

Mémento - SketchUp Make 2016

Windows

Grand jeu d'outils			Sections
Sélectionner (espace)	Créer un composant	Attacher les plans de section	Attacher les coupes
Colorier (B)	Effacer (E)	Plan de section	
Rectangle (R)	Ligne (L)		Bac à sable (terrain)
Cercle (C)	2 points arc (A)	À partir des contours	À partir de zéro
Polygone	Main levée	Modeler	Tamponner
Portion de cercle	Arc 3 points	Projeter	Ajouter des détails
Arc	Rectangle orienté	Retourner l'arête	
Déplacer (M)	Pousser/Tirer (P)		Vues standard
Faire pivoter (Q)	Suivez-moi	Iso	Dessus
Échelle (S)	Décalage (F)	Face	Droite
Mètre (T)	Cotation	Arrière	Gauche
Rapporteur	Texte	Transparence	Arêtes arrière
Axes	Texte 3D	Filare	Ligne cachée
Orbite (O)	Panoramique (H)	Ombre	Ombre avec textures
Zoom (Z)	Zoom étendu	Monochrome	
Précédent	Fenêtre de Zoom		Lieu
Positionner la caméra	Pivoter	Activer/désactiver le relief	Ajouter un emplacement... Textures photographiques
Visite	Plan de section		Outils Solides
			Enveloppe externe
Entention warehouse	Partager le composant...		
3D Warehouse	Partager le modèle...		

Affichez des barres d'outils supplémentaires en choisissant Affichage > Barres d'outils dans la barre des menus.



Bouton du milieu (molette)	Défilement	Zoom
	Orbite	Orbite
	Panoramique	Panoramique
	recentrer la vue	recentrer la vue
Bouton droit	Clic	menu contextuel

