

NOUVELLE VERSION

10

ACTIONS

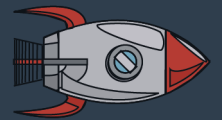
POUR ÊTRE PLUS

RAPIDE

SUR

SketchUp

BOOSTE TA PRODUCTIVITÉ



Booster sa productivité sur SketchUp

Bonjour,

Je suis Grégory du blog "Mon projet Archi et Déco ».

Avant tout, un grand merci d'avoir téléchargé ce guide !

Il a été conçu pour vous aider à devenir plus rapide sur SketchUp et à booster votre productivité en appliquant directement les 10 actions que nous allons découvrir ensemble.

SketchUp est un formidable outil de modélisation 3D, très intuitif et facile à prendre en main.

Cependant, comme tout logiciel, il peut vite devenir chronophage si vous adoptez de mauvaises habitudes dès le départ.

C'est pour cette raison que j'ai créé ce guide : que vous soyez débutant ou utilisateur avancé, vous pourrez améliorer votre efficacité grâce à ces 10 astuces simples à mettre en place.

Prêt à passer à la vitesse supérieure avec SketchUp ?

Alors, c'est parti !



Configurer son espace de travail

Configurer correctement son espace de travail est une chose qui est souvent délaissée par les utilisateurs de SketchUp.

On a tendance à ouvrir le logiciel et à l'utiliser tel quel sans se soucier d'optimiser ses outils et ses différentes boîtes de dialogue.

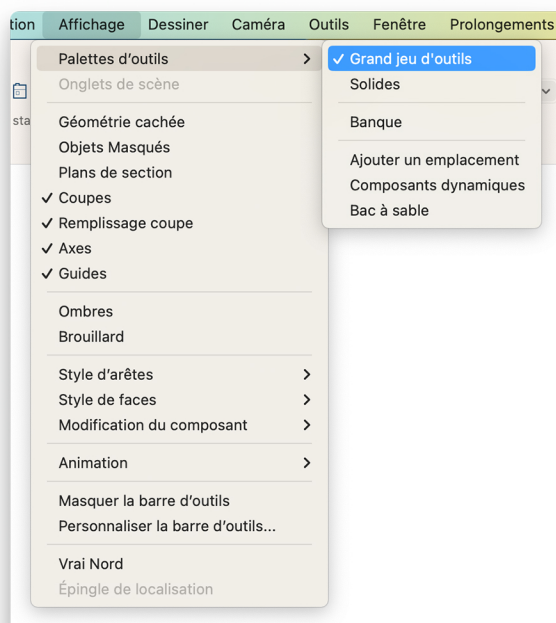
L'idée est d'avoir sous la main tous les outils que vous utilisez habituellement et de mettre de côté ceux qui ne sont pas indispensables à votre pratique.

 Comment faire :

A. Activer la grande barre d'outils (grande barre latérale)

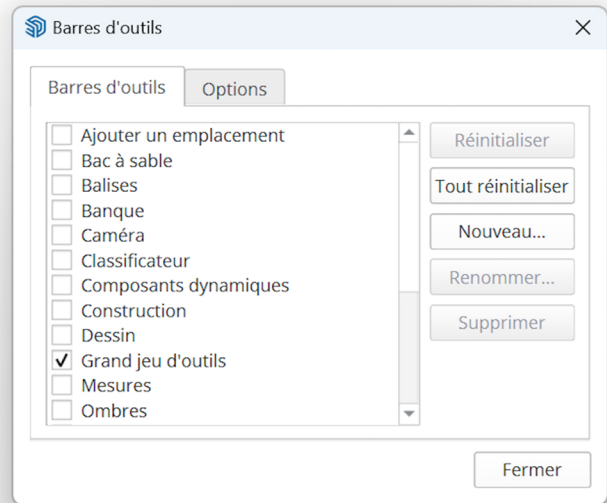
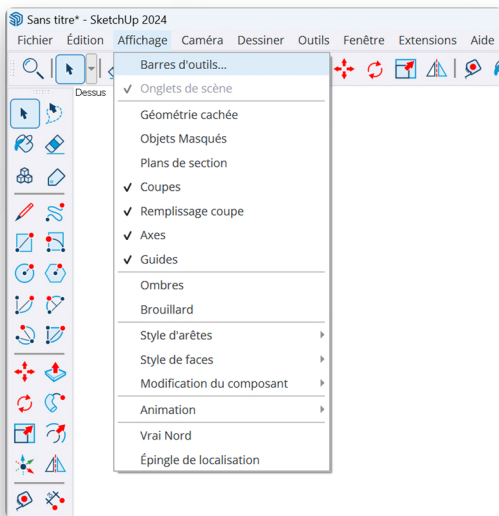
SUR MAC :

Affichage > Palettes d'outils > Grand jeu d'outils



SUR WINDOWS :

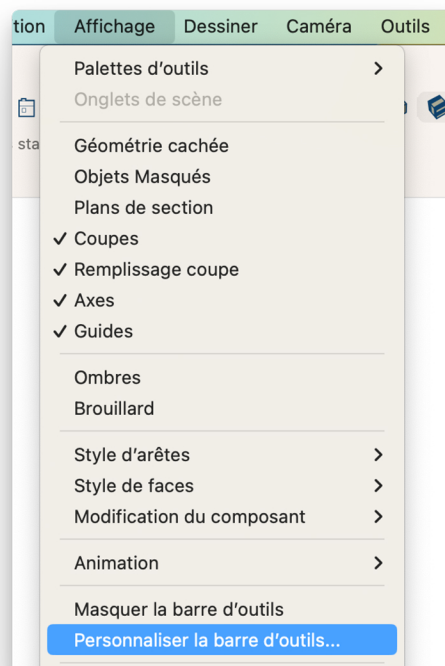
Affichage > Barres d'outils > « cocher » Grand jeu d'outils



B. Ajouter ou supprimer des outils dans la barre d'outils de base (barre du haut)

SUR MAC :

Affichage > Personnaliser la barre d'outils



Il vous suffira simplement de glisser / déposer les outils qui vous intéressent dans la barre d'outils de base.

Supprimez les outils qui sont déjà dans la grande barre d'outils (barre latérale) pour éviter de surcharger puis ajoutez les outils dont vous avez besoin comme, par exemple, « vues standard » ou « styles » bien pratiques à avoir sous la main.

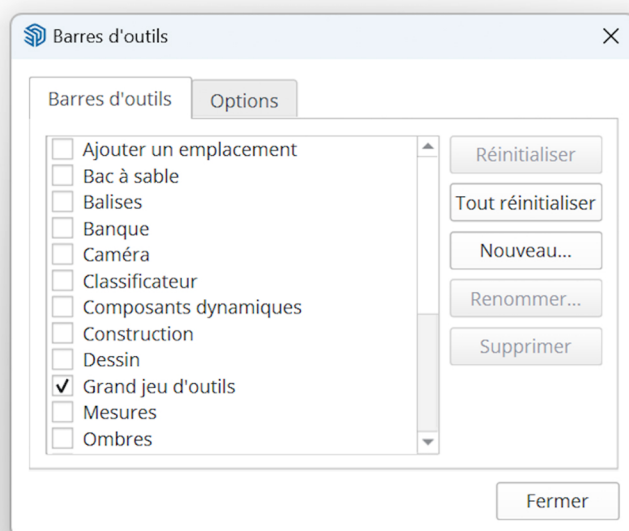
Afficher « icônes seulement » vous permettra de gagner de la place sur votre barre d'outils de base (barre du haut).

Si vous le souhaitez, vous pouvez cocher « Utiliser une petite taille » pour gagner encore plus de place.

Enfin, cliquez sur « **Terminé** » pour valider vos choix.

SUR WINDOWS :

Affichage > Barre d'outils > « cocher / décocher » les outils



Il vous suffira simplement de cocher ou décocher les outils qui vous intéressent dans la barre d'outils de base.

