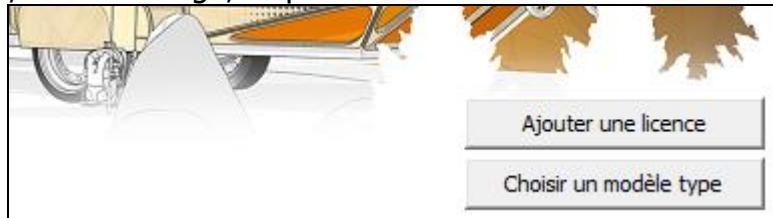


SKETCHUP – TP1 Maison

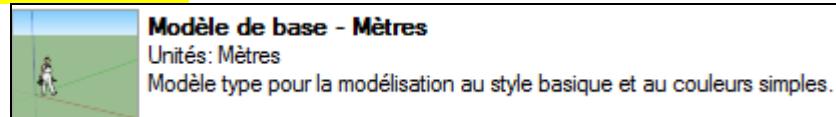
Enregistrer le fichier dans le dossier classe sous la forme « maison1_nom_prenom »

Lancer le logiciel Sketchup

Pour changer les unités, au démarrage, cliquer sur le bouton « CHOISIR UN MODELE TYPE »



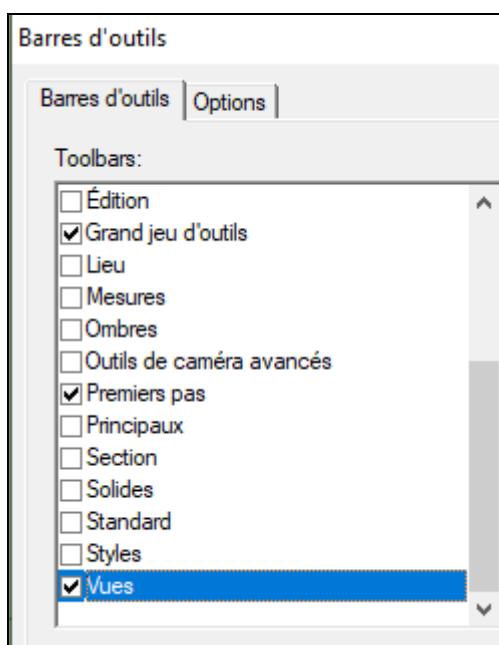
Choisir le modèle de base- Mètres



Effacer le personnage

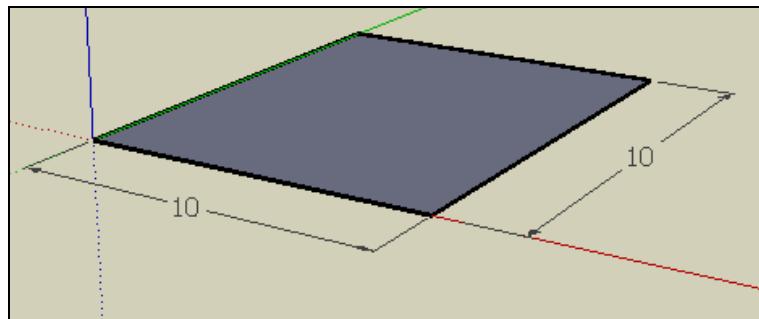
Cliquer dans le menu **Affichage** puis **Barre d'outils**

Cocher les 3 case : Grand jeu d'outils - Premiers pas – Vues



RESPECTER CI-DESSOUS
les points . les virgules , et les points-virgules ;

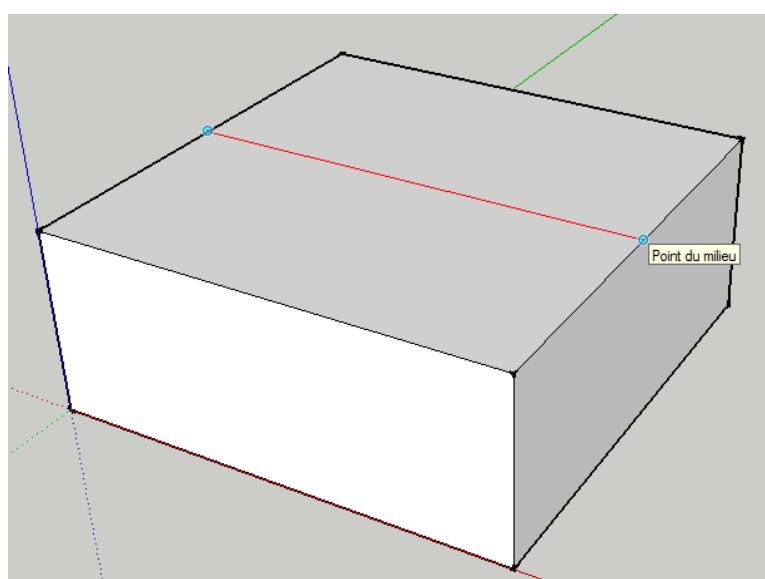
1. **Tracer un Carré de 10 m de coté** – Saisir au clavier 10;10 puis appuyer sur la touche Entrée



