



Blog du Prof T.I.M.

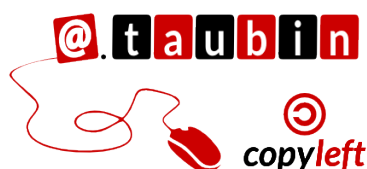
Technologies Informatique & Multimédia – Lycée du Mené



Fiche n°8 – Adapter plusieurs images avec Sketchup 2024

Table des matières

1- Adapter une image.....	1
2- Adapter plusieurs images d'un même bâtiment.....	3
3- Modéliser le hangar et gérer les textures.....	5



1- Adapter une image

Caméra > Adapter une nouvelle photo

Télécharger la photo1 du hangar de machinisme.

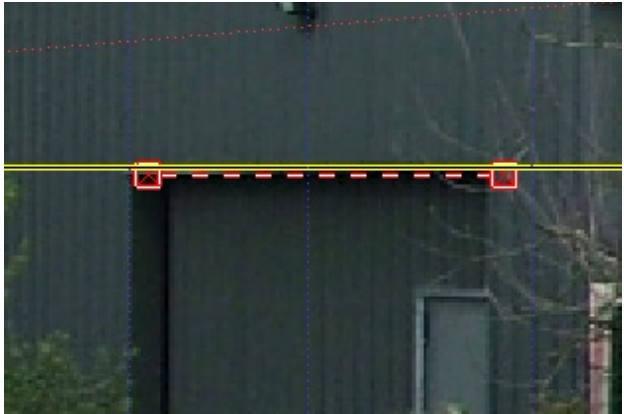
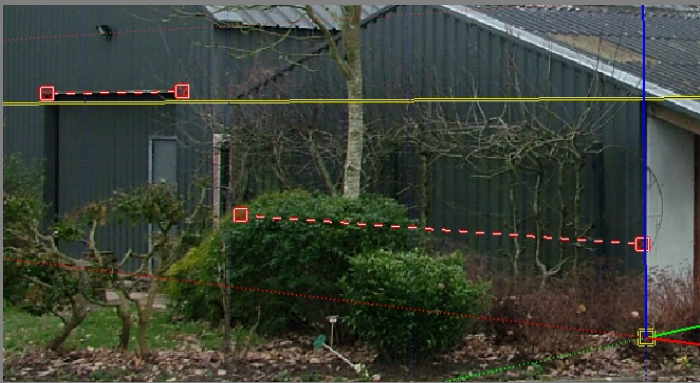


Vous pouvez regarder la première partie du tutoriel vidéo sur l'adaptation de 3 images :



- <https://youtu.be/Zr1uBQIqABE>

Consignes	Copies d'écran
Déplacer l'origine des axes et déplacer-le sur le coin de l'édifice. Faire un zoom en utilisant la molette de votre souris pour positionner ce point le plus précisément possible.	

Consignes	Copies d'écran
Cliquer sur la première poignée d'une des barres d'axe rouge, puis déplacez-la sur une arête horizontale au sommet de l'édifice. Faites de même avec la seconde poignée pour définir une première ligne de fuite. Pour plus de facilité, placez grossièrement chaque poignée des barres avant de faire un zoom pour la positionner précisément.	Par exemple, la porte du hangar. 
Cliquer ensuite sur la première poignée de la seconde barre d'axe rouge et placez-la sur l'arête horizontale du soubassement, à la base de l'édifice. Faire de même avec la seconde poignée. En écartant le plus possible les deux barres d'axes et les deux poignées de chaque barre, vous augmentez la précision du calcul du point de vue et donc la qualité du résultat final.	
Place les deux barres d'axe vert de la même façon, mais sur un plan perpendiculaire au plan défini par les barres d'axe rouge. Si toutes les barres sont correctement placées, l'axe bleu doit correspondre parfaitement avec l'élément vertical sur la photo. Si ce n'est pas le cas, faites un zoom pour corriger le placement de l'origine des axes et des barres d'axe. Essayer éventuellement d'utiliser d'autres éléments horizontaux de la photo pour le placement des barres d'axe. Si, malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à placer correctement les axes par rapport	 Le pas des portes et le faîtage.

