SketchUp Pro Kurzübersichtskarte | Windows

SketchUp Pro 2015

Großer Funktionssatz

- Auswählen (Leertaste)
- Komponente erstellen
- Farbeimer (B)
- Radiergummi (E)
- Linie (L)
- Freihand
- Rechteck (R)
- Gedrehtes Rechteck
- Kreis (C)
- Vieleck
- Bogen
- Zweipunktbogen (A)
- Dreipunktbogen
- Torte
- Verschieben (M)
- Drücken/Ziehen (P)
- Drehen (Q)
- Folge mir
- Skalieren (S)
- Versatz (F)
- Maßband (T)
- Abmessung
- Winkelmesser
- Text
- Achsen
- 3D-Text
- Rotieren (O)
- Hand (H)
- Zoomen (Z)
- Zoombereich
- Alles zeigen
- Letzte Ansicht
- Kamera positionieren
- Umschauen
- Gehen
- Schnittebene

Volumenkörperfunktionen

- Äußere Schale
- Teilen (Pro)
- Verschneiden (Pro)
- Vereinigen (Pro)
- Subtrahieren (Pro)
- Stutzen (Pro)

Dynamische Komponenten

- Interagieren
- Komponenten-optionen
- Komponenten-attribute

Sandkiste (Gelände)

- Aus Konturen
- Neue weiche Fläche
- Formen
- Fläche abbilden
- Fläche verbinden
- Detail hinzufügen
- Kante spiegeln

Standardansichten

- Iso
- Oben
- Vorne
- Rechts
- Hinten
- Links

Stile

- Röntgenmodus
- Hinterkanten
- Drahtgitter
- Linienausblendung
- Schattiert
- Schattiert mit Texturen
- Monochrom

Google

- Ort hinzufügen...
- Gelände anzeigen
- Fototexturen
- Modellvorschau in Google Earth

Galerie

- Modelle übernehmen...
- Modell gemeinsam verwenden...
- Komponente gemeinsam verwenden...
- Erweiterungsmarkt...
- An LayOut senden (Pro)
- Klassifizierer (Pro)

Mittlere Taste (Rad)

Scrollen	Zoomen
Clicken-Ziehen	Rotieren
Umsch.+Kl.-Ziehen	Schwenken
Doppelklicken	Ansicht neu zentrieren

