

<b>Conjunto de herramientas grandes</b>		Vistas estándar		Componentes dinámicos			
Seleccionar (barra espaciadora)		Voltear		Campo visual	Iso		
Cubo de pintura (B)		Órbita (O)		Panoramizar (H)	Delante		
Hacer componente		Zoom (Z)		Ventana de zoom	Atrás		
Línea (L)		Extensión de zoom		Anterior	Arriba		
Rectángulo (R)		Situar cámara		Caminar	Derecha		
Círculo (C)		Girar vista		Plano de sección	Izquierda		
Arco		<b>Herramientas de sólidos</b>					
Arco de 3 puntos		Caja exterior		Intersecar (Pro)	Estilo		
Mover (M)		Unión (Pro)		Restar (Pro)	Rayos X		
Rotar (Q)		Recortar (Pro)		Dividir (Pro)	Estructura de alambre		
Escalar (S)		<b>Caja de arena (terreno)</b>					
Cinta métrica (T)		A partir de los contornos		Desde cero	Sombreado		
Transportador de ángulos		Movimiento suave		Estampar	Monocromático		
Ejes		Proyectar		Añadir detalles	Bordes traseros		
Comentar		Voltear borde					
<b>Botón central (rueda)</b>		Desplazar	Zoom	<b>Localización</b>			
		Hacer clic y arrastrar	Orbitar	Añadir localización			
		Mayús+Hacer clic y arrastrar	Panoramizar	Cambiar terreno			
		Doble clic	Volver a centrar la vista				
<b>Warehouse</b>							
3D Warehouse							
Compartir componente							
Enviar a LayOut (Pro)							
Extension Warehouse							
Compartir modelo							
Clasificador (Pro)							
Materiales fotorrealistas							

Herramienta	Operación	Instrucciones
<b>Arco de 2 puntos (A)</b>	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
<b>Arco de 3 puntos</b>	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
<b>Círculo (C)</b>	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
<b>Comentar</b>		Seleccionar un objeto al cual fijar el comentario
<b>Goma de borrar (E)</b>	Opción	Alisado/suavizado (usar en los bordes para dar un aspecto curvo a las caras adyacentes)
	Mayús	Activar ocultación
	Opción+Mayús	Desactivar suavizado/ocultación

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