

Google Sketchup-Fiches méthodes.

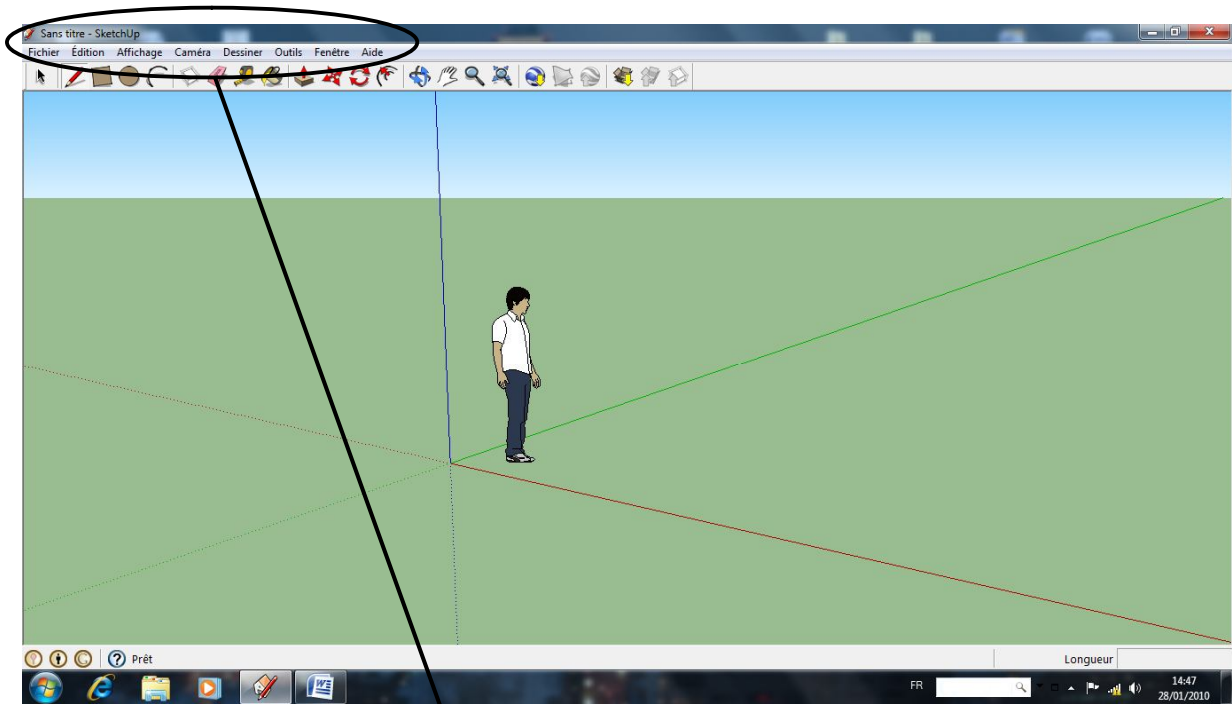
1/Préparation préliminaire.

Si l'on vous demande de choisir le modèle, privilégier **Modèle type simple-Mètres**

Démarrer le programme



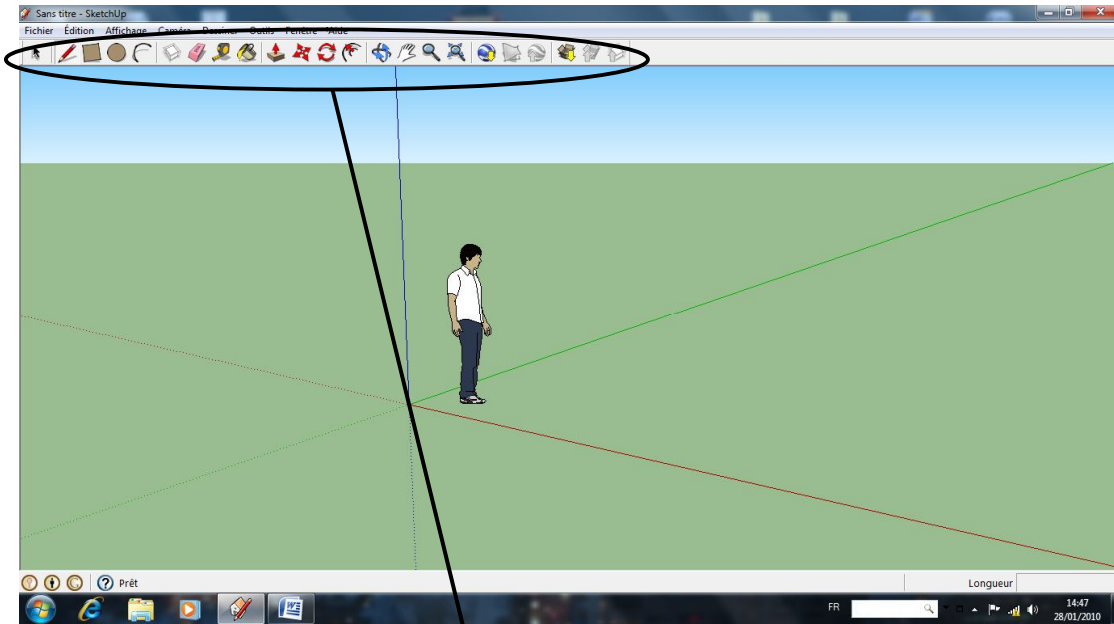
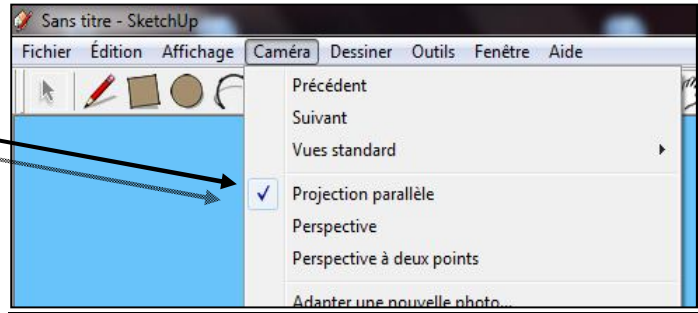
Premier tableau.



