
F	Sélectionne l'outil de sélection Point/Arête/Face ("Point/Edge/Face Selection tool").
G	Sélectionne l'outil de sélection de groupe.
H	Sélectionne l'outil axe de rotation ("Rotation Axis Tool")
Q	Sélectionne l'outil de sélection d'objets ("Selects the Component Tool").
R	Sélectionne l'outil de déplacement ("Shift Tool").
W	Sélectionne la brosse à peindre ("Paint Tool")