

Großer Funktionssatz

- Auswählen (Leertaste) Komponente erstellen
- Farbeimer (B) Radiergummi (E)
- Linie (L) Freihand
- Rechteck (R) Gedrehtes Rechteck
- Kreis (C) Vieleck
- Bogen Zweipunktbogen (A)
- Dreipunktbogen Torte
- Verschieben (M) Drücken/Ziehen (P)
- Drehen (Q) Folge mir
- Skalieren (S) Versatz (F)
- Maßband (T) Abmessung
- Winkelmesser Text
- Achsen 3D-Text
- Rotieren (O) Hand (H)
- Zoomen (Z) Zoombereich
- Alles zeigen Letzte Ansicht
- Kamera positionieren Gehen
- Umschauen Schnittebene

Volumenkörperfunktionen

- Äußere Schale Teilen (Pro)
- Verschneiden (Pro) Vereinigen (Pro)
- Subtrahieren (Pro) Stützen (Pro)

Dynamische Komponenten

- Interagieren Komponentenoptionen
- Komponentenattribute

Sandkiste (Gelände)

- Aus Konturen Neue weiche Fläche
- Formen Fläche abbilden
- Fläche verbinden Detail hinzufügen
- Kante spiegeln

Standardansichten

- Iso Oben
- Vorne Rechts
- Hinten Links

Stile

- Röntgenmodus Hinterkanten
- Drahtgitter Linienausblendung
- Schattiert Schattiert mit Texturen
- Monochrom

Ort

- Ort hinzufügen... Gelände anzeigen

Galerie

- 3D Warehouse... Modell gemeinsam verwenden...
- Komponente gemeinsam verwenden... Erweiterungsmarkt...
- An LayOut senden (Pro) Klassifizierer (Pro)

Mittlere Taste (Rad)



- Scrollen Zoomen
- Klicken-Ziehen Rotieren
- Umsch.+Kl.-Ziehen Schwenken
- Doppelklicken Ansicht neu zentrieren

