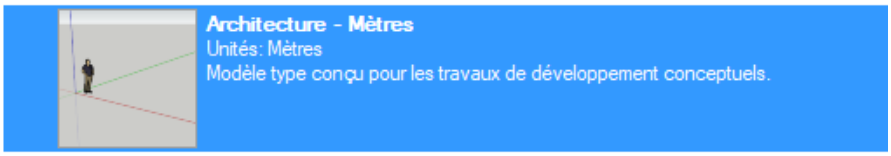
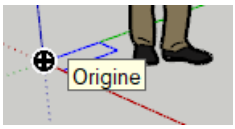
A l'ouverture de SketchUp, on choisit



L'unité est donc le mètre

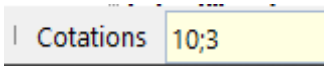
1. Tracer la surface de travail

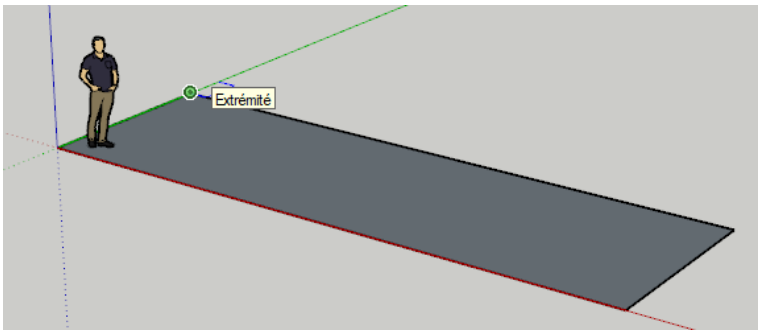
La surface du magasin est essentiellement constituée de rectangles.

Sélectionner  et cliquer sur l'origine 

Entrer les dimensions du rectangle au clavier (lâcher la souris), passer de la longueur à la largeur avec le **;**

Les valeurs saisies s'affichent en bas à droite :

