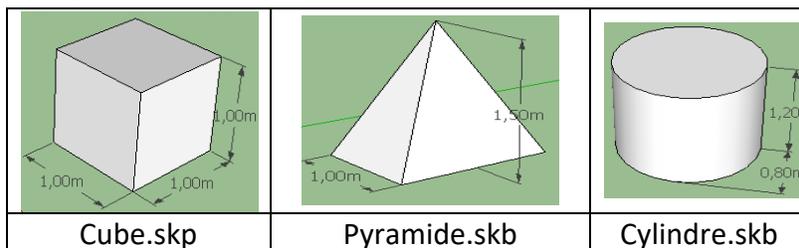


**Objectifs :**

- Utiliser les outils de base de l'interface de **SketchUp**
 - Maîtriser les outils « suivez-moi » et « pousser-tirer »
 - Créer des objets de base (cube, cône, cylindre...)
1. Lancer le logiciel de modélisation 3D **SketchUp**
 2. Choisir un modèle type : Modèle type simple – Mètres.
 3. Vous pouvez supprimer le personnage au centre.
 4. Choisir l'unité : en centimètre (cm),
 5. Essayer de reconnaître les outils dans les barres d'outils (en haut et à gauche), en mettant le numéro de l'outil dans le bon endroit.
 6. Choisir les barres d'outils et les fenêtres nécessaires :

	<ul style="list-style-type: none"> ... Colorier ... Sélectionner ... Effacer ... Créer un composant 		<ul style="list-style-type: none"> ... Zoom ... Orbite ... Panoramique ... Zoom étendu 	
	<ul style="list-style-type: none"> ... Cercle ... Main levée ... Rectangle ... Arc ... Polygone ... Ligne 		<ul style="list-style-type: none"> ... Suivez-moi ... Echelle ... Décalage ... Déplacer ... Pousser/Tirer ... Faire pivoter 	
	<ul style="list-style-type: none"> ... Rapporteur ... Texte 3D ... Repère ... Mètre ... Cotation ... Texte 		<ul style="list-style-type: none"> ... Défilement ... Cliquer-Glisser ... Maj+ Cliquer-Glisser ... Double-Clic 	<ul style="list-style-type: none"> 1-Panoramique 2-Zoom 3-Recentrer 4-Orbit

7. Enregistrer avant de commencer votre travail dans le dossier "D:\1S*\G*\nom_prénom"
8. En utilisant les outils de dessin (rectangle, cercle,..) et les outils « Pousser/Tirer » et « Suivez-moi », modéliser les formes suivantes :



- A) Dessiner la base du volume élémentaire : Sélectionner l'outil rectangle et saisir les dimensions au clavier et cliquer sur «Entrée»
 - B) modifier les matériaux en coloriant la modélisation
9. Exporter le fichier créé au format STL.

