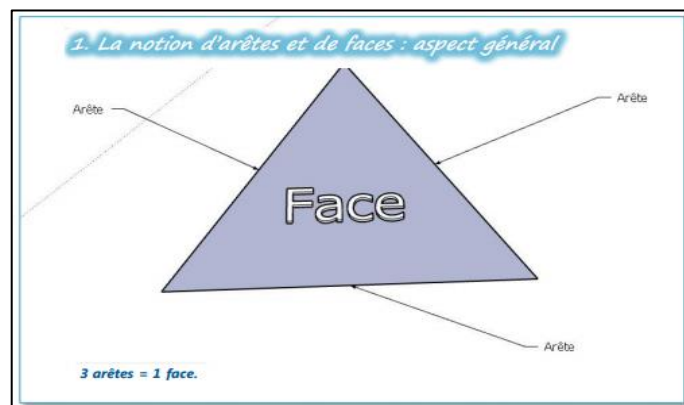
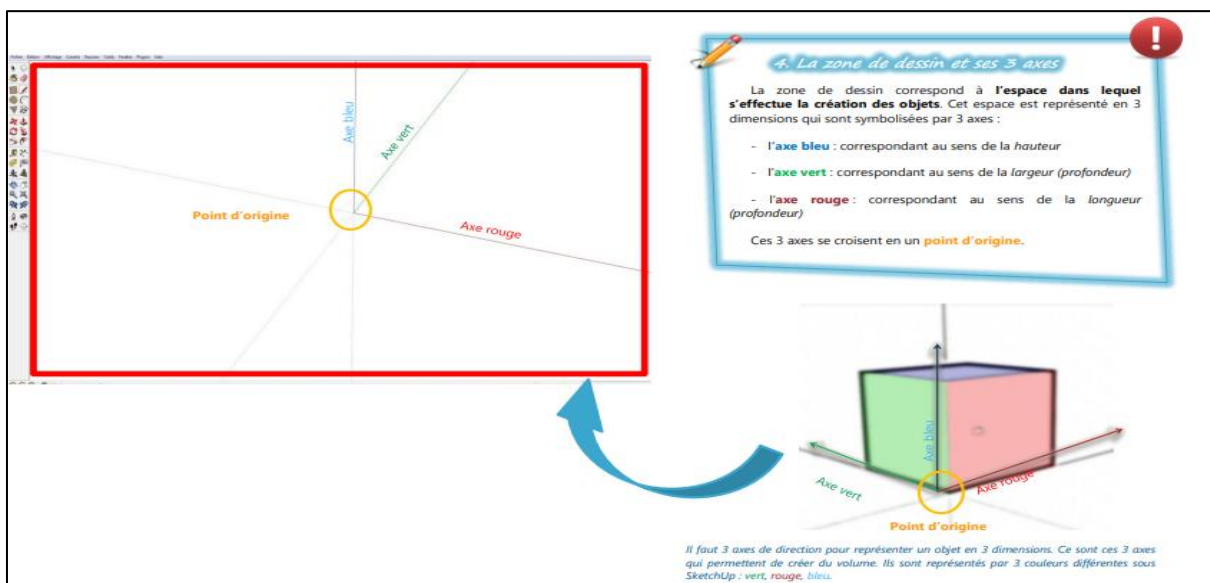
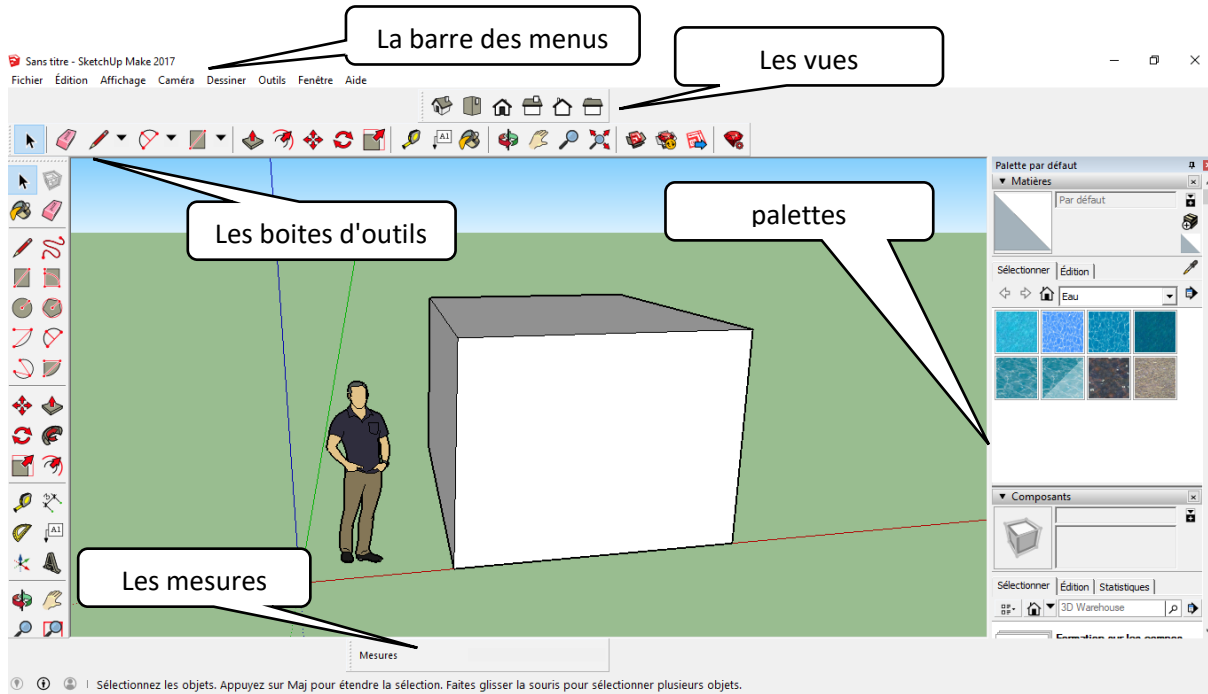


