














## Wichtige Tastatur- und Mauskombinationen

### Zeichenerklärung

	Drehen am Mausrad
	Gedrückt halten des Mausextrarades
	Gedrückt halten der rechten Maustaste und Bewegen der Maus
	Gedrückt halten der linken Maustaste und Bewegen der Maus















### Tastatur- und Mauskombinationen in 2D / 3D

Durch gedrückt halten folgender Tasten in Kombination mit der Maus ergeben sich folgende Möglichkeiten

	Zoom in / Zoom out auf die Cursorposition	
	Zoom in / Zoom out	
	Verschieben der Darstellung nach oben / unten	
	Freies Verschieben der Darstellung	Nur in der 2D Ansicht
	Verschieben der Darstellung nach links / rechts	
	Stufenloses Zoomen	Nur in der 3D Ansicht
	Stufenloses Rotieren und Neigen	Nur in der 3D Ansicht
	Freies Verschieben der Darstellung	Nur in der 3D Ansicht
	Alles zeigen	

## Wichtige Tastaturkombinationen

### Tastaturkombinationen für Eingabehilfen und Sonstiges

	Wechseln von Referenzpunkten	
	Wechseln zwischen Ansichten	
	Wechselt in einen aktiven Werkzeugdialog	
	Blendet Werkzeugdialoge bei der Eingabe ein/aus	
	Lot für Konstruktionshilfen	
	Schnittpunkt für Konstruktionshilfen	
	Punkt im Abstand von für Konstruktionshilfen	
	Mittelpunkt für Konstruktionshilfen	
	Koordinateneingabe für Konstruktionshilfen	
	Abschließen einer Eingabe bei polygonalen Eingabewerkzeugen	
	Aktiviert das Winkelraster	STRG-Taste gedrückt halten
	Beendet ein Eingabewerkzeug	Je nach Werkzeug auch 2x ESC
	Deaktiviert ein Eingabewerkzeug	Während der Eingabe kann somit eine bessere Position durch scrollen des Bildschirms eingenommen werden.
	Wechselt das aktive Sichtfenster	