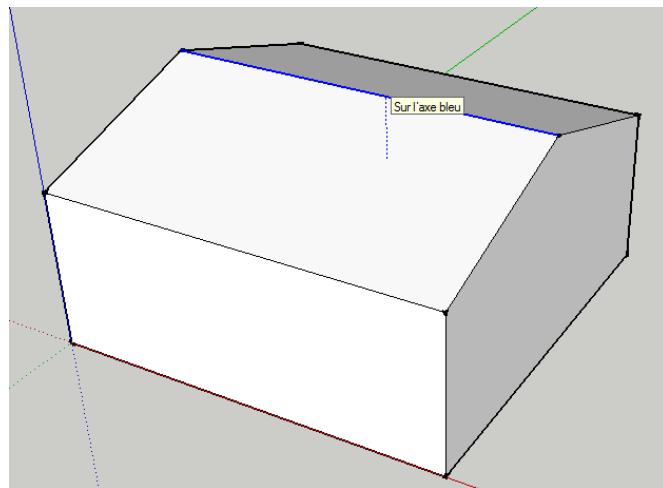
2. **Extruder**  **le carré vers le haut sur 4 m**
Saisir au clavier 4, puis appuyer sur la touche Entrée.

3. **Dézoomer pour voir toute la figure (molette souris)**

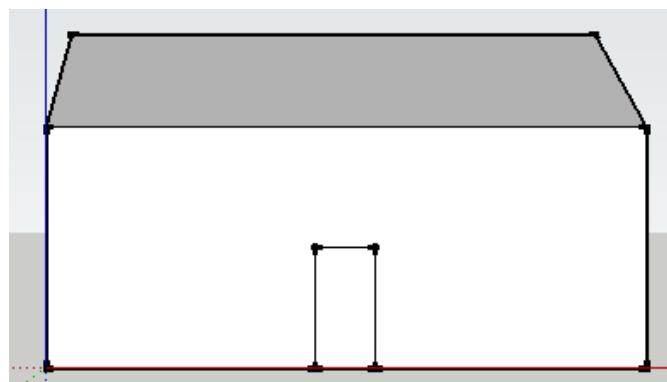
4. **Sur les 2 cotés, tracer une ligne sur le milieu** (l'infobulle « Point du milieu ») vous aide à centrer la ligne)



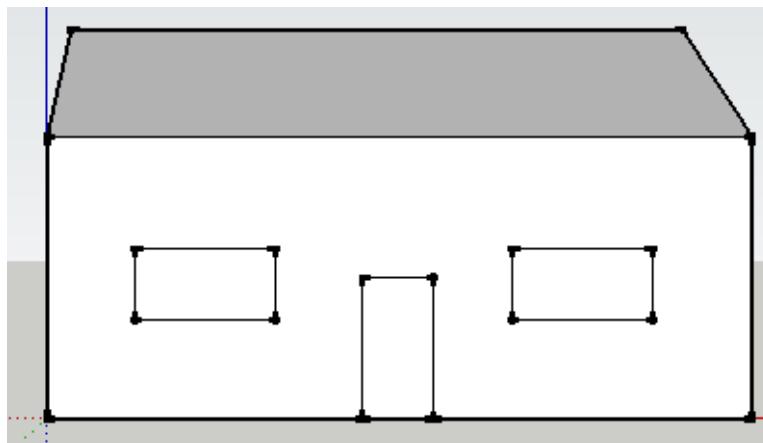
5. **Extruder**  **le toit vers le haut sur 2 m (le mot axe bleu doit apparaître).**
Saisir au clavier 2 puis appuyer sur la touche Entrée.