Fichier Édition Affichage **Caméra** Dessiner Outils Fenêtre Aide

Choisir **caméra** pour vérifier le type de projection

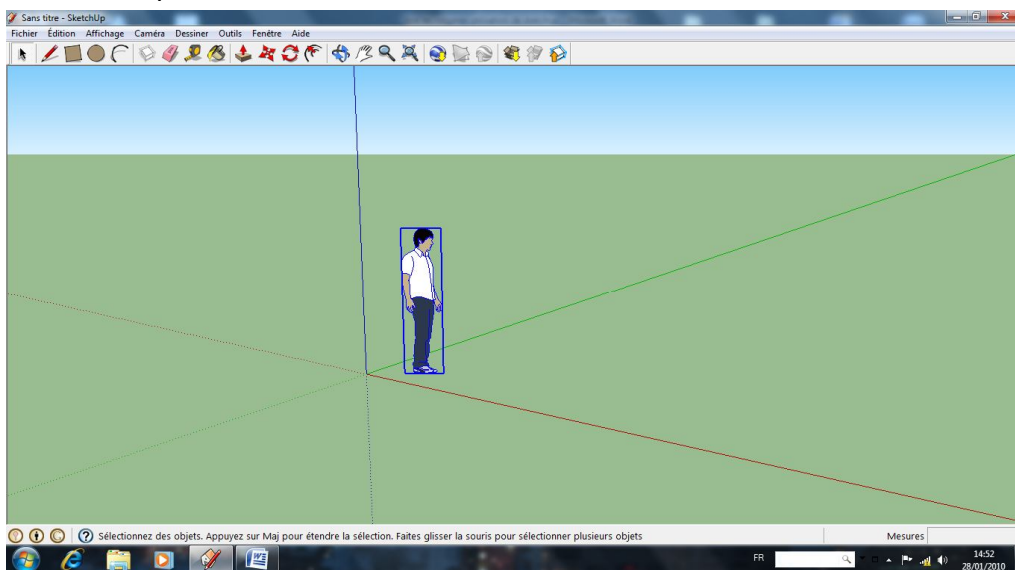
On choisit le mode de projection
(3 possibilités)
➤ Sélectionner :
Projection parallèle



Barre d'outils

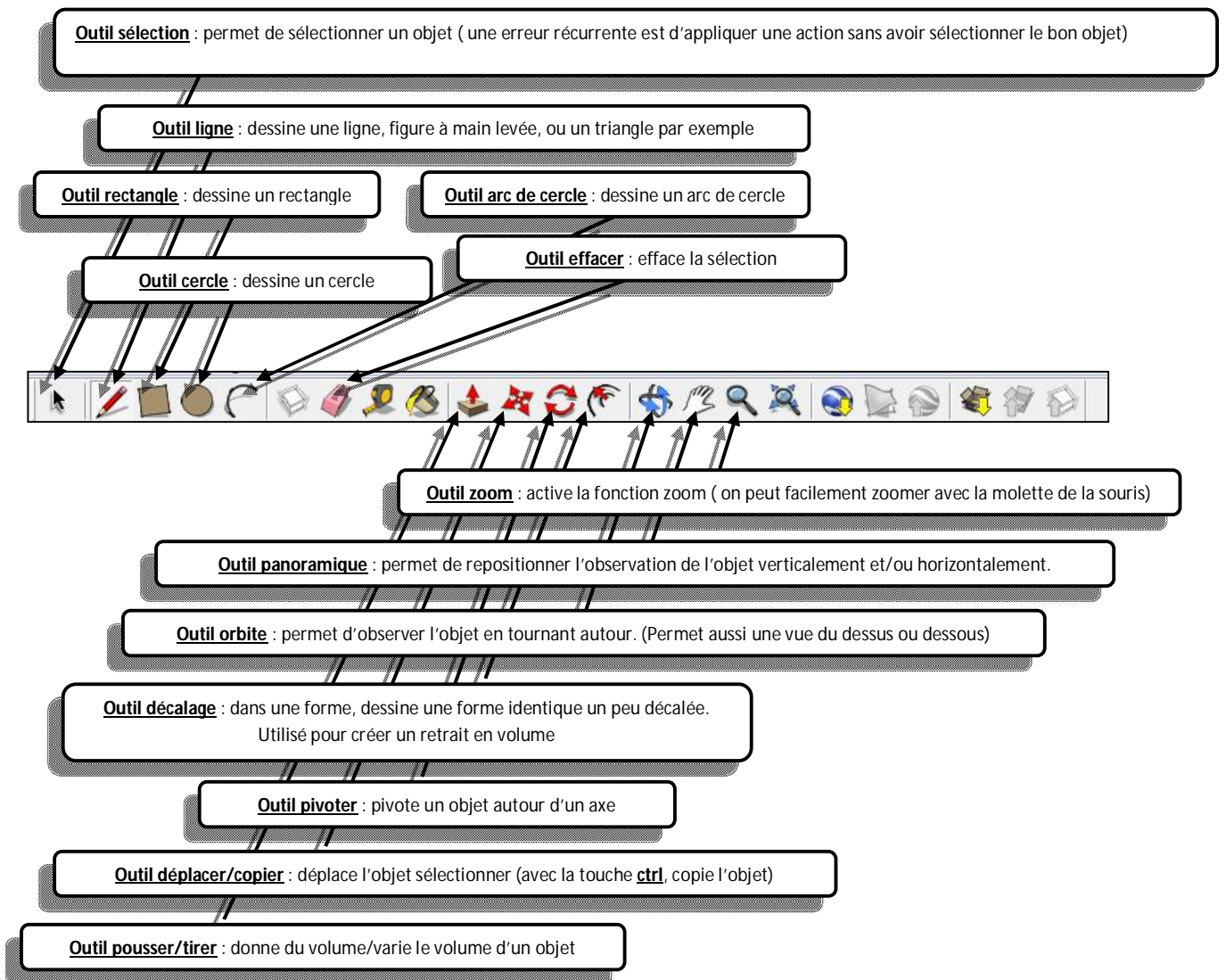


Avec **l'outil sélection**, sélectionner la silhouette.



