

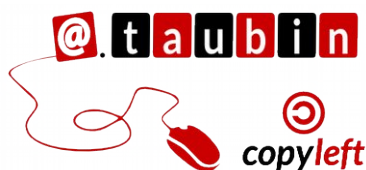
Blog du Prof T.I.M.

Technologies Informatique & Multimédia

Fiche n°1 – Interface de Sketchup Make 2014

Table des matières

Fiche n°1 – Interface de Sketchup Make 2014.....	1
1-Fenêtre principale.....	1
2-Les barres d'outils :	2
2.1-Standard.....	2
2.2-Principaux.....	3
2.3-Dessin.....	4
2.4-Modification.....	4
2.5-Sections.....	5
2.6-Caméra.....	5
2.7-Styles.....	6
2.8-Construction.....	6
2.9-Visite.....	7
2.10-Ombres.....	7
2.11-Solides.....	7
2.12-Affichages.....	8
2.13-Google et Entrepôt.....	8
2.14-Mesures.....	9
2.15-Calques.....	9
3-L'enregistrement.....	9
4-Les fenêtres.....	10
4.1-Instructeur.....	10
4.2-Calques.....	10
4.3-Composants.....	10
4.4-Styles.....	11
4.5-Matières.....	11
5-Les plugins.....	12
5.1-SketchUcation.....	12
5.2-Bibliothèque d'extensions.....	13



anthonytaubin



Technologies
Informatique
& Multimédia

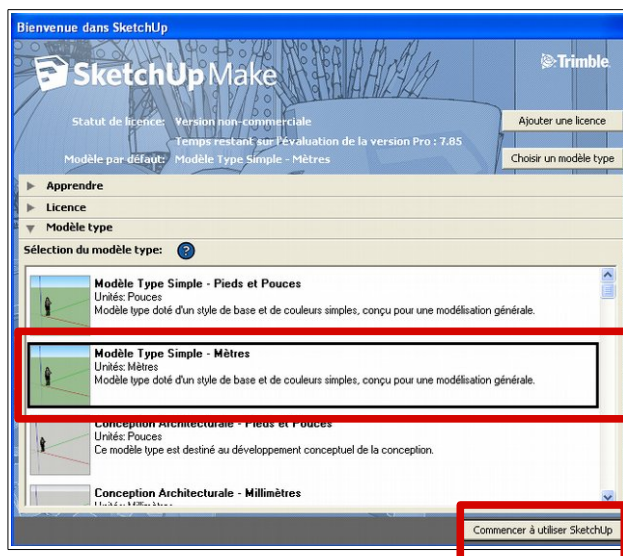
Le blog du prof TIM



Fiche n°1 – Interface de Sketchup Make 2014

- **Présentation du logiciel** : SketchUp Make est un logiciel 3D à la fois puissant et assez facile à prendre en main. Il regroupe un ensemble d'outils à la fois simples et complets qui permettent de dessiner en 3D.
- **Les formats d'importation** : 3DS (Studio max), DDF et DEM, KMZ et DAE (Google Earth et Collada).
- **Les formats d'importation d'images pris en charge** : JPG, PNG, PSD (Photoshop), TIF, TGA et BMP.
- **Les formats d'exportation** : en 2D : JPG, PNG, TIF et BMP, en 3D : KMZ et DAE (Google Earth et Collada).

