

LA COLLECTION DE RÉFÉRENCE

POUR LES CRÉATIFS

SKETCHUP PRO

(version 2020)

En téléchargement



fichiers
pour les exercices

JEAN-YVES GOUÉZ,
FRÉDÉRIC LENESLEY,
OLIVIER LE FRAPPER



studio
factory
collection

eni



☐ Introduction

Description générale	5
Produits SketchUp	5
Caractéristiques matérielles	6

☐ Interface, navigation et généralités

Démarrer SketchUp	9
Découvrir l'interface	12
Personnaliser l'interface	13
Navigation	15
Fusion des entités	17
Points d'accrochage (ou d'inférence)	18
Informations sur le modèle	18
Préférences	20

☐ Modèle type

Généralités	21
Unités et modèles	21
Enregistrement et définition d'un modèle type	23

☐ Dessin

Outils de dessin	25
Outils de construction	37
Sélection des entités	50
Outils de modification	54
Groupes et composants	82

☐ Exercice Dessin

Exercice 1 : Dessiner une esquisse	95
--	----

☐ Techniques de modélisation

Gestion des bibliothèques	105
Utilisation des composants dynamiques	118
Utilisation des groupes solides	124
Modélisation surfacique (outils Bac à sable)	127
Gestion des matières	137
Géolocalisation et orientation du modèle	156
Importations et exportations	160

☞ Exercices Techniques de modélisation

Exercice 2 : Modéliser un meuble simple	173
Exercice 3 : Modéliser un bâtiment	187
Exercice 4 : Ajouter des éléments de bibliothèque	204
Exercice 5 : Modéliser un meuble aux formes complexes	220
Exercice 6 : Appliquer des matières	228

☞ Utilisation du modèle

Visibilité des objets	235
Regrouper les entités par balise	238
Application des ombres	242
Gestion des styles	247
Création d'une visite virtuelle	255
Ajout de plans de section	257
Application du brouillard	261
Gestion des scènes	263
Générer un rapport	275
Insertion d'un projet 3D dans son environnement	281
Gestion des extensions	288

☞ Exercices Utilisation du modèle

Exercice 7 : Modéliser un terrain	291
Exercice 8 : Présenter le modèle	299
Exercice 9 : Présenter une coupe du modèle	308

☞ Mise en page LayOut

Généralités	315
Interface	315
Inférence	326
Navigation	327
Configurer un document	329
Ajout de contenus	332
Sélection et modification	335
Création de formes	341
Annotations	350
Pages	358
Calques	359
Dessin à l'échelle	361

Gestion des albums	362
Définir et enregistrer un modèle-type LayOut	368

☞ Exercices Mise en page LayOut

Exercice 10 : Réaliser une insertion paysagère	371
Exercice 11 : Réaliser une mise en page	378

Index	389
-----------------	-----

Gestion des bibliothèques

Banque de modèles 3D (3D Warehouse)

La 3D Warehouse est une gigantesque collection de composants 3D au format SketchUp (.SKP) ou Google Earth (.KMZ).

Si quelques composants de cette collection sont mis à disposition par l'éditeur de SketchUp, la grande majorité provient de la communauté des utilisateurs de SketchUp.

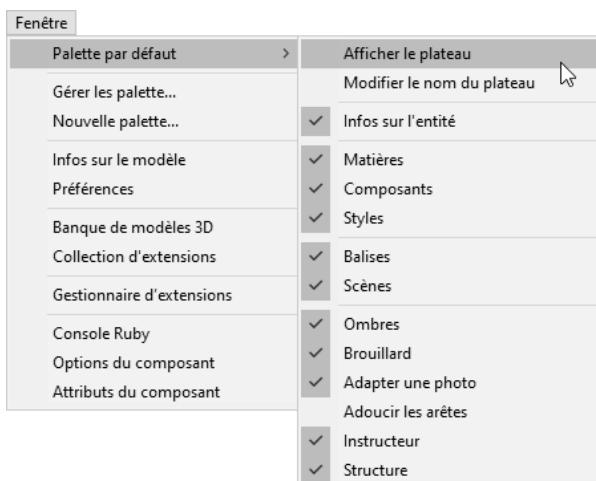
Il est possible de rencontrer de très grandes variations de qualité en fonction des composants.

Il est donc conseillé d'importer un composant depuis la 3D Warehouse dans un modèle vierge, de l'optimiser puis de l'enregistrer dans une collection avant de l'insérer dans un de vos modèles.

Plateau des composants

Le plateau des composants permet la réutilisation de composants du modèle en cours ainsi que le téléchargement de composants issus de la bibliothèque 3D Warehouse.

- ☐ Pour accéder au plateau des composants, dans le menu **Fenêtre**, développez **Palette par défaut**, puis cliquez sur **Afficher le plateau**.