Il ne reste plus qu'à l'effacer en appuyant sur la touche **Suppr** du clavier. La feuille est prête.

Mémo des premiers outils utilisés en cours



Raccourcis utiles

Ctrl+C *Copier la sélection*

Ctrl+V *Coller la sélection copiée*

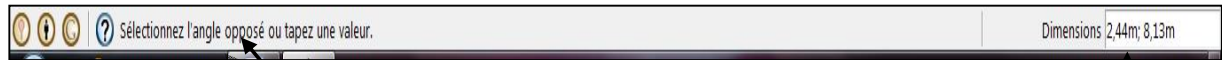
Ctrl+Z *Annuler l'action précédente*

Utilisation des cotations

➤ Pour des mesures imposées dans des figures :

Dessiner la forme sans la valider par le dernier clic.

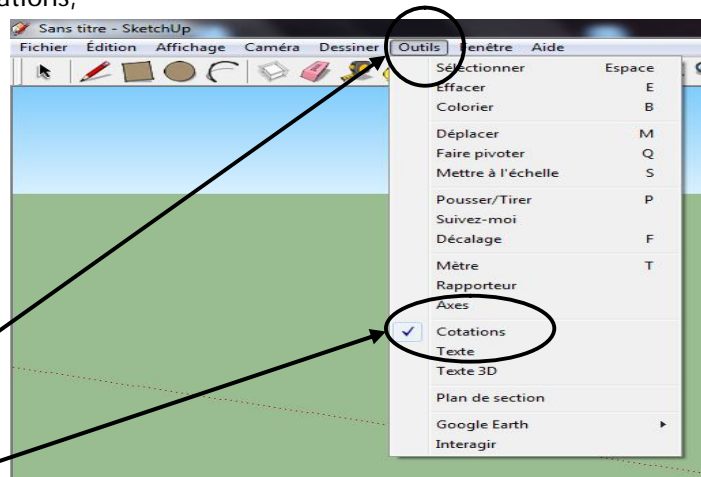
En bas de l'écran,



Ici des indications utiles pour vous guider sur les actions.

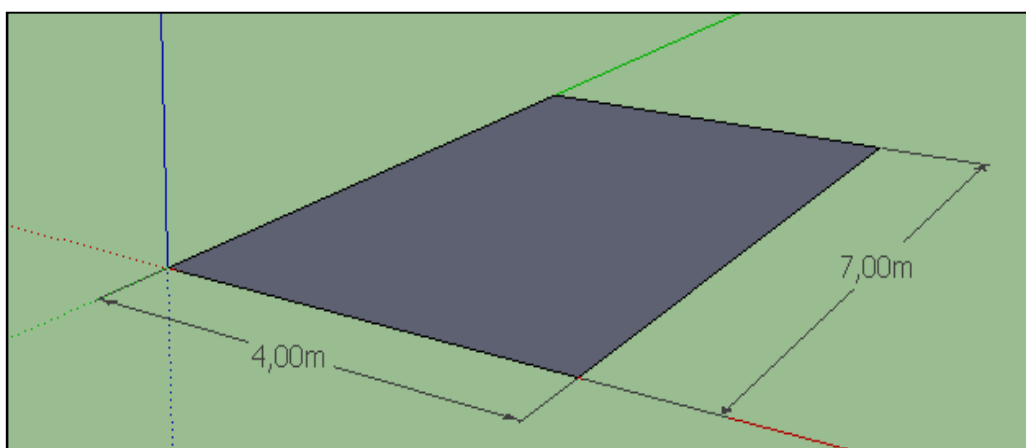
Taper en conservant la forme, les mesures voulues puis entrée : elles s'affichent dans cette case.

➤ Pour faire apparaître les cotations,




Sélectionner Outils Cotations:

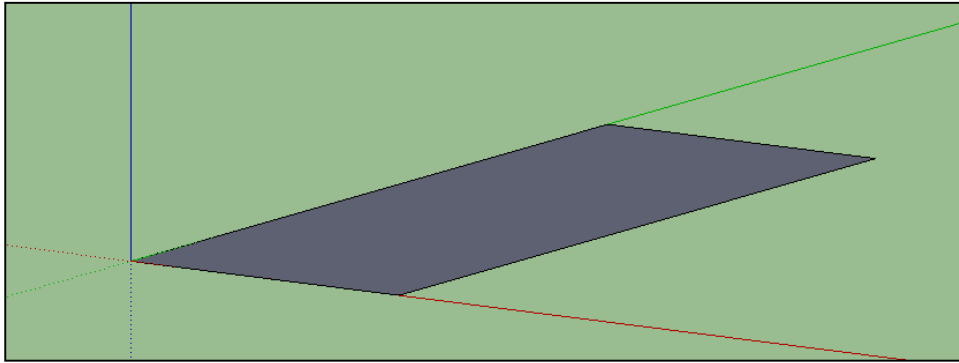
Il ne reste qu'à sélectionner la longueur à coter et étirer dans le sens d'apparition de la cotation :



2/Les 6 solides usuels.

