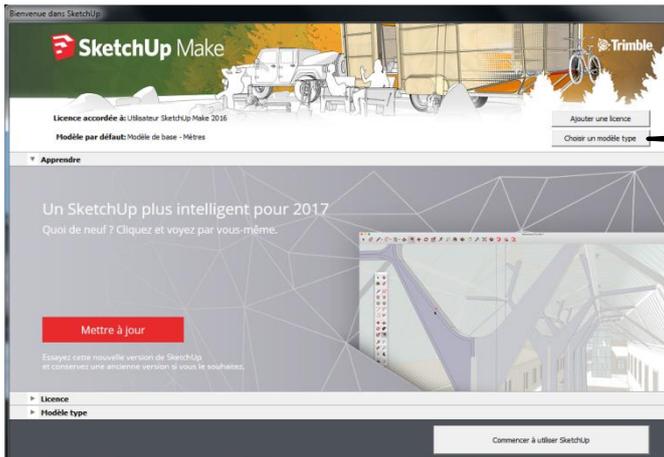


SketchUp

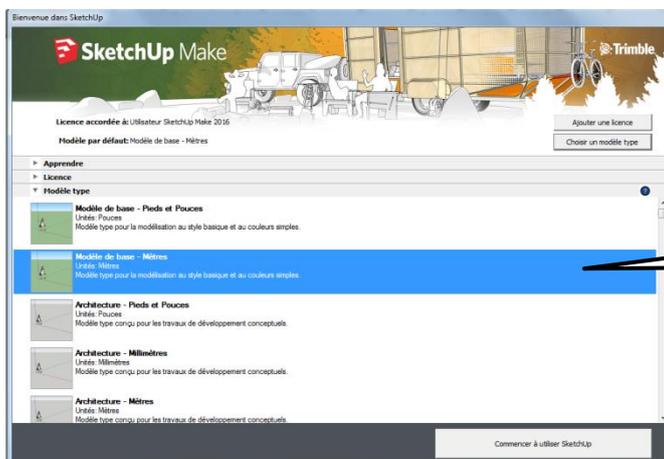
Logiciel de modélisation 3D



1. Cliquer sur l'icône Sketchup 2016.

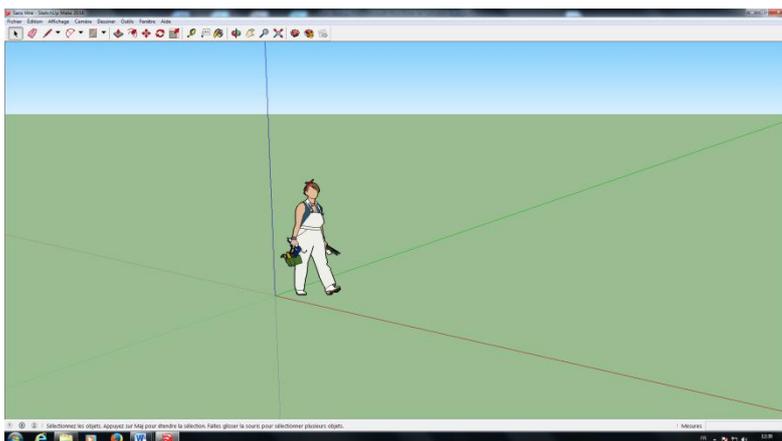


2. Choisir un modèle type.



3. Sélectionner **le modèle** selon votre besoin (ici modèle de base – Mètres).

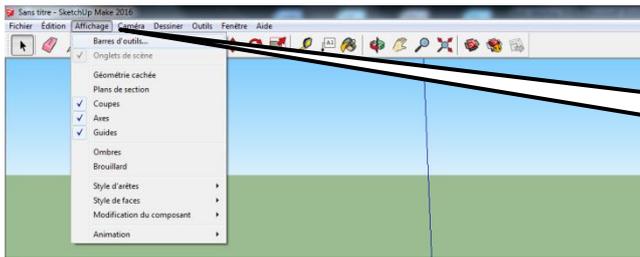
4. Cliquer sur « commencer à utiliser Sketchup ».