Sketchup



1. Création des faces simple

Activité 1 : Créer une face triangle

Création d'une face avec l'outil «ligne»

Pour créer une face avec 3 arêtes réunies, le plus simple est d'utiliser l'outil «ligne».

Étape 1 : Sélectionnez l'outil «ligne», faites un premier clic gauche et déplacez la souris vers la droite.

Étape 2 : Faites un autre clic gauche puis déplacez la souris vers le haut. L'arête suit la direction de la souris.

Étape 3 : Faites un clic gauche et déplacez la souris vers l'extrémité gauche, là où vous avez placé le premier clic de la première arête. Terminez par un dernier clic gauche. Une surface va alors apparaître automatiquement. Par défaut, les surfaces créées apparaissent en violet ou en blanc.

Activité 2 :

Création d'une face avec les outils « rectangle » et « cercle »

Il est possible de représenter une face rapidement en utilisant l'outil « rectangle » ou « cercle » :

- l'outil «rectangle» : permet de réaliser une face rectangulaire (une porte, une fenêtre, etc.).
- l'outil «cercle» : afin de créer une face circulaire (une gouttière, un luminaire, etc.).

✓ Créer une face rectangle de 2m (2000mm) de longueur et 3m(3000m) de largeur.

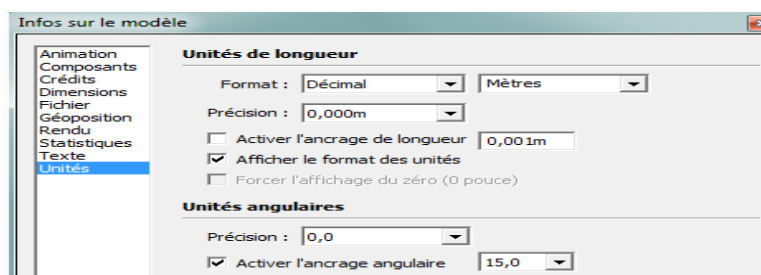
1. Utiliser la vue de dessus

2. Utiliser rectangle

3. saisir 2,3 dans mesure avec le clavier → taper entrée

Remarque :

Vous pouvez modifier les unités en utilisant le menu "Fenêtre" "Info sur le modèle"



- ✓ Créer un cercle de 1m (1000mm) de rayon.
- ✓ Créer un polygone.

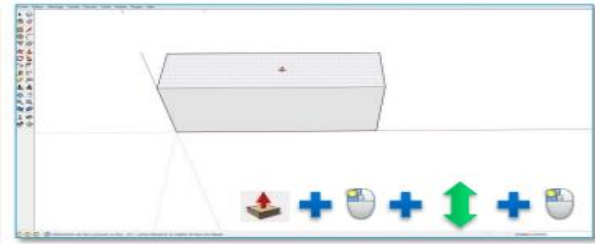
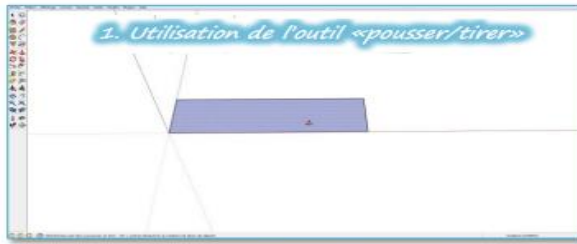
2. Création des objets en 3 dimensions (3D)