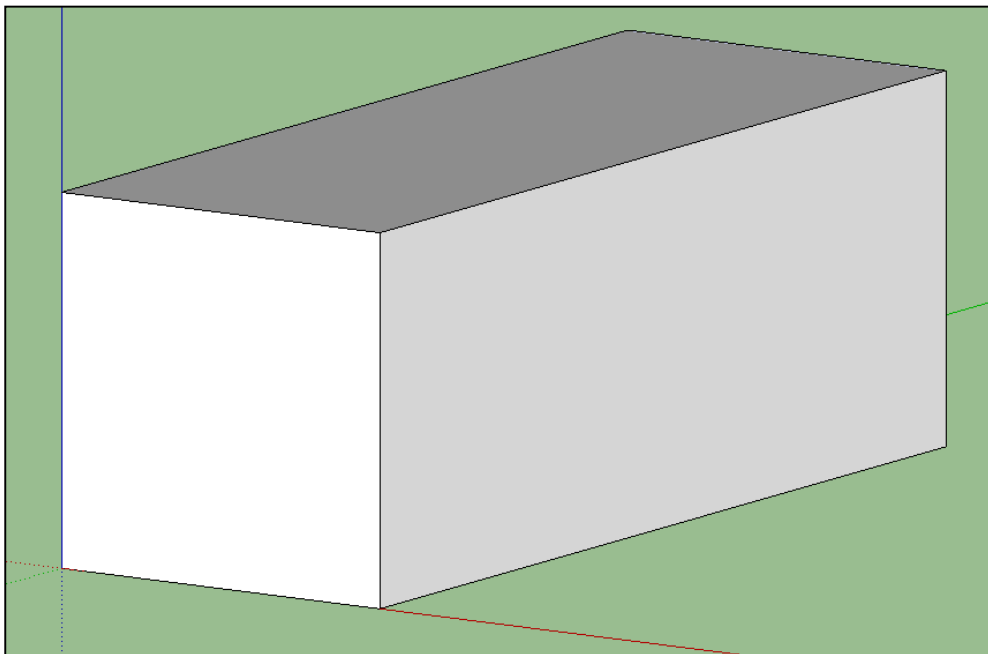
Le parallélépipède rectangle.

- Dessiner un rectangle avec l'outil rectangle 




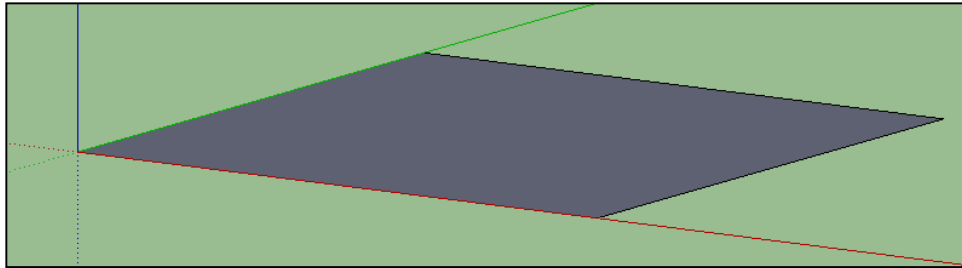
- Sélectionner la surface du rectangle avec l'outil sélection 


- Avec l'outil pousser/tirer , former le volume




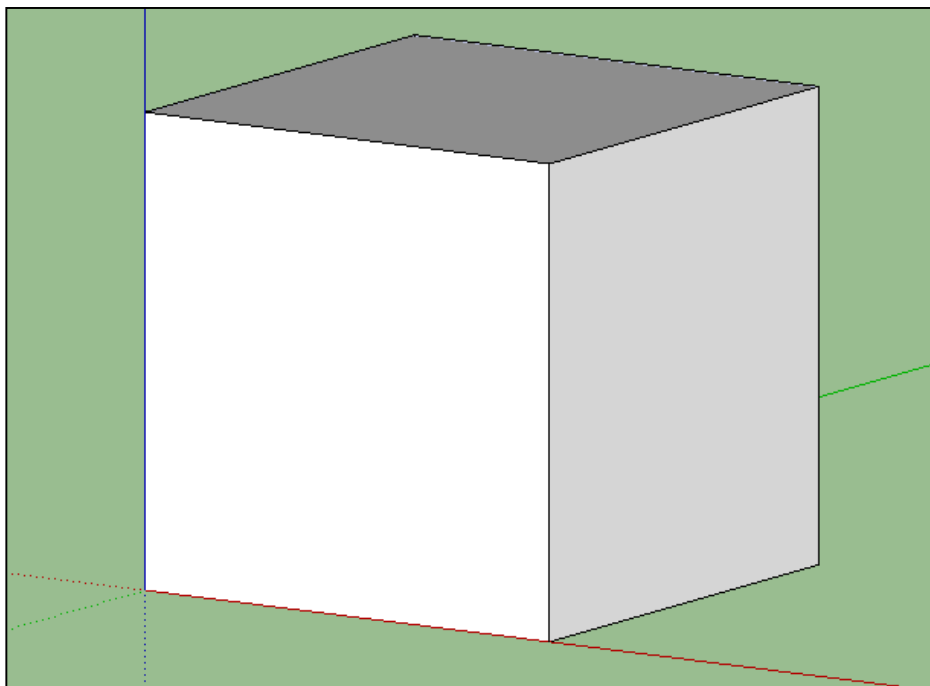
Le cube.

