Ściąga do **SketchUp Pro**

kursy online dostępne na: *www.cgwisdom.pl*

CG Wisdom®

Duży zestaw narzędzi

- Zaznacz *(Spacja)*
- Utwórz komponent
- Wypełnienie kolorem *(B)*
- Gumka *(E)*
- Linia *(L)*
- Dowolny kształt
- Prostokąt *(R)*
- Obrócony prostokąt
- Okrąg *(C)*
- Wielobok
- Łuk
- Łuk z 2 punktów *(A)*
- Łuk z 3 punktów
- Wycinek koła
- Przesuń *(M)*
- Wepchnij / Wyciągnij *(P)*
- Obróć *(Q)*
- Wyciągnij wzdłuż
- Skala *(S)*
- Odsunięcie *(F)*
- Miarka *(T)*
- Wymiar
- Kątomierz
- Tekst
- Osie
- Tekst 3D
- Orbita *(O)*
- Przesuń kamerę *(H)*
- Powiększ *(Z)*
- Powiększ do okna
- Dopasuj do okna
- Poprzedni
- Umieść kamerę
- Spacer
- Obróć widok
- Płaszczyzna przekroju

Bryły

- Powłoka zewnętrzna
- Przecięcie
- Unia
- Odejmowanie
- Przycinanie
- Dzielenie

Komponenty dynamiczne

- Współdziałanie
- Opcje komponentu
- Atrybuty komponentu

Ukształtowanie powierzchni

- Z konturów
- Od podstaw
- Modelowanie
- Odciskanie
- Rzutowanie
- Dodaj szczegół
- Przerzuć wzdłuż krawędzi

Widoki

- Rzut izometryczny
- Z góry
- Z przodu
- Z prawej
- Z tyłu
- Z lewej

Style

- Rentgen
- Tylne krawędzie *(K)*
- Szkielet
- Ukryta linia
- Cieniowanie
- Cieniowanie z teksturami
- Monochromatyczny

Lokalizacja

- Dodaj lokalizację...
- Pokaż / Ukryj teren
- Tekstury fotograficzne

Warehouse

- 3D Warehouse...
- Udostępnij model...
- Udostępnij komponent...
- Extension Warehouse
- Wyślij do LayOut
- Klasyfikator

Klawisz środkowy (Rolka)

Przewijanie	Powiększ
Kliknięcie-przesunięcie	Orbita
Shift + kliknięcie-przesunięcie	Przesuń kamerę
Podwójne kliknięcie	Wyśrodkuj widok