Activité 3 :

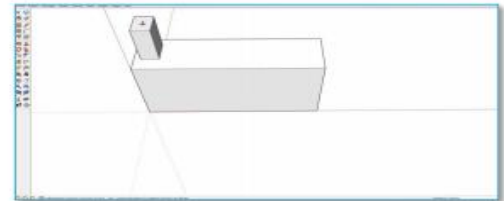
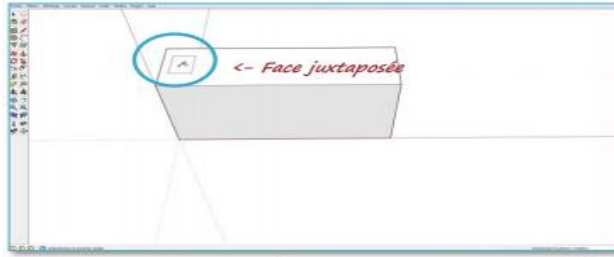
- ✓ Créer un rectangle, utiliser l'outil pousser/tirer



pour pousser en haut.

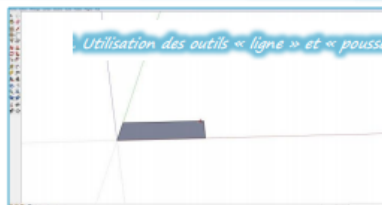


- ✓ Modifier votre objet pour obtenir le schéma ci-dessous

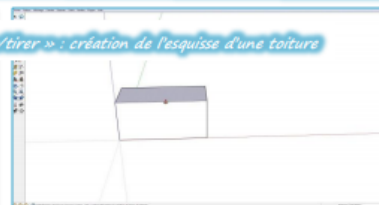


Étape 2 : Sélectionnez l'outil «pousser/tirer» et placez le sur la face juxtaposée à la forme en 3 dimensions.

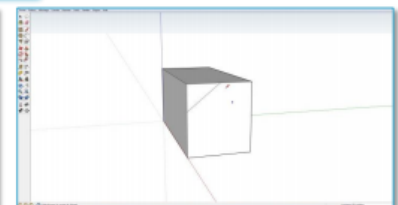
Activité 4 Créer l'objet suivant en utilisant l'outil ligne et pousser/tirer



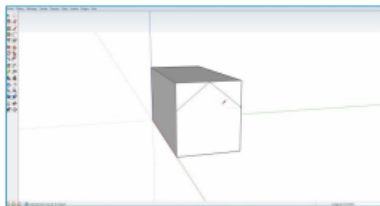
Étape 1 : Tracez une forme rectangulaire avec l'outil « rectangle ».



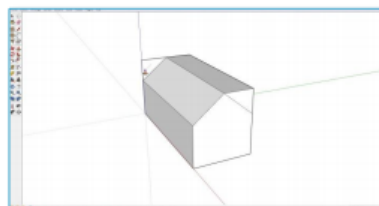
Étape 2 : Créez un parallélépipède à l'aide de l'outil «pousser/tirer».



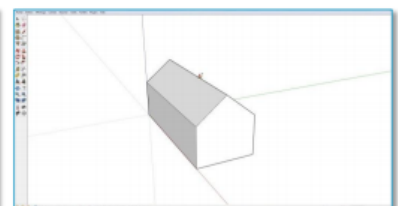
Étape 3 : Avec l'outil «ligne», tracez une arête qui relie l'extrémité du parallélépipède à son sommet en son milieu (il va falloir modifier la vue avec l'outil « orbite »).



Étape 4 : Procédez de la même manière avec l'autre extrémité (sans changer de vue).