- Dessiner un carré avec l'outil **rectangle** 




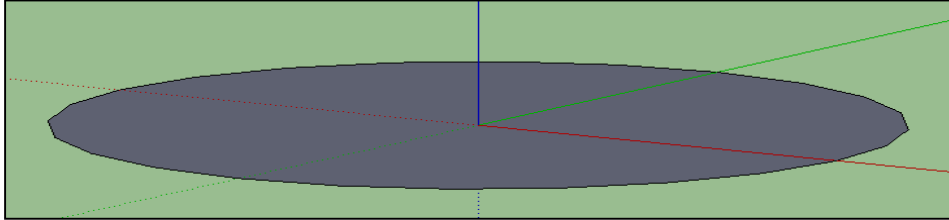
- Sélectionner la surface du carré avec l'outil **sélection** 


- Avec l'outil **pousser/tirer** , former le volume

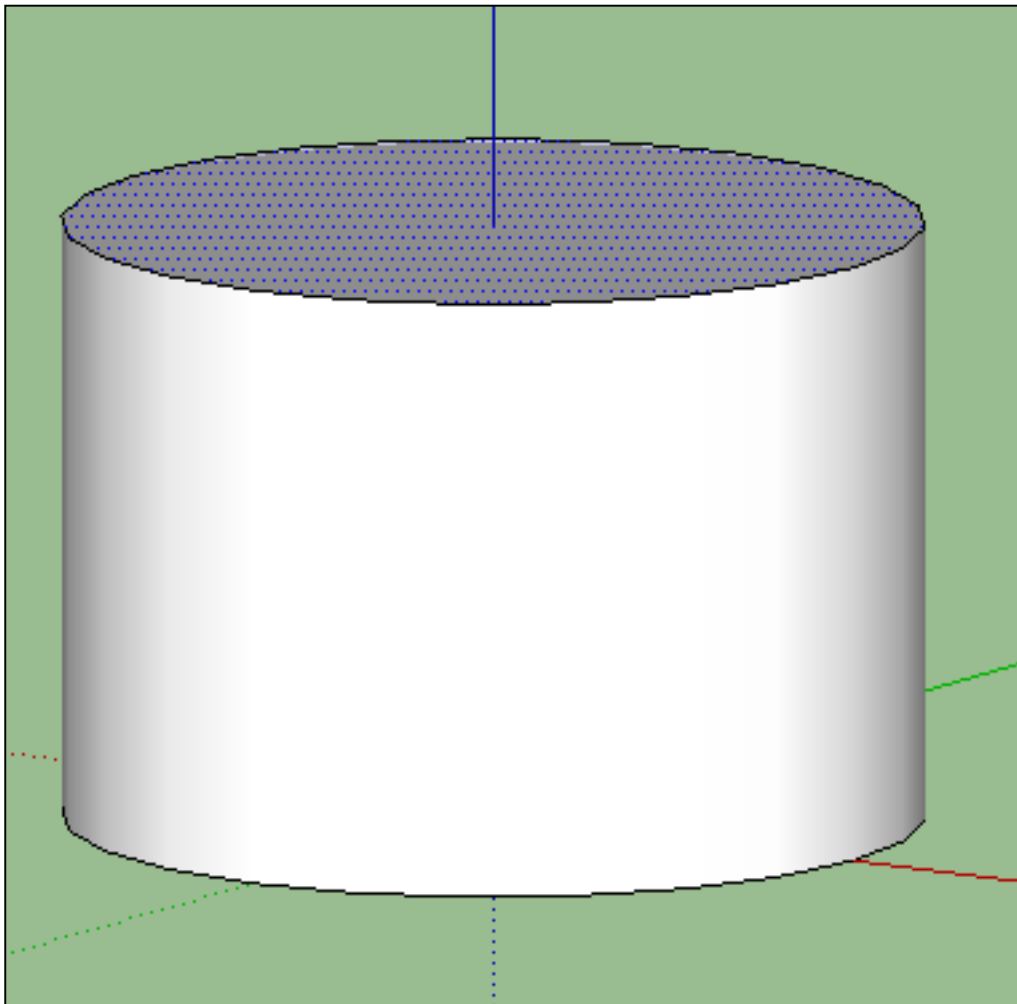


Le cylindre.


➤ Avec l'outil **cercle**  , cibler l'origine, étirer et dessiner un cercle

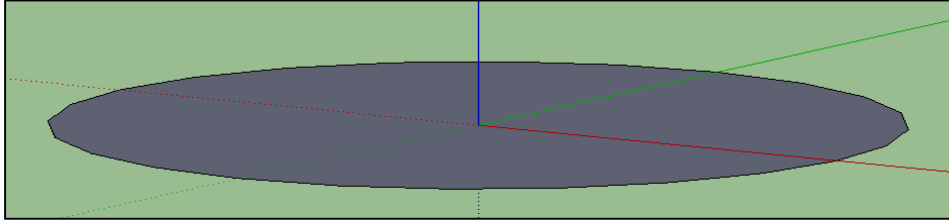



Sélectionner la surface du cercle et avec l'outil **pousser/tirer**  , former le volume

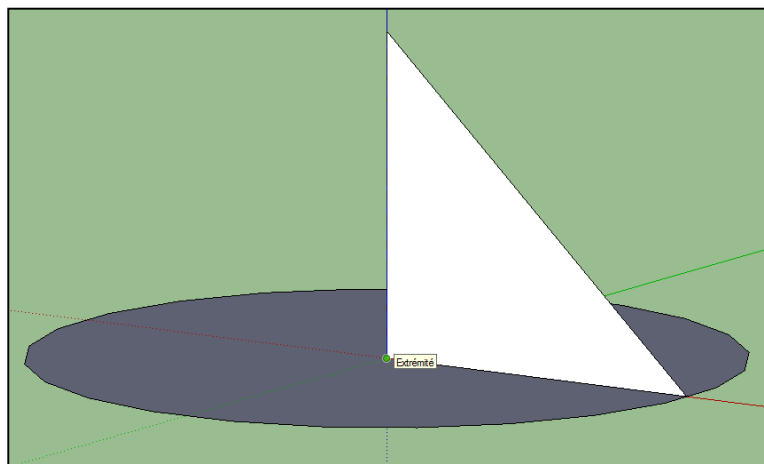


Le cône.

