

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	
Úhloměr		Text	
Osy		3D text	
Komentář			

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	
Fotorealistické materiály	

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)	

Prostřední tlačítko (kolečko)



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 Option '+' nebo Option '-' 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
Komentář		vyberte objekt, ke kterému chcete připojit komentář
Guma (E)	Ctrl	změknutí/vyhazování (použijte na hranách, aby přilehlé plochy vypadaly jako zakřivené)
	Shift	skrýt
	Alt	nezměkčit/nevyhladit

Zorné pole		potáhněte myší nebo hodnotu zadejte ručně v poli Zorné pole
Následuj mě	Alt <i>Tip odborníků!</i>	použijte obvod plochy jako dráhu vytlačování 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 převracením 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 podržením tlačítka aktivujte 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 Poklepat 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 Commandy v seznamu Commandů 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 změřte zorné pole