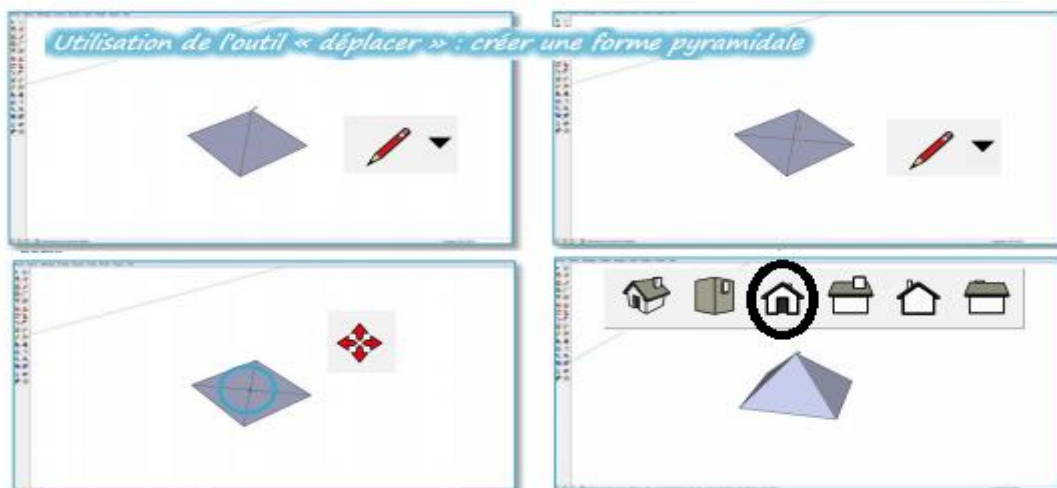


Étape 5 : Avec l'outil «pousser/tirer», supprimez la face formée par les arêtes que vous venez de placer.

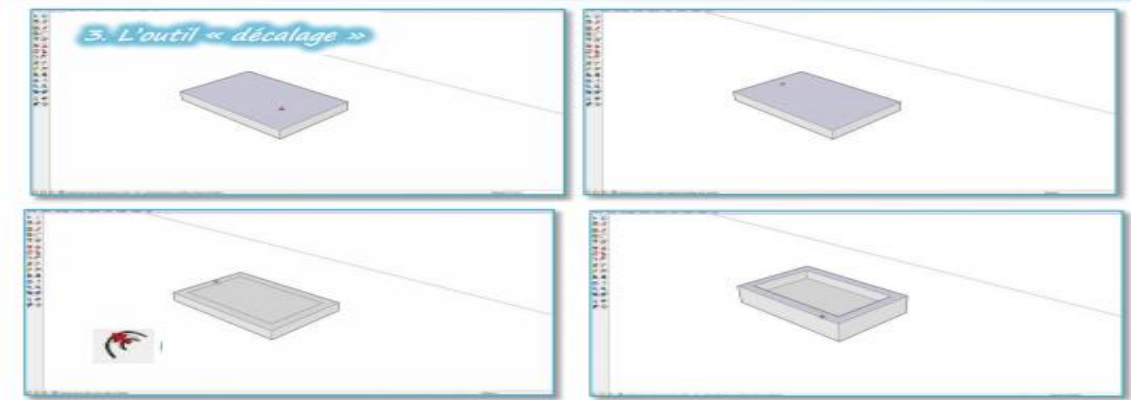


Étape 6 : Procédez de la même manière de l'autre côté pour terminer la création de la toiture.

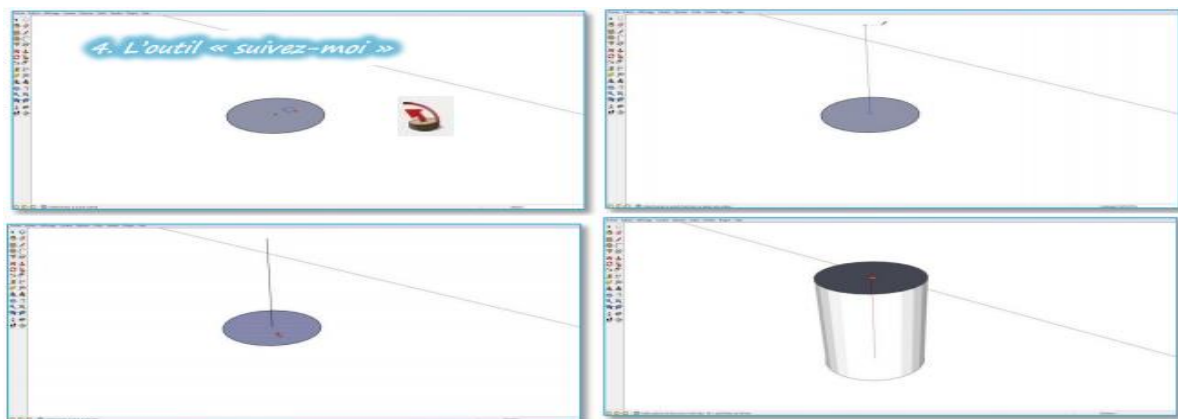
Activité 5 Créer une pyramide en utilisant l'outil ligne et pousser/tirer et déplacer



