



2D Навигация	
ЛКМ	Выбрать объект Переместить
СКМ	Передвинуть раб. Плоскость
КОЛЕСО	Масштаб
F1	Меню операций
TAB	Переход в режим 3D
1..9	Размер ячейки сетки
Ctrl-z	Отменить
Ctrl-y	Вернуть
Ctrl-a	Выделить всё
Ctrl-i	Инvertировать выделение
` (обратный апостроф)	Очистить выделение
HOME	Масштаб по-умолчанию
END	Переход к камере
' (апостроф)	Поставить камеру на курсор
f	Свободный режим/строго по сетке
g	Скрыть / показать сетку
a	Следовать за мышью
\	ВСЕ/Недавно использованные
b	Открыть Каталог
N	Следующая карта
P	Предыдущая карта

Режимы редактирования	
t	Режим предметов
l	Режим линий
s	Режим секторов
v	Режим вершин

Добавление тэгов	
;+f	Добавить новый тэг
;+l	Применить последний тэг

Выделение и выбор	
o	Скопировать и вставить
c	Скопировать свойства с выделенного на указанный
C	Скопировать свойства с указанного на выделенный
H	Отразить горизонтально
V	Отразить вертикально
q	Подогнать под сетку

Изменение мышью	
r	Пропорциональное изменение
R	Свободное изменение
Ctrl-r	Вращение
K	“Растягивание” (искажение, которым из квадрата сожно сделать ромб)

Режим Предметов	
ПРОБЕЛ	Добавить предмет
w	Повернуть на 45° против часовой стрелки
x	Повернуть на 45° по часовой стрелке
d	Разделить сцепившиеся предметы
m	Объединить предметы

Режим Вершин	
ПРОБЕЛ / ПКМ	Нарисовать линию
d	Разъединить
m	Объединить выделенное
l	Превратить в линию
O	Превратить в фигуру, близкую к окружности
D	Превратить в фигуру, близкую к полукругности
C	Превратить в фигуру, близкую к арке в 120°
Q	Превратить в фигуру, близкую к арке в 240°

Режим Линий	
e	выбрать все линии сектора
E	Выбрать все линии сектора со схожей текстурой
w	Повернуть линиолицевой стороной наружу
k	Располовинить
A	auto align offsets
d	Разъединить
m	Объединить односторонние линии в двустороннюю

Режим Секторов	
ПРОБЕЛ	Добавить сектор
d	Разъединить
m	Объединить выделенное
e	Выбрать по схожей высоте пола
E	Выбрать по схожей текстуре пола
D	Выбрать по схожей текстуре потолка
w	Поменять текстуры пола и потолка местами
. и <	Опустить пол
. и >	Поднять пол
[и {	Опустить потолок
] и }	Поднять потолок
F8	Переключение режимов рендера секторов

Режим 3D	
Стрелки / WASD	Передвижение
ЛКМ	Выбор стороны
СКМ	Обзор
PGUP/PGDN	Передвижение вверх / вниз
g	Вкл./Выкл. Гравитацию
r	Расположение текстуры на стене (с мышью)
c	Очистить значения текстуры
l	Вкл./Выкл. Освещения
t	Вкл./Выкл. Текстуры
o	Вкл./Выкл. Предметы
x	Выровнить текстуру по X отн.левой стены
y	Выровнить текстуру по Y отн.левой стены
z	Выровнить текстуру по X и Y отн.левой стены
X/Y/Z	Выровнить текстуру отн.Правой стены