Supprimez les outils qui sont déjà dans la grande barre d'outils (barre latérale) en décochant « Premier pas » pour éviter de surcharger puis ajoutez les outils dont vous avez besoin comme, par exemple, « vues » ou « styles » bien pratiques à avoir sous la main.

Allez dans « Options » afin de décocher « Grandes icônes ». Cela vous permettra de gagner de la place sur votre barre d'outils de base (barre du haut).

Enfin, cliquez sur « Fermer » pour valider vos choix.

C. Positionner les boîtes de dialogue du même côté que la barre d'outils

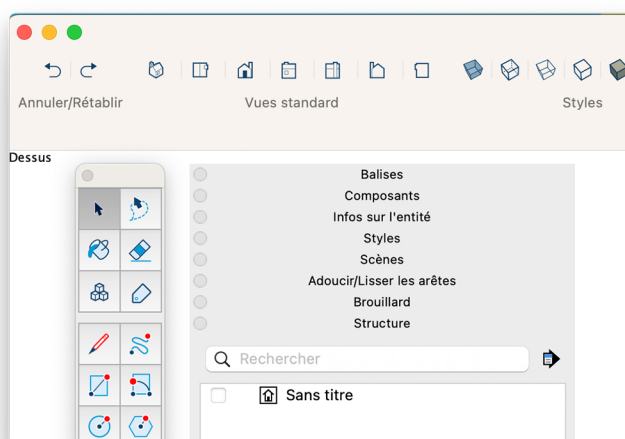
Plus les outils et les boîtes de dialogue sont rapprochés et moins vous aurez de distance à parcourir avec la souris pour passer de l'un à l'autre.

J'ai longtemps fait l'erreur de positionner mes boîtes de dialogue à droite de l'écran et je perdais un temps considérable pour passer de l'un à l'autre.

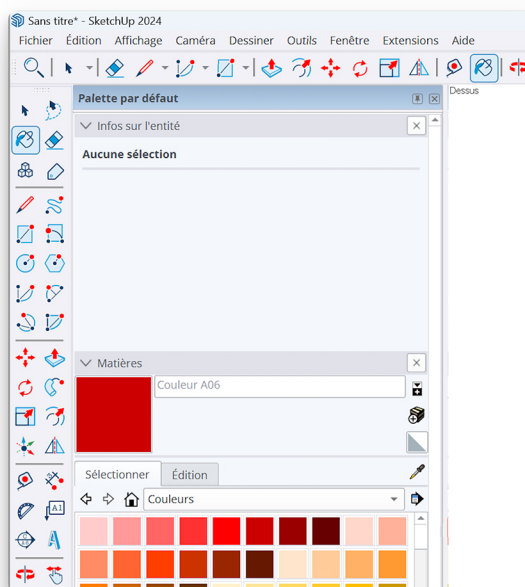
Comment faire :

SUR MAC / WINDOWS :

Faites un **clic gauche** et maintenez-le **enfoncé** sur vos boîtes de dialogue afin de les **faire glisser** à gauche.



Mac



Windows

Travailler à 2 mains



Cette action peut vous paraître étrange ou risible, mais je vois trop d'utilisateurs de SketchUp utiliser simplement la souris pour modéliser en 3D et en 2D. Et ça, c'est dans le meilleur des cas...

Utilisez les bons réflexes dès maintenant, que vous soyez au bureau ou en déplacement afin de gagner en rapidité et en fluidité lorsque vous allez modéliser sur SketchUp.

En effet, lorsqu'il faut travailler hors du bureau, certains préfèrent ne pas s'alourdir avec une souris dans le sac et travaillent simplement avec le Trackpad de leur ordinateur portable.

C'est le meilleur moyen pour perdre un maximum de temps pour un minimum de gain de poids dans votre sac !

Ayez **IMPÉRATIVEMENT** une main sur la souris et une autre sur le clavier. Ce conseil est valable que vous soyez gaucher ou droitier.

Cette action n'a de sens, bien évidemment que si vous suivez le conseil qui va suivre.

Utiliser les raccourcis clavier

Vous vous en doutez, si je vous conseille d'utiliser vos deux mains, ce n'est pas pour rien !

Maîtriser les raccourcis clavier va littéralement booster votre productivité sur SketchUp.

Bien sûr, il vous faudra un petit temps d'adaptation, mais une fois que vous aurez intégré les principaux raccourcis, vous vous demanderez comment vous faisiez sans !

Plus besoin de perdre du temps à aller chercher les outils dans la barre d'outils : tout sera directement accessible depuis votre clavier.

Pour moi, ça a été un vrai changement !

Mes modélisations sont devenues beaucoup plus fluides, plus spontanées, et je gagne un temps fou.

Vous trouverez d'ailleurs, à la fin de ce guide, un mémento des raccourcis clavier (version SketchUp 2024) pour MAC et WINDOWS.

Je vous conseille vivement de l'imprimer et de l'afficher près de votre espace de travail, selon que vous soyez sur Mac ou Windows.

C'est la meilleure manière de les mémoriser rapidement et de les intégrer à votre routine.

Et si vous souhaitez aller encore plus loin dans l'optimisation, sachez que vous pouvez personnaliser vos raccourcis !

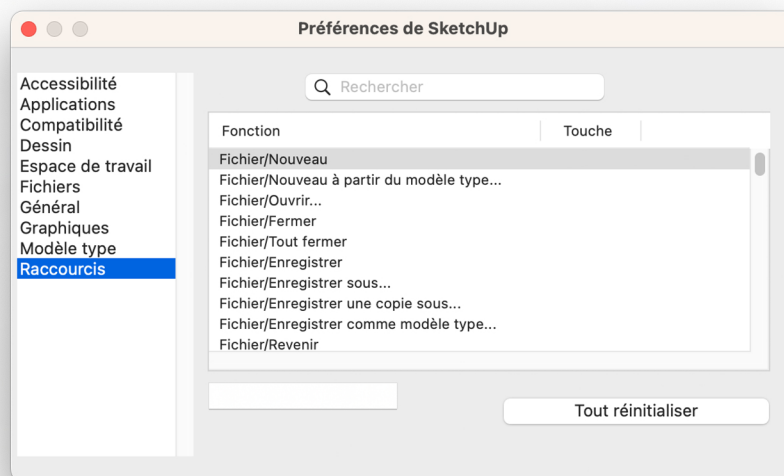
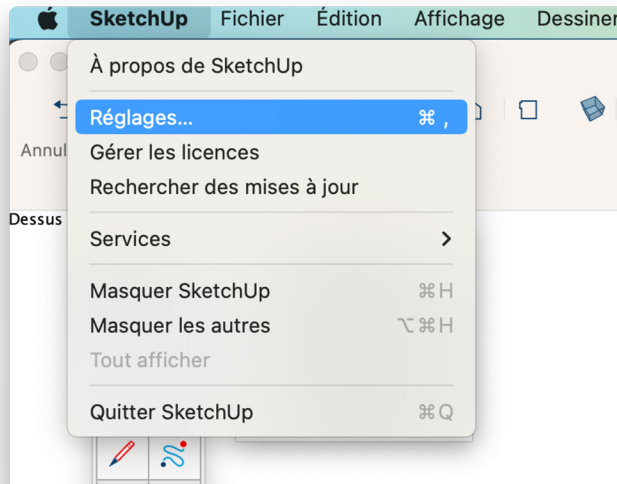
Personnellement, étant gaucher, j'ai adapté les miens pour maximiser l'usage de ma main droite sur le clavier.

À vous de trouver ce qui fonctionne le mieux pour vous !

