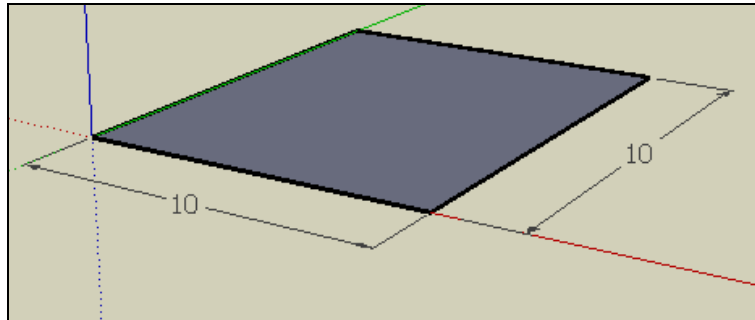


SKETCHUP - TP1 Maison

Pour changer les unités : 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).

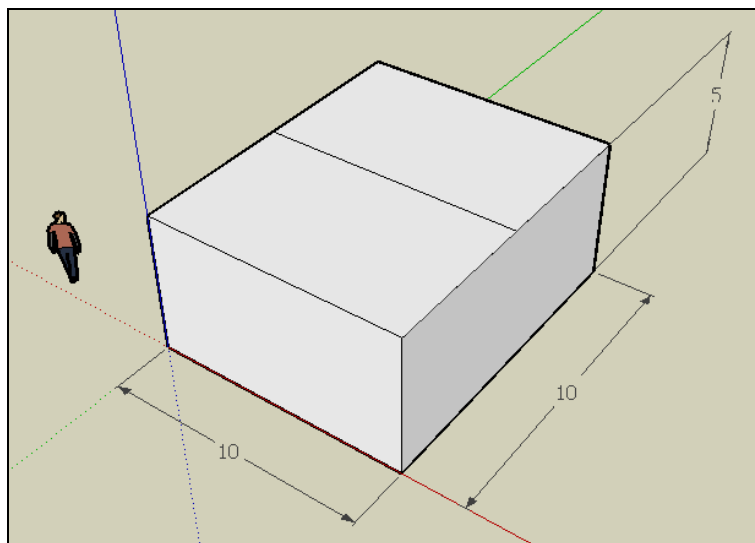
Coter ce carré 10 x 10 m



2. **Extruder le carré vers le haut**

Coter la hauteur : 5 m

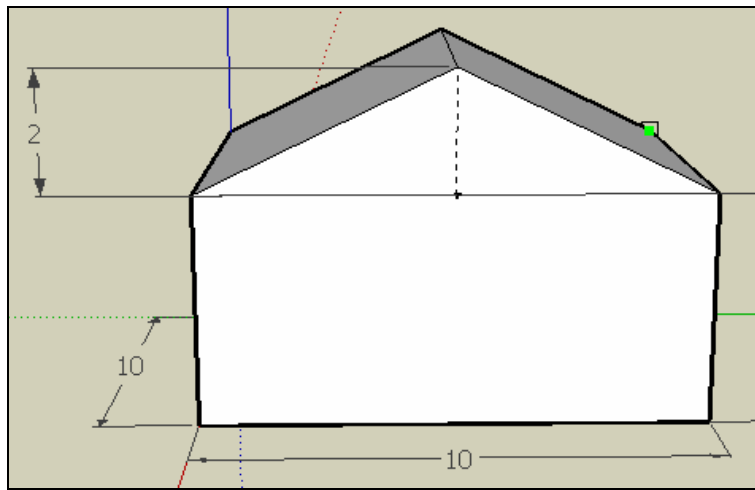
3. **Tracer une ligne sur le milieu** (l'infobulle « Point du milieu » vous aide à centrer la ligne)