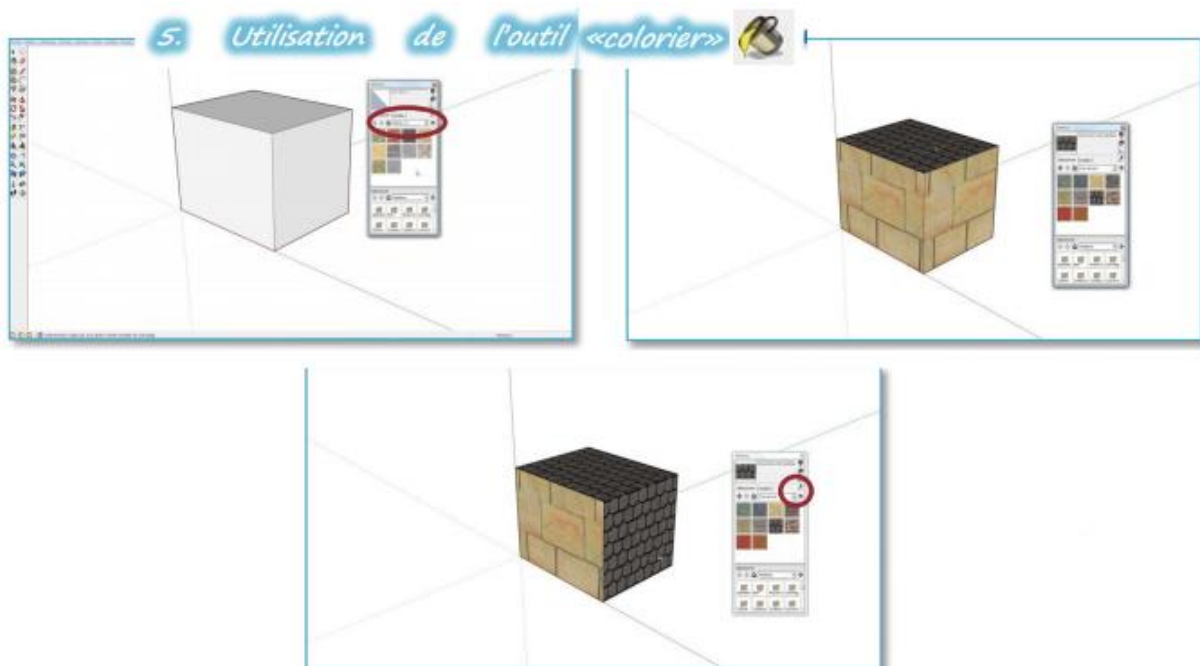
Activité 6 Créer l'objet suivant en utilisant l'outil décaler



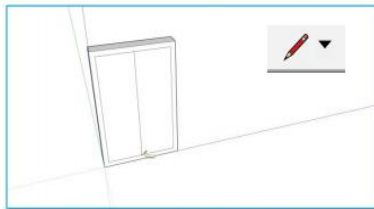
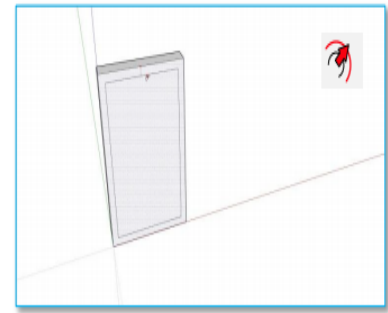
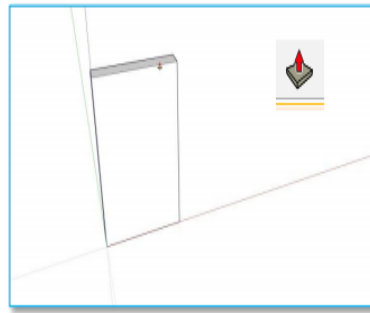
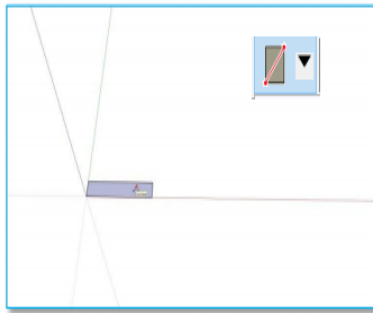
Activité 7 Créer une sphère en utilisant l'outil suivez moi



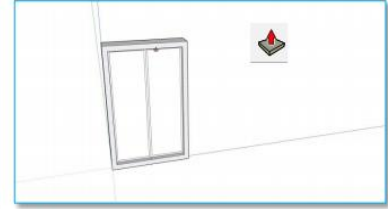
Activité 8 Créer une sphère en utilisant l'outil colorier



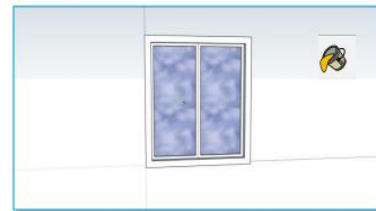
Application1 : Créer une porte fenêtre.



Étape 4 : Tracez une arête avec l'outil « ligne » à partir du milieu de l'arête dupliquée, en partant du haut.