 Comment faire :

SUR MAC :

SketchUp > Réglages

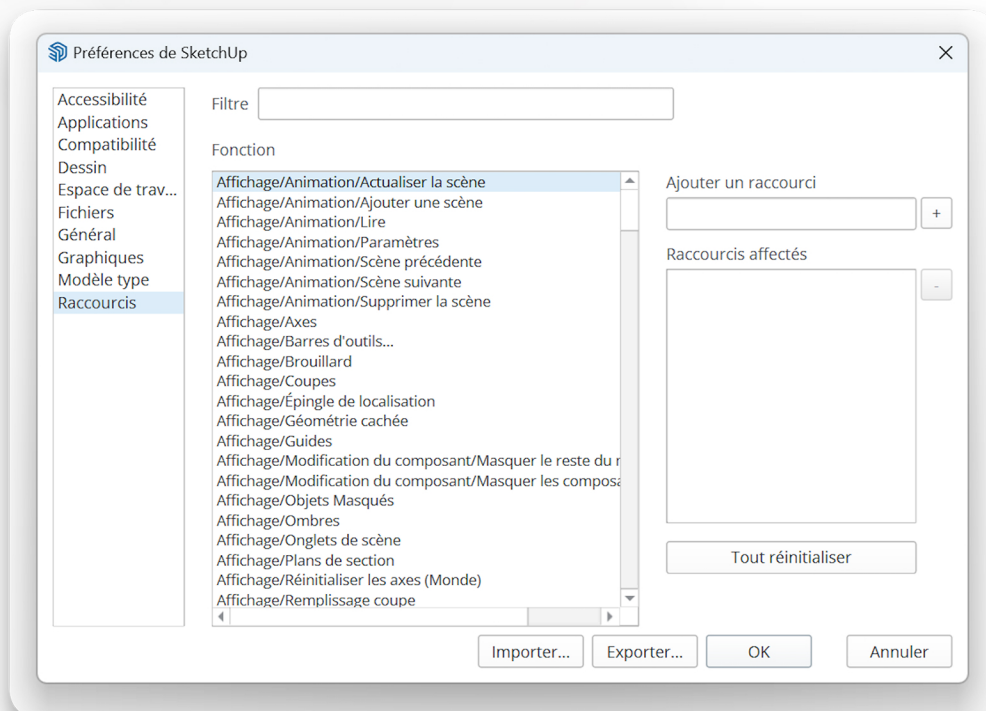
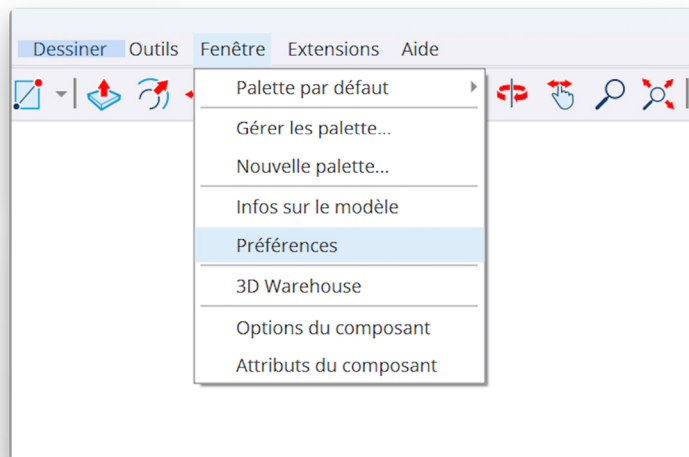


Une fois la fenêtre « **Préférences de SketchUp > Raccourcis** » ouverte, vous allez pouvoir assigner une touche ou une combinaison de touches en sélectionnant l'action que vous souhaitez exécuter et en cliquant sur les touches correspondantes.

Fermez la fenêtre pour finaliser.

SUR WINDOWS :

Fenêtre > Préférences > Raccourcis



Une fois la fenêtre « **Préférences de SketchUp > Raccourcis** » ouverte, vous allez pouvoir assigner une touche ou un combinaison de touches en sélectionnant l'action que vous souhaitez exécuter et en cliquant sur les touches correspondantes.

Cliquez sur OK pour finaliser.

Créer des groupes et des composants

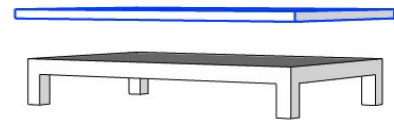
On se dit qu'on va modéliser son modèle à la volée, d'un seul bloc, et seulement à la fin, on en fera un joli groupe... **Monumentale erreur !**

Créer un groupe ou un composant permet de structurer son modèle et de dissocier les différents éléments.

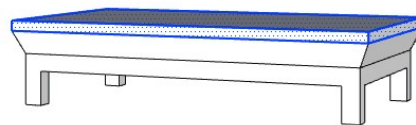
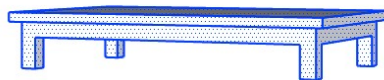
L'avantage, c'est qu'une fois ces groupes ou ces composants créés, on peut les sélectionner, les déplacer, les masquer, les supprimer, les placer dans des calques, et même les verrouiller si l'on veut éviter toute modification ou déplacement accidentels.

C'est l'assurance de pouvoir déplacer un objet sans qu'il colle aux autres parties du modèle.

- Exemple d'un plateau de table basse qu'on aimerait déplacer :



Avec groupes



Sans groupes

 **Comment faire :**

SUR MAC / WINDOWS :

Sélectionner votre élément > Clic droit > Créer un groupe **ou** Créer un composant **ou**

Sélectionner votre élément > Edition > Créer un groupe **ou** Créer un composant

Créer des scènes

Je fais tourner mon modèle, je zoome dessus, je tente de passer entre les deux éléments qui me gênent pour enfin modéliser le morceau de plinthe qui me manquait dans le salon... Ouf.

Je passe de l'autre côté du modèle, dans la cuisine, et j'essaie de me faufiler entre l'îlot central et mon évier pour faire de même.

Vous l'aurez compris, cela fait beaucoup de manipulations pour arriver là où on le souhaite.

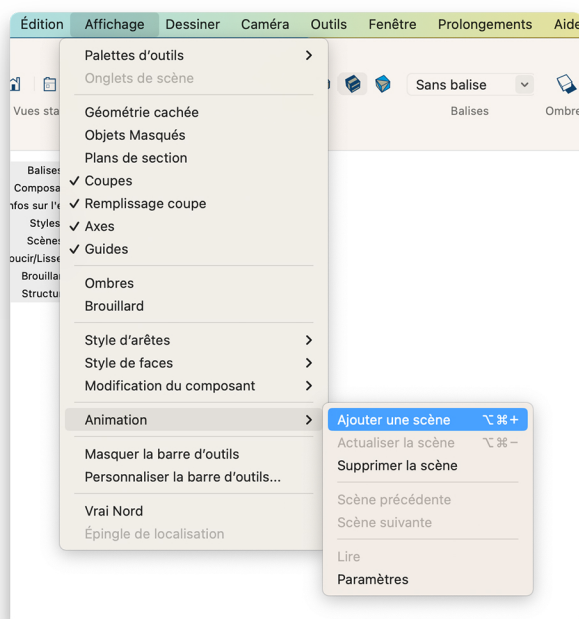
Pour éviter toutes ces manoeuvres inutiles, il faut tout simplement créer des scènes. En un clic, vous accéderez directement aux endroits voulus dans votre modèle.

Réfléchissez aux endroits stratégiques de votre modèle qui nécessitent d'y retourner souvent. Dans le cas d'un intérieur, par exemple, on va naturellement faire une scène dans chaque pièce.