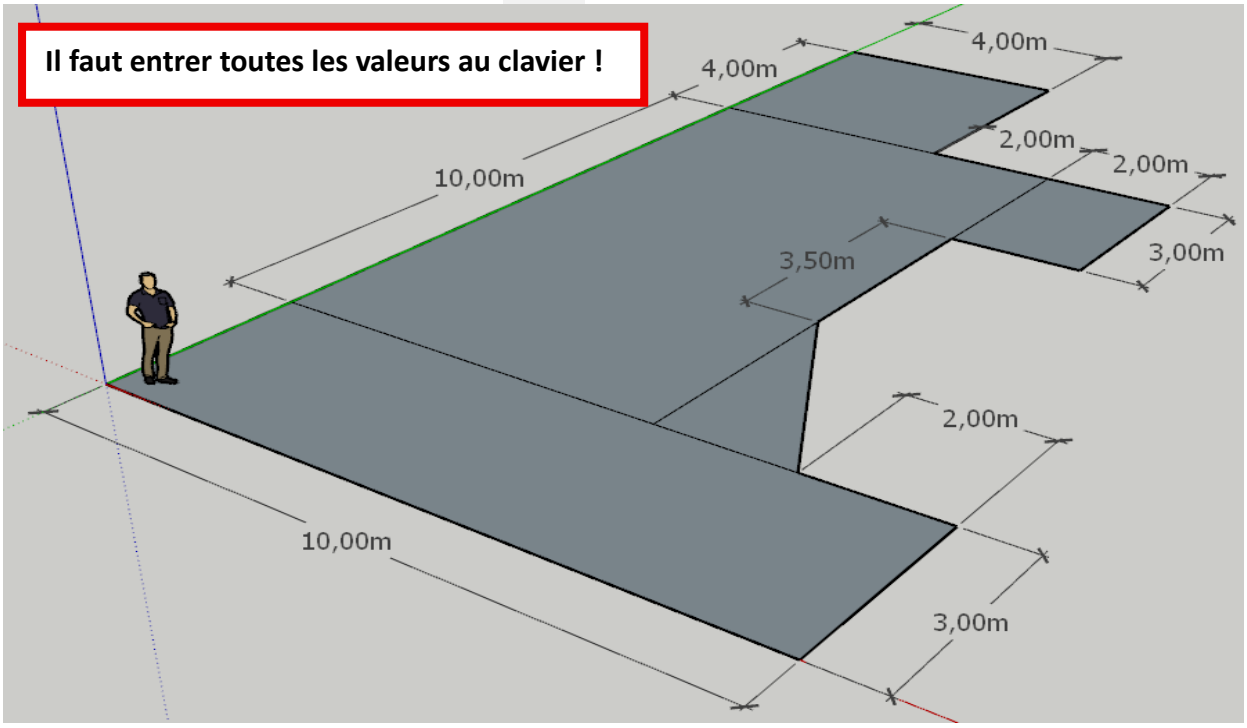




Poursuivre le tracé de la surface du magasin avec l'outil rectangle 

Pour la partie triangulaire, utiliser l'outil ligne 

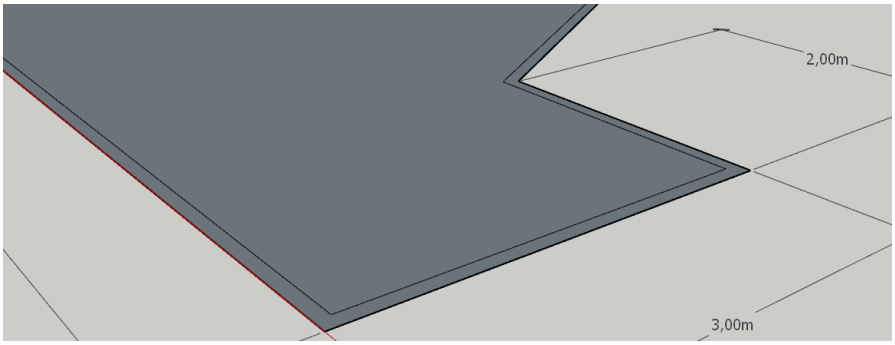
Enfin, afficher les longueurs avec l'outil cotation 



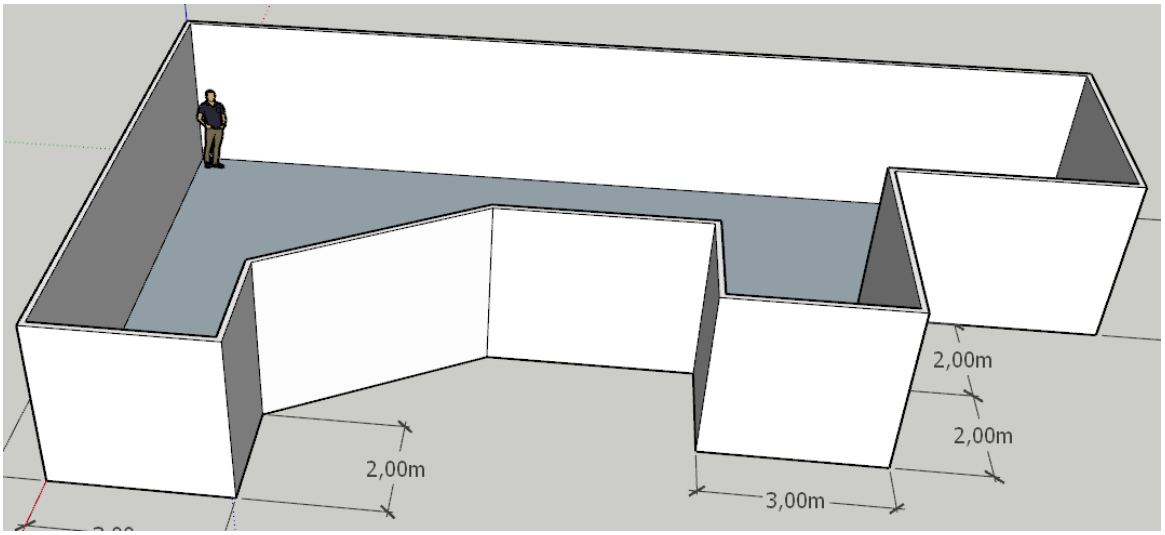
2. Monter les murs principaux

Avec l'outil effacer  faire disparaitre les traits de construction.

Sélectionner l'outil décalage  et cliquer sur la surface. Entrer 10cm (ou 0,1m) comme épaisseur des murs.



Sélectionner l'outil pousser/tirer  et cliquer sur le mur à monter. Entrer 3m de hauteur.

