



IRONCAD

IRONCAD 2016

Skróty klawiaturowe

Spis treści

1.	Klawisze zmiany interfejsu	2
2.	Klawisze funkcyjne pliku/edycji.....	2
3.	Klawisze funkcyjne/ przypisania dla kamer.....	2
a.	Klawisze zmiany kamer	2
b.	Klawisze dla myszy z trzema przyciskami	3
c.	Microsoft Intellimouse (scroll)	3
d.	Rysunek: klawisze dla myszy z trzema przyciskami	3
e.	Rysunek: klawisze dla Microsoft Intellimouse (scroll).....	3
f.	Klawisze przy wyborze paska kamery „Orbit”	3
g.	Klawisze przy wyborze paska kamery „Spacer”	3
4.	Klawisze funkcyjne TriBall 'a.....	3
a.	Dla aktywnego TriBall 'a.....	4
b.	Uchwyt przenoszenia	4
c.	Pozycjonowanie TriBall 'a względem krzywej 3D	4
d.	Pozycjonowanie TriBall 'a połączone z wielokrotnym Kopiowaniem/Kopiowanie metodą klonowanie.....	4
5.	Klawisze zmiany pozycjonowania.....	4
a.	Klawisze przy wyborze opcji paska Narzędzi „Wyrównanie i zestawiające zależności”	4
6.	Klawisze funkcjonalne renderingu	4
7.	Klawisze zmiany układu współrzędnych	4
8.	Klawisze zmiany inteligentnych wymiarów 3D	5
a.	Aktywna opcja paska narzędzi: Odległość (Inteligentny wymiar).....	5
9.	Klawisze funkcyjne tworzenia profilu przekroju (szkicownik).....	5
a.	Podczas rysowania geometrii profilu	5
10.	Klawisze funkcyjne używane podczas tworzenia rysunku 2D (Drawing).....	5
a.	Tekst z linią odniesienia do wybranego widoku rysunku.....	5
b.	Aktywna opcja Inteligentny wymiar.....	6
11.	Uchwyty (gabaryt, powierzchnia, profil, arkusz blachy, itp.)	6
a.	Domyślne zachowania.....	6
b.	Narzędzia/Opcje/Interakcja – Włącz automatyczny zatrząsk uchwytu bez klawisza Shift	6
c.	Kliknięcie PPM na uchwyt	6
12.	Inne klawisze funkcyjne	6
13.	Tworzenie własnych skrótów klawiaturowych.....	7

1. Klawisze zmiany interfejsu

- ✓ **Ctrl + Shift + F9** - Zmienia interfejs funkcjonalny wstążkowy na klasyczny ikonowy.
- ✓ **Ctrl + Shift + R** - Ukrywa/pokazuje wstążki narzędzi.

2. Klawisze funkcyjne pliku/edycji

- ✓ **Ctrl + N** - Tworzy nowy projekt.
- ✓ **Ctrl + O** - Otwiera stworzony projekt.
- ✓ **Ctrl + S** - Zapisuje plik.
- ✓ **Ctrl + W** - Wyjście z programu.
- ✓ **Ctrl + P** - Drukowanie.
- ✓ **Shift + F1** - Kontekstowe okno pomocy.
- ✓ **F1** - Pomoc.
- ✓ **Ctrl + Z** - Cofnij.
- ✓ **Ctrl + Y** - Powtórz.
- ✓ **Ctrl + X** - Wytnij.
- ✓ **Ctrl + C** - Skopuj.
- ✓ **Ctrl + V** - Wklej.
- ✓ **Ctrl + A** - Zaznacz wszystko.
- ✓ **Del** - Usuń.
- ✓ **Shift + Zaznacz** - Wybiera bezpośrednio kilka elementów.
- ✓ **Ctrl + Lewy-Przycisk Myszy** - Wybiera bezpośrednio, tylko część ze sceny.
- ✓ **Ctrl + Shift + Lewy-Przycisk Myszy** - Wybiera bezpośrednio kilka części ze sceny.
- ✓ **Alt + Lewy-Przycisk Myszy** - Wybiera bezpośrednio funkcję ze sceny.
- ✓ **Alt + Shift + Lewy-Przycisk Myszy** - Wybiera bezpośrednio kilka funkcji ze sceny.