 **Comment faire :**

SUR MAC / WINDOWS :

Affichage > Animation > Ajouter une scène



Supprimer les transitions de scènes

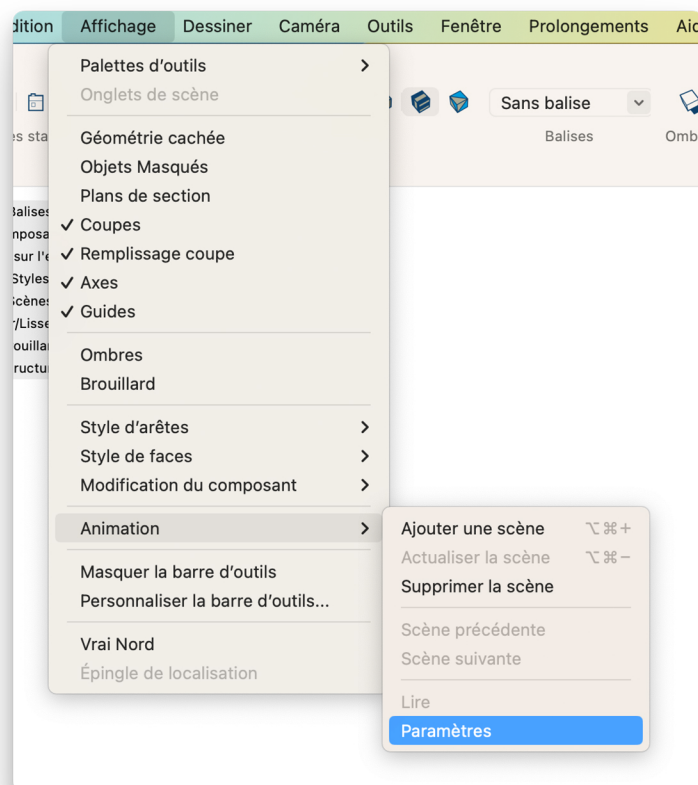
Encore une astuce qui va vous faire gagner du temps très facilement sur SketchUp.

Par défaut, SketchUp introduit des transitions de scènes à chaque fois que vous créez une scène. Cela fait perdre quelques secondes à chaque passage d'une scène à l'autre, mais ramené à une journée de travail, cela représente beaucoup de temps perdu.

Alors, finis la joie de voir son modèle tourner majestueusement à chaque changement de scène. Nous allons tout simplement supprimer les transitions et rendre le passage des scènes **RAPIDE** et **INSTANTANÉ**.

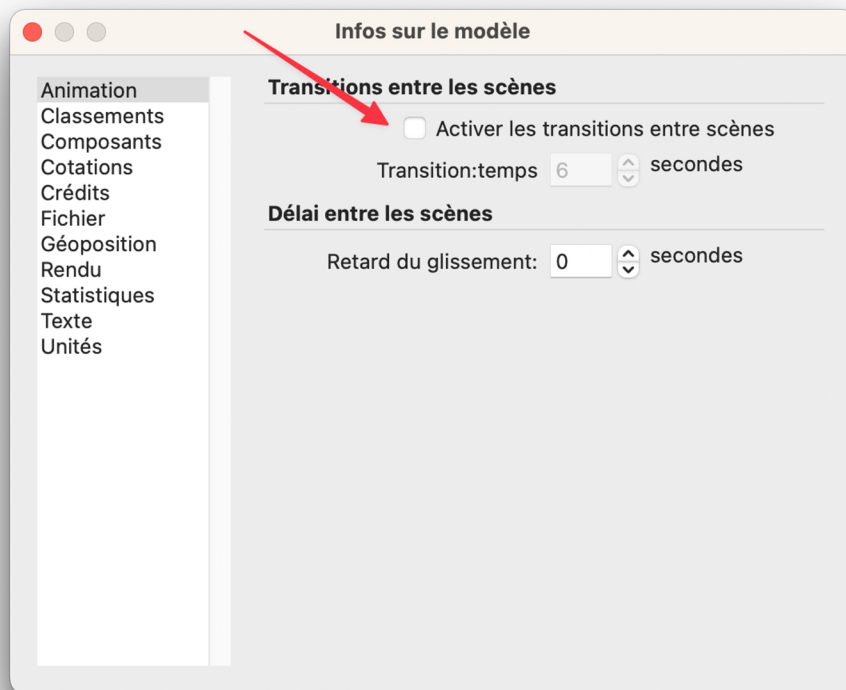
 **Comment faire:**

Affichage > Animation > Paramètres



Ensuite :

Animation > Transition entre les scènes > décochez « Activer les transitions entre scènes »



Fermez la fenêtre « Info sur le modèle » pour valider votre choix.

Il ne vous restera plus qu'à cliquer sur l'onglet de la scène pour que celle-ci s'affiche directement sans mouvements de transitions.

Changer votre champ angulaire

Vous vous êtes déjà sentis un peu à l'étroit dans votre projet d'intérieur ? Vous avez déjà eu envie de respirer un peu plus dans votre modèle ? C'est tout à fait normal.

Le champ angulaire par défaut sur SketchUp est réglé à 45°.

Ce n'est ni confortable, ni réaliste et cela oblige constamment à utiliser l'outil « Orbite (O) » et l'outil « Panoramique (H) » pour pouvoir se déplacer dans le modèle.

Vous souhaitez gagner du temps et voir plus grand dans votre modèle ? Vous souhaitez naviguer facilement avec un minimum de mouvement de souris ?

La solution est d'utiliser un champ angulaire plus ouvert.

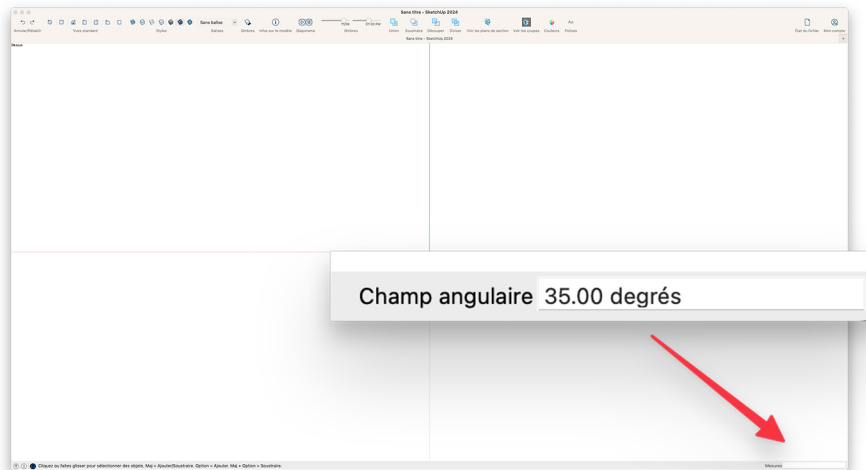
 **Comment faire:**

SUR MAC / WINDOWS :

Cliquez sur l'outil « **ZOOM** » ou en utilisant le raccourci clavier : **Touche Z**