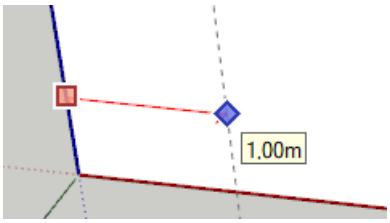


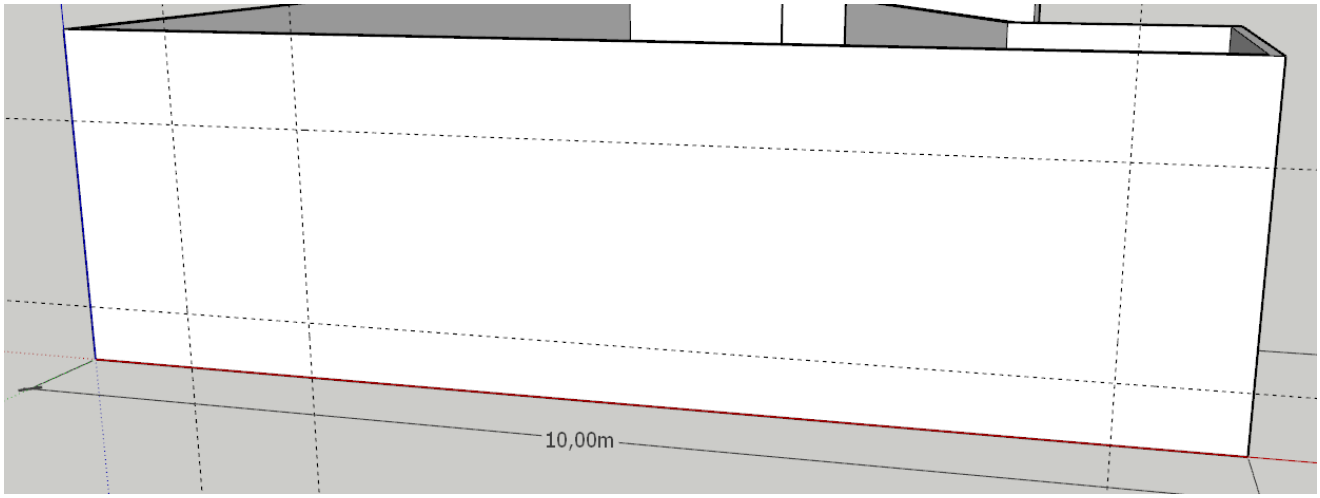
3. Percer les murs (pour les portes ou les fenêtres)

Utiliser l'outil mètre  pour définir avec exactitude l'emplacement des ouvertures.

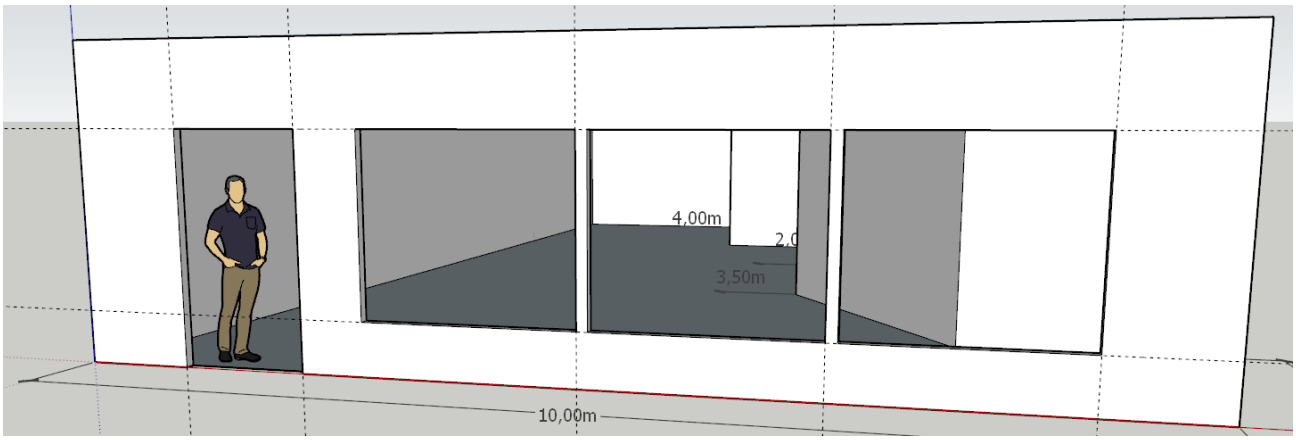
Porte et vitrine à 1 mètre de l'angle

Vitrine à 50cm du sol et de 2m20 de haut.