3. Klawisze funkcyjne/ przypisania dla kamer

a. Klawisze zmiany kamer

- ✓ **F2** - Pan (przesuwanie w jednej płaszczyźnie).
- ✓ **F3** - Orbita (obracanie wokół „kuli”, czyli orbity).
- ✓ **F4** - Przewieź kamerę (przybliża bez utraty kąta perspektywy).
- ✓ **F5** - Zoom (przybliża kamerę).
- ✓ **F7** - Patrz na (prostuje widok do wskazanej ściany).
- ✓ **F8** - Dopasuj scenę (dopasowuje widok modelu do okna roboczego).
- ✓ **F9** - Perspektywa (włącza lub wyłącza perspektywę – widzimy część elementów, które znajdują się z tyłu).
- ✓ **Ctrl + F2** - Spacer (zachowuje kąt perspektywy np. spacer po pomieszczeniu).
- ✓ **Ctrl + F5** - Zoom okna (dopasowuje widok do zakreślonego myszą okna).
- ✓ **Ctrl + F7** - Cel (zbliża do wskazanego punktu).
- ✓ **Ctrl + F8** - Zmienia tryb wyświetlania modeli na rendering oprogramowania (dostępny przy wyłączonych oknach scen).

- ✓ **Ctrl + F9** - Zmienia tryb wyświetlania modeli na rendering podstawowy OpenGL (dostępny przy wyłączonych oknach scen).
- ✓ **Ctrl + F10** Zmienia tryb wyświetlania modeli na rendering zaawansowany OpenGL (dostępny przy wyłączonych oknach scen).

b. Klawisze dla myszy z trzema przyciskami

- ✓ **Środkowy przycisk** - Orbita (obracanie wokół „kuli”, czyli orbity).
- ✓ **Środkowy przycisk + Shift** - Pan (przesuwanie w jednej płaszczyźnie).
- ✓ **Środkowy przycisk + Ctrl** - Zoom (przybliża kamerę).
- ✓ **Środkowy przycisk + Ctrl&Shift** - Cel

c. Microsoft Intellimouse (scroll)

- ✓ **Przyciśnięcie i trzymanie scrolla** – Orbita (obracanie wokół „kuli”, czyli orbity).
- ✓ **Obrót scrolla** – Zoom (przybliża kamerę).

d. Rysunek: klawisze dla myszy z trzema przyciskami

- ✓ **Środkowy przycisk** – Pan (przesuwanie w jednej płaszczyźnie).

e. Rysunek: klawisze dla Microsoft Intellimouse (scroll)

- ✓ **Środkowy przycisk** – Pan (przesuwanie w jednej płaszczyźnie).
- ✓ **Obrót scrolla** – Zoom (przybliża kamerę).

f. Klawisze przy wyborze paska kamery „Orbit”

- ✓ **Alt** - Wymuszenie obrotu wokół osi pionowej/poziomej obiektu.
- ✓ **Shift** - Wymuszenie obrotu wokół osi pionowej/poziomej sceny.
- ✓ **Ctrl + Alt** - Wymuszenie obrotu wokół osi pionowej/poziomej obiektu o przyroście kątowym 45°.
- ✓ **Ctrl + Shift** - Wymuszenie obrotu wokół osi pionowej/poziomej sceny o przyroście kątowym 45°.

g. Klawisze przy wyborze paska kamery „Spacer”

- ✓ **Alt** - Wymuszenie obrotu wokół osi pionowej/poziomej obiektu.
- ✓ **Shift** – Pochylenie kamery w górę/dół.

4. Klawisze funkcyjne TriBalla 'a

- ✓ **F10** - Aktywuje/Ukrywa narzędzie TriBall dla wybranego kształtu/części.
- ✓ **Ctrl + przeniesienie** - Zatrzaskuje kształt do punktów zgodnie z ustawionym przyrostem liniowym i kątowym.

a. Dla aktywnego TriBall 'a

- ✓ **Spacja** – Aktywuje/Dezaktywuje TriBall; przełącza TriBall pomiędzy przenoszeniem obiektu i TriBalla jako całości, a pozycjonowaniem TriBalla względem obiektu.

b. Uchwyt przenoszenia

- ✓ **Shift + przenieś** – Aktywuje technologię inteligentnego zatrzasku: TriBall może być umieszczony w środku.

c. Pozycjonowanie TriBall 'a względem krzywej 3D

- ✓ **P** – Wstawia punkt (w aktualnej pozycji TriBall 'a) dla wybranej krzywej.

d. Pozycjonowanie TriBall 'a połączone z wielokrotnym Kopiowaniem/Kopiowanie metodą klonowanie

- ✓ **Enter** – Kończy polecenie pozycjonowania wielu kopii/klonów przy użyciu TriBalla.
- ✓ **P** – Wstawia punkt położenia kopiowanego/klonowanego obiektu.

5. Klawisze zmiany pozycjonowania

- ✓ **Shift + przenieś na ścianę/kotwicę** - Aktywuje technologię inteligentnego zatrzasku.
- ✓ **Ctrl + przenieś** - Zatrzaskuje kształt do punktów zgodnie z ustawionym przyrostem liniowym i kątowym.

a. Klawisze przy wyborze opcji paska Narzędzi „Wyrównanie i zestawiające zależności”

- ✓ **Spacja** – Przełącza opcje pozycjonowania.
- ✓ **Klawisz Tab** – Przełącza kierunki zmiany orientacji.