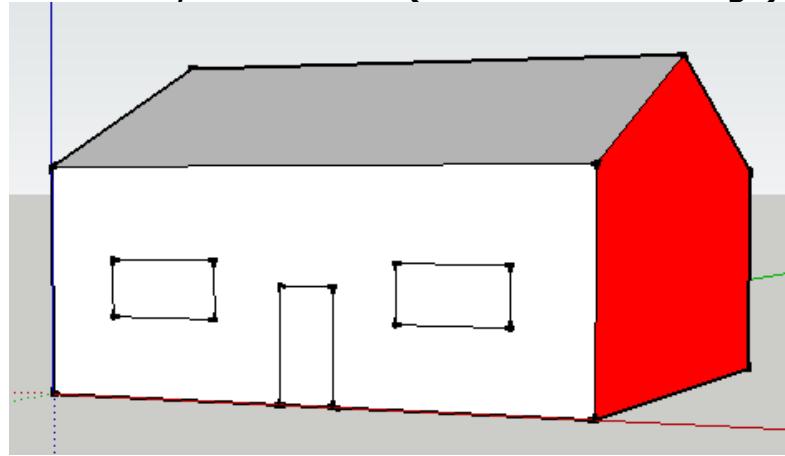
6. **Faire pivoter la maison pour voir la face avant** 
Dessiner une porte rectangulaire. Saisir au clavier 1;2
Si le rectangle créé est horizontal, saisir 2 ;1



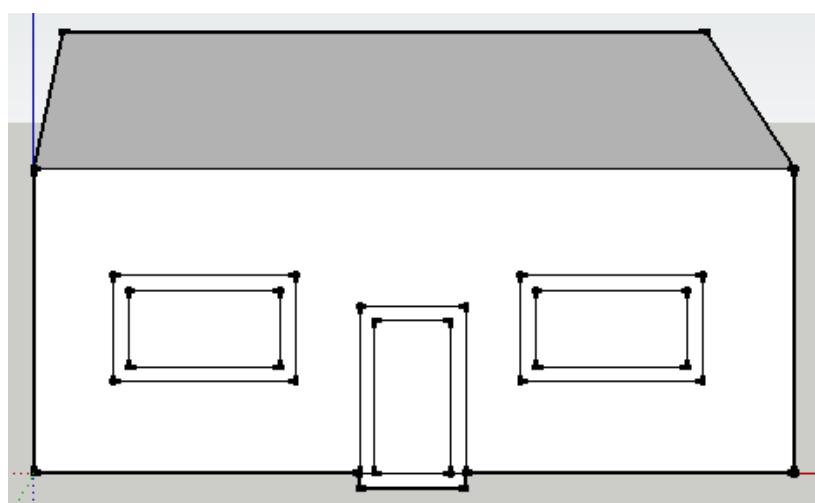
7. **Dessiner 2 fenêtres de part et d'autre de la porte.** Saisir au clavier 2;1



7. Dessiner sur les autres faces, des fenêtres (sauf sur la face rouge)

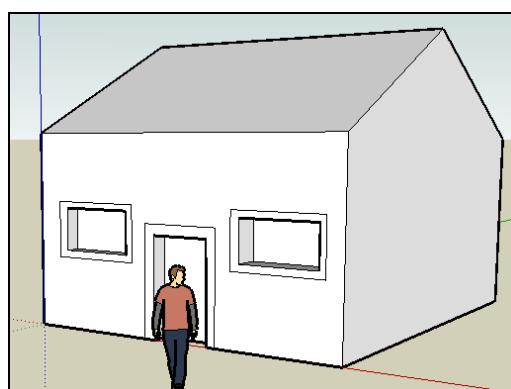


8. Avec l'outil Décalage , tracer vers l'extérieur les tableaux des portes et fenêtres. Saisir au clavier 0,2



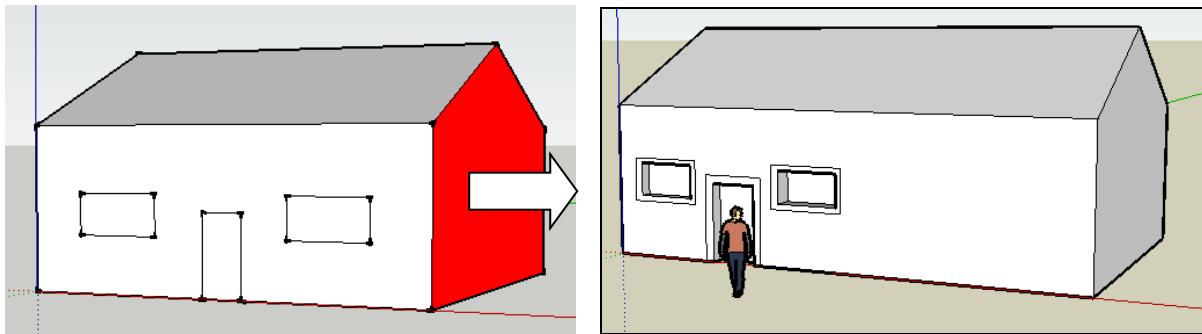
9. Gommer sur le bas de la porte les 3 traits inutiles

10. Extruder les ouvertures vers l'intérieur. Saisir au clavier 0,2
Renouveler les opérations sur toutes les autres fenêtres.