1- Fenêtre principale

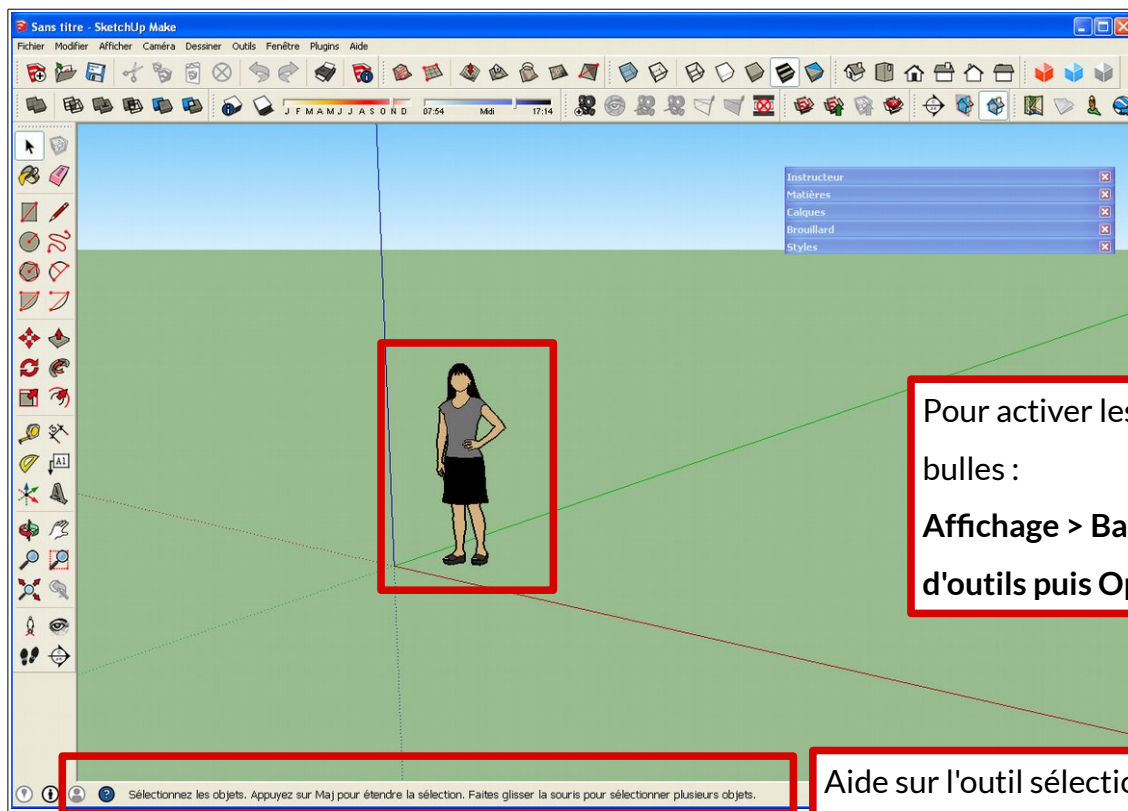


Lancer Sketchup Make 2014
puis choisir un modèle type :
- Modèle type simple – Mètres.

Cliquer sur « **Commencer à utiliser Sketchup** ».

Le logiciel se lance.

Vous pouvez supprimer le
personnage au centre.



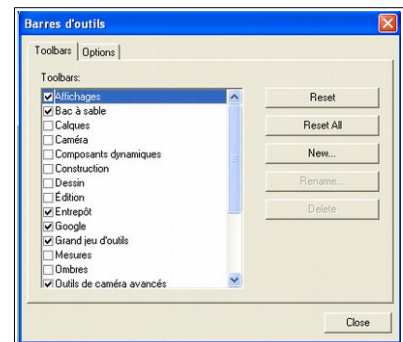
Pour activer les infos bulles :
Affichage > Barres d'outils puis Options

Aide sur l'outil sélectionné.

2- Les barres d'outils :

Afficher > Barres d'outils :

- Styles
- Mesures
- Sections
- Standard
- Vues, etc...



Icône	Légende (Raccourci)	Menu	Utilisation
2.1- Standard			
	Nouveau (Ctrl + N)	Fichier	
	Ouvrir (Ctrl + O)	Fichier	
	Enregistrer (Ctrl + S)	Fichier	
	Couper (Maj +	Modifier	

Icône	Légende (Raccourci)	Menu	Utilisation
	Supprimer)		
	Copier (Ctrl + C)	Modifier	
	Coller (Ctrl + V)	Modifier	
	Effacer (Supprimer)	Modifier	
	Annuler (Alt + Retour + Arrière)	Modifier	
	Rétablir (Ctrl + Y)	Modifier	
	Imprimer (Ctrl + P)	Fichier	
	Infos sur le modèle	Fenêtre	

2.2- Principaux

	Sélectionner (Espace)	Outils	Sélectionner un objet ou une forme. - La sélection de droite vers la gauche permet de sélectionner tous les objets qui touchent le cadre de sélection (contour du cadre en pointiller). - La sélection de gauche vers la droite permet de sélectionner tous les objets qui sont à l'intérieur du cadre de sélection (contour du cadre plein). - Pour sélectionnez l'intégralité des éléments d'une face, faire double clique gauche sur la face en question du modèle.
	Créer un composant (G)		Transformer une sélection (d'une ou plusieurs formes) en 1 objet unique. (Grouper)
	Colorier (B)	Outils	Appliquer une couleur ou une texture à l'ensemble

