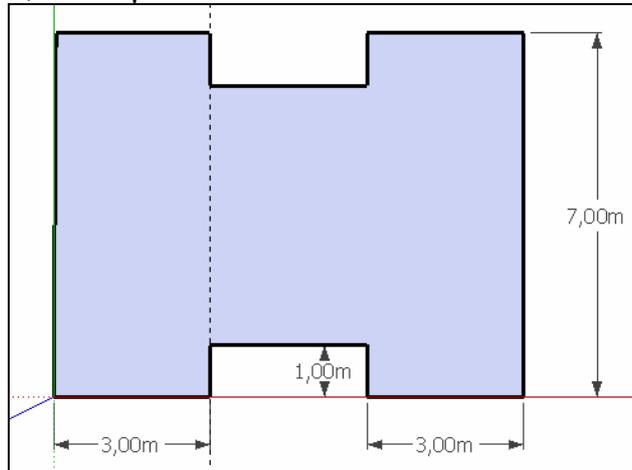
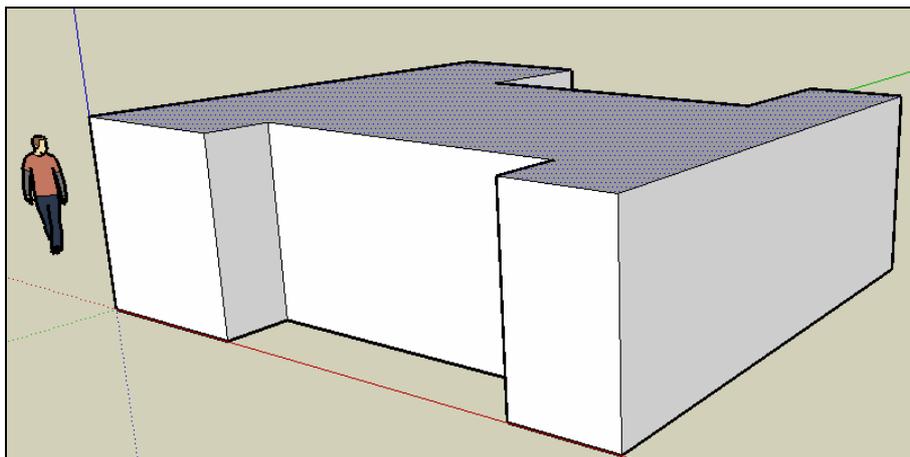


SKETCHUP - TP2 Maison

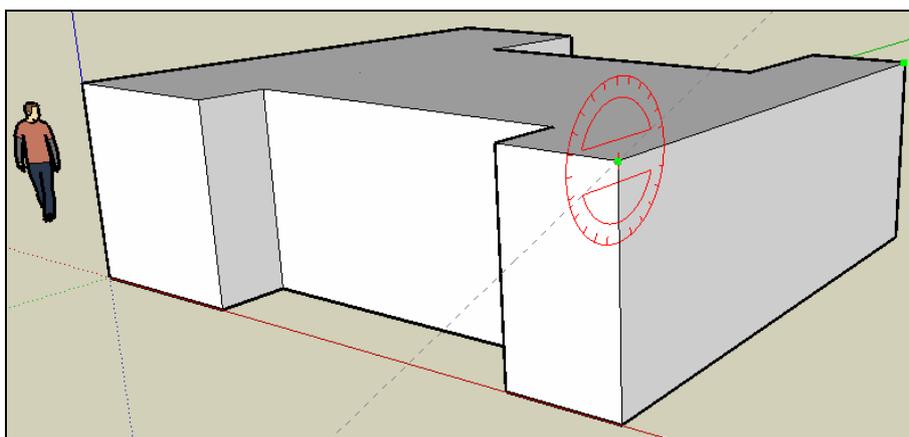
1. Tracer le contour de la maison à l'aide de l'outil ligne (la surface devient bleue lorsque le polygone est fermé). Pour plus de facilité, utiliser la vue de dessus.



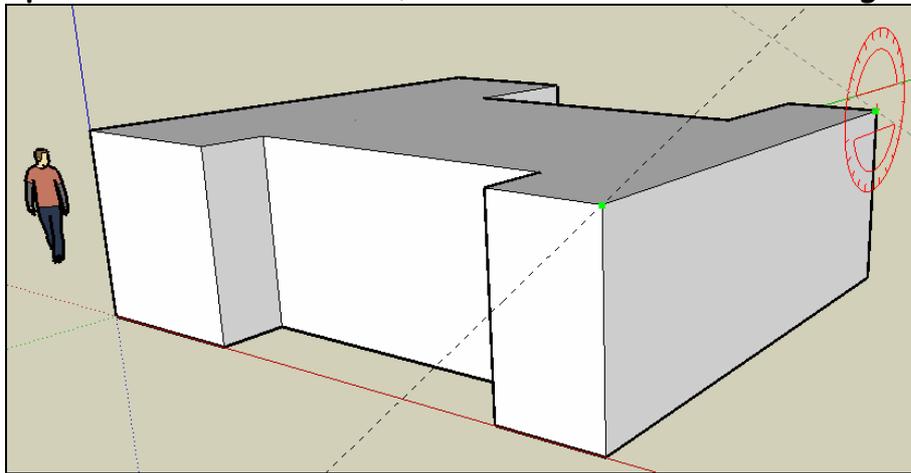
2. Extruder la surface créée vers le haut



