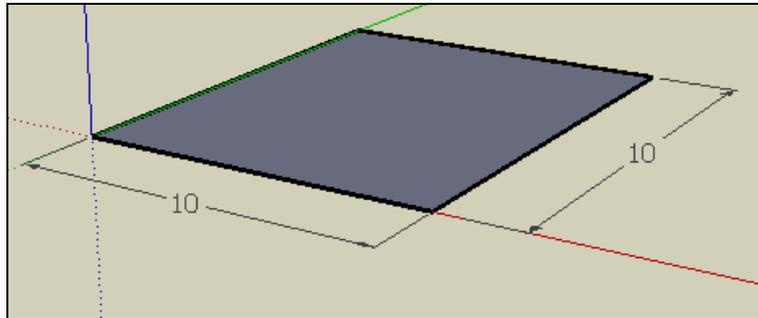


# SKETCHUP - TP1 Maison

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).

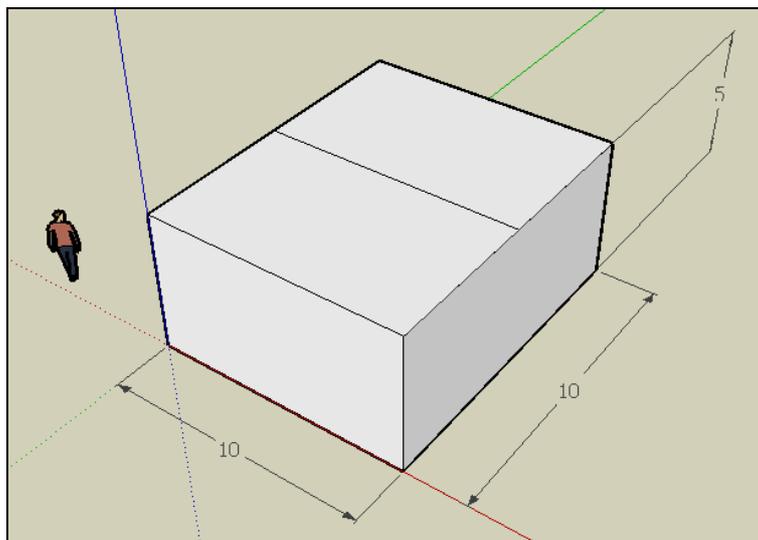
Coter ce carré 10 x 10 m



2. **Extruder le carré vers le haut**

Coter la hauteur : 5 m

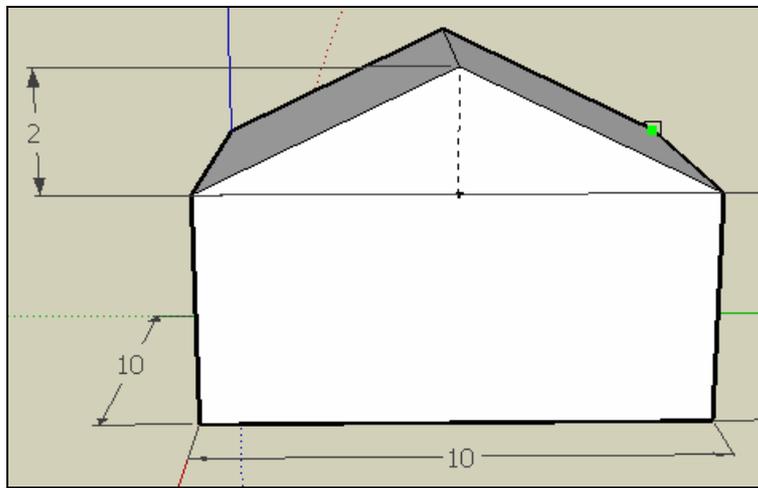
3. **Tracer une ligne sur le milieu** (l'infobulle « Point du milieu » vous aide à centrer la ligne)