Icône	Légende (Raccourci)	Menu	Utilisation
			d'une face (fermée) d'un objet.
	Effacer (E)	Outils	Effacer les segments, les formes, les objets ...
2.3- Dessin			
	Ligne (L)	Dessiner > Lignes	Tracer des arêtes d'un point à un autre.
	Main levée	Dessiner > Lignes	Dessiner des lignes à main levée en cliquant ou glissant la souris.
	Rectangle (R)	Dessiner > Formes	Dessiner des faces rectangulaires d'un coin à l'autre.
	Cercle (C)	Dessiner > Formes	Dessiner des cercles du point central vers le rayon.
	Polygone	Dessiner > Formes	Dessiner un forme polygonale. Saisir le nombre de faces souhaiter. Ensuite, cliquer pour déterminer le centre du polygone et enfin saisir la dimension du rayon.
	Arc	Dessiner > Arc	Dessiner des arcs depuis le centre et 2 points.
	2 point Arc (A)	Dessiner > Arc	Dessiner des arcs d'un point à l'autre avec un renflement.
	Camembert	Dessiner > Arc	Dessiner des arcs fermés depuis le centre et 2 points.
2.4- Modification			
	Pousser/Tirer (P)	Outils	Donner de l'épaisseur aux formes planes. (agrandir ou réduire les volumes).
	Déplacer (M)	Outils	Déplacer un objet (2D) ou une face d'un objet (3D). Exemple : soulever un toit de maison en tirant sur l'arête centrale !!
	Faire pivoter (Q)	Outils	Faire une rotation d'une forme suivant les axes.

Icône	Légende (Raccourci)	Menu	Utilisation
			1- Cliquer pour déterminer le centre de la rotation 2- Cliquer pour choisir le plan de rotation (X, Y ou Z) 3- Déterminer à la souris l'angle de rotation
	Décalage (F)	Outils	Agrandir ou réduire une forme.
	Mettre à l'échelle (S)	Outils	Agrandir ou réduire une forme, tout en conservant les points d'ancrages.
	Suivez-moi	Outils	Extraire une forme en 3D . Il faut avoir dessiner un axe à faire suivre au plan sélectionné. 1- Dessiner la forme et le guide 2- Sélectionner l'outil puis cliquer sur la face 3- Suivre le guide 4- Valider avec « Entrée »
2.5- Sections			
	Afficher les plans de section		
	Afficher les coupes		
	Plan de section	Outils	
2.6- Caméra			
	Orbite (O)	Caméra	Changer d'angle de vue.
	Panoramique (H)	Caméra	Déplacer la vue.
	Zoom (Z)	Caméra	Zoomer (Ctrl + Roulette de la souris)
	Zoom étendu	Caméra	La fenêtre s'adapte à la taille du dessin.
	Fenêtre de zoom	Caméra	Effectue un zoom avec la caméra pour afficher ce qui

Icône	Légende (Raccourci)	Menu	Utilisation
			se trouve dans la fenêtre de sélection.
	Précédent	Caméra	Récupérer la vue du zoom précédent.

2.7- Styles

	Transparence	Affichage > Style de faces	Activer ou désactiver la transparence des textures.
	Arêtes arrières	Affichage > Style de face	Afficher toutes les arêtes des formes. Les cachées sont en pointillées.
	Filaire	Affichage > Style de faces	Afficher toutes les arêtes des formes.
	Ligne cachée	Affichage > Style de faces	Afficher uniquement les arêtes visibles des formes.
	Ombre	Affichage > Style de face	Afficher les faces des objets.
	Ombre avec textures	Affichage > Style de face	Affiche les textures et les ombres des objets.
	Monochrome	Affichage > Style de face	Afficher en noir et blanc les objets

2.8- Construction

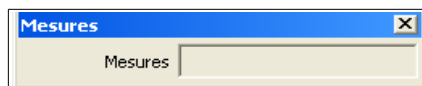
	Mètre (T)	Outils	Mesurer des distances.
	Cotation	Outils	Coter le dessin.
	Rapporteur	Outils	Mesurer des angles. 1- Cliquer pour déterminer l'angle à mesurer et dans