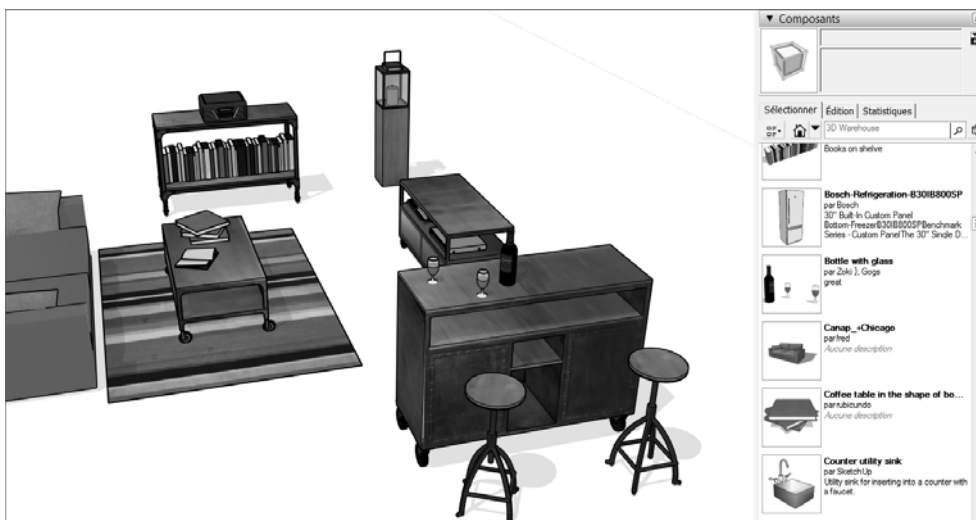


La **Palette par défaut** s'affiche comme suit.



☞ Activez le plateau **Composants**.

Le plateau **Composants** apparaît comme ci-après.

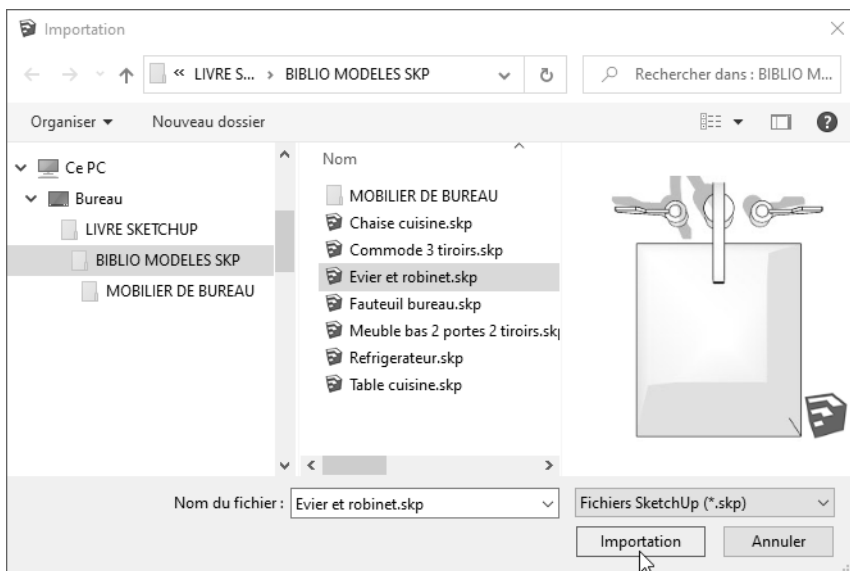


Importer un modèle SketchUp

Il est possible d'importer un modèle SketchUp dans le modèle actif,

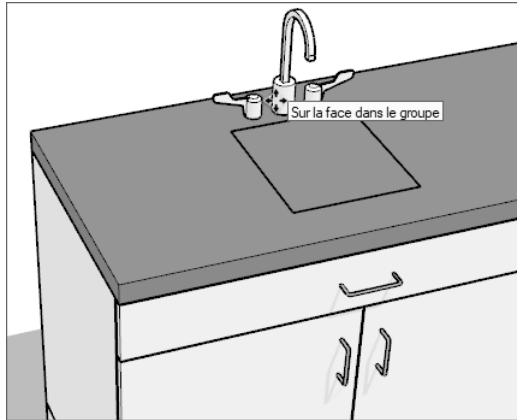
- ☞ Dans le menu **Fichier**, choisissez **Importer**.

La boîte de dialogue **Importation** apparaît.



- ☞ Réglez le type de fichiers sur **Fichiers SketchUp (*.skp)** comme ci-dessus.
- ☞ Choisissez le fichier à importer (ci-dessus le fichier **Evier et robinet.skp**), puis cliquez sur **Importation**.