Funktion	Vorgang	Anleitungen
Bogen (A)	Rundung	Rundung durch Zahleneingabe und Drücken der Eingabetaste angeben
	Radius	Radius durch Eingabe einer Zahl, d. Buchstabens „r“ und Drücken der Eingabetaste angeben
	Segmente	Segmentanzahl durch Eing. einer Zahl, d. Buchstabens „s“ u. Drücken d. Eingabetaste angeben
Kreis (C)	Umschalt	Aktuelle Ableitungen fixieren
	Radius	Radius durch Zahleneingabe und Drücken der Eingabetaste angeben
	Segmente	Segmentanzahl durch Eing. einer Zahl, d. Buchstabens „s“ u. Drücken d. Eingabetaste angeben
Radiergummi (E)	Wahlstaste	Abmildern/Glätten (auf Kanten verw., um angrenz. Flächen gekrümmt aussehen zu lassen)
	Umschalt	Ausblenden
	Wahl+Umschalt	Abmildern/Glätten aufheben
Folge mir	Befehlstaste	Flächenumriss als Extrusionspfad verwenden
	<i>Besseres Verfahren</i>	Erst den Pfad, dann d. Funktion „Folge mir“ ausw. u. dann zum Extrudieren auf die Fläche klicken
Linie (L)	Umschalt	Aktuelle Ableitungsrichtung fixieren
	Pfeile	Fixierichtung; oben = blau, rechts = rot, links = grün, unten = parallel/senkrecht
	Länge	Länge durch Zahleneingabe und Drücken der Eingabetaste angeben
Umschauen	Augenhöhe	Augenhöhe durch Zahleneingabe und Drücken der Eingabetaste angeben
Verschieben (M)	Wahlstaste	Kopie verschieben
	Umschalt	Gedrückt halten, um die aktuelle Ableitungsrichtung zu fixieren
	Befehlstaste	Autom. Falten (Verschieben zulassen, auch wenn zus. Kanten u. Flächen hinzugefügt werden)
	Pfeile	Fixierichtung; oben = blau, rechts = rot, links = grün, unten = parallel/senkrecht
	Distanz	Verschiebedistanz durch Zahleneingabe und Drücken der Eingabetaste angeben
	Externe Aufreihung Interne Aufreihung	n Kopien in einer Reihe: 1. Kopie versch., Zahl u. Buchst. „x“ eing. u. Eingabetaste dr. n Kopien dazwischen: 1. Kopie versch., Zahl u. Zeichen „/“ eing. u. dann Eingabetaste dr.
Versatz (F)	Befehlstaste	Zulassen, dass sich Ergebnisse überlappen dürfen
	Distanz	Versatzdistanz durch Zahleneingabe und Drücken der Eingabetaste angeben
Rotieren (O)	Wahlstaste	Gedrückt halten, um das „gravitationsbeeinflusste“ Rotieren zu deaktivieren
	Umschalt	Gedrückt halten, um die Handfunktion zu aktivieren
Farbeimer (B)	Wahlstaste	Material ausfüllen: alle übereinstimmenden angrenzenden Flächen anmalen
	Umschalt	Material ersetzen: alle übereinstimmenden Flächen im Modell anmalen
	Wahl+Umschalt Befehlstaste	Material am Objekt ersetzen: alle übereinstimmenden Flächen am gleichen Objekt anmalen Gedrückt halten, um Material zu übernehmen
Drücken/ Ziehen (P)	Wahlstaste	Kopie auf der Fläche drücken/ziehen (die ursprüngliche Fläche bleibt an der Stelle)
	Doppelklicken Distanz	Letzte Drücken/Ziehen-Distanz auf diese Fläche anwenden Drücken/Ziehen-Distanz durch Zahleneingabe und Drücken der Eingabetaste angeben
Rechteck (R)	Wahlstaste	Zeichnen beim Mittelpunkt beginnen
	Abmessung	Abmess. durch Längen- u. Breiteneingabe u. Drücken d. Eingabetaste angeben, z. B. 20, 40
Gedrehtes Rechteck	Umschalt	Aktuelle Richtung/Ebene fixieren
	Befehlstaste	Zeichenebene für erste Kante fixieren (nach erstem Klick)
	Abmessungen, Winkel	Zum Platz. d. ersten bd. Ecken Klick., Breite u. Winkel eing. u. Eing.-T. dr., z. B. 90, 20
Drehen (Q)	Wahlstaste	Kopie drehen
	Winkel	Winkel durch Zahleneingabe und Drücken der Eingabetaste angeben
	Neigung	Winkel als Neig. d. Anstieg, Doppelpunkt (:), Länge u. Dr. d. Eing.-Taste ang., z. B. 3:12
Maßstab (S)	Wahlstaste	Gedrückt halten, um den Mittelpunkt zu skalieren
	Umschalt	Gedrückt halten, um einheitlich zu skalieren (ohne zu verzerren)
	Betrag	Skalierungsfaktor durch Zahleneingabe u. Drücken der Eingabetaste angeben, z. B. 1, 5 = 150%
	Länge	Skal.-Länge durch Eingabe einer Zahl, Einheit u. Drücken d. Eing.-Taste ang., z. B. 10m
Auswählen (Leertaste)	Wahlstaste	Zur Auswahl hinzufügen
	Umschalt	Zur Auswahl hinzufügen oder aus der Auswahl entfernen
Maßband (T)	Wahlstaste	Nur zwischen dem Erstellen einer Führung oder Messung wechseln
	Pfeile	Fixierichtung; oben = blau, rechts = rot, links = grün, unten = parallel/senkrecht
Zoomen (Z)	Größe ändern	Modellgröße ändern: Distanz messen, gewünschte Größe eingeben u. d. Eingabetaste drücken
	Umschalt	Gedrückt halten und Maustaste drücken und ziehen, um das Blickfeld zu ändern