

SIX REGLES POUR MODELISER DANS SKETCHUP

1. SAUVEGARDEZ FREQUEMMENT VOTRE TRAVAIL
2. LE CALQUE 0 DOIT TOUJOURS ETRE ACTIVE LORSQUE VOUS MODELISEZ.
3. DESSINEZ UNE SEULE PIECE A LA FOIS.
4. DES QU'UNE PIECE DEVIENT UNE FORME 3D, CONVERTISSEZ LA EN COMPOSANT.
5. DES QU'UN COMPOSANT EST CREE, L'ASSOCIER A UN CALQUE
6. DESSINEZ COMPLETEMENT VOTRE MODELE AVANT DE CREER DES SCENES, D'APPLIQUER DES TEXTURES OU DES DIMENSIONS.

Règle 1

SAUVEGARDEZ FREQUEMMENT VOTRE TRAVAIL

- Dans le menu « Fenêtre » choisissez "Préférences". Dans la boîte de dialogue, sélectionnez "Général" et sous " Créer une sauvegarde " assurez-vous que les cases "Créer une sauvegarde" et "Enregistrement Automatique" soient bien cochées.
- Réglez l'intervalle d'enregistrement à 5 minutes.
- Vous devez sauvegarder au moins une fois votre travail avant que la sauvegarde automatique prenne effet, en conséquence sauvegardez votre travail dès que vous débutez la création de votre modèle.
- En complément, prenez l'habitude de sauvegarder fréquemment votre travail par le menu Fichier / Enregistrer (ou Fichier / Enregistrer sous)
- La modélisation 3D nécessite beaucoup de travail et la perte de nombreuses heures de travaux peuvent vous mettre dans de terribles colères. Suivez donc ces règles basiques pour éviter l'hypertension.

Règle 2

LE CALQUE 0 DOIT TOUJOURS ETRE ACTIVE LORSQUE VOUS MODELISEZ.

- Accédez à la boîte de dialogue des calques par le menu Fenêtre / Calques et assurez vous que le bouton radio disposé à gauche de la mention Calque 0 soit bien coché.
- Il doit le rester ainsi durant la phase complète de modélisation.
- Cela permet d'être certains que toutes les primitives (entités) créés durant la modélisation se trouvent bien sur le Calque 0. Plus important encore, cela permet d'être certains que les primitives (entités) d'un groupe ou d'un composant donné, ne soient pas sur d'autres calques, ce qui pourrait rendre pratiquement impossible d'utiliser la commande Calques pour rendre visible ou invisible individuellement les pièces ultérieurement.

Règle 3

DESSINEZ UNE SEULE PIÈCE A LA FOIS

- ❑ Ne JAMAIS permettre à une pièce au stade de primitives, de rentrer en contact avec une autre pièce, également au stade de primitives.
- ❑ Les primitives (entités), se rapportent aux points, lignes, faces, rectangles, cercles, polygones et arcs incluant également les lignes et points de construction. En bref, une primitive est n'importe quel objet dessiné, sauf un solide, un groupe ou un composant. Les primitives sont les objets les plus fondamentaux du dessin, à partir desquelles toutes les autres géométries sont dessinées.
- ❑ Une pièce reste donc en l'état de primitive, tant qu'elle n'a pas été transformée en Groupe ou Composant.
- ❑ Il est très important de comprendre que lorsque deux primitives se touchent, même si elles sont disposées sur des calques différents, elles se COLLENT.

Règle 4

DES QU'UNE PIÈCE DEVIENT UNE FORME 3D, CONVERTISSEZ LA EN COMPOSANT

- Les Composants font gagner du temps et évitent les frustrations.
- En complément, les Composants permettent de réduire considérablement le poids (taille) de vos fichiers de modèle.
- Les Groupes sont assez similaires aux Composants, cependant les Composants ont plusieurs avantages, les plus importants concernent la réduction de la taille des fichiers et la facilité d'édition.
- Eviter d'utiliser les Groupes tant que possible.
- Une pièce ne doit pas être totalement terminée avant de la transformer en Composant, en réalité, elle doit être transformée en Composant dès qu'elle prend une forme 3D.
- La poursuite du modelage de la pièce, et / ou sa modification, peuvent être réalisées plus tard à l'aide des outils d'édition du Groupe ou d'édition du Composant.

Règle 5

DES QU'UN COMPOSANT EST CREE, L'ASSOCIER A UN CALQUE.

- La meilleure solution pour associer un composant à un autre calque est d'utiliser la boîte de dialogue " Infos sur l'Entité ".
- Si le calque souhaité n'existe pas, utilisez la boîte de dialogue « Calques » pour le créer et ensuite , associez le composant souhaité à ce calque.
- Les boîtes de dialogue « Infos sur l'entité » et « Calques » sont accessibles par le menu « Fenêtre », qui contient également d'autres boîtes de dialogues utiles.

Règle 6

DESSINEZ COMPLETEMENT VOTRE MODELE AVANT DE CREER DES SCENES, D'APPLIQUER DES TEXTURES OU DES DIMENSIONS

- Dessinez un modèle complet, incluant les assemblages.
- Assurez vous que toutes vos pièces soient bien transformées en composants.
- Tous les composent doivent porter un unique et descriptif Nom de Définition
- Tous les composants doivent porter un nom unique de Copie de composant
- Seulement et seulement quand le modèle 3D est complètement terminé, vous pouvez entreprendre de créer des scènes, d'appliquer des textures et des cotations dimensionnelles.

Written by Joseph P. Zeh

Chiefwoodworker, Swamp Road Wood Works

<http://www.srww.com>

E-mail : jpz@srww.com

Translation by JDD - 2014/02/16

Reference:

<http://www.srww.com/blog/wp-content/uploads/2011/02/Six%20Rules%20for%20Modeling%20in%20SketchUp.pdf>