

Plugin « Pièce »

Ce plugin permet de générer des pièces corroyées, à dimension, avec un matériau donné. La pièce générée est un composant, dont le nom est choisi dans une boîte de dialogue.

Le modèle est en mm.

La commande figure dans le menu « Extension »

Il n'y a aucune interactivité dans la commande qui est juste une «instanciation» de pièces.

Avant le lancement de la commande, il y aura lieu de placer la bibliothèque de matériaux nommée « BLB-Bois » dans le répertoire « Materials » de SketchUp (C:\Program Files\SketchUp\SketchUp 2015\Materials). Ce

répertoire contiendra à la fois les fichiers matière au format .skm et les vignettes, au format .jpg contenant l'image de la texture du matériau. Ces deux types de fichier auront donc le même nom, avec une extension

différente.

Le déroulé est le suivant :

1. Remplir les zones dans la boîte de dialogue
2. Valider OK dans la boîte de dialogue.
Les composants sont générés autour de l'origine, suivant l'orientation demandée.
3. Relancer une nouvelle instanciation ou sortir du plugin par la casse « Annuler ».

La pièce générée (ou les pièces lorsque Nombre est supérieur à 1) sera un composant, dont le nom doit être unique.

La pièce est définie par sa longueur, sa largeur et son épaisseur. Ses dimensions sont exprimées en mm (longueur, largeur et épaisseur)

Son matériau est recherché dans le répertoire « SketchUp 2015\Materials\BLB-bois ». Dans ce répertoire doivent figurer les fichiers matériaux avec l'extension .skm et les images de textures correspondantes, au format .jpg, comme par exemple la liste de fichiers suivants :

- Chene.jpg
- Chene.skm
- Erbale.jpg
- Erbale.skm
- Hetre.jpg
- Hetre.skm
- Melamine.jpg
- Melamine.skm
- Pin.jpg
- Pin.skm

Les fichiers .skm sont générés à partir de SketchUp (commande « Colorier ») et les fichiers .jpg sont les textures des matériaux, donc au format .jpg.

L'entrée « Nombre » correspond au nombre de pièces que l'on veut générer, soit « Pareil »

piece.txt

(composants liés) soit « Différent » (composants indépendants), nom différencié par un suffixe de type : « _x. »

En cas de plusieurs pièces de mêmes dimensions, de même matériau, mais destinées à avoir des usinages différents, il faudra, dans la zone « type », choisir l'item « Différent ».

Si les pièces sont destinées à être identiques, il faudra, dans la zone « type » choisir l'item « Pareil ». Un usinage sur l'une d'elle sera répercuté sur toutes les autres portant le même nom.

La pièce générée peut être dans le plan frontal (option « Face »), dans le plan latéral (option « Côté ») ou dans le plan horizontal (option « Dessus »).

Toutes les pièces sont placées à l'origine. Si la commande « Pièce » est exécutée plusieurs fois de suite, les pièces vont s'empiler, avec quelques problèmes pour l'utilisateur pour bien choisir dans le « tas » produit.