Avec l'outil **rectangle**, tracer les ouvertures et avec l'outil **pousser/tirer**, les percer.



On peut bouger Chris avec l'outil déplacer 

<u>Conseil fondamental</u> : si on rate une opération, ne pas chercher à corriger.

Revenir en arrière avec la combinaison Ctrl + Z et recommencer.

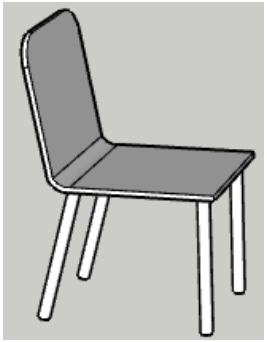
4. Création de composants

A chaque fois, qu'on dessine un objet (table, chaise, carton, élément de décoration, article de vente…),

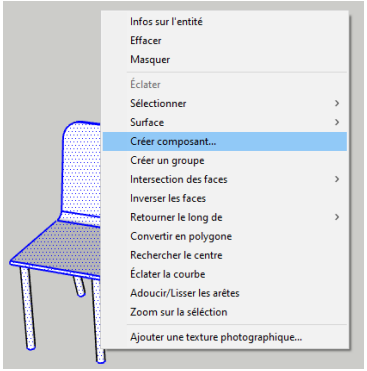
il est préférable d'en faire un **composant.**

<u>Exemple :</u>

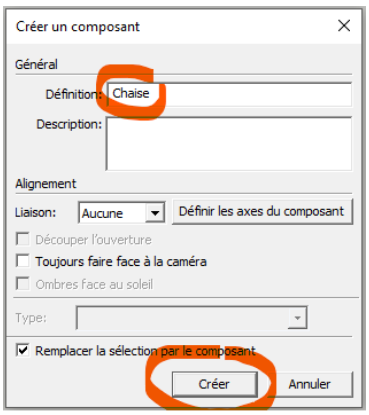
- A l'écart de la modélisation principale, créer un objet (ici, une chaise).



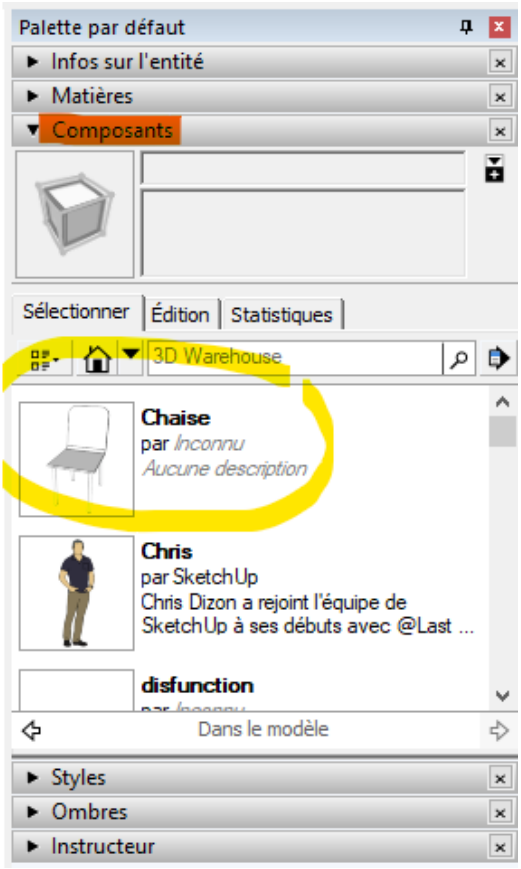
- La sélectionner, faire un clic droit puis choisir « Créer un composant »



- Définir le nom du composant et cliquer sur « Créer »



- Le composant apparait alors dans l'onglet « Composant » de la palette.