- Avec l'outil **cercle**  , cibler l'origine, étirer et dessiner un cercle

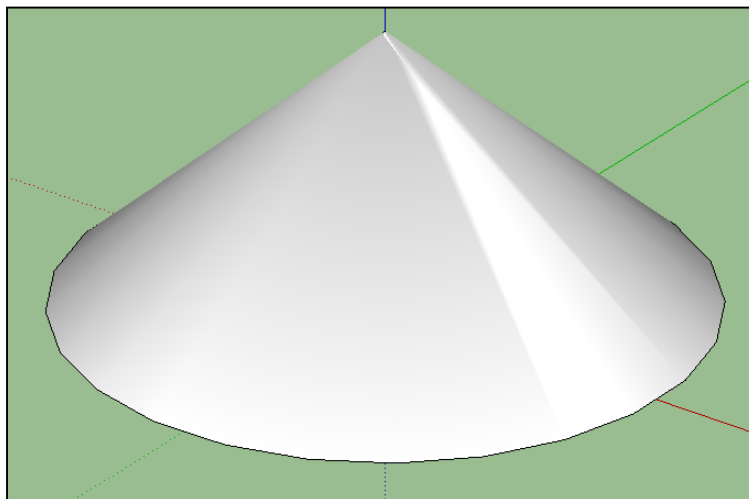


- Prendre l'outil **ligne**  et créer un triangle associé au cercle.

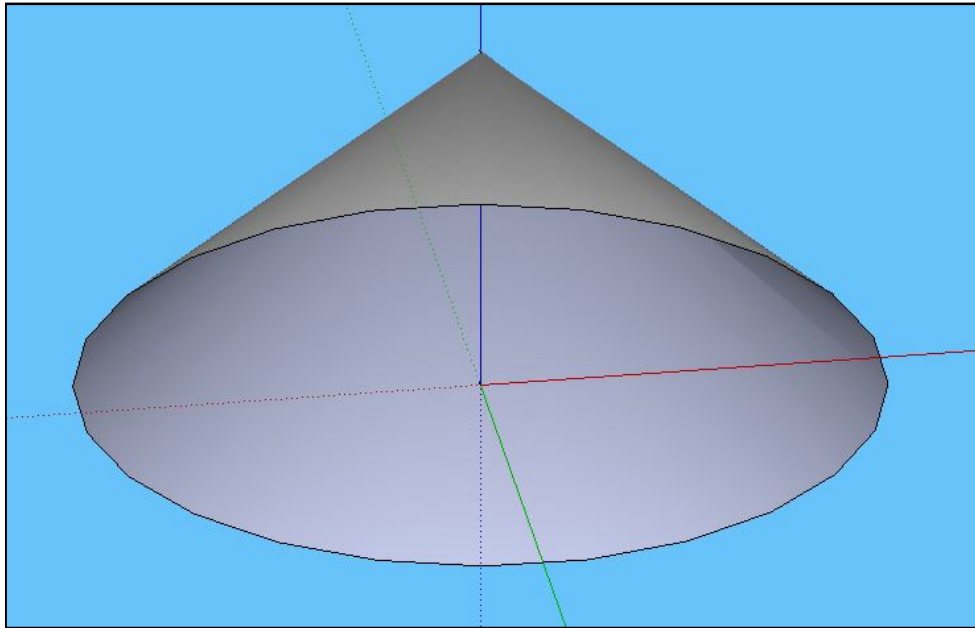



- Avec l'outil **sélection**, sélectionner la surface du cercle
(Cela va déterminer la rotation du triangle pour le dessin)

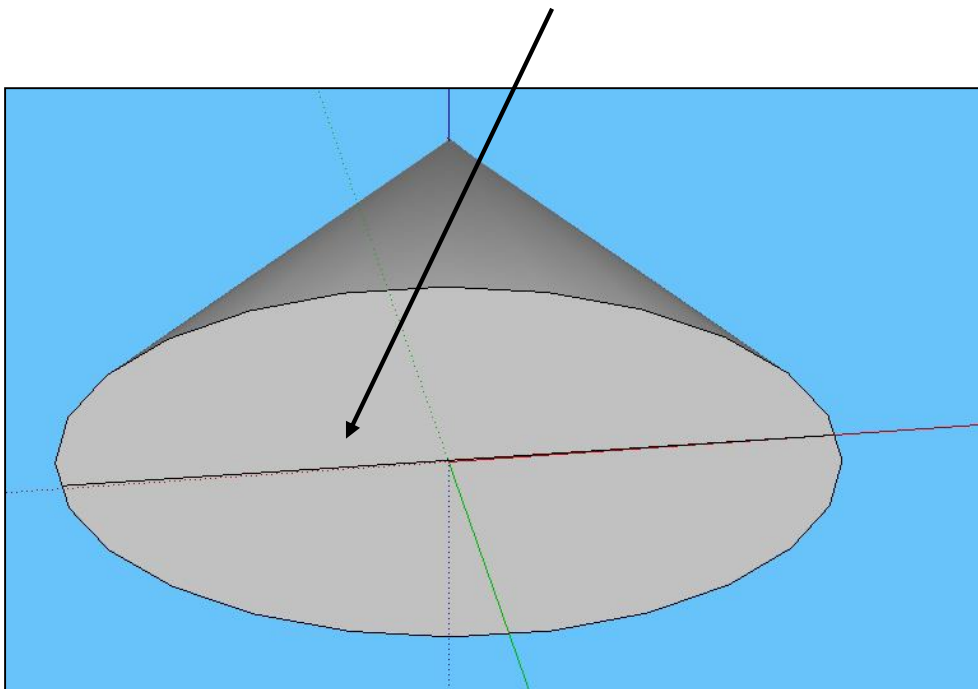
- Prendre l'outil **suivez-moi**  et cliquer sur la surface du triangle




Cette astuce fait par contre disparaître le fond du cône.

