

Séquence 4	Modélisation du réel : la maquette numérique d'une maison	D1
Thème	La modélisation et la simulation des objets et des systèmes techniques	
Connaissances et compétences	CS 1.8 Utiliser une modélisation pour comprendre, formaliser, partager, construire, investiguer, prouver. CT 5.1 Simuler numériquement la structure et/ou le comportement d'un objet. CT 5.3 Lire, utiliser et produire des représentations numériques d'objets.	

1. Introduction




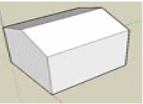

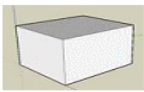


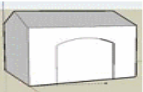

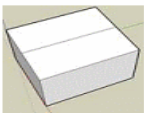

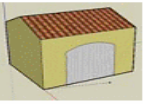
Vous allez modéliser la maquette d'un volume simple. Pour cela, il faut se familiariser avec le logiciel : Sketchup.

Tu trouveras un tutoriel en te connectant sur le site ENT de l'établissement puis sur Disciplines/Technologie/Tutoriels ainsi qu'un document annexe fourni par ton professeur.

2. Travail à faire

- Ouvre le logiciel Sketchup et connecte-toi sur le site ENT.
- Suis les instructions et reproduis les mêmes opérations sur le logiciel.
- Une fois le travail effectué, appelle le professeur pour qu'il valide ton travail.

Fonctions élémentaires :

L'outil rectangle  pour tracer la surface au sol		L'outil copier/déplacer  pour tirer le faîtage	
L'outil pousser/tirer  pour créer l'élévation		Les outils lignes  et arc  pour tracer l'ouverture	
L'outil ligne  pour tracer le faîtage		L'outil colorier  pour habiller les surfaces	

3. Conclusion (ce que j'en retiens : les astuces)