



Principe de fonctionnement de Sketchup pour modéliser :

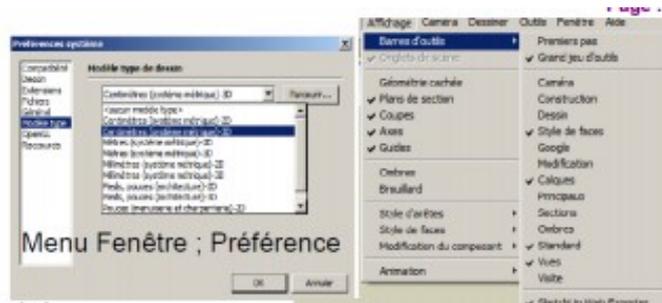
1 Lancer Sketchup

Menu Démarrer



2 Paramétrer Sketchup

- 2.1 Menu Affichage ; Barre d'outils
- 2.2 Menu Fenêtre ; Préférences



Menu Fenêtre ; Préférence

3 Placer des repères de construction (dimensions)

Permet de positionner des repères afin de dessiner facilement et précisément :

3.1 Cliquer sur l'outil Mètre

3.2 Cliquer sur un des axes (vert, rouge, bleu) ou une ligne existante, puis positionner la ligne de construction à la volée ou avec une dimension au clavier qui s'inscrit dans Longueur en bas d'écran.

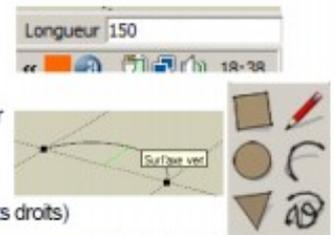
Effacer tous les traits de construction : menu Édition puis Supprimer les guides

Cacher les traits de construction : menu Affichage puis Guides



4 Tracer une forme 2D (doit-être fermée pour donner un volume)

- Ligne (1 clic pour l'origine puis tracer à la volée ou avec une dimension au clavier)
- Rectangle (1 clic pour angle d'origine puis tracer ou dimensions (longueur ; largeur) au clavier)
- Cercle (1 clic pour le centre puis tracer à la volée ou avec une dimension au clavier pour le rayon)
- Polygone (donner au clavier le nombre de coté, 1 clic pour le centre puis tracer ou dimension au clavier pour le rayon)
- Arc de cercle (clic sur l'origine puis clic sur l'autre extrémité puis se déplacer pour donner la courbe ou avec une dimension au clavier pour le rayon)
- Dessin main levée (trace plus ou moins finement un dessin à main levée avec une succession de traits droits)



5 Tirer-Pousser (extruder) la forme pour donner du volume

- 5.1 Tracer une forme fermée avec les outils précédents.
- 5.2 Avec l'outil Pousser/Tirer donner un volume à la forme à la volée ou avec une dimension au clavier.
- 5.3 Avec l'outil Déplacer/Copier tirer une arête après l'avoir tracée.
- 5.4 Avec l'outil Pousser/Tirer pousser les surfaces pour des ouvertures, modifier des niveaux.



6 Modifier le point de vue, zoomer

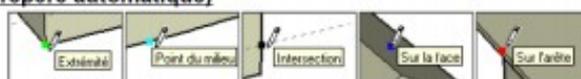
L'outil Orbite permet de modifier l'orientation du volume, Panoramique déplace dans un plan, Zoom étendu cadre sur l'objet.