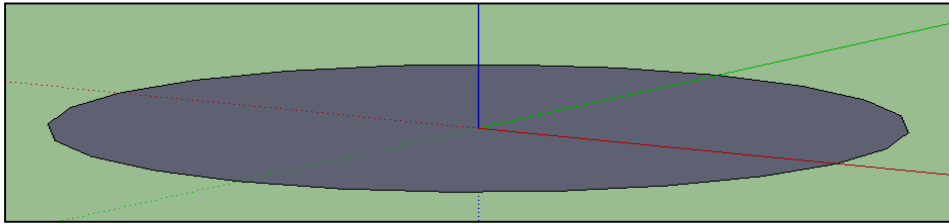


➤ Pour le récupérer, dessiner avec l'outil **ligne**  le diamètre du cercle.

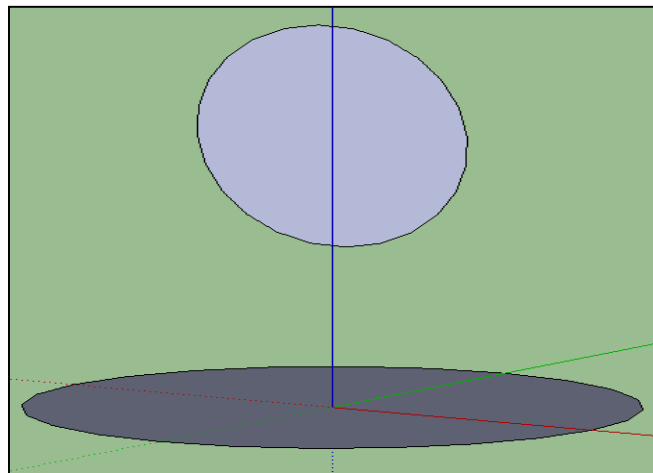



La sphère.


- Avec l'outil **cercle**  , cibler l'origine, étirer et dessiner un cercle



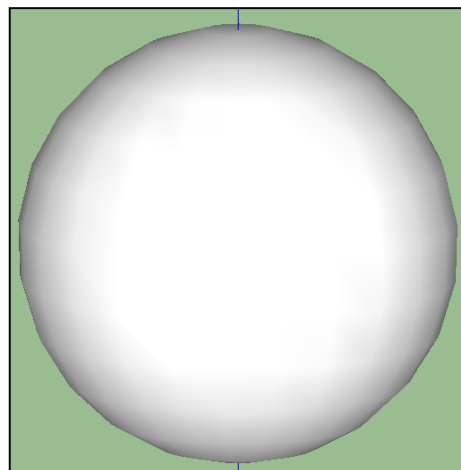
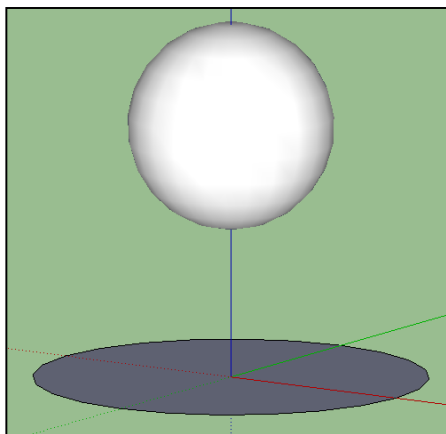
- Avec ce même outil, déplacez-vous verticalement selon l'axe vertical
(Vers le haut ou bas selon les projections, cela marche plus ou moins).
Quand le curseur change de couleur (vert ou rouge), dessiner un autre cercle (il sera dans un autre plan que le premier). Son diamètre doit être inférieur au diamètre du premier.
(Le rôle du premier cercle déterminer la trajectoire pour le dessin de la sphère).



- Avec l'outil **sélection**  , sélectionner la surface du premier cercle (le plus grand).

Puis Avec l'outil **suivez-moi**  , cliquer sur le deuxième cercle (le plus petit). Finir en effaçant le

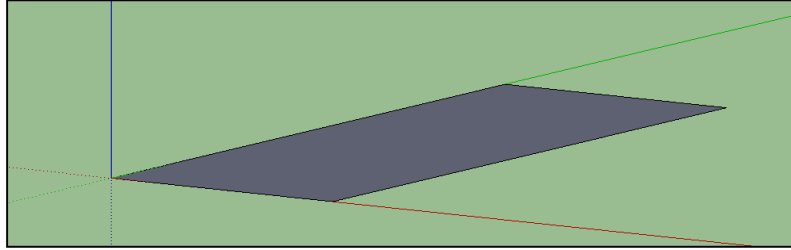
premier cercle avec l'outil 



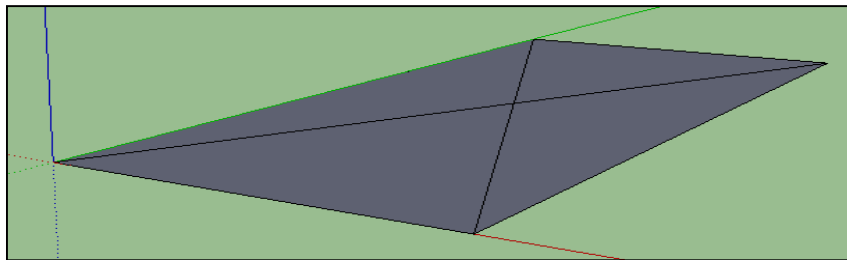
La pyramide.


Première méthode pour une pyramide à base rectangulaire.

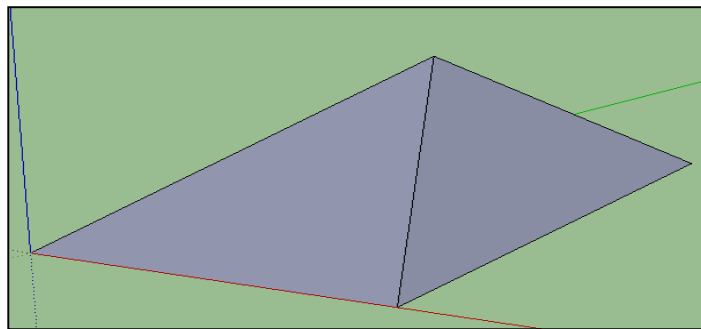
➤ Avec l'outil **rectangle** , tracer un rectangle.