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

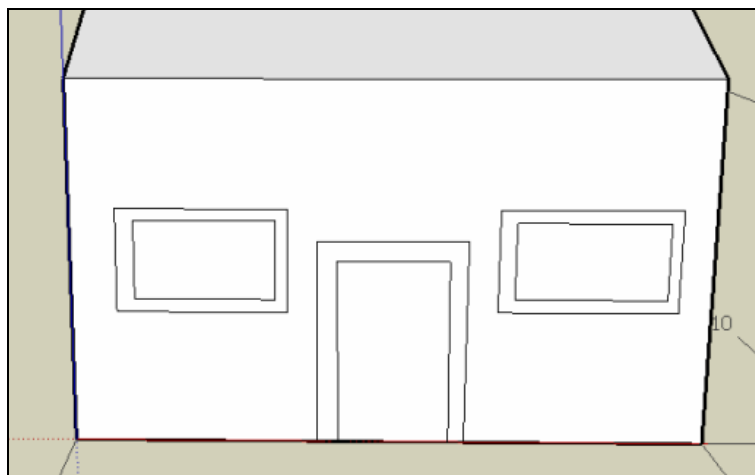
Coter la hauteur du toit : 5 m



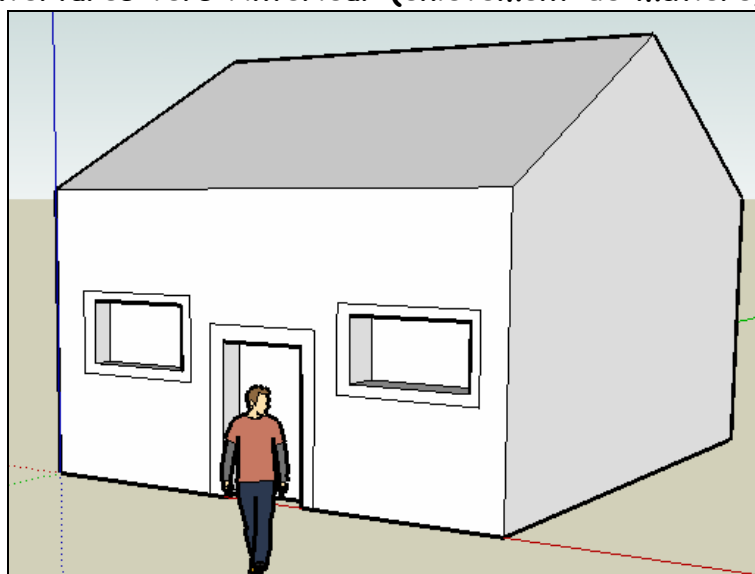
5. **Faire pivoter la maison pour voir la face avant**

Cliquer sur l'icône « Zoom étendu »

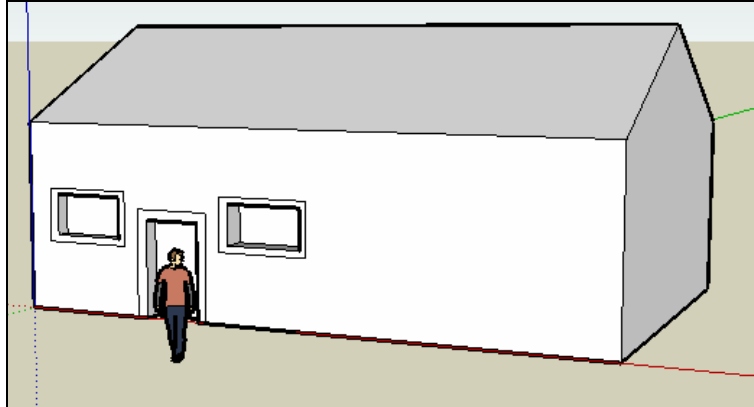
Dessiner une porte et deux fenêtres (double trait) : se baser par rapport à la hauteur du personnage



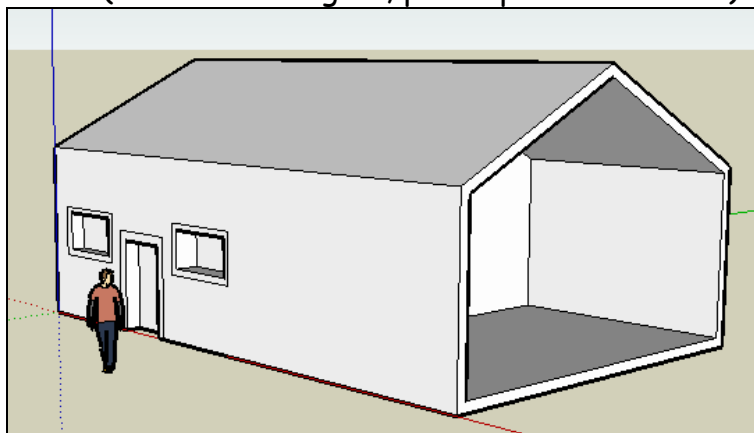
6. **Extruder les ouvertures vers l'intérieur (enlèvement de matière)**