Funktion	Vorgang	Anleitungen
Bogen (A)	Rundung	Rundung durch Zahleneingabe und Drücken der Eingabetaste angeben
	Radius	Radius durch Eingabe einer Zahl, d. Buchstabens „r“ und Drücken der Eingabetaste angeben
	Segmente	Segmentanzahl durch Eing. einer Zahl, d. Buchstabens „s“ u. Drücken d. Eingabetaste angeben
Kreis (C)	Umschalt	Aktuelle Ebene fixieren
	Radius	Radius durch Zahleneingabe und Drücken der Eingabetaste angeben
	Segmente	Segmentanzahl durch Eing. einer Zahl, d. Buchstabens „s“ u. Drücken d. Eingabetaste angeben
Radiergummi (E)	Strg	Abmildern/Glätten (auf Kanten verw., um angrenz. Flächen gekrümmt aussehen zu lassen)
	Umschalt	Ausblenden
	Strg+Umschalt	Abmildern/Glätten aufheben
Folge mir	Alt	Flächenumriss als Extrusionspfad verwenden
	Besseres Verfahren	Erst den Pfad, dann d. Funktion „Folge mir“ ausw. u. dann zum Extrudieren auf die Fläche klicken
Linie (L)	Umschalt	Aktuelle Ableitungsrichtung fixieren
	Pfeile	Pfeil oben/unten z. Fixieren in d. blaue, Rechts in d. rote u. Links in d. grüne Richtung
	Länge	Länge durch Zahleneingabe und Drücken der Eingabetaste angeben
Umschauen	Augenhöhe	Augenhöhe durch Zahleneingabe und Drücken der Eingabetaste angeben
Verschieben (M)	Strg	Kopie verschieben
	Umschalt	Gedrückt halten, um die aktuelle Ableitungsrichtung zu fixieren
	Alt	Autom. Falten (Verschieben zulassen, auch wenn zus. Kanten u. Flächen hinzugefügt werden)
	Pfeile	Pfeil oben/unten z. Fixieren in d. blaue, Rechts in d. rote u. Links in d. grüne Richtung
	Distanz	Verschiebedistanz durch Zahleneingabe und Drücken der Eingabetaste angeben
	Externe Aufreihung	n Kopien in einer Reihe: 1. Kopie versch., Zahl u. Buchst. „x“ eing. u. Eingabetaste dr.
	Interne Aufreihung	n Kopien dazwischen: 1. Kopie versch., Zahl u. Zeichen „/“ eing. u. dann Eingabetaste dr.
Versatz (F)	Doppelklicken	Letzten Versatz auf diese Fläche anwenden
	Distanz	Versatzdistanz durch Zahleneingabe und Drücken der Eingabetaste angeben
Rotieren (O)	Strg	Gedrückt halten, um das „gravitationsbeeinflusste“ Rotieren zu deaktivieren
	Umschalt	Gedrückt halten, um die Handfunktion zu aktivieren
Farbeimer (B)	Strg	Alle übereinstimmenden angrenzenden Flächen anmalen
	Umschalt	Alle übereinstimmenden Flächen im Modell anmalen
	Strg+Umschalt	Alle übereinstimmenden Flächen am gesamten Objekt anmalen
	Alt	Gedrückt halten, um Material zu übernehmen
Drücken/Ziehen (P)	Strg	Kopie auf der Fläche drücken/ziehen (die ursprüngliche Fläche bleibt an der Stelle)
	Doppelklicken	Letzte Drücken/Ziehen-Distanz auf diese Fläche anwenden
	Distanz	Drücken/Ziehen-Distanz durch Zahleneingabe und Drücken der Eingabetaste angeben
Rechteck (R)	Abmessung	Abmess. durch Längen- u. Breiteneingabe u. Drücken d. Eingabetaste angeben, z. B. 20;40
Gedrehtes Rechteck	Umschalt	Aktuelle Richtung/Ebene fixieren
	Alt	Zeichenebene für erste Kante fixieren (nach erstem Klick)
	Winkel, Abmessungen	Zum Platz. d. ersten bd. Ecken klick., Winkel u. Breite eing. u. Eing.-T. dr., z. B. 90,20
Drehen (Q)	Strg	Kopie drehen
	Winkel	Winkel durch Zahleneingabe und Drücken der Eingabetaste angeben
	Neigung	Winkel als Neig. d. Anstieg, Doppelpunkt (:), Länge u. Dr. d. Eing.-Taste ang., z. B. 3:12
Skalieren (S)	Strg	Gedrückt halten, um um den Mittelpunkt zu skalieren
	Umschalt	Gedrückt halten, um einheitlich zu skalieren (ohne zu verzerren)
	Betrag	Skalierungsfaktor durch Zahleneingabe u. Drücken der Eingabetaste angeben, z. B. 1,5 = 150%
	Länge	Skal.-Länge durch Eingabe einer Zahl, Einheit u. Drücken d. Eing.-Taste ang., z. B. 10m
Auswählen (Leertaste)	Strg	Zur Auswahl hinzufügen
	Umschalt	Zur Auswahl hinzufügen oder aus der Auswahl entfernen
	Strg+Umschalt	Aus Auswahl entfernen
Maßband (T)	Strg	Neue Führung erstellen
	Pfeile	Pfeil oben/unten z. Fixieren in d. blaue, Rechts in d. rote u. Links in d. grüne Richtung
	Größe ändern	Modellgröße ändern: Distanz messen, gewünschte Größe eingeben u. d. Eingabetaste drücken
Zoomen (Z)	Umschalt	Gedrückt halten und Maustaste drücken und ziehen, um das Blickfeld zu ändern

© 2014 Trimble