Icône	Légende (Raccourci)	Menu	Utilisation
			quel plan faire la mesure, 2- Cliquer pour donner la première direction et ensuite (sans cliquer) viser la deuxième direction. Lire la valeur dans la barre de mesure.
	Texte	Outils	Annoter le dessin.
	Axes	Outils	Modifier le repère d'origine.
	Texte 3D	Outils	
2.9- Visite			
	Plan de section	Outils	Créer un plan de section. Déterminer l'axe du plan, ensuite le déplacer à l'endroit où on souhaite sectionner. Toutes les formes au delà du plan de section seront supprimées.
	Positionner la caméra	Caméra	
	Visite	Caméra	
	Pivoter	Caméra	
2.10- Ombres			
	Afficher / Masquer les ombres	Affichage	
	Paramètres d'ombre		
2.11- Solides			
	Enveloppe externe	Outils	

Icône	Légende (Raccourci)	Menu	Utilisation
2.12- Affichages			
	Isométrique	Caméra > Vues standard	
	Dessus	Caméra > Vues standard	
	Face	Caméra > Vues standard	
	Droite	Caméra > Vues standard	
	Arrière	Caméra > Vues standard	
	Gauche	Caméra > Vues standard	
2.13- Google et Entrepôt			
	Ajouter un emplacement	Fichier > Géoposi- tion	
	Activer / désactiver le relief	Fichier > Géoposi- tion	
	Textures photographiques	Fichier	
	Afficher un aperçu du modèle dans Google Earth	Fichier	
	Télécharger des modèles	Fichier > 3D Ware-	

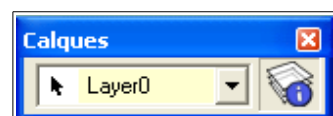
Icône	Légende (Raccourci)	Menu	Utilisation
		house	
	Partager le modèle	Fichier > Banque d'images 3D	
	Partager le composant	Fichier > Banque d'images 3D	
	Banque d'extension	Fenêtre	Ajouter des prolongements de plugin à Sketchup.

2.14- Mesures



Cette barre permet de saisir des valeurs (en mètre par défaut). Il n'y a pas besoin de cliquer dans la barre avant de débiter la saisie des distances. Pour les formes avec plusieurs valeurs (rectangle par exemple), saisir les valeurs séparées par des ; .

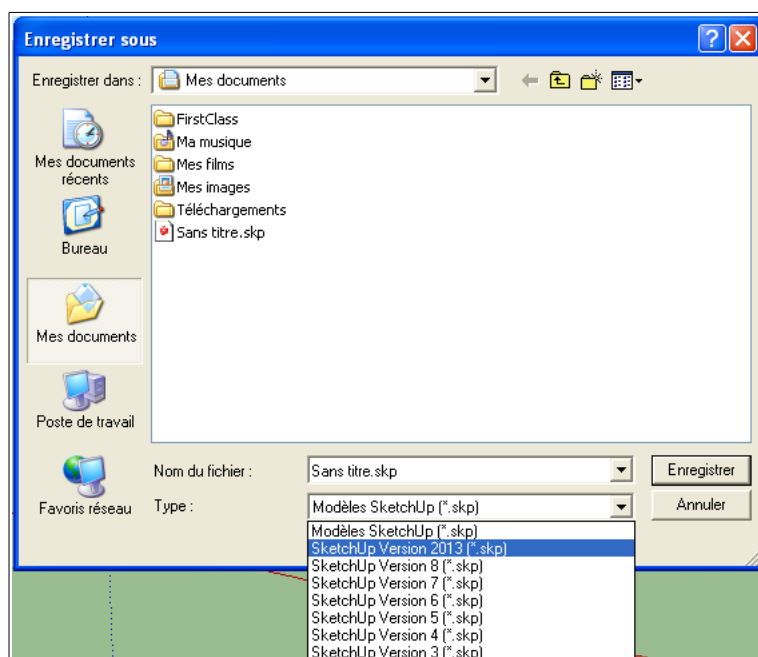
2.15- Calques



Voir les explications dans le tableau « **Fenêtres** ».

