

ラージツールセット

選択 (スペースバー)		投げなわ
ペイントツール (B)		消しゴム (E)
コンポーネントを作成		タグ
線 (L)		フリーハンド
長方形 (R)		回転長方形
円 (C)		ポリゴン
円弧		2 点円弧 (A)
3 点円弧		扇形
移動 (M)		プッシュ / プル (P)
回転 (Q)		フォローミー
尺度 (S)		オフセット (F)
メジャー ツール (T)		寸法
分度器		テキスト
軸		3D テキスト
コメント		

反転		視野
オービット (O)		パン (H)
ズーム (Z)		選択範囲をズーム
全体表示		前へ
カメラを配置		ウォーク
ピボット		断面平面

ソリッドツール

外側シェル		交差 (Pro)
結合 (Pro)		減算 (Pro)
トリム (Pro)		分割 (Pro)

サンドボックス (地形)

等高線から		最初から
スムープ		スタンプ
ドレープ		詳細を追加
エッジを反転		

標準ビュー

Iso (アイソメトリック)	
フロント	
戻る	
上	
右	
左	

スタイル

X 線	
ワイヤーフレーム	
シェーディング	
モノクロ	
裏側エッジ	
非表示線	
シェーディング (テクスチャ付き)	
写実的なマテリアル	

動的コンポーネント

インタラクション	
コンフィギュレータツール	
コンポーネントの属性	
場所	
場所を追加	
地形の切替え	

Warehouse

3D Warehouse	
コンポーネントの共有	
LayOut (Pro) に送信	
Extension Warehouse	
モデルの共有	
分類子 (Pro)	

中央ボタン (ホイール)



スクロール	ズーム
クリック - ドラッグ	オービット
Shift+ クリック&ドラッグ	パン表示
ダブルクリック	再センタービュー

ツール

2 点円弧 (A)

操作 手順

湾曲	数字を入力して [Enter] キーで湾曲量を指定
半径	数字を入力して [R] キーと [Enter] キーで半径を指定
セグメント	数字を入力して [S] キーと [Enter] キーでセグメントの数を指定

3 点円弧

Option '+' または '+'	Option '+' または Option '+' を使用して、セグメント数を変更
矢印	ロックの方向。上=青、右=赤、左=緑、下=平行 / 垂直

円 (C)

Shift	現在の推定をロック
半径	数字を入力して [Enter] キーで半径を指定
セグメント	数字を入力して [S] キーと [Enter] キーでセグメントの数を指定

コメント

コメントを付ける対象のオブジェクトを選択

消しゴム (E)

Option	ソフト化 / スムーズ (エッジ上で使用して、隣接する面を湾曲化)
Shift	非表示
Option+Shift	アンソフトニング / スムーズ解除

視野		マウスをドラッグするか、[視野] ボックスを使用して値を手入力
フォローミー	Command	面の周長を押し出しパスとして使用
	専門家のヒント!	最初にパスを選択してから、[フォローミー] ツールを選択して、押し出す面をクリック
反転	Option	平面をクリックして反転操作の方向を制御 反転とコピーの切り替え
投げなわ	Shift	選択に加算 / 選択から減算
	Option	選択に加算
	Shift+Option	選択から減算
線 (L)	Shift	現在の推定方向をロック
	矢印	ロックの方向。上＝青、右＝赤、左＝緑、下＝平行 / 垂直
	長さ	数字を入力して [Enter] キーで長さを指定
ピボット	目の高さ	数字を入力して [Enter] キーで目の高さを指定
移動 (M)	Option	コピーモードの切り替え、複数の連続したコピーが可能
	Shift	長押しして現在の推定方向をロック
	Command	自動折り畳み (端や面を追加してでも移動を許可)
	矢印	ロックの方向。上＝青、右＝赤、左＝緑、下＝平行 / 垂直
	距離	数字を入力して [Enter] キーで移動距離を指定
	外部コピー配列	一列に X 個のコピー: 最初のコピーを移動し、数字を入力して [X] キーと [Enter] キーを押す
	内部コピー配列	間に X 個のコピー: 最初のコピーを移動し、数字を入力して [/] キーと [Enter] キーを押す
オフセット (F)	Command	結果の重複を許可
	距離	数字を入力して [Enter] キーでオフセットを指定
オービット (O)	Option	長押しして「重力重視」のオービットを無効化
	Shift	長押ししてパンツールを有効化
ペイントツール (B)	Option	塗りつぶしマテリアル – 一致した隣接する面をすべてペイント
	Shift	マテリアルを置換 – モデル内の一致する面をすべてペイント
	Option+Shift	オブジェクト上のマテリアルを置換 – 同じオブジェクト上の一致する面をすべてペイント
	Command	長押ししてマテリアルをサンプリング
分度器	Option	ガイド作成の切り替え
	矢印	回転面のロックを切り替え
プッシュ / プル (P)	Option	コピーされた面のプッシュ / プル (元の面を所定の位置に残す)
	ダブルクリック	最後のプッシュ / プル量をこの面に適用
	距離	数字を入力して [Enter] キーでプッシュ / プル量を指定
長方形 (R)	Option	中心から描画を開始
	寸法	高さ、幅を入力して [Enter] キーで寸法を指定 (例:20,40)
回転長方形	Shift	現行の方向 / 面をロック
	Command	最初のエッジの図面平面をロック (最初のクリック後)
	寸法、角度	クリックして最初の 2 つの角を配置し、幅と角度を入力して [Enter] キーを押す (例:90,20)
回転 (Q)	Option	コピーを回転
	角度	数字を入力して [Enter] キーで角度を指定
	勾配	rise、コロン (:)、run を入力して [Enter] キーで、角度を勾配として指定 (例:3:12)
尺度 (S)	Option	長押しして中心を起点にスケール
	Shift	長押しして均一にスケール (歪まない)
	量	数字を入力して [Enter] キーで倍率を指定 (例:1.5 = 150%)
	長さ	数字と単位の種類を入力して [Enter] キーで尺度の長さを指定 (例:10m)
検索 (Shift+S)		SketchUp コマンドリストでツールまたはコマンドを検索
選択 (スペースバー)	Option	選択に加算
	Shift	選択に加算 / 選択から減算
	Option+Shift	選択から減算
メジャー ツール (T)	Option	ガイドの作成か、測定のみかを切り替え
	矢印	ロックの方向。上＝青、右＝赤、左＝緑、下＝平行 / 垂直
	サイズ変更	モデルのサイズ変更。距離を測り、意図したサイズを入力して [Enter] キーを押す
ズーム (Z)	Shift	長押ししながらマウスをクリック&ドラッグして視野を変更