Consignes	Copies d'écran
à la photo, cela peut être dû à une déformation de la photo ou à un recadrage. Utilisez dans ce cas une autre photographie de meilleure qualité. Il se peut également que l'objet ou le bâtiment que vous souhaitez modéliser ne présente pas des angles droits visibles sur la photo.	
Pour définir grossièrement l'échelle du modèle, cliquez sur l'axe bleu en maintenant enfoncé le bouton de gauche, puis déplacez le curseur vers le haut ou vers le bas. Une fois que toutes les barres d'axe sont correctement positionnées, cliquer sur Terminer dans la boîte de dialogue Adapter une photo pour commencer à modéliser.	

2- Adapter plusieurs images d'un même bâtiment

Photo2 :

Télécharger la **photo2** du hangar de machinisme.



Vous pouvez regarder la deuxième partie du tutoriel vidéo sur l'adaptation de 3 images :

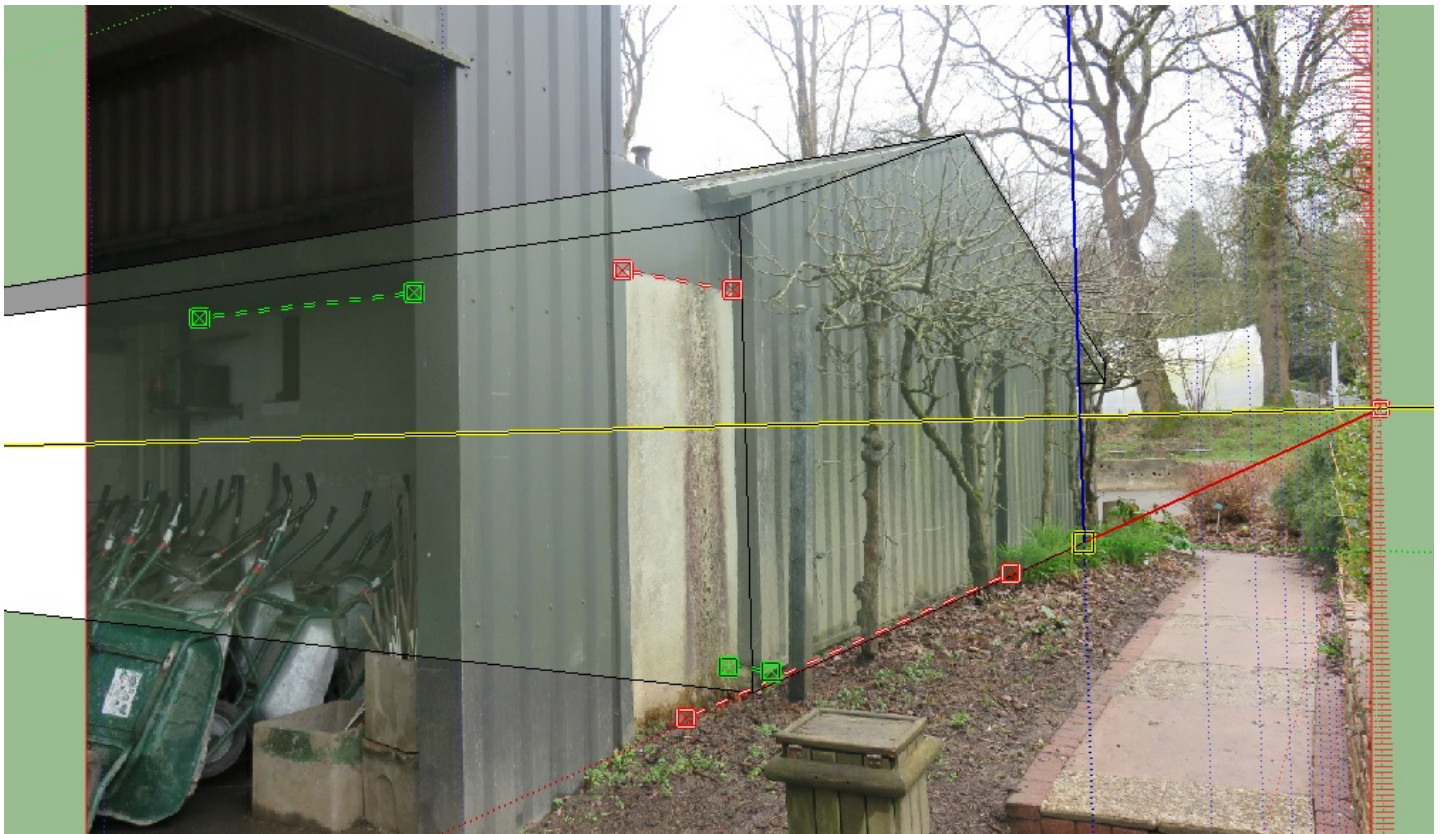
- <https://youtu.be/kd6X1LdcNnc>



Tourner à 90° à gauche autour du bâtiment afin de se retrouver en face d'un deuxième coin et prendre une deuxième photo. Toujours se placer de façon à voir deux faces