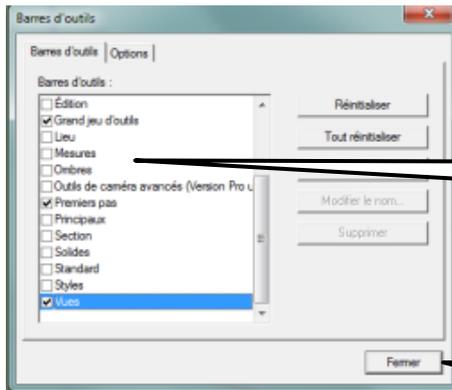
Fenêtre de Sketchup

Avant de commencer à utiliser Sketchup, vous devez installer 2 choses :

- Les différentes vues
- Le grand jeu d'outils

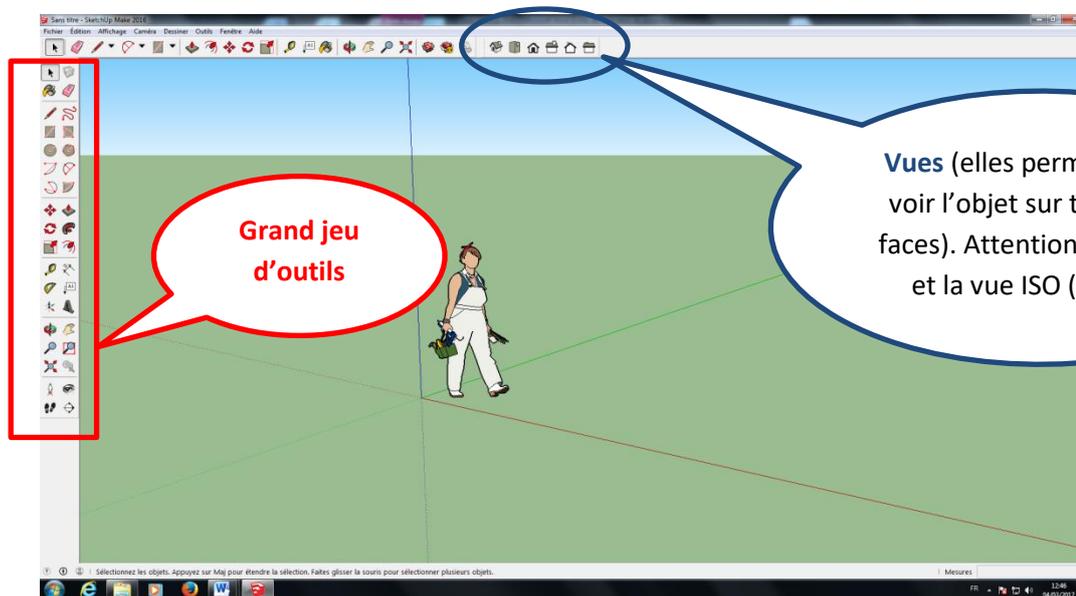


5. Cliquer sur le menu « **Affichage** » et choisir « Barres d'outils.... »



6. Sélectionner « **Grand jeu d'outils** » et « **Vues** ».

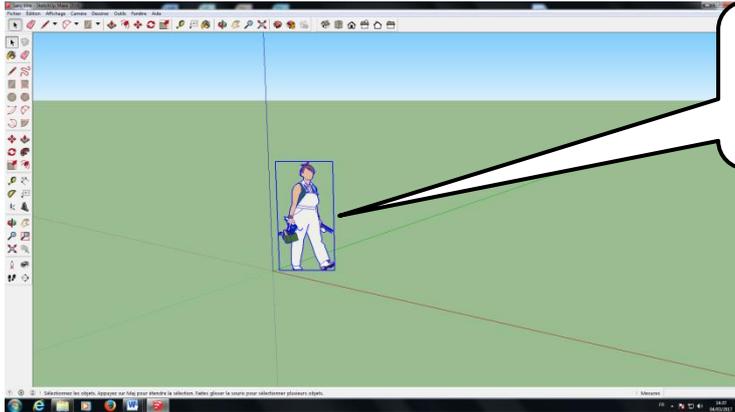
7. Cliquer sur « Fermer ».



Grand jeu d'outils

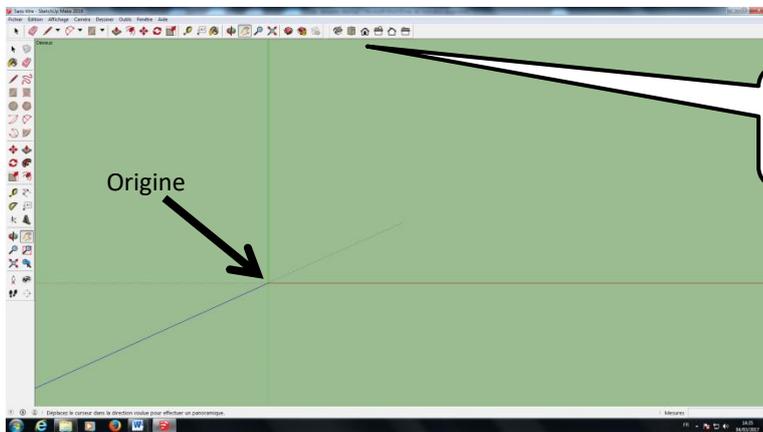
Vues (elles permettent de voir l'objet sur toutes ces faces). Attention la 1^{ère} vue et la vue ISO (vue 3D)

A. Supprimer le personnage.



Vous pouvez supprimer le personnage qui sert d'échelle ci-nécessaire. Le sélectionner et appuyer sur la touche « suppr » du clavier.