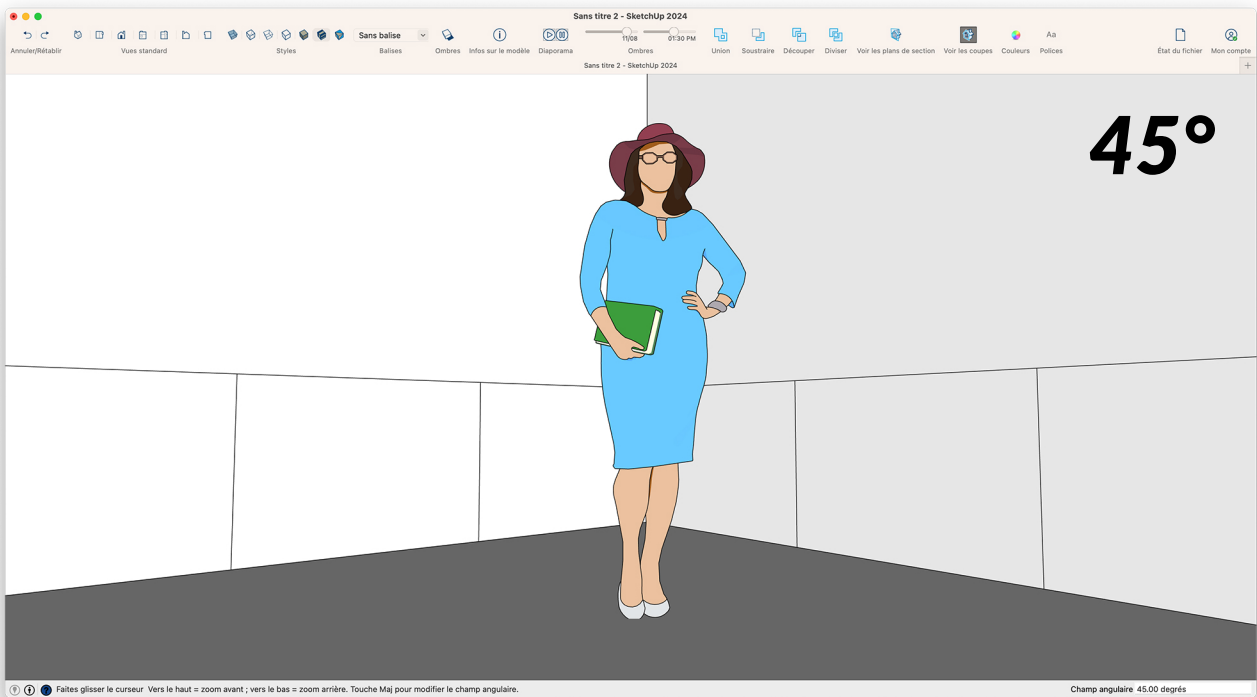


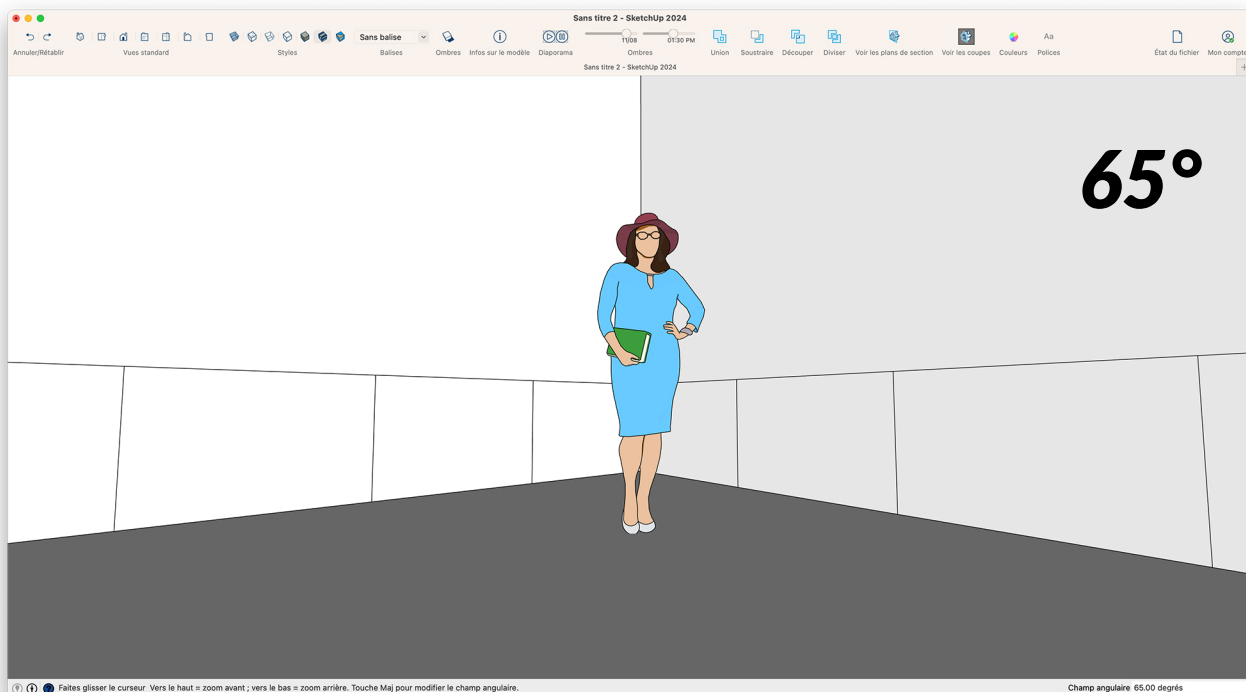
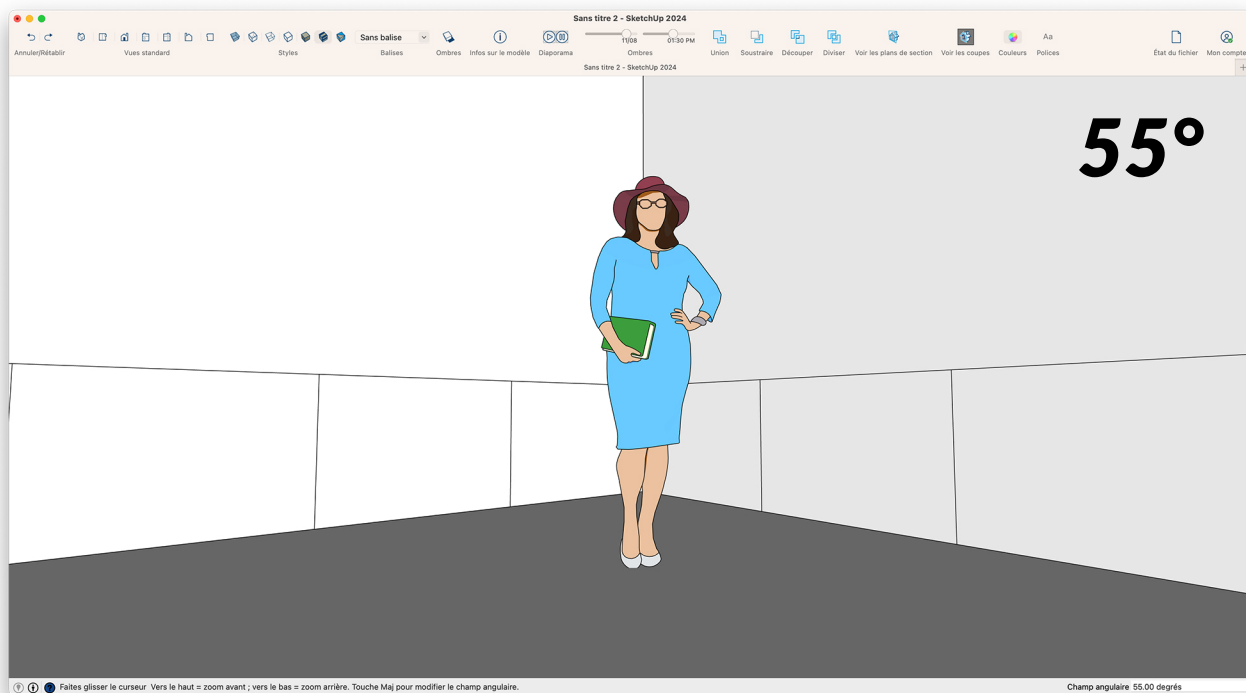
En bas à droite de votre plan de travail va apparaître « Champ angulaire »

