

<u>Commando</u>	<u>Sneltoets</u>	<u>Omschrijving</u>	<u>Soort/basis</u>
Esc delete	Esc DEL	Afbreken commando Verwijderen	Hulpmiddel Bewerken
help 1	F1	Online help	Beginnen
corner	F2	Een hoek maken	Beginnen
setmw 3	F3	Het huidige muur type kiezen	Muren
oplace	F4	De huidige opening plaatsen	Openingen
zooming 1	F5	Inzoomen	Bekijken
planv	F6	Plattegrond beeld	Bekijken
geom	F7	Naar de modelleermodus terugkeren	Bekijken
ortho	F8	Wisselen hoek slot	Bekijken
select	F9	Een nieuwe selectiegroep maken	Selectie
senf	F10	Entiteiten in selectiegroep met gebied toevoegen/verwijderen	Selectie
move	F11	Entiteiten van punt tot punt verplaatsen	Bewerken
copym	F12	Entiteiten van punt tot punt verplaatsen & kopiëren	Bewerken
refr tjun	Alt+F1	Het gehele model opnieuw tekenen	Bekijken
wjun end	Alt+F2	Een T-verbinding tussen twee muren maken	Muren
zooming 4	Alt+F3	Verbindingen tussen muren maken	Muren
	Alt+F4	ARC+ afsluiten	Beginnen
	Alt+F5	Uitzoomen	Bekijken
solid	Alt+F7	De weergavemodus aanwenden	Bekijken
_paral	Alt+F8	Een evenwijdige hulplijn op een bepaalde afstand maken	Hulplijnen
revse	Alt+F9	De Selectiegroep omkeren	Selectie
sent	Alt+F10	Entiteiten aan een selectiegroep toevoegen en verwijderen	Selectie
mdrag	Alt+F11	Verplaatsen & Slepen	Bewerken
cdrag	Alt+F12	Kopiëren & Slepen	Bewerken
ortho	Shift+F1	Wisselen hoekslot	Bekijken
hpp	Shift+F2	Een hulplijn via twee punten maken Maak	
dim p	Shift+F3	Maak Maatlijnen	Hulplijnen

dim h a	Shift+F4	automatische maatlijn maken	Maatvoering
walk 3 90	Shift+F5	De oogpositie verplaatsen (relatief)	Maatvoering
axo	Shift+F6	Axonometrisch	Bekijken
save2d	Shift+F7	Een 2D projectie van het model opslaan	Bekijken
parlp	Shift+F8	Een evenwijdige hulplijn door een punt maken	Hulplijnen
apsel y	Shift+F9	Selecteren op categorie	Selectie
apsel y w	Shift+F10	Deselecteren op categorie	Selectie
manip 3	Shift+F11	Werken met entiteiten - Manipuleren	Bewerken
setob	Shift+F12	Een object kiezen	Geplaatste obj
snap	Ctrl+F1	Snap	Selectie
2d	Ctrl+F2	3D eigenschappen van muren verwijderen	Bewerken
3d	Ctrl+F3	3D eigenschappen van 3D objecten inschakelen	Bewerken
uwalz	Ctrl+F4	De hoogte van muren en bogen bijwerken	Bekijken
pan	Ctrl+F5	Het beeld pannen	Bekijken
elev 1	Ctrl+F6	Aanzicht beeld	Bekijken
render	Ctrl+F7	interne render modus en render oplossing schermindeling	Render
hpla	Ctrl+F8	Een hulplijn met een hoek op een lijn maken	Bewerken
sdel	Ctrl+F9	Geselecteerde entiteiten verwijderen Op lijn-attributen	Bewerken
csel	Ctrl+F10	Selecteren op penkleur	Selectie
manip 2	Ctrl+F11	Verplaatsen entiteiten - Kopiëren	Bewerken
toolbars	Ctrl+F12	Openen en sluiten van werkbalken	Beginnen
hdel	Alt+0	Alle hulplijnen verwijderen	Hulplijnen
qp	Alt+1	De locatie van een punt tonen	Informatie
2pbox	Alt+2	Rechthoekig blok/met 2 punten	Polygonen
p3d	Alt+3	Een polygoon naar een lichaam uittrekken	Polygonen
pldel	Alt+4	Polygoon segmenten verwijderen	Polygonen
pcont	Alt+5	Een polygoon vervolgen	Polygonen
parc	Alt+6	Een polygoon boog maken	Polygonen
arc y	Alt+7	Bogen maken	Lijnen
circl 2	Alt+8	Draadcirkels maken	Lijnen
fillet	Alt+9	Een afronding maken	Bewerken