Narzędzie	Działanie	Opis
Łuk z dwóch punktów *(A)*	Wypukłość	określ odległość zaokrąglenia wprowadzając wartość i wybierz *Enter*
	Promień	określ promień wprowadzając wartość, naciśnij *R* i wybierz *Enter*
	Segmenty	określ ilość segmentów wprowadzając wartość, naciśnij *S* i wybierz *Enter*
Okrąg *(C)*	Shift	zablokowanie okręgu w bieżącej orientacji
	Promień	określ promień wprowadzając wartość i wybierz *Enter*
	Segmenty	określ ilość segmentów wprowadzając wartość, naciśnij *S* i wybierz *Enter*
Gumka *(E)*	Ctrl	zmiękczanie i wygładzanie elementów
	Shift	ukrywanie elementów
	Ctrl+Shift	usuwanie zmiękczenia i wygładzenia elementów
Wyciągnij wzdłuż	Alt	użycie obwodu płaszczyzny jako ścieżki
	Dobra rada!	zaznacz ścieżkę, wybierz narzędzie, a dopiero potem kliknij na płaszczyznę
Linia *(L)*	Shift	zablokowanie linii w bieżącym kierunku
	Strzałki	zablokuj kierunek wg. wskazania ↑, ←, →; ↓ - równolegle / prostopadle
	Długość	określ długość wprowadzając wartość i wybierz *Enter*
Obróć widok	Wysokość wzroku	określ wysokość wzroku wprowadzając wartość i wybierz *Enter*
Przesuń *(M)*	Ctrl	utworzenie kopii z zaznaczenia
	Shift	zablokowanie przesuwania w bieżącym kierunku
	Alt	przesuń nawet jeśli wymaga to utworzenia dodatkowych krawędzi i płaszczyzn
	Strzałki	zablokuj kierunek wg. wskazania ↑, ←, →; ↓ - równolegle / prostopadle
	Długość	określ odległość przesunięcia wprowadzając wartość i wybierz *Enter*
	Ustawienie w szyku na zewnątrz	przesuń z *Ctrl*, wpisz ilość kopi w szyku, naciśnij *X* i wybierz *Enter*
	Ustawienie w szyku wewnątrz	przesuń z *Ctrl*, wpisz ilość kopi w szyku, naciśnij / i wybierz *Enter*
Odsunięcie *(F)*	Podwójne kliknięcie	zastosuj poprzednie przesunięcie na płaszczyźnie
	Odległość	określ odległość odsunięcia wprowadzając wartość i wybierz *Enter*
Orbita *(O)*	Ctrl	przytrzymaj, aby wyłączyć grawitację (linie pionowe nie są zablokowane)
	Shift	przytrzymaj, aby przesuwać kamerę
Wypełnienie kolorem *(B)*	Ctrl	wypełnij wszystkie połączone powierzchnie tym samym materiałem
	Shift	wypełnij wszystkie powierzchnie z tym samym materiałem
	Ctrl + Shift	wypełnij wszystkie powierzchnie na tym samym obiekcie wybranym materiałem
	Alt	przytrzymaj aby pobierać materiał do malowania
Wepchnij / Wyciągnij *(P)*	Ctrl	wepchnij / wyciągnij kopię płaszczyzny (nie usuwa płaszczyzny początkowej)
	Podwójne kliknięcie	zastosuj poprzednie wepchnięcie / wyciągnięcie na płaszczyźnie
	Odległość	określ odległość wepchnięcia / wyciągnięcia wprowadzając wartość i wybierz *Enter*
Prostokąt *(R)*	Wymiary	określ wymiary wpisując długość i szerokość i wybierz *Enter* (np. *10, 20*)
Obrócony prostokąt	Shift	zablokuj prostokąt w bieżącym kierunku lub względem linii bazowej kątomierza
	Alt	utwórz linię bazową dla wybranego kąta
	Kąt, Szerokość	kliknij aby określić 2 wierzchołki, wpisz kąt i szerokość i wybierz Enter (np. *45, 10*)
Obróć *(Q)*	Ctrl	utworzenie obróconej kopii zaznaczenia
	Kąt	określ kąt wprowadzając wartość i wybierz *Enter*
	Nachylenie	określ nachylenie za pomocą wartości z dwukropkiem i wybierz *Enter* (np. *3:12*)
Skala *(S)*	Ctrl	przytrzymaj, aby skalować względem środka geometrii
	Shift	przytrzymaj, aby skalować równomiernie (bez zniekształceń)
	Pomiary	określ skalę wprowadzając wartość i wybierz *Enter* (np. *1.5 = 150%, 0.5 = 50%*)
	Długość	określ długość wprowadzając wartość, jednostkę i wybierz *Enter* (np. *10m*)
Zaznacz *(Spacja)*	Ctrl	dodanie elementu do zbioru elementów zaznaczonych
	Shift	dodanie / usunięcie elementu ze zbioru elementów zaznaczonych
	Ctrl + Shift	usunięcie elementu ze zbioru elementów zaznaczonych
Miarka *(T)*	Ctrl	przełączenie na tworzenie linii pomocniczych
	Strzałki	zablokuj kierunek wg. wskazania ↑, ←, →; ↓ - równolegle / prostopadle
	Zmień rozmiar modelu	zmierz odległość, wpisz docelowy rozmiar i wybierz *Enter*
Powiększ *(Z)*	Shift	przytrzymaj *Shift* i kliknij-przesuń myszą, aby zmienić *Pole widoku*

Opracowano na podstawie karty referencyjnej autorstwa Trimble