



5ROT5-T

REPRÉSENTATIONS D'UN OBJET TECHNIQUE MODIFIER UN SKATE PARK



FICHE DE TRAVAIL N°2 : TRAVAIL INDIVIDUEL (1,5H)

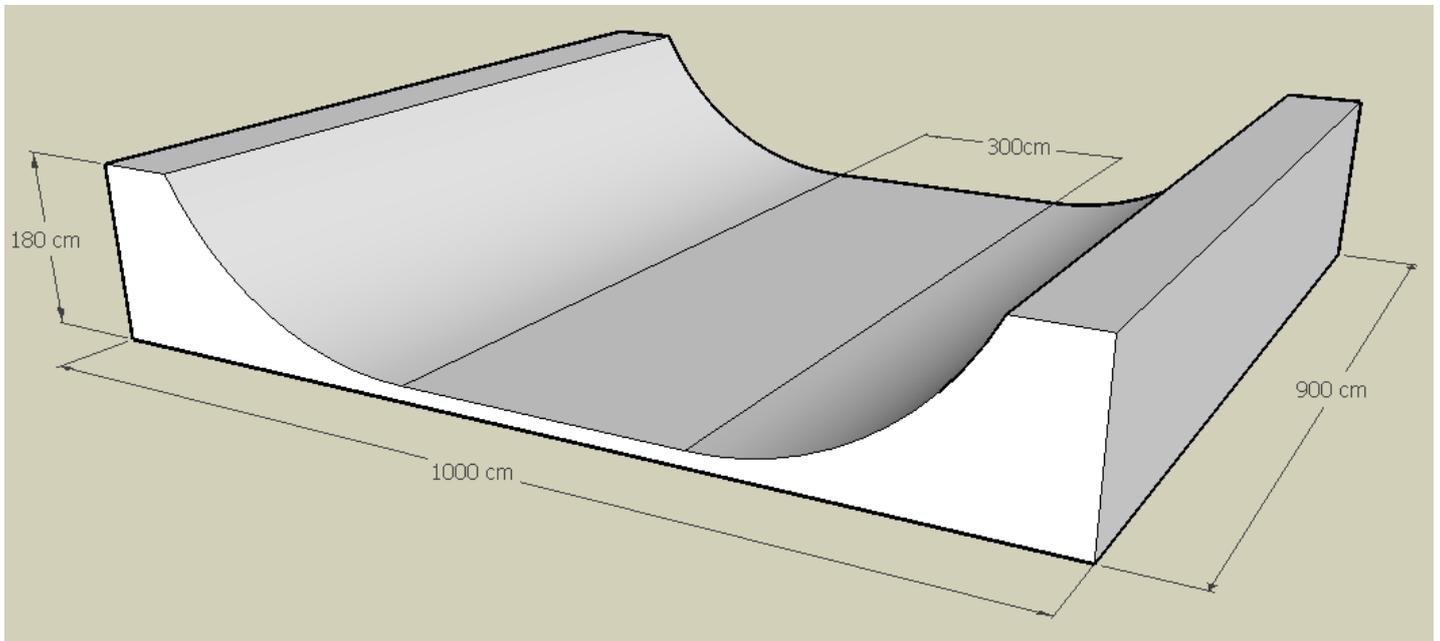
Individuellement, tu vas compléter la maquette virtuelle du skatepark.

- 1) Ouvre le logiciel **Sketchup** (dans Techno-logiciels) et enregistre un nouveau fichier :
 - dans ton dossier : (P:)Travail/TECHNOLOGIE
 - nom du fichier : classe-nomutilisateur-plan-incline.skp
- 2) Configure le logiciel **Sketchup**. Utilise le tutoriel (**Ressources** dans bandeau de gauche)
- 3) Réalise le plan incliné du skatepark. Utilise le tutoriel (**Ressources** dans bandeau de gauche) pour voir le détail des différentes étapes ci-dessous.
- 4) Utilise l'outil colorier et choisis des matériaux. 
- 5) Clique sur la disquette pour enregistrer.
- 6) **Enregistre** ce fichier sous un autre nom, afin de réaliser le quarter :
 - dans le dossier : (P:)Travail/TECHNOLOGIE
 - nom du fichier : classe-nomutilisateur-quarter.skp
- 7) Réalise le quarter du skatepark. Utilise le tutoriel (**Ressources** dans bandeau de gauche)
- 8) Tu peux vérifier les dimensions à l'aide de l'outil cote 
- 9) Clique sur la disquette pour enregistrer.
- 10) Enregistre puis ouvre le fichier **SKATEPARK_INITIAL.SKP** qui se trouve dans le bandeau de gauche. (nom du fichier : classe-nomutilisateur-skatepark.skp)
- 11) Ajoute le **plan incliné** et le **quarter** en cliquant sur **Fichier/Importer**. Utilise le tutoriel (**Ressources** dans bandeau de gauche)
- 12) Fais pivoter  le **Quarter** face au **plan incliné** et place les  à 3m l'un de l'autre. Aide-toi de l'outil mètre  pour faire un repère
- 13) Clique sur la disquette pour enregistrer.
- 14) Mets les 3 fichiers enregistrés dans le dossier **Dépôt** de l'atelier **TECHNO5**

Lorsque tu as fini, fais l'exercice de la page suivante.

Tu vas appliquer ce que tu viens d'apprendre pour représenter une rampe et l'ajouter au skatepark à la place du plan incliné et du quarter :

- 1) Ouvre le logiciel SKETCHUP
- 2) Enregistre avant de commencer :
dans ton dossier : **Travail(P:/)/Technologie**
nom du fichier : **classe-nomutilisateur-rampe.skp**
- 3) Dessine la rampe du skatepark en respectant les dimensions suivantes :



- 4) Rajoute les rambardes en respectant les dimensions ci-contre.
- 5) Colorie cette rampe en choisissant les matériaux appropriés.
- 6) Cote (met les dimensions sur) ton dessin.
- 7) Enregistre ton travail.
- 8) Enregistre et ouvre le fichier **skatepark_initial.skp**.
- 9) Importe (Fichier/Importer) la rampe que tu viens de dessiner et place la dans l'espace approprié.
- 10) Enregistre ce fichier sous le nom : **classe-nomutilisateur-skatepark2.skp**