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

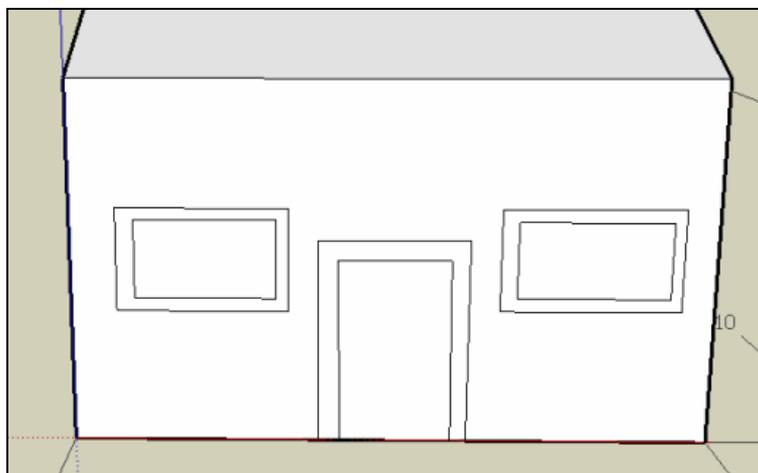
Coter la hauteur du toit : 5 m



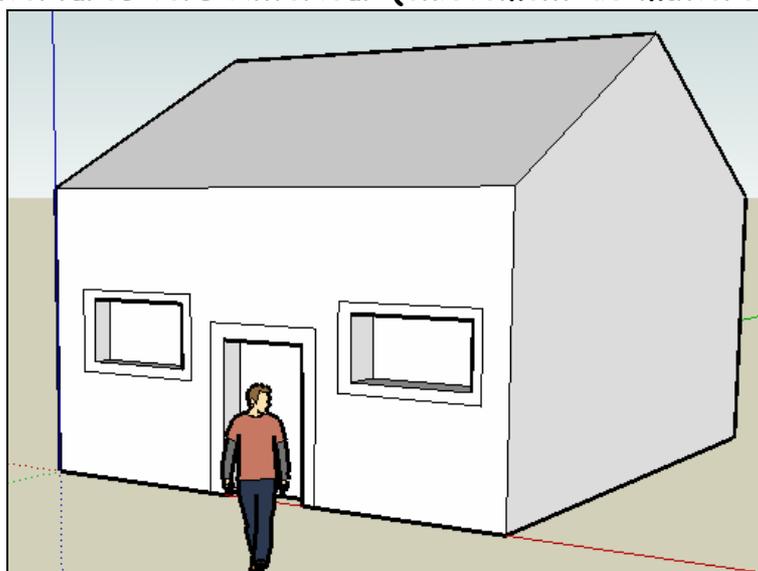
5. **Faire pivoter la maison pour voir la face avant**

Cliquer sur l'icône « Zoom étendu »

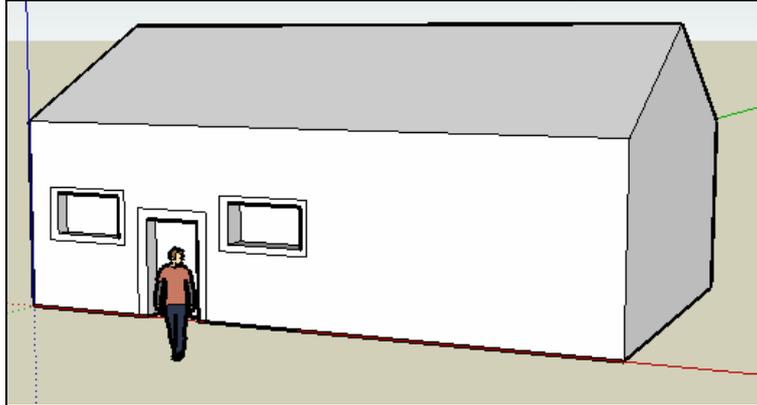
**Dessiner une porte et deux fenêtres (double trait) : se baser par rapport à la hauteur du personnage**



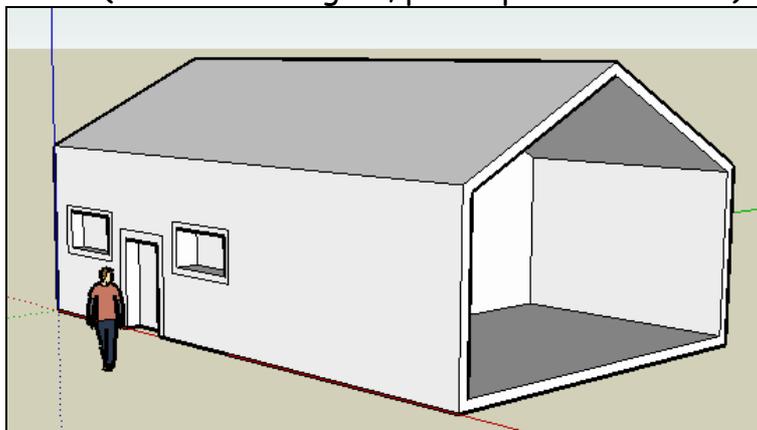
6. **Extruder les ouvertures vers l'intérieur (enlèvement de matière)**



