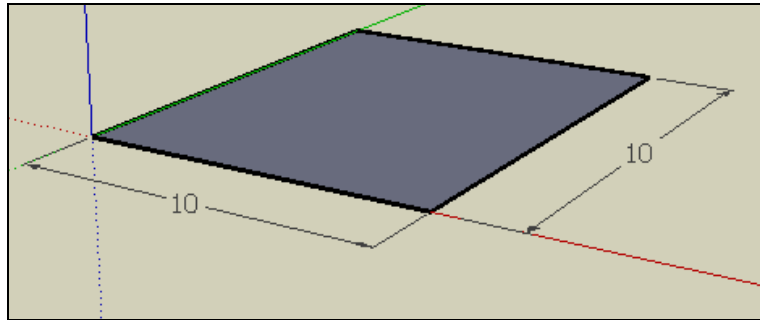


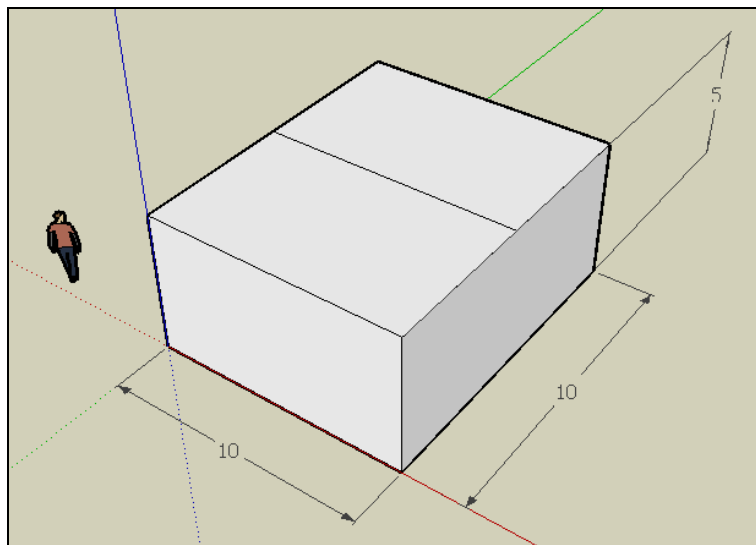
SKETCHUP - TP1 Maison

Pour changer les unités : Fenêtres > Préférences > Modèle type > Mètre (système métrique) - 3D

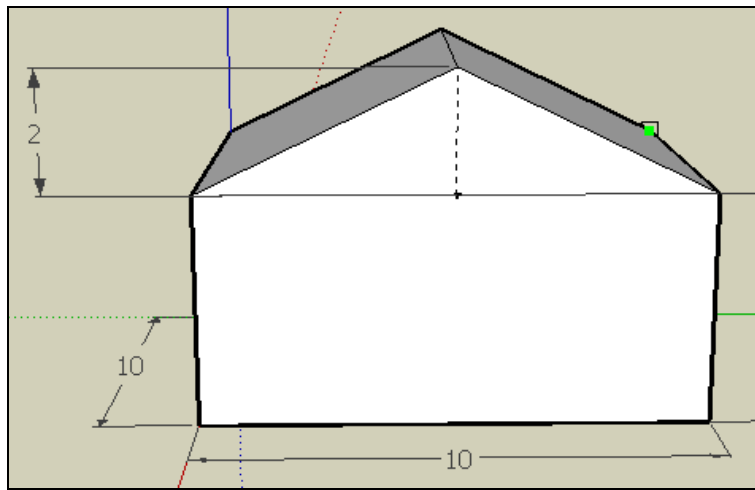
1. **Tracer un Carré** (l'apparition d'une ligne diagonale en pointillé dans le rectangle que vous êtes en train de tracer vous indique que la figure tracée est un carré). Saisir au clavier 10 ;10 pour faire un carré de 10m



2. **Extruder le carré vers le haut**
Coter la hauteur : 3,5 m (voir menu distance en bas à droite)
3. **Tracer une ligne sur le milieu** (l'infobulle « Point du milieu » vous aide à centrer la ligne)



