SWEET HOME 3D \rightarrow SKETCHUP \rightarrow Impression 3D

Nécessite Sketchup version 2016 au minimum

1/ Création de la maison sur Sweet Home 3D

Créer les murs de la maison à l'aide du logiciel Sweet Home 3D. Il sera préférable d'utiliser la « porte ouverte » afin de symboliser les portes dans la maison. En effet, lors du passage sur « Sketchup » nous choisirons d'ôter les portes et fenêtres afin de voir les ouvertures dans la maison. L'usage d'une imprimante avec 2 têtes peut également permettre l'impression des menuiseries d'une couleur différente.

2/ Exportation de la maison au format OBJ

Une fois les plans réalisés, choisir dans le menu « Vue 3D », « Exporter au format OBJ »

Sans titre - Sweet Home 3D Sinking Edition Manhles Plan	Nue		-
ichier Edition Meubles Plan Den Den Den Den Den Den Den Den Den Den	Vue Solo	3D) Aide Vue aérienne Visite virtuelle Modifier le visiteur virtuel Enregistrer le point de vue	Ctrl+D Ctrl+Maj+D Ctrl+Alt+R
Escaliers Extérieur Lumières Portes et fenêtres Salle de bain Salle do		Aller au point de vue Supprimer des points de vue Afficher dans une fenêtre séparée Afficher tous les niveaux	► Ctrl+Alt+Y Ctrl+Alt+A
- 🚺 Véhicules	0 Ø	Afficher le niveau sélectionné Modifier la vue 3D	Ctrl+Maj+A Ctrl+Maj+M
om Largeur	1	Créer une photo Créer des photos aux points de vue Créer une vidéo	
		Exporter au format OBJ	

Nommer le fichier et cliquer sur Enregistrer.

3/Installation des extensions dans le logiciel « Sketchup »

Installer les extensions « SIMLAB OBJ IMPORTER » et « SKETCHUP STL » en cliquant sur Fenêtre puis Préférences



Choisir alors « Extensions », choisir installer l'extension et choisir les deux fichiers téléchargeables ci-dessous.

Préférences système	2	×
Applications Compatibilité Dessin Espace de travail Extensions Fichiers Général Modèle type OpenGL Politique d'extensic Raccourcis	i doj_importer ⊴ Sitechi/cation STL. Timport & Export ⇒ Ottu factor & Action ⇒ Ottuber & Action & Action ⇒ Ottuber & Action & Action ⇒ Otuber & Action ⇒ Otub	•
Installer l'extensio	Version: Créateur: Copyright:	Annuler

-« SIMLAB OBJ IMPORTER »

-« SKETCHUP STL »

Cette installation n'est à réaliser qu'une seule fois sur le poste informatique.

5/ Importation de notre maison issue de « Sweet Home 3D » sur « Sketchup »

Dans la barre de menu devrait apparaitre « Extension ».

Sélectionner « OBJ Importer » puis « Import OBJ [as Mesh] »



Choisir le fichier souhaité en .OBJ, puis une fenêtre s'ouvre demandant l'unité de mesure de l'objet à importer. Choisir la même que celle utilisée pour créer le plan (cm à choisir par défaut).

L'importation se réalise alors. « Sketchup » peut proposer la rotation de l'objet. Accepter si votre maison ne se présente pas correctement.

Vous pouvez alors supprimer les menuiseries afin d'obtenir les ouvertures souhaitées dans la maison.

6/ Exportation au format STL

Choisir « Fichier » puis « Export STL... »

Puis Choisir les options :

Centimeters et Binary

😂 STL Export Opt	ions 📃 🔍				
Export selected geometry only.					
Export unit:	Centimeters 🗸				
File format:	Binary 🗸				
	Export Cancel				

Puis choisir Export.

Fichi	er Édition A	Affichage	Caméra	Dessiner	Outils Fenêtre				
	Nouveau				Ctrl+N				
	Ouvrir				Ctrl+O				
	Enregistrer				Ctrl+S				
	Enregistrer sou	is							
	Enregistrer une	e copie sou	15						
	Enregistrer comme modèle type Revenir								
	Envoyer dans LayOut (Version Pro uniquement)								
	Géoposition				+				
	3D Warehouse				•				
	Importer								
	Exporter				•				
	Configuration de l'impression								
	Export STL								
	Aperçu avant i	mpression							
	Imprimer	Ctrl+P							
	Générer un rapport (Version Pro uniquement)								
	1 F:\JEU MAEL	skp							
	2 F:\IMP 3 D\LEGO X2 petit.skp								
	3 F:\IMP 3 D\L	EGO X2.sk	р						
	4 assemblage (environner	ment et po	rtail.skp					
	5 F:\Sans titre.	skp							
	6 C:\Users\\S	ans titre.s	kp						
	7 pavillon hda	28.skp							
	Quitter								

Sans titre - Sketchl In

Votre fichier est alors exporté au format .STL. Ne reste plus qu'à l'ouvrir sur le logiciel de votre imprimante 3D, de réduire l'echelle d'impression.