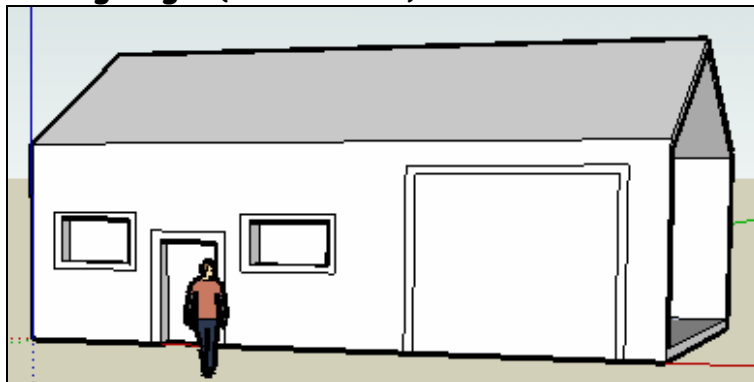
7. Extruder la maison sur le côté droit (doubler la largeur)



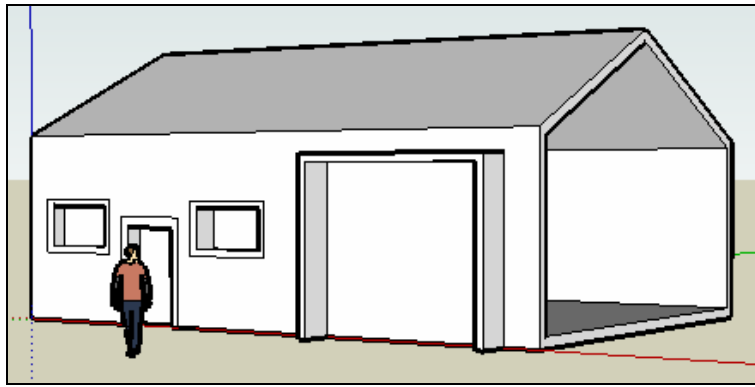
8. Créer un abri voiture (icône « décalage », puis « pousser-tirer »)



9. Dessiner la porte du garage (double trait)

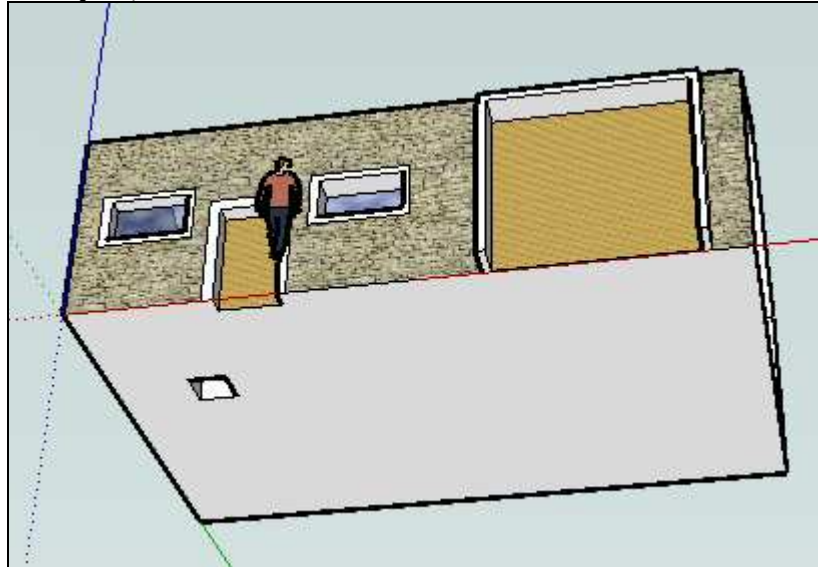


10. Extruder le tableau de la porte vers l'avant



11. Tracer sous la maison un carré

Extruder ce carré jusqu'à obtenir une cheminée



12. 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 »

