

Velká sada nástrojů

- Vybrat (mezerník) Laso
- Vyplnit barvou (B) Guma (E)
- Vytvořit komponentu Tag
- Čára (L) Kreslení
- Obdélník (R) Otočený obdélník
- Kružnice (C) Mnohouhelník
- Oblouk 2bodový oblouk (A)
- 3bodový oblouk Koláč
- Přesunout (M) Tlačit/Vytáhnout (P)
- Otočit (Q) Následuj mě
- Měřítka (S) Odsazení (F)
- Měřicí pásmo (T) Rozměry
- Úhломěr Text
- Osy 3D text

- Převrátit Nástroj Zorné pole
- Orbit (O) Pohyb (H)
- Přiblížit (Z) Okno přiblížení
- Rozsah přiblížení Předchozí
- Pozice kamery Procházka
- Rozhlédnout se Rovina řezu

Nástroje tělesa

- Vnější plášť Průsečík (Pro)
- Sjednocení (Pro) Odečíst (Pro)
- Oříznout (Pro) Rozdělit (Pro)

Sandbox (terén)

- Z obrysů Od nuly
- Vyhlazování Razítko
- Závěs Přidat detail
- Obrátit hranu

Standardní pohledy

- Iso
- Vpředu
- Zpět
- Nahoru
- Vpravo
- Vlevo

Styl

- Rentgenové záření
- Drátový model
- Stínovaný
- Monochromatický
- Zadní hrany
- Skrytá čára
- Stínovaný s texturami

Dynamické komponenty

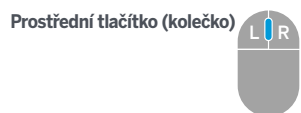
- Interakce
- Konfigurační nástroj
- Atributy komponenty

Umístění

- Přidat umístění
- Přepnout terén

Warehouse

- Galerie 3D objektů
- Sdílet komponentu
- Poslat do Layout (Pro)
- Extension Warehouse
- Sdílet model
- Klasifikátor (Pro)



- Rolovat Přiblížit/Oddálit
- Kliknout-táhnout Orbit
- Shift+Kliknout-táhnout Pohyb
- Poklepat Znovu vystředit pohled

Nástroj	Operace	Instrukce
2bodový oblouk (A)	Vyboulení	zadejte hodnotu vyboulení zadáním čísla a stiskněte Enter
	Poloměr	zadejte poloměr zadáním čísla, klávesou R a stisknutím Enter
	Segmenty	zadejte počet segmentů zadáním čísla, klávesou S a stisknutím Enter
3bodový oblouk	Volba '+' nebo '-'	použijte volbu '+' nebo volbu '-' pro změnu počtu segmentů.
	Šipky	směr zámků; nahoru = modrá, vpravo = červená, vlevo = zelená a dolů = rovnoběžná/kolmá
Kružnice (C)	Shift	uzamknout aktuální odvození
	Poloměr	zadejte poloměr zadáním čísla a stisknutím Enter
	Segmenty	zadejte počet segmentů zadáním čísla, klávesou S a stisknutím Enter
Guma (E)	Volba	změknutí/vyhlazení (použijte na hranách, aby přilehlé plochy vypadaly jako zakřivené)
	Shift	skrýt
	Alt+Shift	nezměkčit/nevyhlažit
Zorné pole		potáhněte myšičku nebo hodnotu zadejte ručně v poli Zorné pole
Následuj mě	Příkaz	použijte obvod plochy jako dráhu vytlačování
	<i>Tip odborníků!</i>	nejprve vyberte dráhu, pak zvolte nástroj Následuj mě a poté klikněte na plochu, kterou chcete vysunout