6. Klawisze funkcjonalne renderingu

- ✓ **Ctrl + R** – Aktywuje realistyczne renderowanie.

7. Klawisze zmiany układu współrzędnych

- ✓ **A** - Pokazuje wszystkie płaszczyzny.
- ✓ **X** – Pokazuje/ukrywa płaszczyznę YZ.
- ✓ **Y** – Pokazuje/ukrywa płaszczyznę XZ.
- ✓ **Z** – Pokazuje/ukrywa płaszczyznę XY.
- ✓ **Alt + Z** – Aktywuje/ukrywa bieżącą płaszczyznę XY.
- ✓ **Alt + Y** – Aktywuje/ukrywa bieżącą płaszczyznę XZ
- ✓ **Alt + X** – Aktywuje/ukrywa bieżącą płaszczyznę YZ.

8. Klawisze zmiany inteligentnych wymiarów 3D

a. Aktywna opcja paska narzędzi: Odległość (Inteligentny wymiar)

- ✓ **Shift + wybór okręgu/krawędzi koła** – Dołącza do środka okręgu.
- ✓ **Ctrl + wybór powierzchni/kształtu** – Dołącza do kotwicy wybranego kształtu.
- ✓ **Esc** – Anuluje opcję Inteligentny wymiar.

9. Klawisze funkcyjne tworzenia profilu przekroju (szkicownik)

a. Podczas rysowania geometrii profilu

- ✓ **Zakończenie rysowania krzywej (linii) PPM** – Aktywuje okno dialogowe, w którym można wprowadzić wartość odległości i kąta.
- ✓ **PPM na końcowy punkt krzywej (linii)** – Aktywuje okno dialogowe dla zmiany współrzędnych X i Y.
- ✓ **Shift + rysowanie geometrii** – Wyłącza opcje przyciągania.
- ✓ **Tab** – Przelączy do przeglądarki właściwości w celu wprowadzenia wartości promienia i współrzędnych.
- ✓ **LPM + przeciągnięcie** – Podczas tworzenia Polinii zmienia linię na łuk i odwrotnie.
- ✓ **S** – Aktywuje pasek narzędzi Szybkiego dostępu typowych poleceń.

10. Klawisze funkcyjne używane podczas tworzenia rysunku 2D (Drawing)

- ✓ **Shift + wybór** – Umożliwia wielokrotny wybór.
- ✓ **Ctrl + Shift + B** – Przelączy wybór Trybu Tworzenia Widoku pomiędzy Projekt/Dokładny.
- ✓ **Ctrl + Shift + L** – Otwiera okno dialogowe powiązanych/połączonych plików 3D.
- ✓ **Ctrl + przenieś wybrane pole tekstowe i/lub geometrię arkusza** – Kopiuje wybrane pole tekstowe/geometrię w miejsce wybranej pozycji.
- ✓ **Alt + przeciągnięcie krzywej/tekstu** – Blokada ruchów zmiany pozycji do orientacji pionowej i poziomej.
- ✓ **Podwójne kliknięcie LPM** – Edytuje zawartość wierszy tabeli arkusza. Naciśnięcie Enter powoduje akceptację zmian.

a. Tekst z linią odniesienia do wybranego widoku rysunku

- ✓ **Wybierz opcję Tekst z linią odniesienia + Shift + kliknięcie na geometrię** – Łączy tekst do wybranego widoku rysunku.

b. Aktywna opcja Inteligentny wymiar

- ✓ **Shift + wybór krawędzi liniowej** – Ustawia pierwszy punkt zaczepienia wymiaru liniowego.
- ✓ **Shift + wybór łuku lub okręgu** – Ustawia pierwszy punkt zaczepienia wymiaru liniowego.
- ✓ **Ctrl + F** – Przełącza pomiędzy opcjami strzałki wewnątrz/na zewnątrz.
- ✓ **Klawisz Tab podczas umieszczania wymiaru** – Przełącza pomiędzy pionowym, poziomym i równoległym wymiarem.