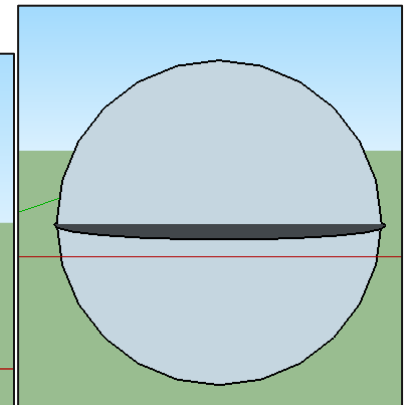
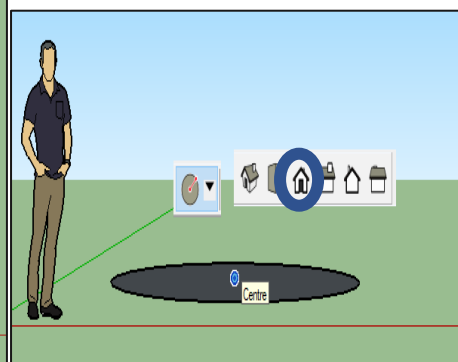
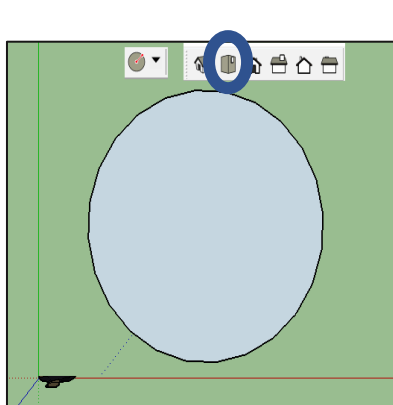


Étape 6 : Sélectionnez l'outil « pousser/tirer » et ajoutez du volume sur le cadre et les vitres.

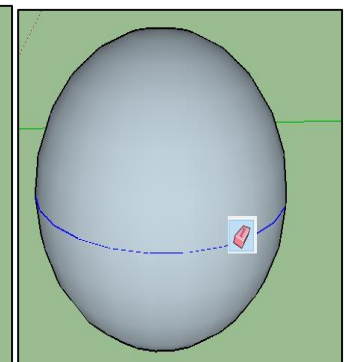
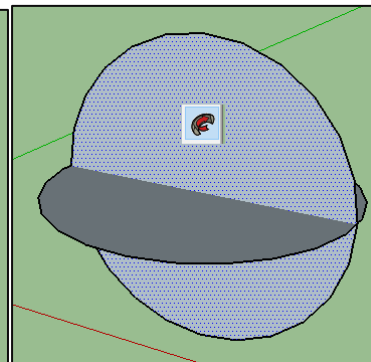
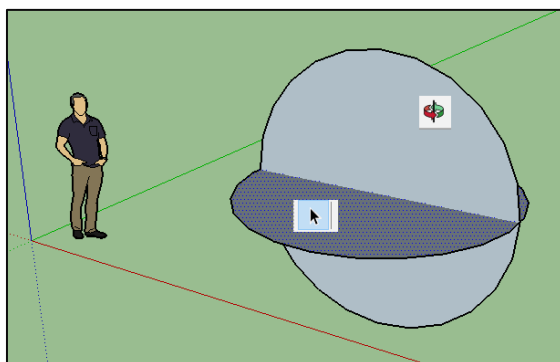


Étape 7 : Sélectionnez l'outil « colorier » pour créer un effet translucide aux vitres.