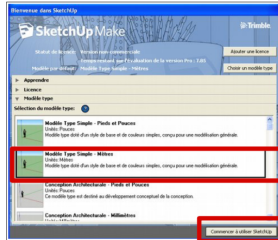
Outil	Opération	Instructions
Arc (A)	Courbure	Indiquez une valeur de courbure en tapant un nombre, puis appuyez sur Entrée
	Rayon	Indiquez un rayon en tapant un nombre suivi de R, puis appuyez sur Entrée
	Segments	Indiquez un nombre de segments en tapant un nombre suivi de S, puis appuyez sur Entrée
Cercle (C)	Maj verrouillez sur le plan actuel	
	Rayon	Indiquez un rayon en tapant un nombre, puis appuyez sur Entrée
	Segments	Indiquez un nombre de segments en tapant un nombre suivi de S, puis appuyez sur Entrée
Effacer (E)	Ctrl adoucissez/lissez	(utilisez sur les arêtes pour que les faces adjacentes apparaissent courbes)
	Maj masquer	
	Ctrl + Maj annulez adoucissez/lissez	
Suivez-moi	Alt utilisez la périmétrie de la face comme trajectoire d'extrusion	
	Plus simple	sélectionnez d'abord la trajectoire, choisissez l'outil Suivez-moi, puis cliquez sur la face à extruder
Ligne (L)	Maj verrouillez dans la direction d'inférence actuelle	
	Flèches	flèches haut/bas pour verrouiller dans direction bleue, gauche/direction verte, droite/direction rouge
	Longueur	indiquez une longueur en tapant un nombre, puis appuyez sur Entrée
Pivoter	Hauteur des yeux	indiquez la hauteur des yeux en tapant un nombre, puis appuyez sur Entrée
Déplacer (M)	Ctrl déplacez une copie	
	Maj maintenez la touche enfoncée pour verrouiller dans la direction d'inférence actuelle	
	Alt piége automatique	(permet le déplacement même si des arêtes et des faces doivent être ajoutées)
	Flèches	flèches haut/bas pour verrouiller dans direction bleue, gauche/direction verte, droite/direction rouge
	Distance	indiquez une distance de déplacement en tapant un nombre, puis appuyez sur Entrée
	Sans externe	n copies en ligne : déplacez la première copie, tapez un nombre suivi de X, puis appuyez sur Entrée
	Sans interne	n copies entre 2 éléments : déplacez la 1 ^{re} copie, tapez un nombre suivi de /, puis appuyez sur Entrée
Décalage (F)	Double-clic appliquez la dernière valeur de décalage à la face	
	Distance	indiquez une distance de décalage en tapant un nombre, puis appuyez sur Entrée
Orbite (O)	Ctrl maintenez la touche enfoncée pour désactiver la gravité lors de l'opération d'orbite	
	Maj maintenez la touche enfoncée pour activer l'outil Panoramique	
Colorier (B)	Ctrl coloriez toutes les faces adjacentes de même matière	
	Maj coloriez toutes les faces de même matière dans le modèle	
	Ctrl + Maj coloriez toutes les faces de même matière dans l'objet	
	Alt maintenez la touche enfoncée pour prélever un échantillon de matière	
Pousser/Tirer (P)	Ctrl poussiez/tirez une copie de la face (en laissant en place la face d'origine)	
	Double-clic appliquez la dernière valeur pousser/tirer à la face	
	Distance	indiquez une valeur pousser/tirer en tapant un nombre, puis appuyez sur Entrée
Rectangle (R)	Dimensions	indiquez des dimensions en tapant une longueur, puis appuyez sur Entrée (ex. : 20x40)
Faire pivoter (Q)	Ctrl faites pivoter une copie	
	Angle	indiquez un angle en tapant un nombre, puis appuyez sur Entrée
	Pente	entrez un angle de pente en tapant x inclinaison : longueur x, puis appuyez sur Entrée (ex. : 3:12)
Échelle (S)	Ctrl maintenez la touche enfoncée pour mettre à l'échelle autour du centre	
	Maj maintenez la touche enfoncée pour mettre à l'échelle uniformément (sans déformer)	
	Facteur	indiquez un facteur d'échelle en tapant un nombre, puis appuyez sur Entrée (ex. : 1.5 = 150 %)
	Longueur	indiquez une longueur d'échelle en tapant un nombre suivi d'une unité, puis Entrée (ex. : 10m)
Sélectionner (espace)	Ctrl ajoutez à la sélection	
	Maj ajoutez/supprimez de la sélection	
	Ctrl + Maj supprimez de la sélection	
Mètre (T)	Ctrl créez un guide	
	Flèches	flèches haut/bas pour verrouiller dans direction bleue, gauche/direction verte, droite/direction rouge
Redimensionner	redimensionner le modèle : mesurez une distance, tapez la taille souhaitée, puis appuyez sur Entrée	
Zoom (Z)	Maj maintenez la touche enfoncée et cliquez : glissez la souris pour modifier le champ angulaire	

Démarrage de Sketchup

Barres d'outils

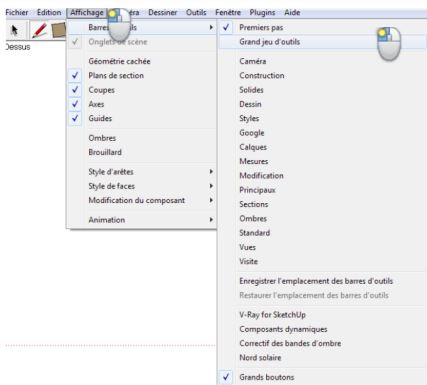


Sketchup 2016



Pour utiliser Sketchup

- Faire un double-clic sur l'icône du logiciel
- Choisir le modèle de type : **Modèle de base - Mètres**
- Cliquer sur « **Commencer à utiliser SketchUp** »



Avant de travailler avec Sketchup, il faut mettre en place les barres à outils principales et importantes

- **Grand jeu d'outils**
- **Premiers pas**
- **Standard**
- **Vues**