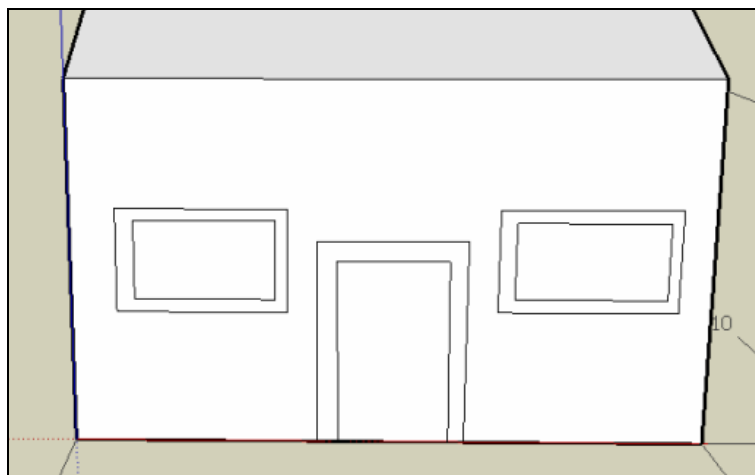
4. **Créer le toit**
Cliquer sur la ligne, tirer-là vers le haut tout en appuyant sur la touche fléchée vers le haut
Continuer à tirer jusqu'à atteindre la hauteur souhaitée (hauteur du toit : 2 m)



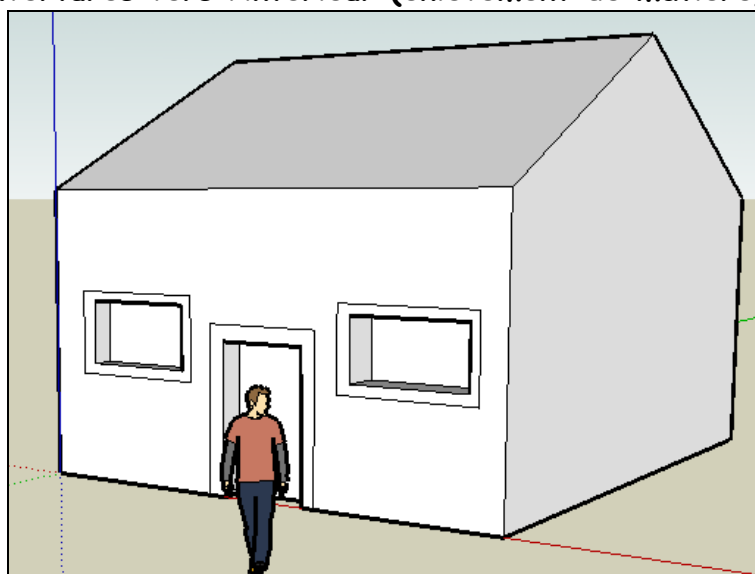
5. **Faire pivoter la maison pour voir la face avant**

Cliquer sur l'icône « Zoom étendu »

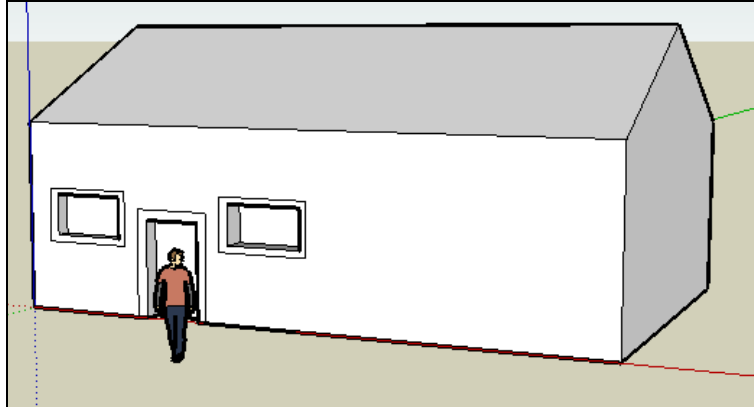
Dessiner une porte et deux fenêtres (double trait) : se baser par rapport à la hauteur du personnage



