

Velká sada nástrojů

- Vybrat (mezerník) Laso
- Vyplnit barvou (B) Guma (E)
- Vytvořit komponentu Tag
- Čára (L) Kreslení
- Obdélník (R) Otočený obdélník
- Kružnice (C) Mnohohúhelník
- 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

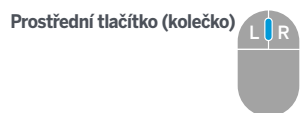
- Interakce
- Konfigurační nástroj
- Atributy komponenty

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	Alt + Šipky	použijte volbu '+' nebo volbu '-' pro změnu počtu segmentů. 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)	Ctrl	změknutí/vyhlazení (použijte na hranách, aby přilehlé plochy vypadaly jako zakřivené)
	Shift	skryt
	Alt	nezměkčit/nevyhlažit
Zorné pole		potáhněte myšičku nebo hodnotu zadejte ručně v poli Zorné pole
Následuj mě	Alt	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	Ctrl	kliknutím na rovinu určete směr operace Převrátit přepnutí mezi převrácením a kopírováním
Laso	Shift Alt Shift+Alt	přidat/odebrat z výběru přidat k výběru odebrat z výběru
Čára (L)	Alt Šipky Délka	zamknout v aktuálním směru odvození směr zámku: nahoru = modrá, vpravo = červená, vlevo = zelená a dolů = rovnoběžná/kolmá zadejte délku zadáním čísla a stiskněte Enter
Rozhlédnout se	Výška očí	zadejte výšku očí zadáním čísla a stisknutím Enter
Přesunout (M)	Ctrl Shift Alt Šipky Vzdálenost Externí pole kopie Interní pole kopie	přepněte režim kopírování, umožňuje více po sobě jdoucích podržte stisknutou klávesu pro uzamčení aktuálního směru odvození automatické skládání (povolit pohyb, i když to znamená přidání dalších hran a ploch) směr zámku: nahoru = modrá, vpravo = červená, vlevo = zelená a dolů = rovnoběžná/kolmá určete vzdálenost posunutí zadáním čísla a Enter X kopií v řádku: přesuňte první kopii, zadejte číslo, klávesu X a Enter X kopií mezi: přesuňte první kopii, zadejte číslo, klávesu / a Enter
Odsazení (F)	Alt Vzdálenost	umožnit překrývání výsledků určete vzdálenost odsazení zadáním čísla a stisknutím Enter
Orbit (O)	Alt Shift	podržte stisknuté tlačítko pro vypnutí „gravitačního“ obíhání podržení tlačítka aktivuje nástroj Pohyb
Vyplnit barvou (B)	Ctrl Shift Ctrl+Shift Alt	materiál výplně – malování všech odpovídajících sousedních ploch nahradit materiál – malovat všechny odpovídající plochy v modelu nahradit materiál na objektu – namalovat všechny odpovídající plochy na stejný objekt podržte vzorek materiálu
Úhломěr	Ctrl Šipky	přepnout vytvoření vodička přepnout rovinu otočení zámku
Tlačit/Vytáhnout (P)	Ctrl Pokepat Vzdálenost	tlačit/vytáhnout kopii plochy (ponechat původní plochu na místě) naneste množství posledního tlačení/vytažení na tuto plochu zadejte množství posledního tlačení/vytažení zadáním čísla a stisknutím Enter
Obdélník (R)	Alt Rozměry	začít kreslit od středu zadejte kóty napsáním délky, šířky a stiskněte Enter (<i>tj. 20,40</i>)
Otočený obdélník	Shift Alt Rozměry, Úhel	uzamknout v aktuálním směru/rovině uzamknout výkresovou rovinu pro první hranu (po prvním kliknutí) kliknutím umístíte první dva rohy, potom zadejte šířku, úhel a Enter (<i>tj. 90,20</i>)
Otočit (Q)	Ctrl Úhel Sklon	otočit kopii zadejte úhel zadáním čísla a stiskněte Enter zadejte úhel jako sklon zadáním vzestupu, dvojtečky (:), spuštění a Enter (<i>tj. 3:12</i>)
Měřítka (S)	Ctrl Shift Množství Délka	podržte stisknuté tlačítko pro změnu měřítka kolem středu podržte stisknutou klávesu pro rovnoměrné měřítka (nenarušovat) zadejte faktor měřítka zadáním čísla a stiskněte Enter (<i>1,5 = 150 %</i>) 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)	Ctrl Shift Ctrl+Shift	přidat k výběru přidat/odebrat z výběru odebrat z výběru
Měřicí pásmo (T)	Ctrl Šipky Změna velikosti	přepnout pouze vodičko nebo měřit směr zámku: nahoru = modrá, vpravo = červená, vlevo = zelená a dolů = rovnoběžná/kolmá upravte velikost modelu: změřte vzdálenost, zadejte zamýšlenou velikost a stiskněte Enter
Přiblížit (Z)	Shift	podržte a kliknutím a přetažením myši změňte zorné pole