SketchUp Pro Mémento | Windows

SketchUp Pro 2016

Grand jeu d'outils

- Selectionner (Barre d'espacement)
- Créer un composant
- Colorier (B)
- Effacer (E)
- Ligne (L)
- Main levée
- Rectangle (R)
- Rectangle orienté
- Cercle (C)
- Polygone
- Arc
- Arc par 2 points (A)
- Arc 3 points
- Portion de cercle
- Déplacer (M)
- Pousser/Tirer (P)
- Faire pivoter (Q)
- Suivez-moi
- Echelle (S)
- Décalage (F)
- Mètre (T)
- Cotation
- Rapporteur
- Texte
- Axes
- Texte 3D
- Orbite (O)
- Panoramique (H)
- Zoom (Z)
- Fenêtre de zoom
- Zoom Etendu
- Précédent
- Positioner la Camera
- Visite
- Pivoter
- Plan de section

Outils Solides

- Outer Shell
- Intersect (Pro)
- Union (Pro)
- Subtract (Pro)
- Trim (Pro)
- Split (Pro)

Composants Dynamiques

- Interagir avec les composants dynamiques
- Options du composant
- Attributs du composant

Bac à sable (Terrain)

- A partir des contours
- A partir de zéro
- Modeler
- Tamponner
- Projeter
- Ajouter des détails
- Retourner l'arête

Vues standard

- Iso
- Dessus
- Face
- Droite
- Arrière
- Gauche

Style

- Transparence
- Arêtes arrières
- Filaire
- Ligne cachée
- Ombré
- Ombré avec Textures
- Monochrome

Lieu

- Ajouter un emplacement...
- Activer/Désactiver le relief
- Textures photographiques

Banque

- Télécharger des modèles...
- Partager le modèle...
- Partager le composant...
- Extension Warehouse...
- Envoyer dans LayOut (Pro)
- Classificateur (Pro)

Bouton du milieu (Molette)

Défilement	Zoom
Cliquer-Glisser	Orbite
Maj+Cliquer-Glisser	Panoramique
Double-Clic	Recentrer la vue

Outil	Operation	Instructions
Arc par 2 points (A)	Courbure	indiquer une hauteur de courbure en tapant un nombre puis appuyer sur Entrée
	Rayon	indiquer un rayon en tapant un nombre suivi de «R» puis appuyer sur Entrée
	Segments	indiquer le nombre de segments en tapant une valeur suivie de «S» puis appuyer sur Entrée
Cercle (C)	Maj	verrouiller sur le plan actuel
	Rayon	indiquer le rayon en tapant une valeur puis appuyer sur Entrée
	Segments	indiquer le nombre de segments en tapant une valeur suivie de «S» puis appuyer sur Entrée
Effacer (E)	Ctrl	adoucir/lisser (utilisé sur les arêtes pour donner l'impression que les faces adjacentes sont courbes)
	Maj	masquer
	Ctrl+Maj	annuler l'adoucissement/le lissage
Suivez-moi	Alt	utiliser le périmètre de la face comme chemin d'extrusion
	Astuce d'expert!	sélectionner d'abord le chemin, activer l'outil Suivez-moi puis cliquer sur la face de profil
Ligne (L)	Maj	maintenir la touche Maj enfoncée pour verrouiller la direction d'inférence actuelle
	Flèches	verrouiller la direction; haut= bleu, droite= rouge, gauche= vert, et bas = parallèle/perpendiculaire
	Longueur	indiquer la longueur en tapant un nombre puis appuyer sur Entrée
Pivoter	Hauteur des yeux	indiquer la hauteur des yeux en tapant un nombre puis appuyer sur Entrée
Déplacer (M)	Ctrl	déplacer une copie
	Maj	maintenir la touche Maj enfoncée pour verrouiller la direction d'inférence actuelle
	Alt	pliage automatique (permet de déplacer même si cela nécessite la création d'arêtes et de faces)
	Flèches	verrouiller la direction; haut= bleu, droite= rouge, gauche= vert, et bas = parallèle/perpendiculaire
	Distance	indiquer la distance de déplacement en tapant un nombre puis en appuyant sur Entrée
	Réseau de copies externe	n copies en ligne: déplacer la première copie, taper un nombre suivi de «*» puis appuyer sur Entrée. Ex: 5*
	Réseau de copies interne	n copies entre 2 éléments : déplacer la 1e copie, taper «/» suvi d'un nombre puis appuyer sur Entrée. Ex: /3
Décaler (F)	Double-Clic	appliquer la dernière valeur de décalage à cette face ou ce contour
	Distance	indiquer une distance de décalage en tapant un nombre puis appuyer sur Entrée
Orbite (O)	Ctrl	maintenir la touche enfoncée pour désactiver l'effet gravitationnel
	Maj	maintenir la touche enfoncée pour activer l'outil Panoramique
Colorier (B)	Ctrl	colorier toutes les faces connectées de matière identique
	Maj	colorier toutes les faces du modèle de matière identique
	Ctrl+Maj	colorier toutes les faces connectées d'un même objet
	Alt	maintenir enfoncée pour prélever un échantillon de matière
Pousser/Tirer (P)	Ctrl	pousser/tirer une copie de la face (en laissant la face originale en place)
	Double-Clic	appliquer la dernière valeur utilisée pour pousser/tirer la face
	Distance	indiquer une valeur d'extrusion en tapant une valeur puis en appuyant sur Entrée
Rectangle (R)	Dimensions	indiquer les dimensions en tapant la longueur, «;», la largeur puis appuyer sur Entrée. Ex: 20;40
Rectangle Orienté	Maj	maintenir la touche Maj enfoncée pour verrouiller la direction d'inférence actuelle
	Alt	verrouille le plan de la première arête (après le premier clic)
	Angle, Dimensions	cliquer pour définir les deux premières extrémités puis taper un angle, la largeur puis Entrée. Ex: 90;20
Faire pivoter (Q)	Ctrl	fait pivoter une copie
	Angle	indiquer un angle en tapant une valeur puis appuyer sur Entrée
	Pente	indiquer un angle de pente en tapant «hauteur:longueur» puis appuyer sur Entrée. Ex: 3:12
Echelle (S)	Ctrl	maintenir enfoncée pour mettre à l'échelle à partir du centre
	Maj	maintenir enfoncée pour mettre à l'échelle de manière uniforme (sans distortion)
	Facteur	indiquer un facteur d'échelle en tapant un nombre suivi de Entrée. Ex: 1.5 = 150%
	Longueur	indiquer une longueur d'échelle en tapant un nombre suivi d'une unité puis appuyer sur Entrée. Ex: 10m
Selectionner (Barre d'espacement)	Ctrl	ajouter à la sélection
	Maj	ajouter / soustraire de la sélection
	Ctrl+Maj	soustraire de la sélection
Mètre (T)	Ctrl	active la création de guide ou la mesure uniquement
	Flèches	verrouiller la direction; haut= bleu, droite= rouge, gauche= vert, et bas = parallèle/perpendiculaire
	Redimensionner	redimensionner le modèle : mesurer une distance, taper la distance souhaitée puis appuyer sur Entrée
Zoom (Z)	Maj	maintenir enfoncée et cliquer-glisser pour changer le champ angulaire

© 2015 Trimble