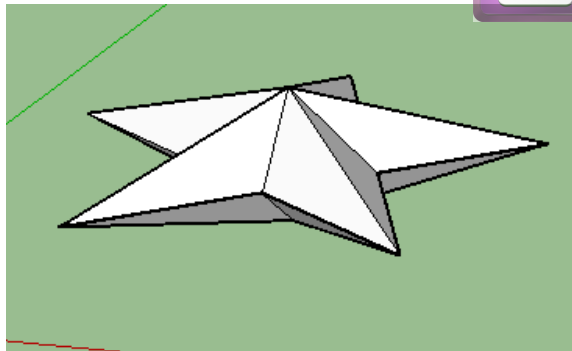
Application 2 : Dessiner une sphère


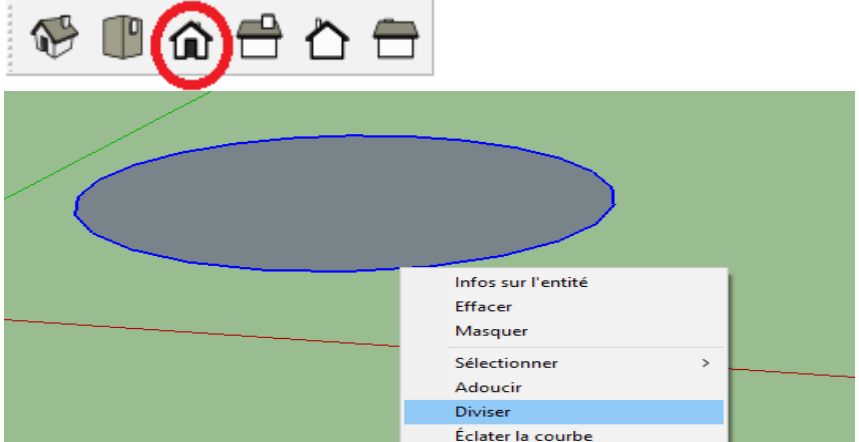
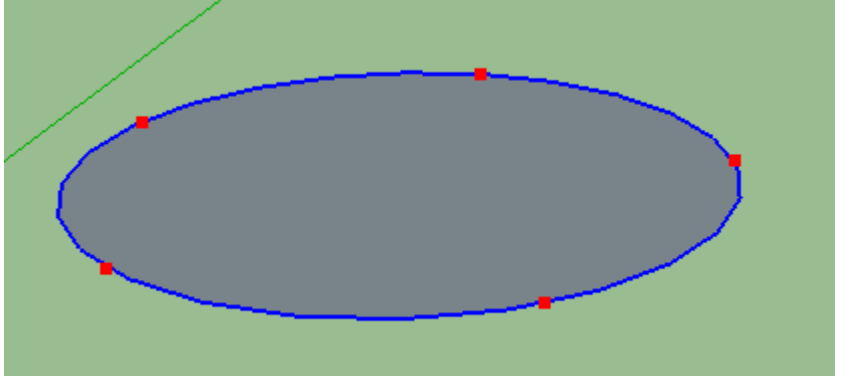

