

Grand jeu d'outils		Vues standard		Composants dynamiques	
Sélectionner (barre d'espace)		Retourner		Champ angulaire	
Colorier (B)		Orbite (O)		Panoramique (H)	
Créer un composant		Zoom (Z)		Fenêtre de zoom	
Ligne (L)		Zoom étendu		Précédent	
Rectangle (R)		Positionner la caméra		Visite	
Cercle (C)		Œil		Plan de section	
Arc		Enveloppe externe		Intersection (Pro)	
Arc à 3 points		Union (Pro)		Soustraire (Pro)	
Déplacer (M)		Découper (Pro)		Diviser (Pro)	
Faire pivoter (Q)		Outils solides		Emplacement	
Échelle (S)		À partir des contours		Ajouter un emplacement	
Mètre (T)		Modeler		Activer/désactiver le relief	
Rapporteur		Projeter		Style	
Axes		Retourner l'arête		Transparence	
Commenter				Filaire	
				Ombré	
				Monochrome	
				Arêtes arrière	
				Ligne cachée	
				Ombré avec textures	
				Matières photoréalistes	
Bouton du milieu (molette)					
Faire défiler		Zoom			
Cliquer-glisser		Orbite			
Maj + Cliquer-glisser		Panoramique			
Double-clic		Recentrer l'affichage			

outil	Opération	Instructions
Arc à 2 points (A)	Courbe	préciser la courbe en tapant un nombre et en appuyant sur Entrée
	Rayon	préciser le rayon en tapant un nombre, puis en appuyant sur la touche R et Entrée
	Segments	préciser le nombre de segments en tapant un nombre, puis en appuyant sur S et Entrée
Arc à 3 points	Alt + Flèches	utiliser Option « + » ou Option « - » pour modifier le nombre de segments verrouiller l'orientation ; haut = bleu, droite = rouge, gauche = vert et bas = parallèle/perpendiculaire
Cercle (C)	Maj	verrouiller les inférences actuelles
	Rayon	préciser le rayon en tapant un nombre et en appuyant sur Entrée
	Segments	préciser le nombre de segments en tapant un nombre, puis en appuyant sur S et Entrée
Commenter		sélectionner l'objet auquel rattacher le commentaire
Effacer (E)	Ctrl	adoucir/lisser (utiliser sur les arêtes pour donner une allure courbée aux faces adjacentes)
	Maj	masquer
	Alt	désactiver adoucir/lisser

Champ angulaire		faire glisser la souris ou saisir manuellement une valeur dans la zone Champ angulaire
Suivez-moi	Alt	utiliser le périmètre de la face comme chemin d'extrusion
	<i>Conseil d'expert !</i>	sélectionner d'abord le chemin, puis l'outil Suivez-moi, et cliquer sur la face à extruder
Retourner	Ctrl	cliquer sur le plan pour contrôler l'orientation de la rotation
Lasso	Maj	alterner entre faire pivoter et copier
	Alt	ajouter à/soustraire de la sélection
	Maj + Alt	ajouter à la sélection
		soustraire de la sélection
Ligne (L)	Alt	verrouiller l'orientation de l'inférence actuelle
	Flèches	verrouiller l'orientation : haut = bleu, droite = rouge, gauche = vert et bas = parallèle/perpendiculaire
	Longueur	préciser la longueur en tapant un nombre et en appuyant sur Entrée
Œil	Hauteur des yeux	préciser la hauteur des yeux en tapant un nombre et en appuyant sur Entrée
Déplacer (M)	Ctrl	activer le mode copie, permet des multiples consécutifs
	Maj	maintenir enfoncée pour verrouiller l'orientation de l'inférence actuelle
	Alt	pliage automatique (permettre un déplacement, y compris en ajoutant des arêtes et des faces)
	Flèches	verrouiller l'orientation : haut = bleu, droite = rouge, gauche = vert et bas = parallèle/perpendiculaire
	Distance	préciser la distance de déplacement en tapant un nombre et en appuyant sur Entrée
	Série de copies externe	X copies à la suite : déplacer la première copie, saisir un chiffre, appuyer sur X et Entrée
	Série de copies interne	X copies intercalées : déplacer la première copie, saisir un chiffre, appuyer sur / et Entrée
Décalage (F)	Alt	autoriser le chevauchement des résultats
	Distance	préciser la distance de décalage en tapant un nombre et en appuyant sur Entrée
Orbite (O)	Alt	maintenir enfoncée pour désactiver l'orbite avec gravité intégrée
	Maj	maintenir enfoncée pour activer l'outil Panoramique
Colorier (B)	Ctrl	remplir la matière, en coloriant toutes les faces adjacentes identiques
	Maj	remplacer la matière, en coloriant toutes les faces identiques du modèle
	Ctrl + Maj	remplacer la matière sur l'objet, en coloriant toutes les faces identiques du même objet
	Alt	maintenir enfoncée pour échantillonner une matière
Rapporteur	Ctrl	activer la création de guide
	Flèches	activer/désactiver le verrouillage de plan de rotation
Pousser/Tirer (P)	Ctrl	pousser/tirer une copie de la face (laisse en place la face d'origine)
	Double-clic	appliquer la dernière valeur de l'outil Pousser/tirer à cette face
	Distance	préciser une valeur pour l'outil Pousser/tirer en tapant un nombre et en appuyant sur Entrée
Rectangle (R)	Alt	commencer à dessiner à partir du centre
	Cotations	préciser les cotations en tapant la longueur et la hauteur et en appuyant sur Entrée (ex. : 20,40)
Rectangle orienté	Maj	verrouiller le plan/l'orientation actuelle
	Alt	verrouiller le plan de dessin pour la première arête (après le premier clic)
	Cotations, Angle	cliquer pour placer les deux premiers coins, puis saisir largeur et angle et appuyer sur Entrée (ex. : 90,20)
Faire pivoter (Q)	Ctrl	rotation d'une copie
	Angle	préciser un angle en tapant un nombre et en appuyant sur Entrée
	Inclinaison	préciser un angle en tapant une hauteur, deux points (:), une distance et en appuyant sur Entrée (ex. : 3:12)
Échelle (S)	Ctrl	maintenir enfoncée pour redimensionner autour du centre
	Maj	maintenir enfoncée lors de la mise à l'échelle pour redimensionner uniformément (sans déformer)
	Montant	préciser un facteur d'échelle en tapant un nombre et en appuyant sur Entrée (ex. 1,5 = 150 %)
	Longueur	préciser une longueur d'échelle en tapant un nombre et un type d'unité puis en appuyant sur Entrée (ex. 10 m)
Rechercher (Maj + S)		rechercher des outils ou des commandes dans la liste de commandes de SketchUp
Sélectionner (barre d'espace)	Ctrl	ajouter à la sélection
	Maj	ajouter à/soustraire de la sélection
	Ctrl + Maj	soustraire de la sélection
Mètre (T)	Ctrl	activer/désactiver la création de guide ou le mètre uniquement
	Flèches	verrouiller l'orientation : haut = bleu, droite = rouge, gauche = vert et bas = parallèle/perpendiculaire
	Redimensionner	redimensionner le modèle : mesurer une distance, saisir la taille voulue et appuyer sur Entrée
Zoom (Z)	Maj	maintenir enfoncée et cliquer-glisser pour modifier le champ angulaire