

Conjunto de herramientas grandes

Seleccionar (barra espaciadora)		Lazo	
Cubo de pintura (B)		Goma de borrar (E)	
Hacer componente		Etiqueta	
Línea (L)		Mano alzada	
Rectángulo (R)		Rectángulo girado	
Círculo (C)		Polígono	
Arco		Arco de 2 puntos (A)	
Arco de 3 puntos		Circular	
Mover (M)		Empujar/Tirar (P)	
Rotar (Q)		Sígueme	
Escalar (S)		Desplazamiento (F)	
Cinta métrica (T)		Dimensiones	
Transportador de ángulos		Texto	
Ejes		Texto 3D	
Comentar			

Voltear		Campo visual	
Órbita (O)		Panoramizar (H)	
Zoom (Z)		Ventana de zoom	
Extensión de zoom		Anterior	
Situar cámara		Caminar	
Girar vista		Plano de sección	

Herramientas de sólidos

Caja exterior		Intersecar (Pro)	
Unión (Pro)		Restar (Pro)	
Recortar (Pro)		Dividir (Pro)	

Caja de arena (terreno)

A partir de los contornos		Desde cero	
Movimiento suave		Estampar	
Proyectar		Añadir detalles	
Voltear borde			

Vistas estándar

Iso	
Delante	
Atrás	
Arriba	
Derecha	
Izquierda	

Componentes dinámicos

Interactuar	
Herramienta de configuración	
Atributos de componentes	

Localización

Añadir localización	
Cambiar terreno	

Estilo

Rayos X	
Estructura de alambre	
Sombreado	
Monocromático	
Bordes traseros	
Línea oculta	
Sombreado con texturas	
Materiales fotorrealistas	

Warehouse

3D Warehouse	
Compartir componente	
Enviar a LayOut (Pro)	
Extension Warehouse	
Compartir modelo	
Clasificador (Pro)	

Botón central (rueda)



Desplazar	Zoom
Hacer clic y arrastrar	Orbitar
Mayús+Hacer clic y arrastrar	Panoramizar
Doble clic	Volver a centrar la vista

Herramienta	Operación	Instrucciones
Arco de 2 puntos (A)	Convexidad	Para especificar la convexidad, escribir un número y pulsar Intro
	Radio	Para especificar el radio, escribir un número, pulsar la tecla R y pulsar Intro
	Segmentos	Para especificar el número de segmentos, escribir un número, pulsar la tecla S y pulsar Intro
Arco de 3 puntos	Opción "+" o "-"	Utilizar la opción "+" o la opción "-" para cambiar el número de segmentos.
	Flechas	Dirección de bloqueo; flecha arriba = azul, flecha derecha = rojo, flecha izquierda = verde y flecha abajo = eje paralelo/perpendicular
Círculo (C)	Mayús	Fijar las inferencias actuales
	Radio	Para especificar el radio, escribir un número y pulsar Intro
	Segmentos	Para especificar el número de segmentos, escribir un número, pulsar la tecla S y pulsar Intro
Comentar		Seleccionar un objeto al cual fijar el comentario
Goma de borrar (E)	Opción	Alisado/suavizado (usar en los bordes para dar un aspecto curvo a las caras adyacentes)
	Mayús	Activar ocultación
	Opción+Mayús	Desactivar suavizado/ocultación