- ☞ Cliquez dans la zone graphique pour placer le composant importé (comme ci-après) :



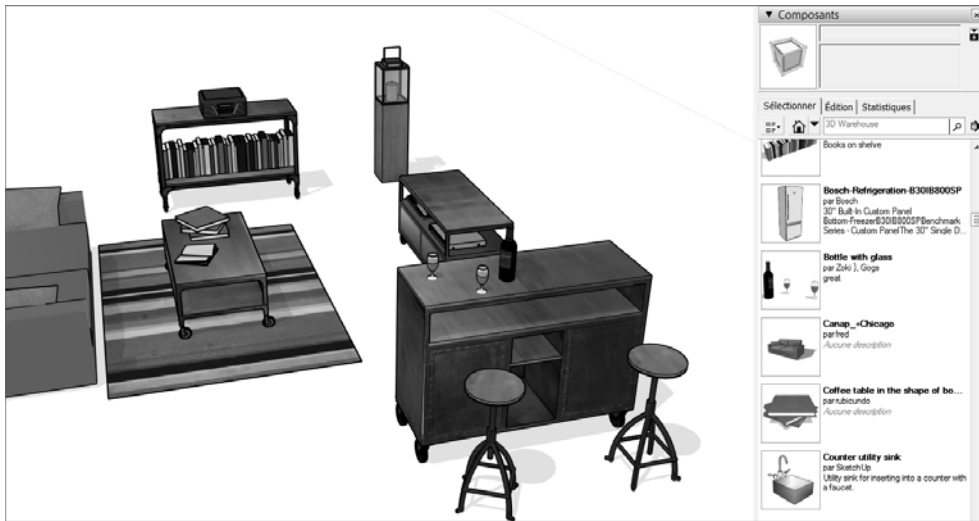
Télécharger un composant

Pour utiliser un composant déjà présent dans le modèle ou précédemment inséré dans le modèle, il est nécessaire de passer par le plateau des composants.

Composant déjà présent ou précédemment inséré dans le modèle

- ☞ Affichez la palette par défaut, et activez le plateau **Composants**.

Le plateau **Composants** apparaît comme ci-après.

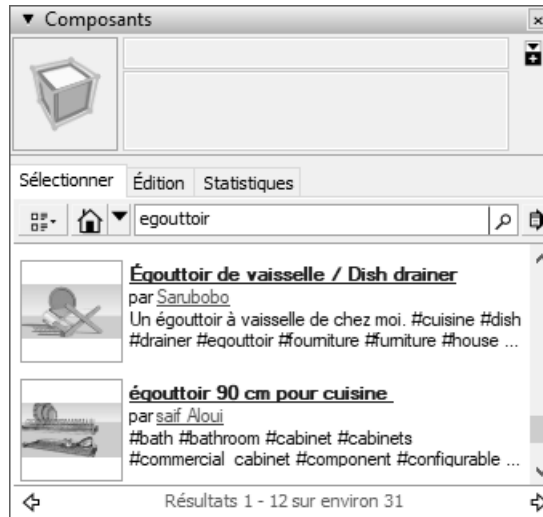


- ☞ Cliquez sur l'icône **Dans le modèle**  pour afficher les composants du modèle.
- ☞ Cliquez sur l'image du modèle choisi.
- ☞ Puis cliquez dans la zone graphique pour l'ajouter au modèle actif.
- ☞ Un composant peut être visible dans la liste sans être visible dans le projet.

Composant en ligne

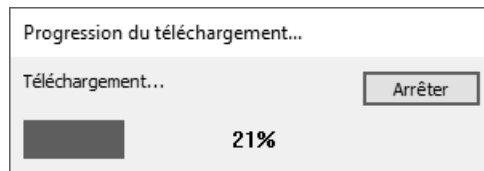
Afin de télécharger un modèle 3D depuis la 3D Warehouse, il est nécessaire d'être connecté soit avec un compte Trimble soit avec un compte Google.

- ☞ Dans le plateau **Composants**, saisissez le texte de recherche dans la zone de texte **Banque de modèles 3D** (exemple **égouttoir** pour rechercher des modèles d'égouttoir) puis validez par .



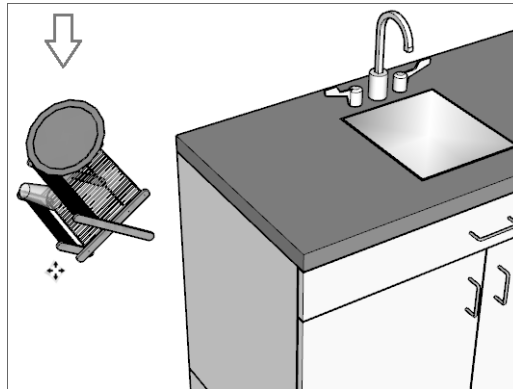
- ☐ Cliquez sur l'image du modèle choisi (ci-dessus **Egouttoir de vaisselle / Dish drainer**).

Une fenêtre de téléchargement apparaît.



- ☐ Positionnez le pointeur dans la zone graphique.

Le composant y est attaché.



☞ Cliquez dans la zone graphique pour positionner le composant dans le modèle.