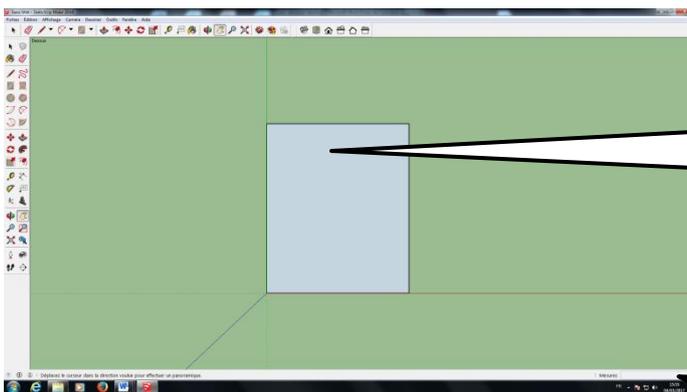
B. Dessiner des formes géométriques avec précision



1. Se mettre en « **vue de dessus** » pour commencer votre travail.

Les 3 axes de couleurs montrent les 3 dimensions du dessin.

Exemple : créer un parallélépipède rectangle de 5 mètres de largeur, 6 mètres de longueur et 2 mètres de hauteur.



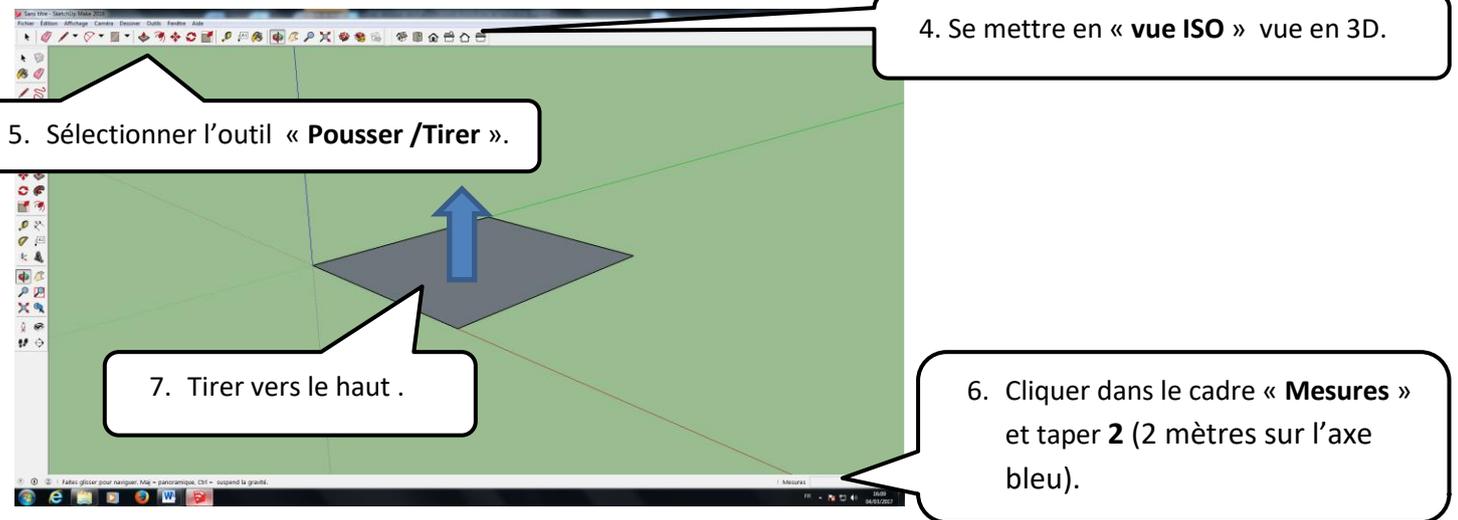
2. Sélectionner l'outil « **rectangle** » dans le menu.
A partir de l'origine tracer le rectangle.

3. Cliquer dans le cadre « **Mesures** » et taper **5;6** puis taper entrée pour valider (vous venez de créer un rectangle de 5m sur l'axe rouge et de 6m sur l'axe vert).



Nota : Penser à utiliser l'outil mètre pour vérifier vos mesures (il s'utilise comme un vrai mètre, en partant d'un bord à un autre bord et vous donne la mesure.

Cet outil permet aussi de tracer des traits de construction en pointillés.



Résultats de la création de l'objet