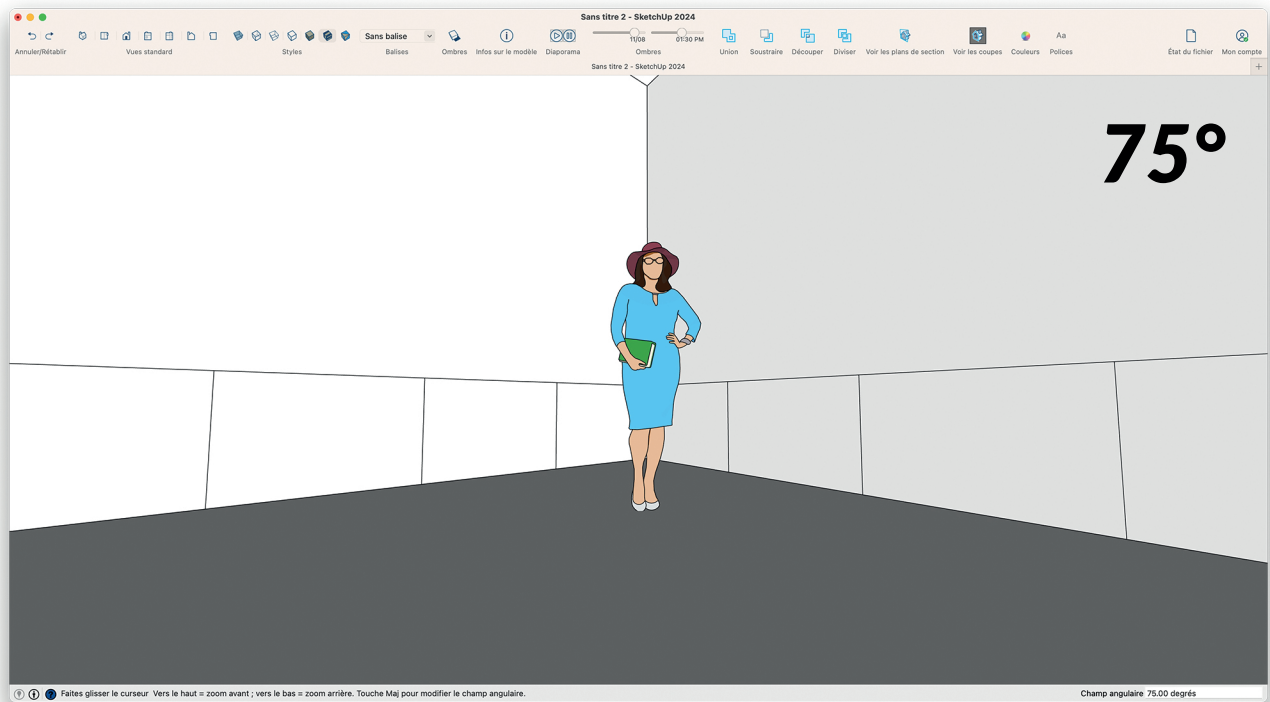


Entrez la nouvelle valeur de champs angulaire puis validez avec « Entrée »

Voici ce que donne une même scène avec différentes valeurs de champ angulaire :







⚠ Notez que **plus l'angle est grand, plus la déformation est importante.**

Nettoyer son modèle SketchUp

Qui ne s'est jamais dit qu'il pouvait aller se préparer un café ou aller se faire chauffer une petite tisane en voyant son ordinateur « ramer » ?

Nettoyer son modèle est une des façons très efficace et très simple à mettre en place pour alléger son modèle SketchUp et ainsi soulager son ordinateur en calculs inutiles.

Lorsque vous modélisez dans SketchUp, tous les composants, les matières, les styles et les calques sont conservés dans le fichier .skp même si vous les avez supprimés de votre modèle et que vous ne les voyez plus à l'écran.

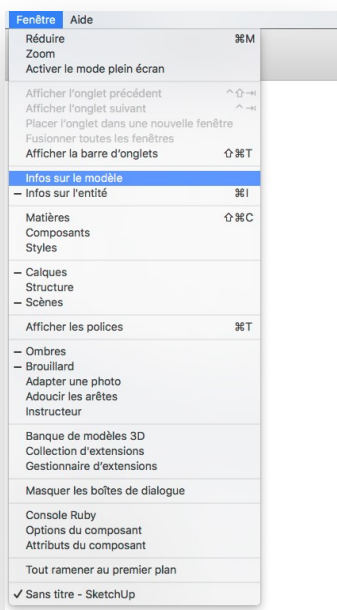
Cela crée des fichiers de grande taille et demande donc plus de ressources à votre ordinateur lorsqu'il doit faire une opération complexe ou qu'il doit simplement sauvegarder.

Si vous souhaitez gagner du temps et faire plaisir à votre ordinateur... vous allez devoir purger votre modèle.

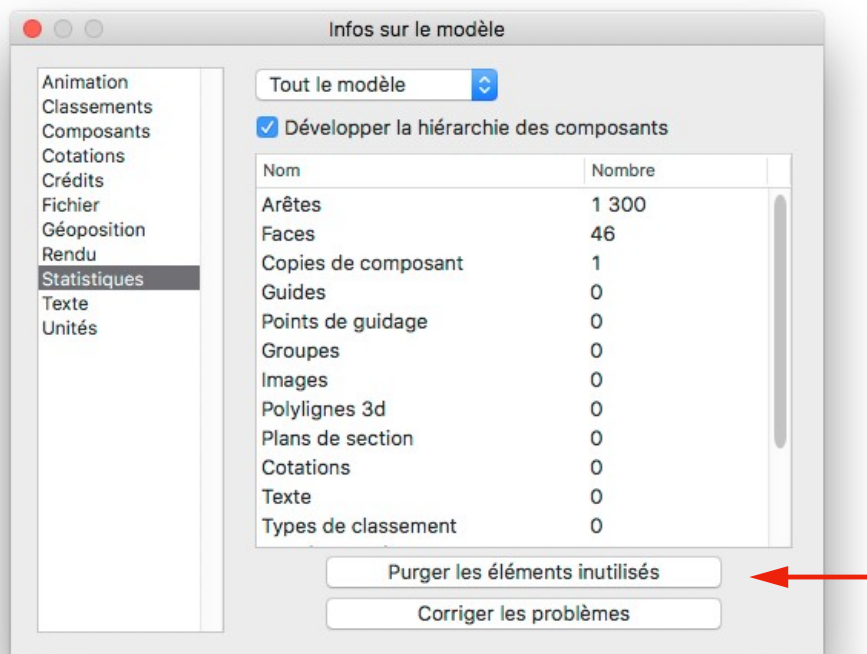


Comment faire :

SUR MAC / WINDOWS : Fenêtre > Infos sur le modèle



Statistiques > Purger les éléments inutilisés



Une fois les éléments inutilisés purgés, le poids de votre fichier SketchUp (.skp) devrait considérablement baisser.

Enregistrer fréquemment

Je me souviens d'avoir complètement perdu toutes mes modifications à deux reprises, depuis que j'ai commencé à utiliser SketchUp.

La première fois, c'est le système qui a planté. L'image s'est figée et plus rien ne répondait. J'ai éteint mon ordinateur à contrecœur, perdant par la même occasion une partie de mon modèle. La deuxième fois, c'est l'alimentation de mon PC qui a lâché. La sanction a été la même.

SketchUp fait par défaut une sauvegarde de votre modèle toutes les 5 minutes. C'est le fichier avec l'extension ~.skp (anciennement .skb) qui se trouve sous votre fichier SketchUp qui, lui, a l'extension .skp.

Donc, dès que vous modélisez quelque chose d'important, sauvegardez votre modèle pour éviter de perdre votre temps à tout récupérer.