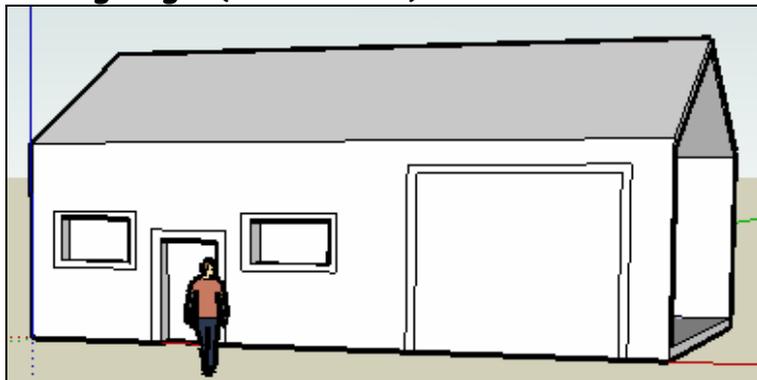
7. Extruder la maison sur le côté droit (doubler la largeur)



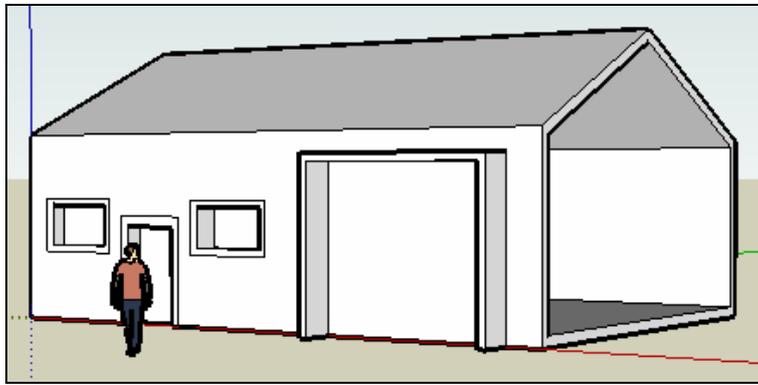
8. Créer un abri voiture (icône « décalage », puis « pousser-tirer »)



9. Dessiner la porte du garage (double trait)

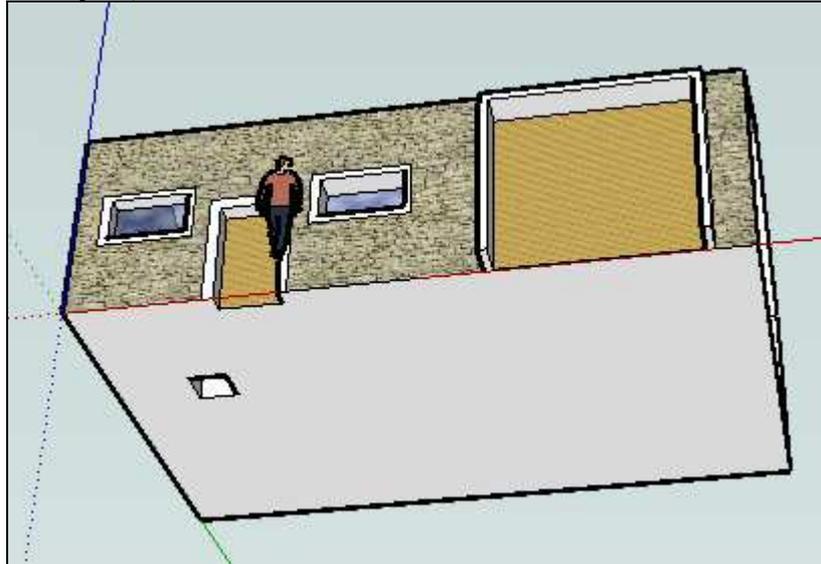


10. Extruder le tableau de la porte vers l'avant



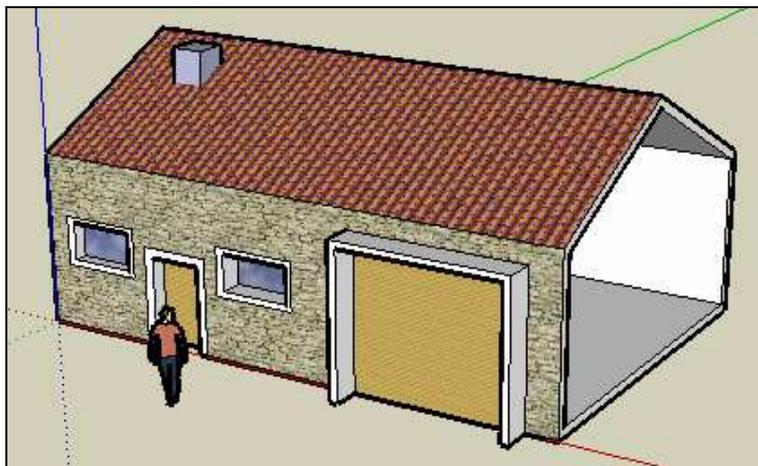
### 11. Tracer sous la maison un carré

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 »