perpendiculaires. Dans le logiciel, faire tourner le modèle de 90° lors de l'adaptation de la deuxième image. Sur l'axe bleu : **Bouton droit > Faire pivoter de 90° à gauche.**

Photo3 :

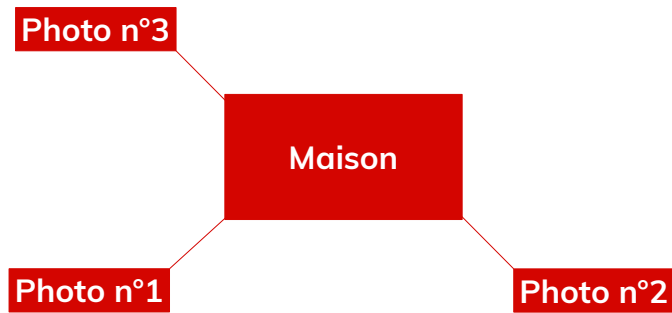
Télécharger la **photo3** du hangar de machinisme.



Revenir au premier coin et tourner à 90° à gauche autour du bâtiment et prendre une troisième photo (troisième coin de la structure). Toujours se placer de façon à voir deux faces perpendiculaires.

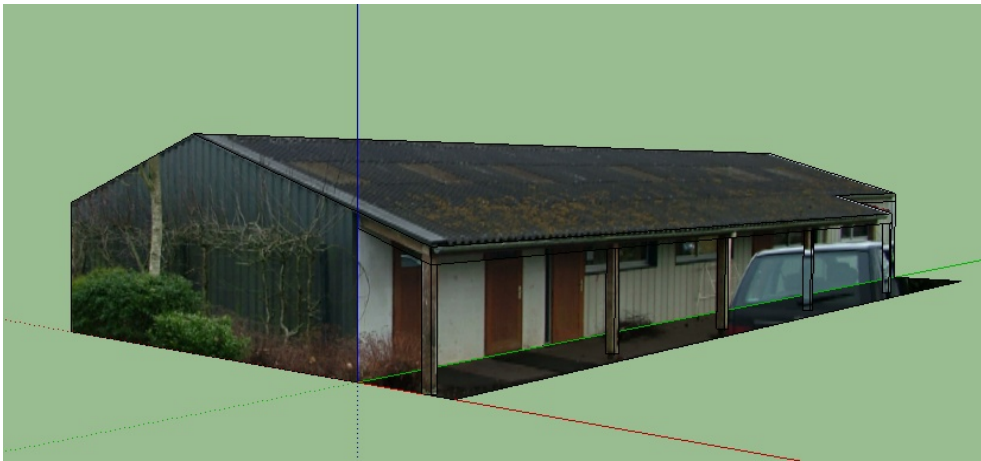
Dans le logiciel, faire tourner le modèle de 90° lors de l'adaptation de la troisième image. Sur l'axe bleu, faire deux fois : **Bouton droit > Faire pivoter de 90° à droite.**

Cette procédure permet d'avoir toujours la première origine visible. On visualise au final les 4 faces de la structure.



3- Modéliser le hangar et gérer les textures

Il faut sélectionner la surface et y projeter les textures. Pour cela, on peut utiliser les 3 images.



Vous pouvez regarder le tutoriel vidéo sur la gestion des textures :

- <https://youtu.be/vxAVj8Hihog>