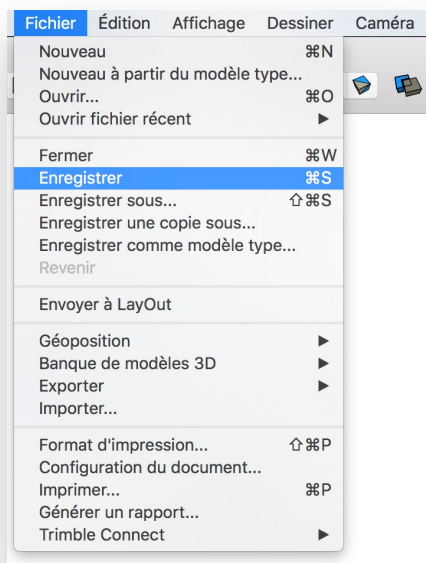
 **Comment faire :**

SUR MAC / WINDOWS :

Fichier > Enregistrer

ou

CTRL (Windows) / CMD (Mac) + S



Couper les distractions

« Ding... oh... mon colis est arrivé dans mon point relais ! »

« Ding... Tiens c'est le Black Friday aujourd'hui... je vais aller voir 5 minutes si il y a des affaires ! »

« Ahh...un sms pour savoir si je suis dispo ce soir »

« Cool...on a liké mon post Instagram »

Je pourrais écrire des pages entières de distractions, de sollicitations, d'alertes et de notifications reçues en une journée. C'est dans l'air du temps. On adore et on déteste en même temps tout ce qui nous sort de notre bulle.

Alors, je vous l'accorde, c'est l'action la plus difficile à appliquer de toute la liste. Elle est pourtant FONDAMENTALE pour gagner un maximum de temps.

Il va falloir travailler par blocs (entre 20 et 30 minutes) et vous couper de toute distraction pendant ce laps de temps.

Comment faire :

- Fermez votre boîte mail.
- Mettez vos téléphones portables en mode « Avion » .
- Coupez toutes les notifications qui peuvent apparaître sur votre écran d'ordinateur.
- Coupez le Wifi si c'est plus simple pour vous. Ensuite :
- Déterminez le temps de votre bloc de travail (admettons 25mn).
- Travaillez en chronométrant votre bloc de travail (sans distractions, bien entendu).
- Faites une pause de 5 minutes.
- Recommencez un bloc de 25 minutes + 5 minutes de pause.
- Au bout de 4 blocs, vous pouvez faire une pause de 20 minutes et ainsi consulter votre messagerie, vos réseaux sociaux, votre boîte mail, etc...

Conclusion

Booster sa productivité sur SketchUp

Les 10 actions essentielles

Dans ce guide, je me suis focalisé sur des actions faciles et rapides à mettre en oeuvre.

Il y a bien évidemment d'autres astuces à connaître sur SketchUp et je me ferai un plaisir de les partager avec vous sur le blog.

En conclusion, il faut :

1. Configurer son espace de travail
2. Travailler à deux mains
3. Utiliser les raccourcis clavier
4. Créer des groupes ou des composants
5. Créer des scènes
6. Supprimer les transitions de scène
7. Utiliser un champ angulaire plus ouvert
8. Nettoyer son modèle
9. Enregistrer fréquemment son modèle SketchUp
10. Couper toutes les distractions

J'espère que ce guide vous aura aidé à gagner du temps et à être encore plus productif sur SketchUp.

Pour aller plus loin, je vous invite à me suivre sur les réseaux sociaux et à participer activement à la vie du blog en commentant les articles et les vidéos.

À très bientôt.

Grégory

Le Blog

[Youtube](#) [Instagram](#) [Facebook](#) [Pinterest](#)

Grand jeu d'outils

	Sélectionner (barre d'espace)		Lasso
	Colorier (B)		Effacer (E)
	Créer un composant		Balise
	Ligne (L)		Main levée
	Rectangle (R)		Rectangle orienté
	Cercle (C)		Polygone
	Arc		Arc à 2 points (A)
	Arc à 3 points		Segment de cercle
	Déplacer (M)		Pousser/Tirer (P)
	Faire pivoter (O)		Suivez-moi
	Échelle (S)		Décalage (F)
	Mètre (T)		Cotations
	Rapporteur		Texte
	Axes		Texte 3D

Vues standard

	Retourner		Champ angulaire
	Orbite (O)		Panoramique (H)
	Zoom (Z)		Fenêtre de zoom
	Zoom étendu		Précédent
	Positionner la caméra		Visite
	Œil		Plan de section

Composants dynamiques

	Iso		Interagir
	Face avant		Outil de configuration
	Face arrière		Attributs du composant
	Dessus		
	Droite		
	Gauche		

Style

	Transparence		3D Warehouse
	Filaire		Partager le composant
	Ombré		Envoyer à LayOut (Pro)
	Monochrome		Extension Warehouse
	Arêtes arrière		Partager le modèle
	Ligne cachée		Classificateur (Pro)
	Ombré avec textures		

Outils solides

	Enveloppe externe		Intersection (Pro)
	Union (Pro)		Soustraire (Pro)
	Découper (Pro)		Diviser (Pro)
	À partir des contours		À partir de zéro
	Modéler		Tamponner
	Projeter		Ajouter des détails
	Retourner l'arête		

Bac à sable (relief)

	À partir des contours		À partir de zéro
	Modéler		Tamponner
	Projeter		Ajouter des détails
	Retourner l'arête		



Bouton du milieu (molette)
 Faire défiler Zoom
 Cliquer-glisser Orbité
 Maj + Cliquer-glisser Panoramique
 Double-clic Recentrer l'affichage

Outil
Opération
Instructions

Arc à 2 points (A)	Courbe Rayon Segments	préciser la courbe en tapant un nombre et en appuyant sur Entrée préciser le rayon en tapant un nombre, puis en appuyant sur la touche R et Entrée préciser le nombre de segments en tapant un nombre, puis en appuyant sur S et Entrée
Arc à 3 points	Option « + » ou « - » 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 Rayon Segments	verrouiller les inférences actuelles préciser le rayon en tapant un nombre et en appuyant sur Entrée préciser le nombre de segments en tapant un nombre, puis en appuyant sur S et Entrée
Effacer (E)	Option Maj Option + Maj	adoucir/lisser (Utiliser sur les arêtes pour donner une allure courbée aux faces adjacentes) masquer désactiver adoucir/lisser
Champ angulaire		faire glisser la souris ou saisir manuellement une valeur dans la zone Champ angulaire
Suivez-moi	Commande <i>Conseil d'expert !</i>	utiliser le périmètre de la face comme chemin d'extrusion sélectionner d'abord le chemin, puis l'outil Suivez-moi, et cliquer sur la face à extruder