Campo visual		Arrastrar el ratón o introducir manualmente un valor utilizando la casilla Campo visual
Sígueme	Comando <i>¡Consejo experto!</i>	Usar el perímetro de la cara como trazado de extrusión Primero seleccionar la ruta, luego elegir la herramienta Sígueme y hacer clic en la cara que se quiere extruir
Voltear	Opción	Hacer clic en el plano para controlar la dirección de la operación de volteo
		Cambiar entre volteo y copia
Lazo	Mayús	Añadir/quitar de la selección
	Opción	Añadir a la selección
	Mayús+Opción	Quitar de la selección
Línea (L)	Mayús	Fijar la dirección de inferencia actual
	Flechas	Dirección de bloqueo; flecha arriba = azul, flecha derecha = rojo, flecha izquierda = verde y flecha abajo = eje paralelo/perpendicular
	Longitud	Para especificar la longitud, escribir un número y pulsar Intro
Girar vista	Altura de los ojos	Para especificar la altura de los ojos, escribir un número y pulsar Intro
Mover (M)	Opción	Activar el modo de copia, permite múltiples copias consecutivas
	Mayús	Mantener pulsado para fijar la dirección de inferencia actual
	Comando	Plegado automático (permitir el movimiento incluso si significa añadir bordes y caras adicionales)
	Flechas	Dirección de bloqueo; flecha arriba = azul, flecha derecha = rojo, flecha izquierda = verde y flecha abajo = eje paralelo/perpendicular
	Distancia	Para especificar la distancia de desplazamiento, escribir un número y pulsar Intro
	Matriz de copia externa	X copias seguidas: mover la primera copia, escribir un número, pulsar la tecla X y pulsar Intro
	Matriz de copia interna	X copias internas: mover la primera copia, escribir un número, pulsar la tecla / y pulsar Intro
Desplazamiento (F)	Comando	Permitir que los resultados se superpongan
	Distancia	Para especificar una distancia de desplazamiento, escribir un número y pulsar Intro
Órbita (O)	Opción	Mantener pulsado para desactivar la órbita con gravedad
	Mayús	Mantener pulsado para activar la herramienta Panoramizar
Cubo de pintura (B)	Opción	Rellenar el material: pintar todas las caras adyacentes correspondientes
	Mayús	Reemplazar el material: pintar todas las caras correspondientes del modelo
	Opción+Mayús	Reemplazar el material del objeto: pintar todas las caras correspondientes del mismo objeto
	Comando	Mantener pulsado para tomar una muestra del material
Transportador de ángulos	Opción	Activar la creación de guías
	Flechas	Activar el bloqueo del plano de rotación
Empujar/Tirar (P)	Opción	Empujar/tirar una copia de la cara (dejando la cara original en su lugar)
	Doble clic	Aplicar el último valor de empujar/tirar a esta cara
	Distancia	Para especificar un valor de empujar/tirar, escribir un número y pulsar Intro
Rectángulo (R)	Opción	Comenzar a dibujar desde el centro
	Dimensiones	Para especificar las dimensiones, escribir la longitud y la anchura, y pulsar Intro (<i>p. ej., 20,40</i>)
Rectángulo girado	Mayús	Fijar la dirección o el plano actuales
	Comando	Fijar el plano de dibujo para el primer borde (después del primer clic)
	Dimensiones, ángulo	Hacer clic para colocar las dos primeras esquinas, luego escribir el ancho y el ángulo, y pulsar Intro (<i>p. ej., 90,20</i>)
Rotar (Q)	Opción	Rotar una copia
	Ángulo	Para especificar un ángulo, escribir un número y pulsar Intro
	Pendiente	Para especificar un ángulo como pendiente, escribir una elevación, dos puntos (:), una distancia horizontal y pulsar Intro (<i>p. ej., 3:12</i>)
Escalar (S)	Opción	Mantener pulsado para escalar alrededor del centro
	Mayús	Mantener pulsado para escalar uniformemente (sin distorsionar)
	Valor	Para especificar un factor de escala, escribir un número y pulsar Intro (<i>p. ej., 1.5 = 150 %</i>)
	Longitud	Para especificar una longitud de escala, escribir un número, una unidad de medida y pulsar Intro (<i>p. ej., 10 m</i>)
Buscar (Mayús+S)		Buscar en SketchUp la lista de comandos para ver las herramientas o comandos
Seleccionar (barra espaciadora)	Opción	Añadir a la selección
	Mayús	Añadir/quitar de la selección
	Opción+Mayús	Quitar de la selección
Cinta métrica (T)	Opción	Activar la creación de guías o solo la medición
	Flechas	Dirección de bloqueo; flecha arriba = azul, flecha derecha = rojo, flecha izquierda = verde y flecha abajo = eje paralelo/perpendicular
	Cambio de tamaño	Cambiar el tamaño del modelo: medir una distancia, escribir el tamaño deseado y pulsar Intro
Zoom (Z)	Mayús	Mantener pulsado y hacer clic y arrastrar con el ratón para cambiar el campo de visión