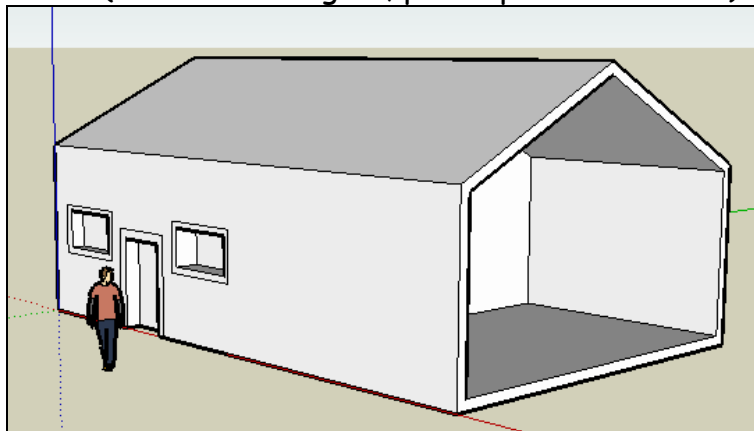
6. **Extruder les ouvertures vers l'intérieur (enlèvement de matière)**



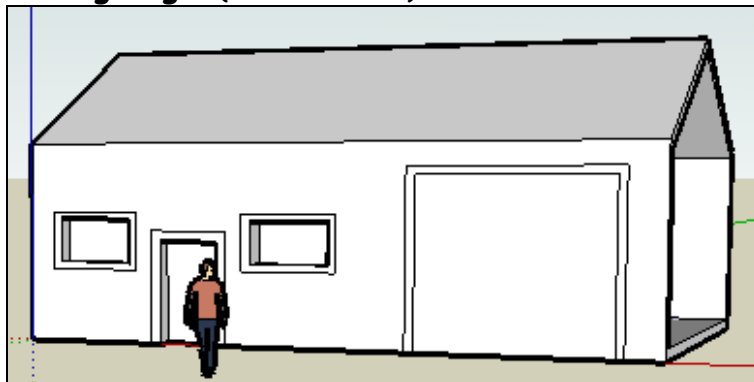
7. Extruder la maison sur le côté droit (doubler la largeur)



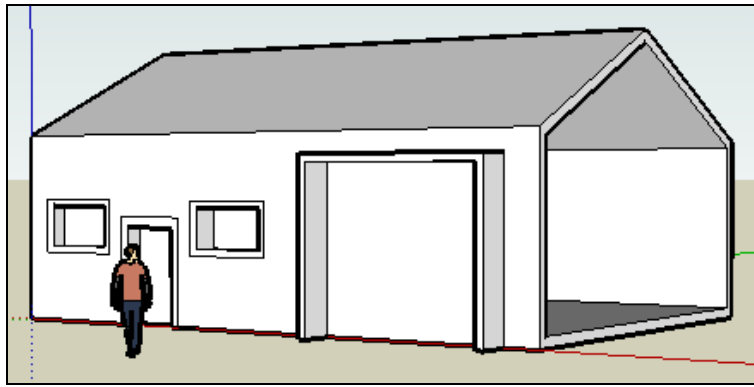
8. Créer un abri voiture (icône « décalage », puis « pousser-tirer »)



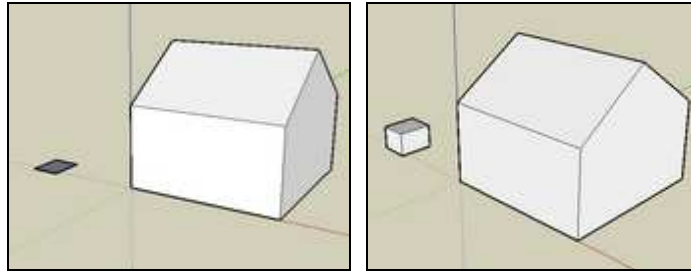
9. Dessiner la porte du garage (double trait)



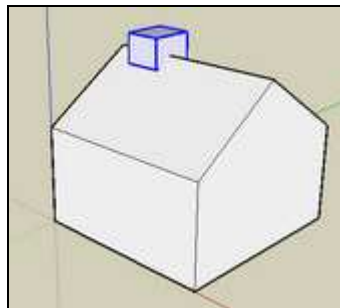
10. Extruder le tableau de la porte vers l'avant



11. Tracer un rectangle à côté du dessin. Extruder le rectangle vers le haut



12. Cliquer 3 fois rapidement sur le volume créé pour le sélectionner.
Déplacer cette forme sur le toit pour obtenir la cheminée.



13. Colorier les différents éléments :

- Faces extérieures de la maison : menu « pierre »
- Toit : menu « couverture »
- Vitres : menu « translucide »
- Portes : menu « persiennes »



13. Tracer un grand rectangle autour de la maison
Colorier ce rectangle : menu « couvre-col »