11. Uchwyty (gabaryt, powierzchnia, profil, arkusz blachy, itp.)

a. Domyślne zachowania

- ✓ **Shift + przeciągnięcie** – Bezpośrednie przyciąganie do ściany/krawędzi/wierzchołków.
- ✓ **Ctrl + przeciągnięcie** – Przyciąganie z określonym przyrostem odległości.
- ✓ **Ctrl + LPM** – Wielokrotny wybór uchwytów w celu zmiany gabarytu.
- ✓ **Podwójne kliknięcie LPM** – Edycja wartości wymiaru.

b. Narzędzia/Opcje/Interakcja – Włącz automatyczny zatrask uchwytu bez klawisza Shift

- ✓ **Shift + przeciągnięcie** – Wyłącza przyciąganie.

c. Kliknięcie PPM na uchwyt

- ✓ **Shift + przeciągnięcie** – Przyciąganie do linii i osi.

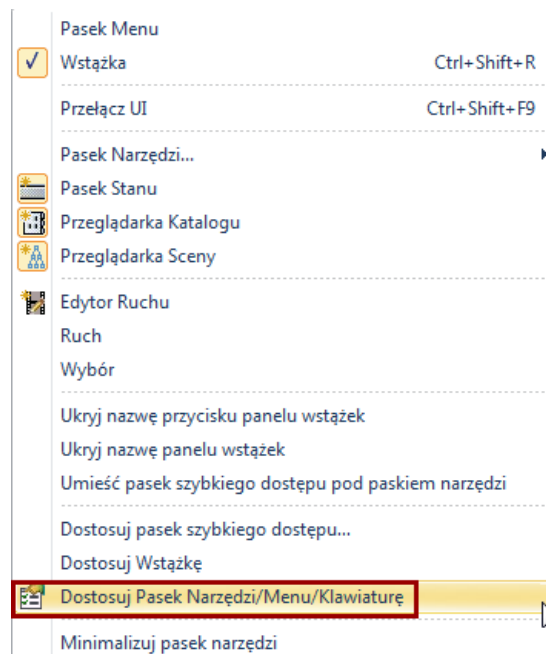
12. Inne klawisze funkcyjne

- ✓ **Esc** – Odznacza większość narzędzi.
- ✓ **Ctrl + upuść z katalogu** – Zastępuje istniejący obiekt, obiektem katalogowym.
- ✓ **Ctrl + K** – Przełącza pomiędzy rodzajami jądra modelowania: Parasolid/ACIS.
- ✓ **Ctrl + Alt** – Przełącza pomiędzy środowiskiem sceny, a rysunku (Drawing).
- ✓ **Shift + kliknięcie na punkt początkowy krzywej 3D na istniejącej geometrii** – Automatycznie aktywuje prostopadłe położenie krzywej.
- ✓ **Ctrl + E** – Włącza/wyłącza ukryte krawędzie wybranego złożenia/części.
- ✓ **Shift + LPM** – Tworzy prostopadłą relację do wybranej ściany w poleceniu Szkic 3D.
- ✓ **Przeciągnięcie z katalogu na scenę PPM** – Aktywuje okno wyboru opcji upuszczenia jako: Nowa Część/Funkcja Kształtu/Funkcja Złożenia.
- ✓ **Shift + przeciągnij i upuść z katalogu** - Przenosi wybrany obiekt do punktu środkowego krawędzi cylindrycznej.

- ✓ **PPM + przeciągnij na obiekt** – Przeniesienie PPM obiektu typu H-Cylinder i upuszczenie jako Funkcji Złożenia; usuwa materiał przez wiele części jednocześnie.
- ✓ **Alt + LPM** – Aktywuje filtr wyboru inteligentnych kształtów (funkcje).
- ✓ **Shift + Alt + LPM** – Pozwala na wielokrotny wybór inteligentnych kształtów (funkcji).
- ✓ **Ctrl + LPM** – Aktywuje filtr wyboru części.
- ✓ **Shift + Ctrl + LPM** – Pozwala na wielokrotny wybór części.
- ✓ **Podwójne kliknięcie LPM** – Wyświetla okno dialogowe, pozwalające na edycję wartości inteligentnych wymiarów, wymiarów szkicu, uchwytów. **Uwaga:** Tą samą czynność można uzyskać przyciskając Alt+LPM.
- ✓ **Ctrl + Alt + LPM** – Włącza listę wybranych krawędzi/ścian/wierzchołków.
- ✓ **Shift + Ctrl + Alt + LPM** – Włącza wielokrotny wybór z listy krawędzi/ścian/wierzchołków.
- ✓ **E** – Edycja wybranej funkcji.
- ✓ **S** – Aktywuje pasek narzędzi Szybkiego Dostępu typowych poleceń dla aktualnego poziomu działań.

13. Tworzenie własnych skrótów klawiaturowych

Klikamy PPM na pustą przestrzeń paska narzędzi i wybieramy opcję **Dostosuj Pasek Narzędzi/Menu/Klawiaturę**.



Pojawia się odpowiednie okno. W zakładce **Klawiatura** możemy ustawić konkretny skrót dla wybranego polecenia w danej kategorii.