Převrátit		kliknutím na rovinu určete směr operace Převrátit
	Volba	přepnutí mezi převrácením a kopírováním
Laso	Shift	přidat/odebrat z výběru
	Volba	přidat k výběru
	Shift+Volba	odebrat z výběru
Čára (L)	Shift	zamknout v aktuálním směru odvození
	Šipky	směr zámku; nahoru = modrá, vpravo = červená, vlevo = zelená a dolů = rovnoběžná/kolmá
	Délka	zadejte délku zadáním čísla a stiskněte Enter
Rozhlédnout se	Výška očí	zadejte výšku očí zadáním čísla a stisknutím Enter
Přesunout (M)	Volba	přepněte režim kopírování, umožňuje více po sobě jdoucích
	Shift	podržte stisknutou klávesu pro uzamčení aktuálního směru odvození
	Příkaz	automatické skládání (povolit pohyb, i když to znamená přidání dalších hran a ploch)
	Šipky	směr zámku; nahoru = modrá, vpravo = červená, vlevo = zelená a dolů = rovnoběžná/kolmá
	Vzdálenost	určete vzdálenost posunutí zadáním čísla a Enter
	Externí pole kopie	X kopií v řádku: přesuňte první kopii, zadejte číslo, klávesu X a Enter
	Interní pole kopie	X kopií mezi: přesuňte první kopii, zadejte číslo, klávesu / a Enter
Odsazení (F)	Příkaz	umožnit překrývání výsledků
	Vzdálenost	určete vzdálenost odsazení zadáním čísla a stisknutím Enter
Orbit (O)	Volba	podržte stisknuté tlačítko pro vypnutí „gravitačního“ obíhání
	Shift	podržení tlačítka aktivuje nástroj Pohyb
Vyplnit barvou (B)	Volba	materiál výplně – malování všech odpovídajících sousedních ploch
	Shift	nahradiť materiál – malovat všechny odpovídající plochy v modelu
	Alt+Shift	nahradiť materiál na objektu – namalovat všechny odpovídající plochy na stejný objekt
	Příkaz	podržte vzorek materiálu
Úhloměř	Volba	přepnout vytvoření vodítka
	Šipky	přepnout rovinu otočení zámku
Tlačit/Vytáhnout (P)	Volba	tlačit/vytáhnout kopii plochy (ponechat původní plochu na místě)
	Poklepat	naneste množství posledního tlačení/vytažení na tuto plochu
	Vzdálenost	zadejte množství posledního tlačení/vytažení zadáním čísla a stisknutím Enter
Obdélník (R)	Volba	začít kreslit od středu
	Rozměry	zadejte kóty napsáním délky, šířky a stiskněte Enter (<i>tj. 20,40</i>)
Otočený obdélník	Shift	uzamknout v aktuálním směru/rovině
	Příkaz	uzamknout výkresovou rovinu pro první hranu (po prvním kliknutí)
	Rozměry, Úhel	kliknutím umístíte první dva rohy, potom zadejte šířku, úhel a Enter (<i>tj. 90,20</i>)
Otočit (Q)	Volba	otočit kopii
	Úhel	zadejte úhel zadáním čísla a stiskněte Enter
	Sklon	zadejte úhel jako sklon zadáním vzestupu, dvojtečky (:), spuštění a Enter (<i>tj. 3:12</i>)
Měřítka (S)	Volba	podržte stisknuté tlačítko pro změnu měřítka kolem středu
	Shift	podržte stisknutou klávesu pro rovnoměrné měřítka (nenarušovat)
	Množství	zadejte faktor měřítka zadáním čísla a stiskněte Enter (<i>1,5 = 150 %</i>)
	Délka	určete délku měřítka zadáním čísla, typu jednotky a stiskněte Enter (<i>tj. 10 m</i>)
Vyhledávání (Shift+S)		vyhledejte nástroje nebo příkazy v seznamu příkazů SketchUp
Vybrat (mezerník)	Volba	přidat k výběru
	Shift	přidat/odebrat z výběru
	Alt+Shift	odebrat z výběru
Měřicí pásmo (T)	Volba	přepnout pouze vodítka nebo měřit
	Šipky	směr zámku; nahoru = modrá, vpravo = červená, vlevo = zelená a dolů = rovnoběžná/kolmá
	Změna velikosti	upravte velikost modelu: změřte vzdálenost, zadejte zamýšlenou velikost a stiskněte Enter
Přiblížit (Z)	Shift	podržte a kliknutím a přetažením myši změníte zorné pole