selnone	Alt+a	Selectie leegmaken	Selectie
atext	Alt+b	Attributen instellen	Tekst
cplane	Alt+c	Actieve vlak wijzigen	Basis
dele	Alt+d	Een tekening verwijderen	Tekenblad
fmerge	Alt+e	Een deel van een bestand extraheren	Bestanden
zooming 5	Alt+f	Het scherm opvullen	Bekijken
grid	Alt+g	Een matrixvormig raster maken	Basis
dim h p	Alt+h	Dim. lijnen tussen specifieke punten maken (Horizontaal)	Maatvoering
pidnt	Alt+i	De huidige polygoon vaststellen	Polygoon
pjump	Alt+j	Naar een nieuwe positie springen	Polygoon
blnk y	Alt+k	Niet geselecteerde entiteiten Verbergen	Selectie
line	Alt+l	Een lijn maken	Lijnen
stretch 1	Alt+m	Punten op een entiteit met een kader oprekken	Bewerken
newp	Alt+n	Een vrije polygoon maken	Polygoon
oprepl	Alt+o	Openingen verplaatsen	Openingen
onofp	Alt+p	Een perspectiefprojectie instellen	Bekijken
qlen n	Alt+q	De lengte en hoek van een lijn opvragen	Informatie
retf	Alt+r	Twee bestanden samenvoegen	Bestanden
osnap	Alt+s	Naar vooraf bepaalde punten "snappen"	Basis
write 1	Alt+t	Een tekstregel maken	Tekst Tekst
uatxt	Alt+u	Bestaande tekstattributen bijwerken	Maatvoering
dim v p	Alt+v	Dim. lijnen tussen specifieke punten maken (Verticaal)	Muren
mwall	Alt+w	Een muur maken	
hxnst	Alt+x	Een hulplijn evenwijdig aan de hoofdas maken op X-as	Hulplijnen
hynst	Alt+y	Een hulplijn evenwijdig aan de hoofdas maken op Y-as	Hulplijnen
hznst	Alt+z	Een hulplijn evenwijdig aan de hoofdas maken op Z-as	Hulplijnen
stretch 2	Ctrl+. (nrpad)	Een punt op een entiteit oprekken	Bewerken
write 2	Ctrl+0	Een tekstblok maken	Tekst
movecopy	Ctrl+0 (nrpad)	Verplaatsen en kopiëren	Bewerken
aline 2	Ctrl+1	Lijn attributen instellen	Basis

npoly	Ctrl+1 (nrpad)	Vooraf bepaalde polygoon prisma's maken	Polygonen
lssel	Ctrl+2	Op tekenlaagnummer selecteren	Selectie
rad	Ctrl+2 (nrpad)	Een straal meten	Maatvoering
uline	Ctrl+3	Lijnattributen wijzigen	Bewerken
dragb	Ctrl+3 (nrpad)	Het object in positie slepen	Geplaatste obj
sclmod n	Ctrl+4	Scherschaalmodus instellen	Bekijken
dimn	Ctrl+4 (nrpad)	Normaal-Maak maatlijn die loodrecht op de entiteit staat	Maatvoering
hthru	Ctrl+5	Een hulplijn langs een bestaande lijn maken	Hulplijnen
rndim	Ctrl+5 (nrpad)	Peilmaten maken	Maatvoering
trim 5	Ctrl+6	Lijnen en bogen afsnijden	Bewerken
hatch	Ctrl+7	Een polygoon arceren	Arcering
refh	Ctrl+7 (nrpad)	Een polygoon arceren	Arcering
hdiv	Ctrl+8	Een afstand of entiteiten delen door middel van hulplijnen	Hulplijnen
tsymb	Ctrl+8 (nrpad)	Symbolen invoeren	Tekst
qent	Ctrl+9	Informatie over een muur inwinnen	Muren
libedit	Ctrl+9 (nrpad)	Bibliotheekbeheer	Geplaatste obj
sellall	Ctrl+a	Alles selecteren	Selectie
adim 3	Ctrl+b	Attributen instellen en bijwerken	Maatvoering
drag	Ctrl+d	Het object in positie slepen	Geplaatste obj
winset 1	Ctrl+o	Vensters openen - werken	Beginnen
explode	Ctrl+e	Entiteiten doen exploderen	Geplaatste obj
fxplc	Ctrl+f	Een object in zijn oorspronkelijke positie en grootte plaatsen	Geplaatste obj
setview 2	Ctrl+g	De doelpositie instellen (absoluut)	Bekijken
xplac	Ctrl+h	Een object met richting en verscaling langs de x as plaatsen	Geplaatste obj
midlp	Ctrl+i	Het middelpunt van een bestaande lijn vinden	Hulplijnen
winset 3	Ctrl+i	Vensters openen - beeldbeheersing	Beginnen
proj	Ctrl+j	Een polygoon naar en nieuw vlak projecteren	Polygonen
blnk n	Ctrl+k	Verborgen entiteiten weergeven	Selectie
layer	Ctrl+l	Tekenlaag beheer gebruiken	Tekenlagen
manip	Ctrl+m	Werken met entiteiten - Verplaatsen	Bewerken

new	Ctrl+n	Een bestand of scherm leegmaken	Bestanden
viewn	Ctrl+ñ	Eén beeld vooruit schuiven	Bekijken
open	Ctrl+o	Een bestaand bestand openen	Bestanden
viewp	Ctrl+ò	Eén beeld terug schuiven	Bekijken
pl1p	Ctrl+p	Een object met schaalfactoren plaatsen	Geplaatste obj
saveas	Ctrl+q	Modelbestanden opslaan	Basis
redo 1	Ctrl+r	Een opdracht opnieuw uitvoeren	Bestanden
save	Ctrl+s	Een bestand opslaan	Basis
textu	Ctrl+t	Bestaande tekst wijzigen	Tekst
uadim 5	Ctrl+u	Maat - Attributen Bewerken	Maatvoering
modi	Ctrl+w	De attributen van een lijnsegment veranderen	Bewerken
cl	Ctrl+x	Knippen naar klembord	Beginnen
setview 1	Ctrl+y	De oogpositie instellen (absoluut)	Bekijken
undo 1	Ctrl+z	Een opdracht ongedaan maken	Basis
elev 4	Ctrl+ ->	Rechter aanzicht	Beeld
elev 3	Ctrl+ <-	Linker aanzicht	Beeld
elev 2	Ctrl+ ^	Voor aanzicht	Beeld
elev 1	Ctrl+	Achter aanzicht	Beeld