11. **Extruder**  la maison sur le côté droit (pour agrandir la longueur). **Saisir au clavier 6m**

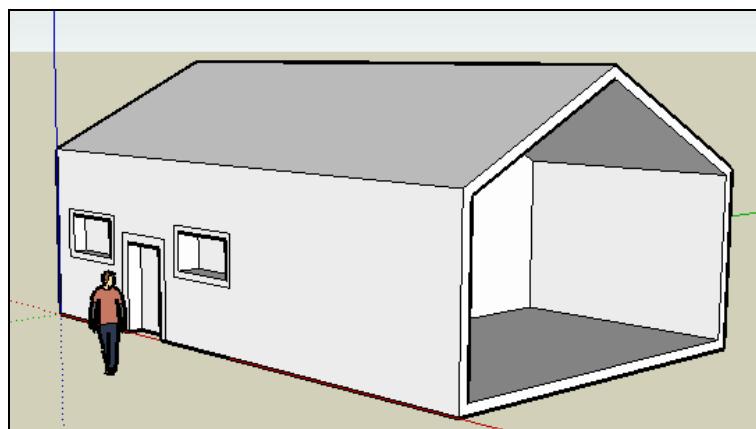
Vous pouvez utiliser **l'outil mètre** pour vérifier la longueur (16 m)



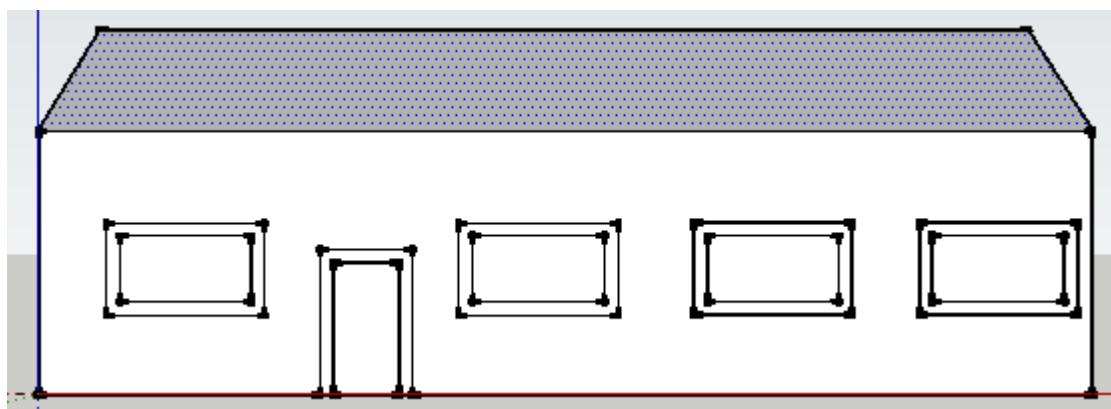
12. **Créer un abri voiture**

Avec l'outil Décalage , tracer le décalage vers l'intérieur. **Saisir au clavier 0,2**