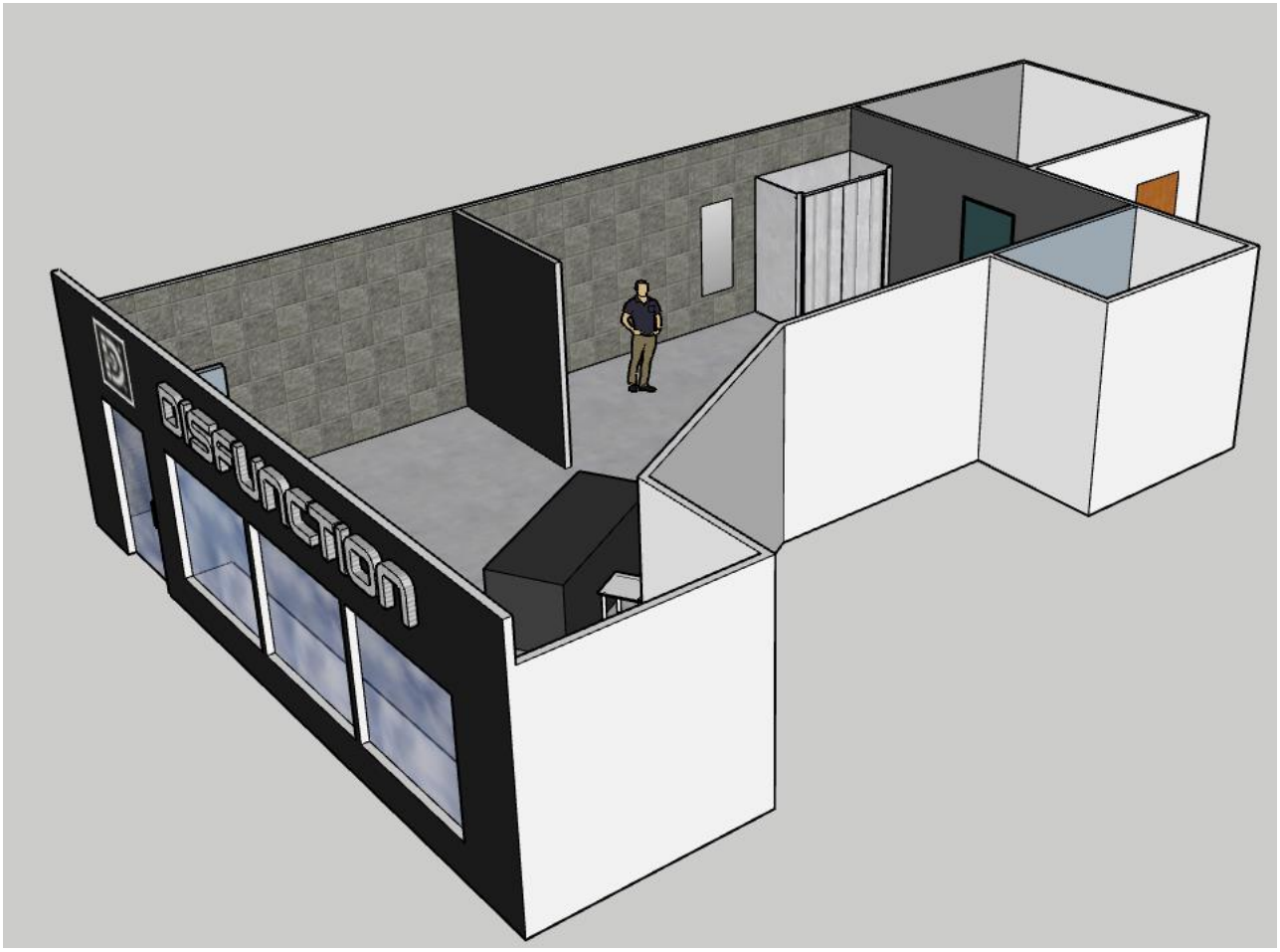
- Il peut être glissé et dupliqué n'importe où.

5. Décoration intérieure

Conseils divers :

- Expérimenter, mais toujours avec précision.
- Entrer un maximum de valeurs au clavier.
- Faire des sauvegardes régulières avec plusieurs versions pour pouvoir revenir à un point antérieur.
- Quand on a dessiné un objet, il est souhaitable d'en faire un **composant** pour le déplacer et le réutiliser.
- On peut insérer une image sur une surface en utilisant la fonction « **Importer** »




DISJUNCTION