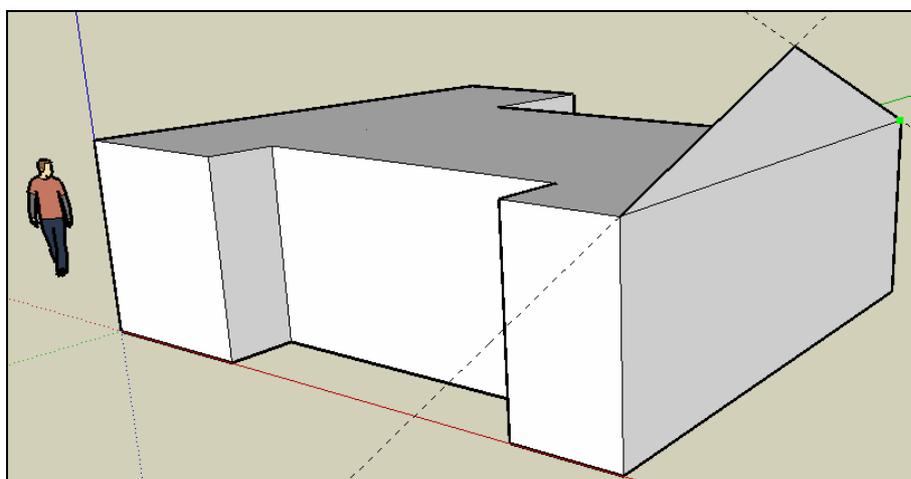
3. Placer l'outil sur un coin de la maison (voir dessin)
Déplacer le point sur l'extrémité opposé et cliquer.
Faire pivoter la droite jusqu'à obtenir 20° (en bas à droite de l'écran) ou saisir au clavier le nombre 20.



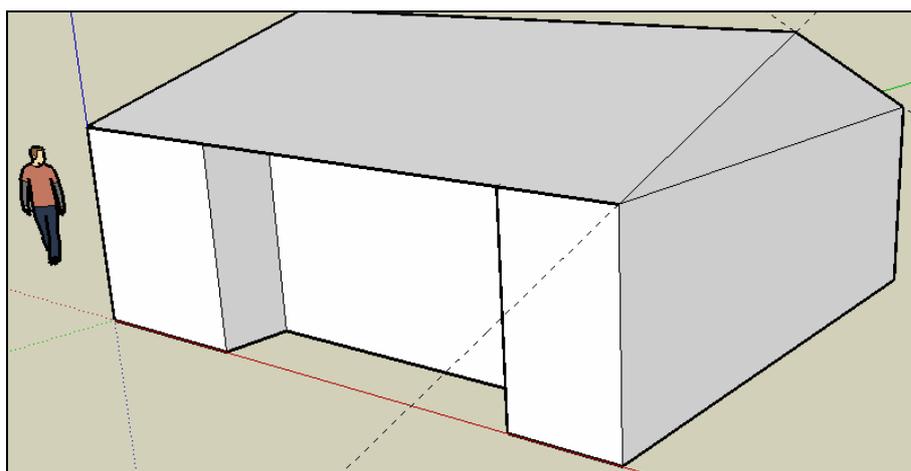
4. Renouveler l'opération de l'autre côté, de manière à créer un triangle



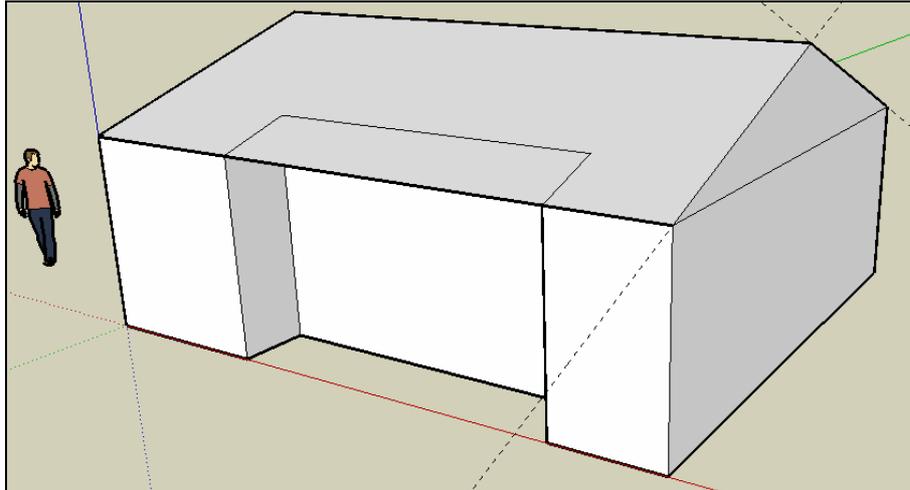
5. Tracer 2 lignes par dessus les axes précédents (un triangle bleu se crée)