Extruder  la forme vers l'intérieur sur **6 m**

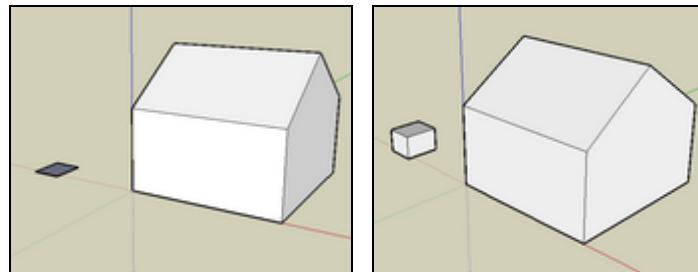


13. **Dessiner 2 fenêtres donnant sur le garage.** **Saisir au clavier 2;1**



14. Créer la cheminée.

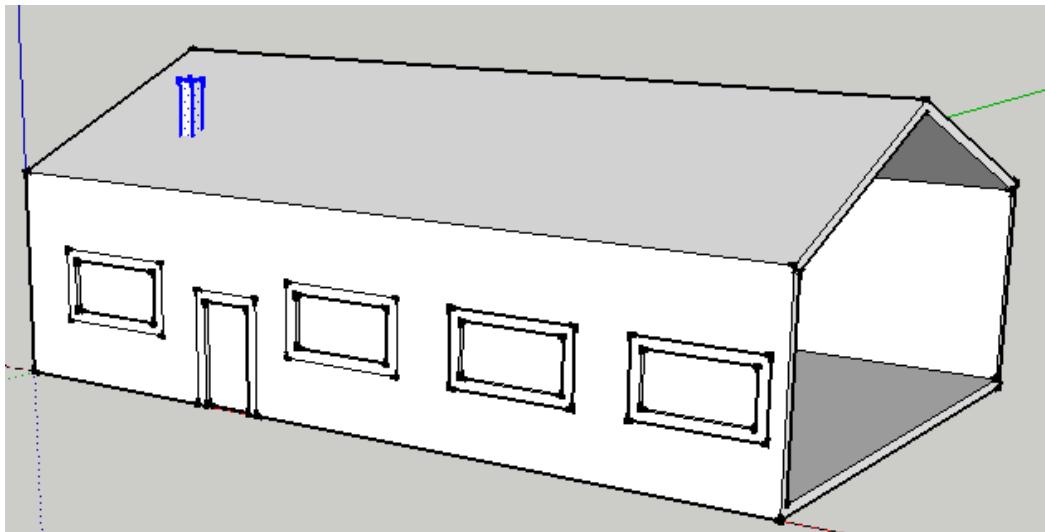
Tracer un carré de 40 cm de côté à côté de la maison. Saisir au clavier 40cm ;40cm



15. Extruder ce carré vers le haut (environ 1 m)

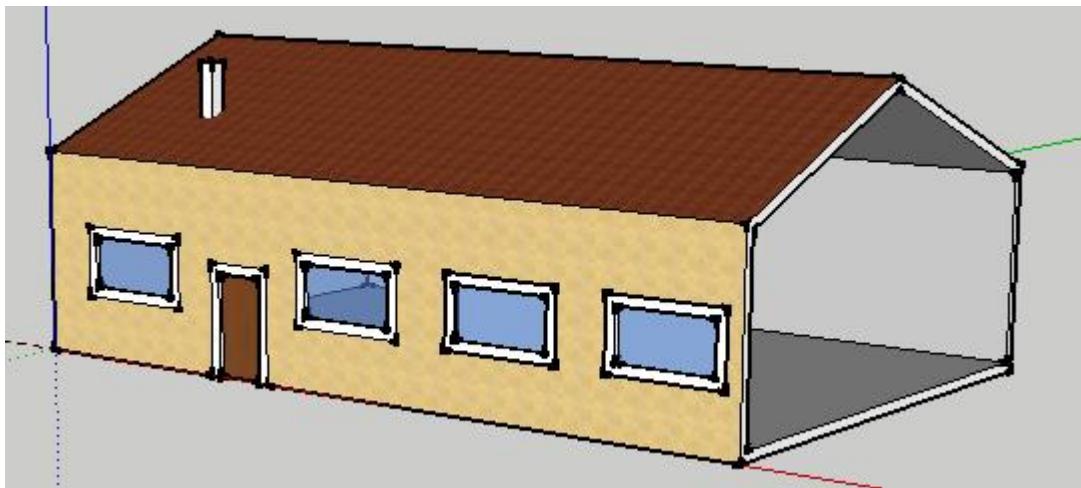
Cliquer 3 fois rapidement sur le volume créé pour le sélectionner.

Déplacer  cette forme sur le toit pour obtenir la cheminée.



16. Colorier les différents éléments :

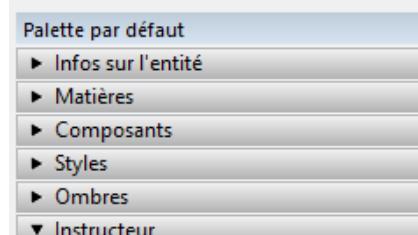
- Faces extérieures de la maison : menu « pierre »
- Toit : menu « couverture »
- Vitres : menu « translucide »
- Portes : menu bois »
- Garage intérieur : couleur au choix



17. Tracer un grand rectangle autour de la maison. Utiliser la vue de dessus 
 Colorier ce rectangle : menu < couvre-sol >



18- Cliquer sur la palette composant à droite de l'écran



Aménager l'extérieur de la maison