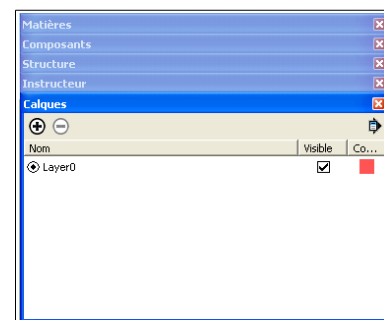
3- L'enregistrement

Les versions successives de Sketchup n'étant pas forcément compatibles les unes avec les autres, il est possible d'enregistrer un modèle dans une version antérieure du logiciel. Cela peut s'avérer très utile si vous travaillez sur 2 ordinateurs avec une version différente de l'application.



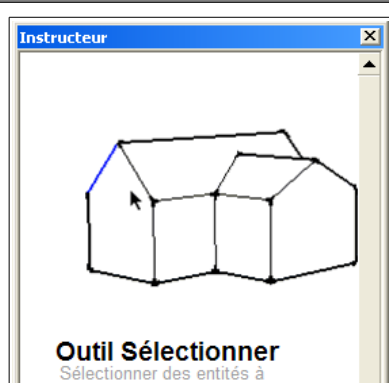
4- Les fenêtres

- L'instructeur
- Les calques
- Les composants
- Les styles
- Les matières



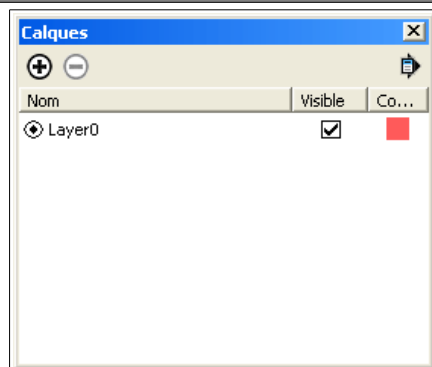
Les fenêtres peuvent être empilées et réduites en cliquant dans la barre de titre (barre bleue).

4.1- Instructeur



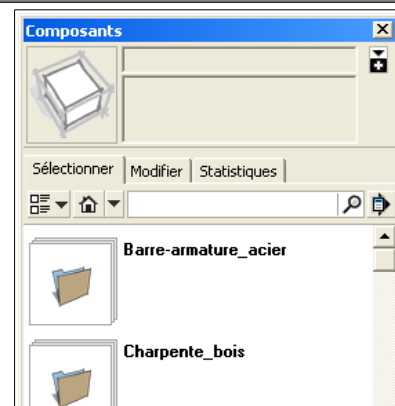
Une aide précieuse !

4.2- Calques



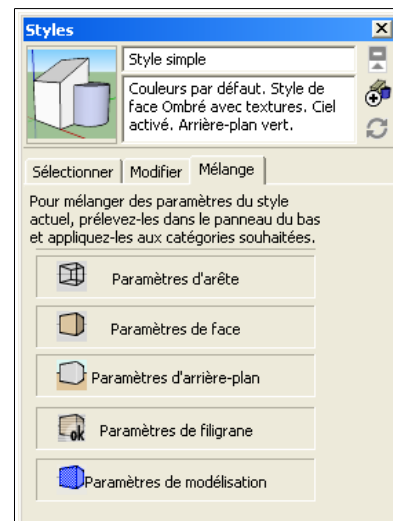
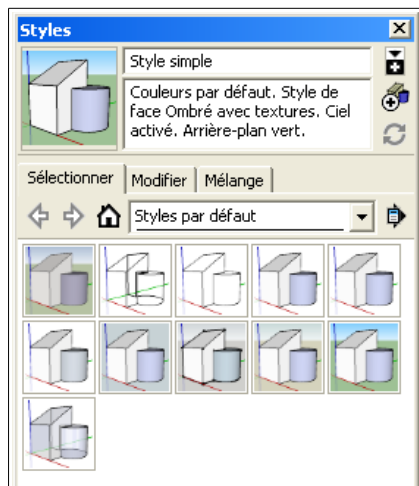
Très utile pour « décalquer » un plan scanné par exemple.
 + permet d'ajouter un calque
 - permet de le supprimer
 Attention, on ne peut pas modifier l'ordre des calques.
 La case à cocher « visible » permet d'activer/désactiver un calque.