La barre d'outils vue



7 Inférence de point, de ligne (repère automatique)

Permet des positions automatiques de points, de lignes



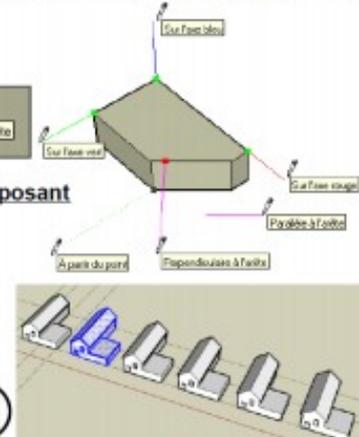
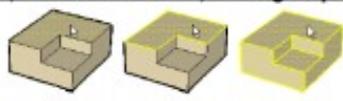
8 Sélectionner une arête, une face, un volume, désélection ciblé, créer groupe, composant

La sélection est mise en surbrillance jaune

- 1 clic pour une arête, un point ;
- 2 clics (double-clic) une surface,
- 3 clics (triple-clic) pour le volume.

Sélection multiple = touche Ctrl+clic pour ajouter ; Touche shift+clic pour enlever

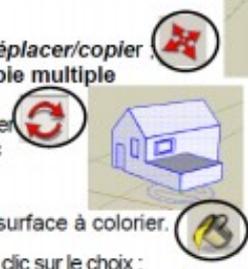
Créer groupe, composant : bouton droit sur la sélection du volume ; créer groupe, composant



9 Dupliquer une forme, Xfois, pivoter les formes

Dupliquer : Sélectionner le volume (triple-clic) ; sélectionner outil déplacer/copier, touche ctrl (puis relâcher) ; déplacer le volume copier ; pour une copie multiple entrez au clavier *5 (nombre de copie) puis entrée.

Outil Faire pivoter : Sélectionner le volume, cliquer sur l'outil Faire pivoter, 1er clic pour le centre de rotation, 2ème clic pour le début de la rotation, 3ème clic pour la fin de rotation ou entrer la valeur de la rotation au clavier puis entrée.



10 Appliquer une matière Outil Colorier puis choix puis clic sur la surface à colorier.

11 Insérer des composants existants Menu fenêtre ; Composants ; clic sur le choix ; clic pour le placer ou Menu Fichier ; Banque d'images 3D ; Télécharger des modèles ; rechercher + choix ; Télécharger le modèle puis le placer.



Grand jeu d'outils		Composants dynamiques	
Sélectionner (Barre d'espace)		Créer un composant	
Colorier (B)		Effacer(E)	
Rectangle (R)		Ligne (L)	
Cercle (C)		Main levée	
Polygone		2 Points Arc (A)	
Camembert		Arc	
Arc 3 Points		Rectangle orienté	
Déplacer (M)		Pousser/Tirer (P)	
Faire pivoter (Q)		Suivez-moi	
Echelle (S)		Décalage (F)	
Mètre (T)		Cotation	
Rapporteur		Texte	
Axes		Texte 3D	
Orbite (O)		Panoramique (H)	
Zoom (Z)		Zoom étendu (Maj+Z)	
(Ctrl+Z) Annuler		Rétablir (Ctrl+Y)	
Positionner la caméra		Pivoter	
Visite		Plan de section	
Outils solide		Composants dynamiques	
Enveloppe externe		Interagir avec les composants dynamiques	
		Options du composant	
		Bac à sable (Terrain)	
		A partir des contours	
		A partir de zéro	
		Modeler	
		Tamponner	
		Projeter	
		Ajouter des détails	
		Retourner l'arête	
		Vues standard	
		Iso	
		Dessus	
		Face	
		Droite	
		Arrière	
		Gauche	
		Style	
		Transparence	
		Arêtes arrières	
		Filaire	
		Ligne cachée	
		Ombre	
		Ombre avec textures	
		Monochrome	
		Google	
		Ajouter un emplacement...	
		Activer/Désactiver le relief	
		Textures photographiques	
		Afficher un aperçu du modèle dans Google Earth	
		Banque d'images 3D	
		Télécharger des modèles...	
		Partager le modèle...	
		Partager le composant...	
		Banque d'extensions...	

Bouton du milieu (Molette)

- Défilement** Zoom
- Cliquer+Glisser** Orbite
- Maj+Glisser** Panoramique
- Double-Clic** Recentrer la vue

