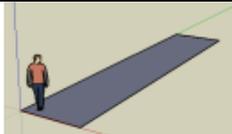
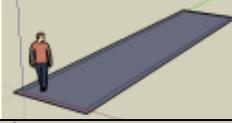
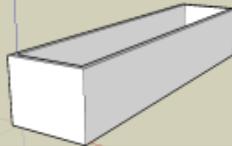
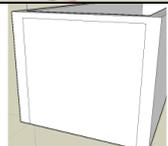
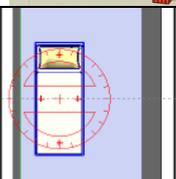


**Situation problème**

- Démarrer le logiciel sketchup  ,
- Suivre la procédure ci-dessous pour créer le modèle numérique de ton conteneur,
- Lorsque tu as créé le logement, reprend la fiche « travail à faire ».



N°	OPERATIONS	OUTILS	SCHEMAS	REMARQUES
1	<i>Surface intérieure :</i> Tracer un rectangle de base 2,25m x 11,00m.	Rectangle - 		Commencer le triangle à l'origine. Saisir les dimensions au clavier.
2	<i>Cloisons extérieures :</i> Créer un rectangle de 20 cm à l'extérieur du premier.	Décalage - 		Saisir les dimensions au clavier.
3	<i>Hauteur des murs :</i> Sélectionner le mur et l'élever de 2,25m.	Pousser – Tirer - 		Des pointillés apparaissent dans la partie sélectionnée.
4	<i>Traçage de l'entrée :</i> Tracer un rectangle de base 2,20m x 2,15m et le centrer.	Rectangle -  Déplacer - 		Le point d'interférence bleu indique que le rectangle est sur la ligne inférieure.
5	<i>Ouverture de la cloison de l'entrée :</i>	Pousser – Tirer - 		L'intérieur redevient visible.
6	<i>Choisir le matériau tôle ondulée :</i> Matière, puis métal, puis tôle ondulée brillante.	Colorier - 		Cliquer avec le pot sur les parois extérieures du logement lorsque le paramétrage matière est choisi.
7	<i>Peindre le conteneur en rouge :</i> Modifier, utiliser le nuancier.	Colorier - 		Cliquer avec le pot sur les parois pour appliquer la nouvelle couleur.
8	<i>Insérer le lit :</i> Fichier, puis importer, puis sélectionner le fichier du composant			Placer le composant sur le sol du logement en utilisant les points d'interférence.
9	<i>Mettre le lit à sa place :</i> Sélectionner le lit, puis le faire pivoter, puis le déplacer	Déplacer - 		Faire pivoter et déplacer le composant en utilisant les points d'interférence rouge situé sur le dessus du composant.
10	<i>Ajouter les cloisons intérieures, puis insérer et positionner les autres éléments du mobilier.</i>			