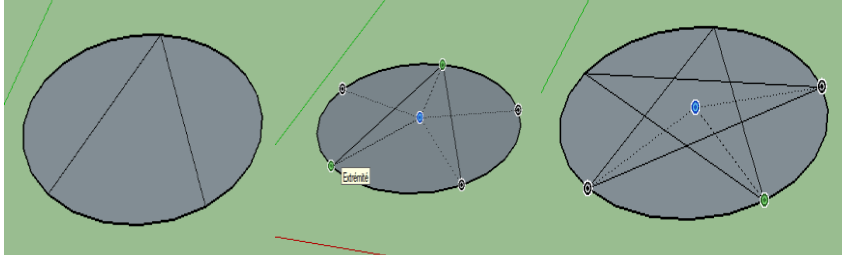

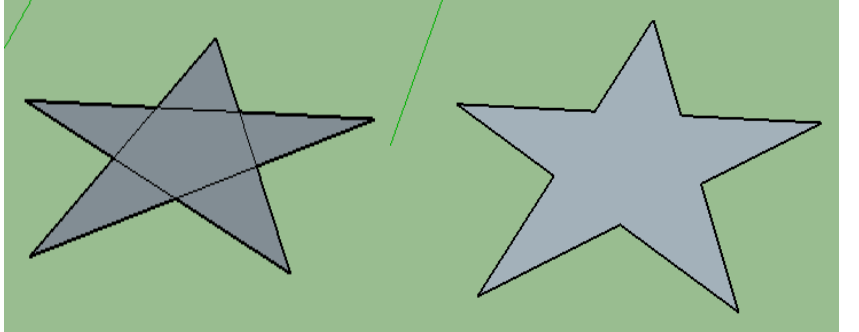



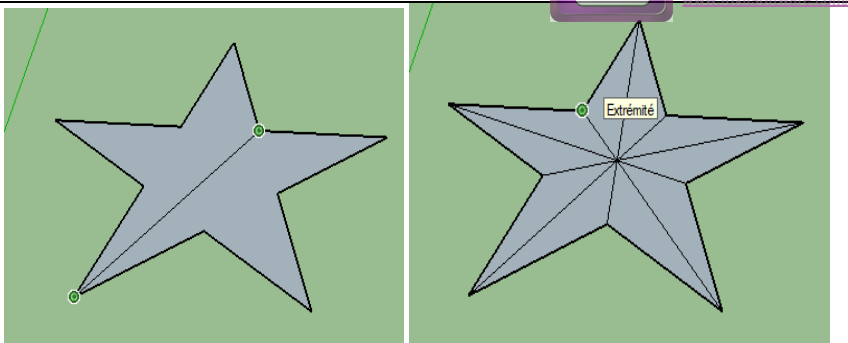

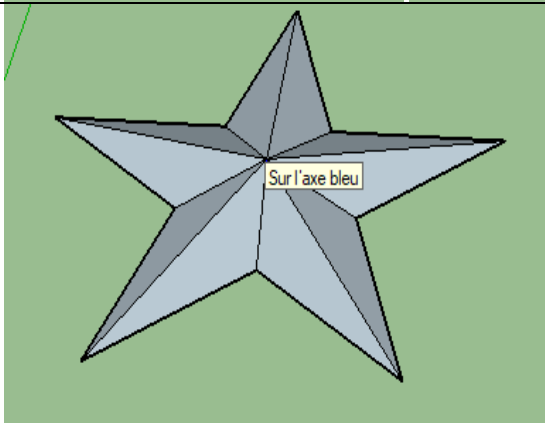
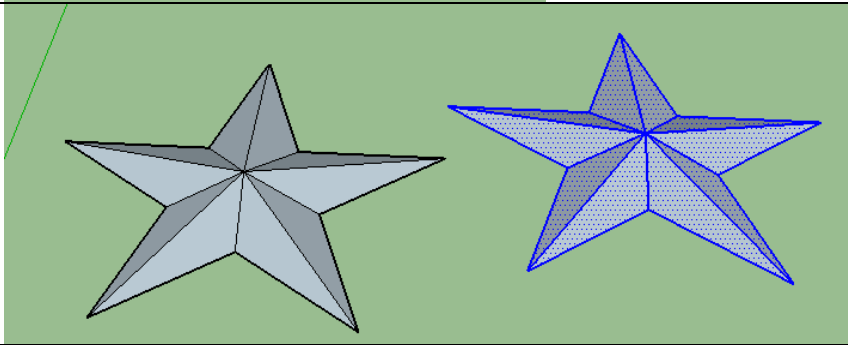
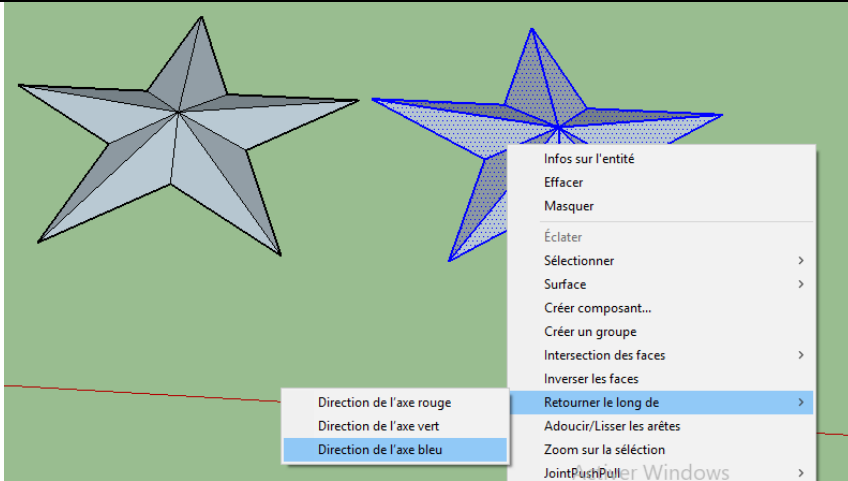
Chercher le centre



Application 3 : Dessiner une étoile



Etapas	Aperçu
<p>1. Dessiner un cercle avec l'outil</p> <p>« Cercle » </p> <p>Diviser le cercle en 5 segments → bouton droit de la souris → « Diviser »</p>	
<p>2. Maintenir la souris enfoncée et la déplacer sur le cercle jusqu'à avoir 5 segments puis lâcher la souris</p>	
<p>3. Joindre les points en utilisant l'outil « Ligne » </p>	
<p>4. Supprimer les parties surplus et les arêtes avec l'outil « Effacer » </p>	

<p>5. Ajouter l'outil ligne  pour ajouter des lignes sur l'étoile, pour marquer le milieu, comme suit :</p>	
<p>6. Avec l'outil « Déplacer » , faire déplacer le point du milieu de l'étoile vers le haut (sur l'axe bleu). NB : Pour avoir l'axe bleu cliquer sur la flèche du haut du clavier</p>	
<p>7. Copier l'objet : sélectionner l'objet (3 clics) puis un contrôle + c puis un contrôle +v enfin placer le nouveau objet et valider avec un entrée</p>	
<p>8. Sélectionner la nouvelle étoile et la faire retourner le long de direction de l'axe bleu</p>	
<p>9. Sélectionner tout l'objet (3 clics) puis choisir la commande «Inverser les faces » du menu contextuel (bouton droit de la souris)</p>	