Retourner	Option	cliquer sur le plan pour contrôler l'orientation de la rotation alterner entre Faire tourner et copier
Lasso	Maj Option Maj + Option	ajouter à/soustraire de la sélection ajouter à la sélection soustraire de la sélection
Ligne (L)	Maj Flèches Longueur	verrouiller l'orientation de l'inférence actuelle verrouiller l'orientation : haut = bleu, droite = rouge, gauche = vert et bas = parallèle/perpendiculaire préciser la longueur en tapant un nombre et en appuyant sur Entrée préciser la hauteur des yeux 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)	Option Maj Commande Flèches Distance	activer le mode copie, permet des multiples consécutifs maintenir enfoncée pour verrouiller l'orientation de l'inférence actuelle pliage automatique (permettre un déplacement, y compris en ajoutant des arêtes et des faces) verrouiller l'orientation : haut = bleu, droite = rouge, gauche = vert et bas = parallèle/perpendiculaire préciser la distance de déplacement en tapant un nombre et en appuyant sur Entrée
Série de copies externe	X copies à la suite	X copies à la suite : déplacer la première copie, saisir un chiffre, appuyer sur X et Entrée
Série de copies interne	X copies intercalées	X copies intercalées : déplacer la première copie, saisir un chiffre, appuyer sur / et Entrée
Décalage (F)	Commande Distance	autoriser le chevauchement des résultats préciser la distance de décalage en tapant un nombre et en appuyant sur Entrée
Orbite (O)	Option Maj	maintenir enfoncée pour désactiver l'orbite avec gravité intégré maintenir enfoncée pour activer l'outil Panoramique
Colorier (B)	Option Maj Option + Maj Commande	remplir la matière, en coloriant toutes les faces adjacentes identiques remplacer la matière, en coloriant toutes les faces identiques du modèle remplacer la matière sur l'objet, en coloriant toutes les faces identiques du même objet maintenir enfoncée pour échantillonner une matière
Rapporteur	Option Flèches	activer la création de guide activer/désactiver le verrouillage de plan de rotation
Pousser/Tirer (P)	Option Double-clic Distance	pousser/tirer une copie de la face (laisse en place la face d'origine) appliquer la dernière valeur de l'outil Pousser/tirer à cette face préciser une valeur pour l'outil Pousser/tirer en tapant un nombre et en appuyant sur Entrée
Rectanglé (R)	Option Cotations	commencer à dessiner à partir du centre préciser les cotations en tapant la longueur et la hauteur et en appuyant sur Entrée (ex. : 20,40)
Rectanglé orienté	Maj Commande Cotations, Angle	verrouiller le plan/l'orientation actuelle verrouiller le plan de dessin pour la première arête (après le premier clic) cliquer pour placer les deux premiers coins, puis saisir largeur et angle et appuyer sur Entrée (ex. : 90,20)
Faire pivoter (Q)	Option Angle Inclinaison	rotation d'une copie préciser un angle en tapant un nombre et en appuyant sur Entrée préciser un angle en tapant une hauteur, deux points (:), une distance et en appuyant sur Entrée (ex. : 3,12)
Échelle (S)	Option Maj Montant Longueur	maintenir enfoncée pour redimensionner autour du centre maintenir enfoncée lors de la mise à l'échelle pour redimensionner uniformément (sans déformer) préciser un facteur d'échelle en tapant un nombre et en appuyant sur Entrée (ex. 1.5 = 150 %) 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)	Option Maj Option + Maj	rechercher des outils ou des commandes dans la liste de commandes de SketchUp ajouter à la sélection ajouter à/soustraire de la sélection soustraire de la sélection
Mètre (T)	Option Flèches Redimensionner	activer/désactiver la création de guide ou le mètre uniquement verrouiller l'orientation : haut = bleu, droite = rouge, gauche = vert et bas = parallèle/perpendiculaire 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

Grand jeu d'outils

- Sélectionner (barre d'espace)
- Colorier (B)
- Créer un composant
- Ligne (L)
- Rectangle (R)
- Cercle (C)
- Arc
- Arc à 3 points
- Déplacer (M)
- Faire pivoter (Q)
- Échelle (S)
- Mètre (T)
- Rapporteur
- Axes
- Lasso
- Effacer (E)
- Balise
- Main levée
- Rectangle orienté
- Polygone
- Arc à 2 points (A)
- Segment de cercle
- Pousser/Tirer (P)
- Suivez-moi
- Décalage (F)
- Cotations
- Texte
- Texte 3D

Vues standard

- Iso
- Face avant
- Face arrière
- Dessus
- Droite
- Gauche

Composants dynamiques

- Interagir
- Outil de configuration
- Attributs du composant

Emplacement

- Ajouter un emplacement
- Activer/désactiver le relief

Style

- Transparence
- Filaire
- Ombré
- Monochrome
- Arêtes arrière
- Ligne cachée
- Ombré avec textures
- 3D Warehouse
- Partager le composant
- Envoyer à LayOut (Pro)
- Extension Warehouse
- Partager le modèle
- Classificateur (Pro)

Outils solides

- Enveloppe externe
- Union (Pro)
- Découper (Pro)
- À partir de zéro
- Modeler
- Projeter
- Retourner l'arête
- Intersection (Pro)
- Soustraire (Pro)
- Diviser (Pro)
- Tamponner
- Ajouter des détails

Bac à sable (relief)

- À partir de zéro
- Modeler
- Projeter
- Retourner l'arête

Bouton du milieu (molette)

- Faire défiler
- Cliquer-glisser
- Cliquer-glisser
- Double-clic
- Zoom
- Orbite
- Panoramique
- Recentrer l'affichage

Outil
Opération
Instructions

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 +	utiliser Option « + » ou Option « - » pour modifier le nombre de segments.
	Flèches	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
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
	Conseil d'expert !	sélectionner d'abord le chemin, puis l'outil Suivez-moi, et cliquer sur la face à extruder

Retourner		cliquer sur le plan pour contrôler l'orientation de la rotation altener entre faire pivoter et copier
Lasso	Ctrl Maj Alt Maj + Alt	ajouter à/soustraire de la sélection ajouter à la sélection soustraire de la sélection
Ligne (L)	Alt Flèches Longueur	verrouiller l'orientation de l'inférence actuelle verrouiller l'orientation ; haut = bleu, droite = rouge, gauche = vert et bas = parallèle/perpendiculaire préciser la longueur en tapant un nombre et en appuyant sur Entrée
Œil		préciser la hauteur des yeux en tapant un nombre et en appuyant sur Entrée
Déplacer (M)	Ctrl Maj Alt Flèches Distance Série de copies externe Série de copies interne	activer le mode copie, permet des multiples consécutifs maintenir enfoncée pour verrouiller l'orientation de l'inférence actuelle piage automatique (permettre un déplacement, y compris en ajoutant des arêtes et des faces) verrouiller l'orientation ; haut = bleu, droite = rouge, gauche = vert et bas = parallèle/perpendiculaire préciser la distance de déplacement en tapant un nombre et en appuyant sur Entrée X copies à la suite : déplacer la première copie, saisir un chiffre, appuyer sur X et Entrée X copies intercalées : déplacer la première copie, saisir un chiffre, appuyer sur / et Entrée autoriser le chevauchement des résultats
Décalage (F)	Alt	autoriser le chevauchement des résultats
Décalage (F)	Distance	préciser la distance de décalage en tapant un nombre et en appuyant sur Entrée
Orbite (O)	Alt Maj	maintenir enfoncée pour désactiver l'orbite avec gravité intégrée maintenir enfoncée pour activer l'outil Panoramique
Colorier (B)	Ctrl Maj Ctrl + Maj Alt	remplir la matière, en coloriant toutes les faces adjacentes identiques remplacer la matière, en coloriant toutes les faces identiques du modèle remplacer la matière sur l'objet, en coloriant toutes les faces identiques du même objet maintenir enfoncée pour échantillonner une matière
Rapporteur	Ctrl	activer la création de guide
Pousser/Tirer (P)	Flèches Ctrl Double-clic Distance	activer/désactiver le verrouillage de plan de rotation pousser/tirer une copie de la face (laisse en place la face d'origine) appliquer la dernière valeur de l'outil Pousser/tirer à cette face 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
Rectangle orienté	Cotations	préciser les cotations en tapant la longueur et la hauteur et en appuyant sur Entrée (ex. : 20,40)
Rectangle orienté	Maj Alt	verrouiller le plan/l'orientation actuelle verrouiller le plan de dessin pour la première arête (après le premier clic)
Faire pivoter (Q)	Cotations, Angle Ctrl Angle Inclinaison	cliquer pour placer les deux premiers coins, puis saisir largeur et angle et appuyer sur Entrée (ex. : 90,20) rotation d'une copie préciser un angle en tapant un nombre et en appuyant sur Entrée préciser un angle en tapant une hauteur, deux points (:), une distance et en appuyant sur Entrée (ex. : 3,12)
Échelle (S)	Ctrl Maj Montant Longueur	maintenir enfoncée pour redimensionner autour du centre maintenir enfoncée lors de la mise à l'échelle pour redimensionner uniformément (sans déformer) préciser un facteur d'échelle en tapant un nombre et en appuyant sur Entrée (ex. 1.5 = 150 %) 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 Maj Ctrl + Maj	ajouter à la sélection ajouter à/soustraire de la sélection soustraire de la sélection
Mètre (T)	Ctrl Flèches	activer/désactiver la création de guide ou le mètre uniquement 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