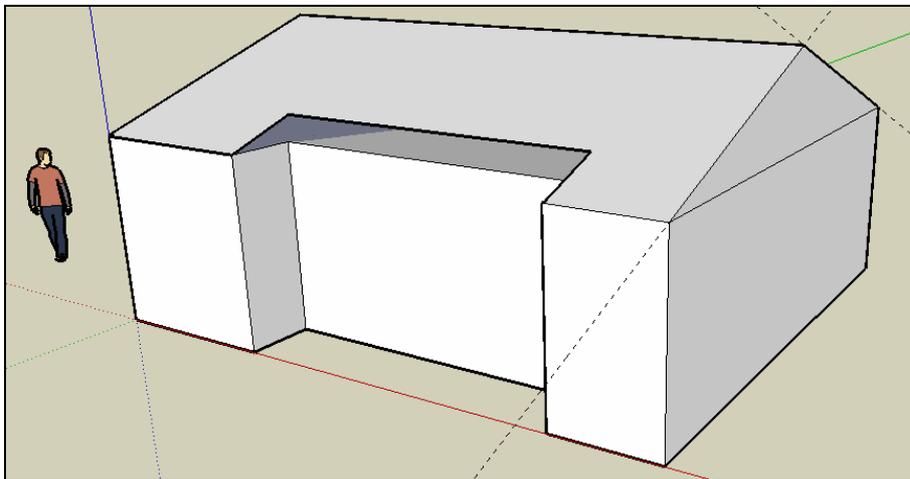
6. Extruder le toit sur toute la largeur de la maison



7. Avec l'outil rectangle, tracer la découpe de la toiture



8. Effacer la partie avant de la toiture (touche SUPPR et gomme)

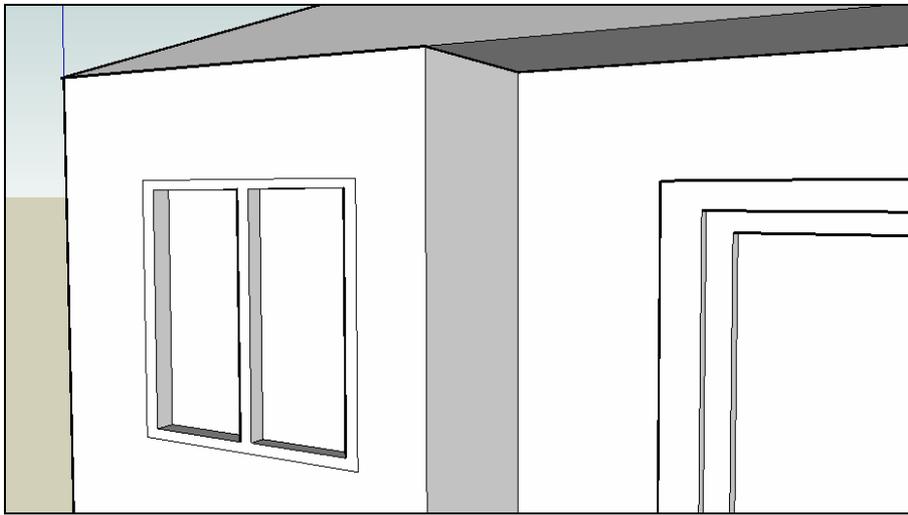


9. Cliquer sur l'icône « Zoom étendu »

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

Vous pouvez aussi utiliser les composants (Menu Fenêtre - Composants - Architecture)

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



10. Créer des ouvertures (portes, baies, fenêtres) sur les 4 faces de la maison



11. Peindre les différents éléments de la maison

- Faces extérieures de la maison : bardage blanc » dans l'onglet « Briques et revêtements »
- Toit : menu « couverture-toit bardeaux variables » dans l'onglet « Couverture »
- Vitres : menu « translucide »
- Portes : menu « persiennes »



12. Ajouter quelques arbres et une voiture. Attention à l'implantation des arbres



13. Activer le menu « Ombre » puis la barre d'outils Ombres (menu « Affichage »).
Faire varier les mois et les heures.

La baie vitrée sur la vue de face doit être ensoleillée de 10h à 17h tous les mois de l'année.