4.3- Composants



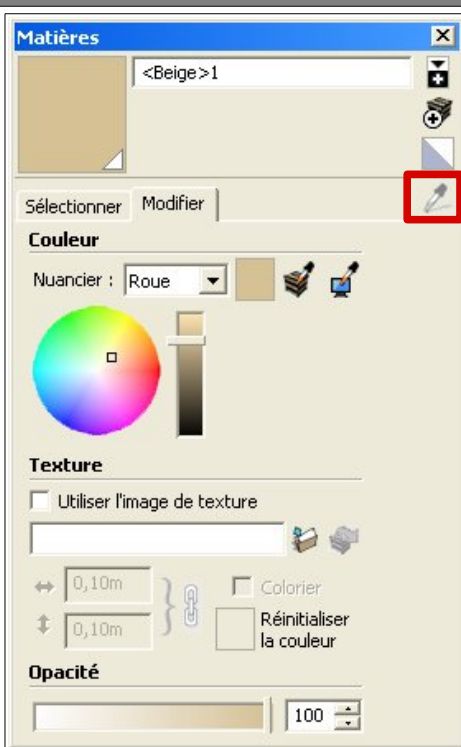
Permet de rechercher des composants dans la bibliothèque de sketchup.
<http://sketchup.google.com/3dwarehouse/>

4.4- Styles



Permet d'éditer les styles utilisés dans le document.

4.5- Matières



La pipette permet de prélever une matière dans le dessin.

Sélectionner des matières
(Végétation, bois, toiture, etc...)

Modifier des matières (couleurs,
opacité, texture, etc...)

5- Les plugins

Les plugins sont des scripts écrits en Ruby qui permettent d'étendre les fonctionnalités du logiciel. On les appelle aussi extensions dans le menu « **Fenêtre > Préférences > Extensions** ».

Certains sont intégrés comme le bac à sable. D'autres sont disponibles en téléchargement ici :

Fenêtre > Extension Warehouse

5.1- SketchUcation

J'aime beaucoup les plugins développer par Fredo6 du site <http://sketchucation.com/>. Je vous conseille de vous créer un compte gratuit puis de télécharger leur gestionnaire d'extension.

[\(http://sketchucation.com/resources/plugin-store-download/](http://sketchucation.com/resources/plugin-store-download/)

Il faut ensuite l'installer via le menu **Fenêtre > Préférences > Extensions > Installer l'extension**.

Les extensions que j'ai installé depuis le gestionnaire SketchUcation :



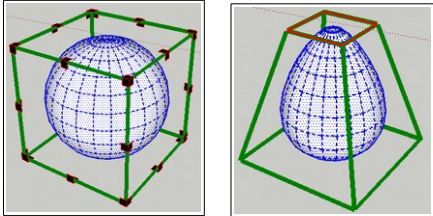
- **LibFredo6** : Passer l'extension en français dans les préférences de langues
- **BezierSpline** (<http://sketchucation.com/forums/viewtopic.php?t=13563>)
- **RoundCorner** (<http://sketchucation.com/forums/viewtopic.php?f=323&t=20485&hilit=round+corner>)
- **ToolsOnSurface** (<http://sketchucation.com/forums/viewtopic.php?t=11212>)
- **FredoTools** (<http://sketchucation.com/forums/viewtopic.php?t=42089>)
- **Curvizard** (<http://sketchucation.com/forums/viewtopic.php?f=323&t=46473&hilit=plugin+plugin+fredo6>)
- **JoinPushPull** (<http://sketchucation.com/forums/viewtopic.php?f=323&t=54771#p496773>)

- **FredoScale**

Présentation de l'extension :

<http://www.arch-image.com/wordpress/2010/04/06/plugin-sketchup-fredoscale/>.

Outils > Fredo6 Collection > FredoScale

	Mise à l'échelle avec orientation de la boîte	
	Effilement avec orientation de la boîte.	
	Cisaillement Planaire avec orientation de la boîte	
	Cisaillement Planaire par sélection d'un plan ou d'un angle	
	Étirement avec orientation de la boîte	
	Torsion avec orientation de la boîte	
	Rotation avec orientation de la boîte	
	Rotation par sélection d'un plan ou d'un angle	
	Courbure radiale par sélection d'un plan ou d'un angle.	

5.2- Bibliothèque d'extensions

La bibliothèque est disponible via le menu **Fenêtre > Banque d'extension**. Il vous faudra un compte google pour vous y connecter et télécharger des extensions.

Voici un exemple d'extension intéressante :

- **SoapSkinBubble** (http://www.tensile-structures.de/sb_software.html)