➤ Avec l'outil **ligne** , tracer les deux diagonales

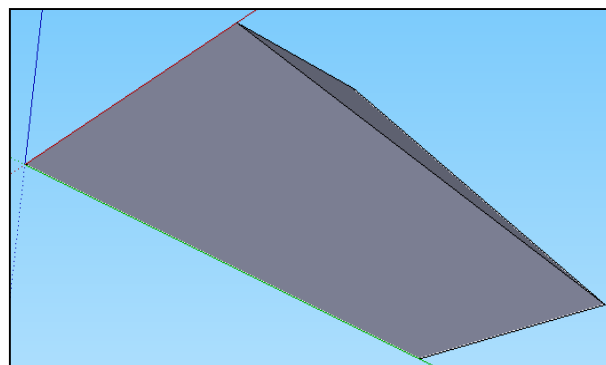
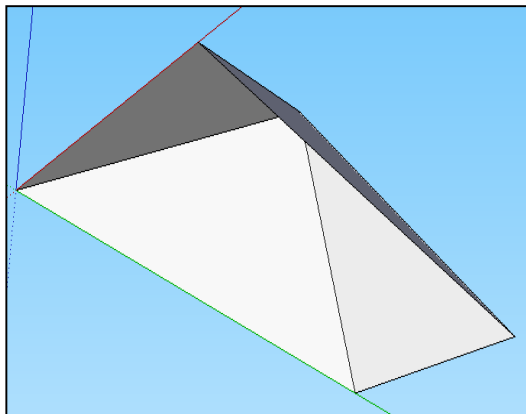


➤ ➤ Avec le bouton **déplacer/copier**  se mettre à l'intersection des deux diagonales (il apparaît le mot *extrémité*), puis étirer votre sélection (à la hauteur voulue) verticalement en restant parallèle à l'axe bleu (il doit apparaître sur l'axe bleu).



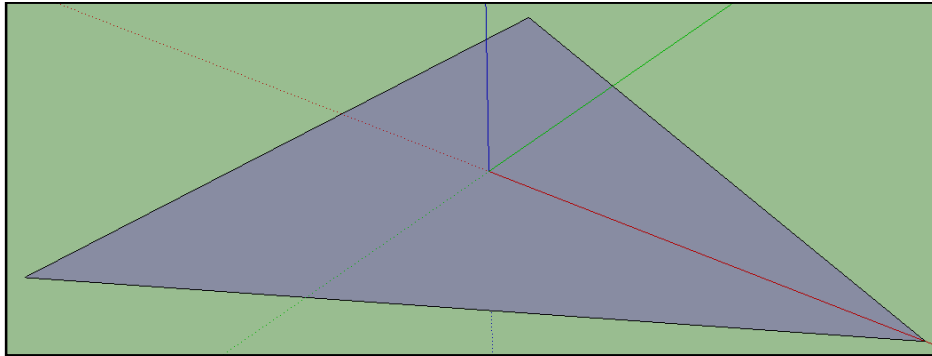
➤ Le fond a disparu. Pour le faire réapparaître, tracer une diagonale de la base


(Et l'effacer ensuite avec l'outil , le fond reste quand même).

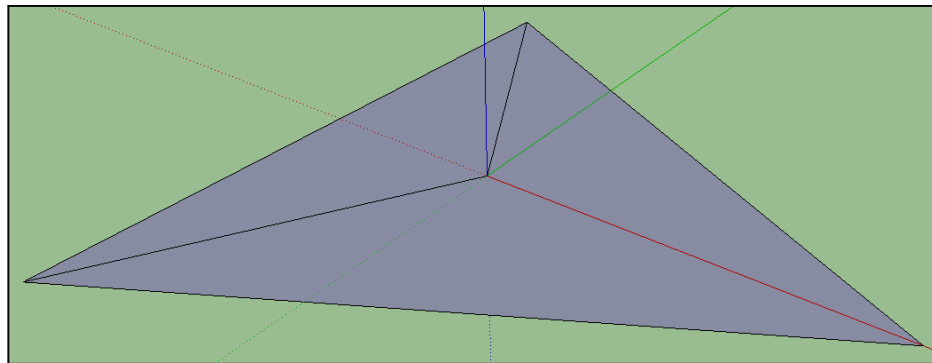


Deuxième méthode pour une pyramide à base triangulaire.

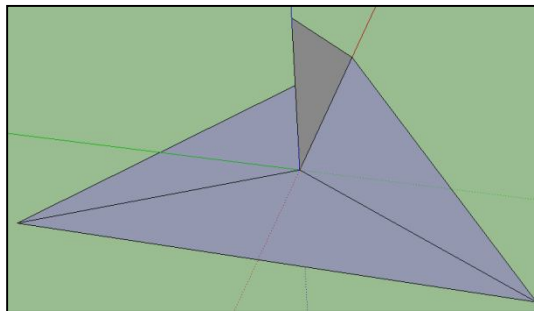
- Aller dans **dessiner**, sélectionner **polygone..**. Taper 3s puis **entrée**
(3s désigne le nombre de côtés du polygone).
- Positionner sur l'origine en cliquant dessus et étirer à la taille voulue



- Avec l'outil ligne , tracer les segments reliant les sommets au centre
(L'intersection de l'axe bleu avec la surface du triangle ici **équilatéral**)



- Continuer en traçant un triangle à la hauteur voulue de sommets un de ceux du triangle, l'origine et un point de l'axe bleu



- Faire de même en utilisant chaque sommet du triangle.

