






 5ROT5-T	<h1 style="text-align: center;">REPRÉSENTATIONS D'UN OBJET TECHNIQUE</h1> <h2 style="text-align: center;">MODIFIER UN SKATE PARK</h2> <h3 style="text-align: center;">FICHE DE TRAVAIL N°2 : TRAVAIL INDIVIDUEL (1,5H)</h3>	 
---	---	--

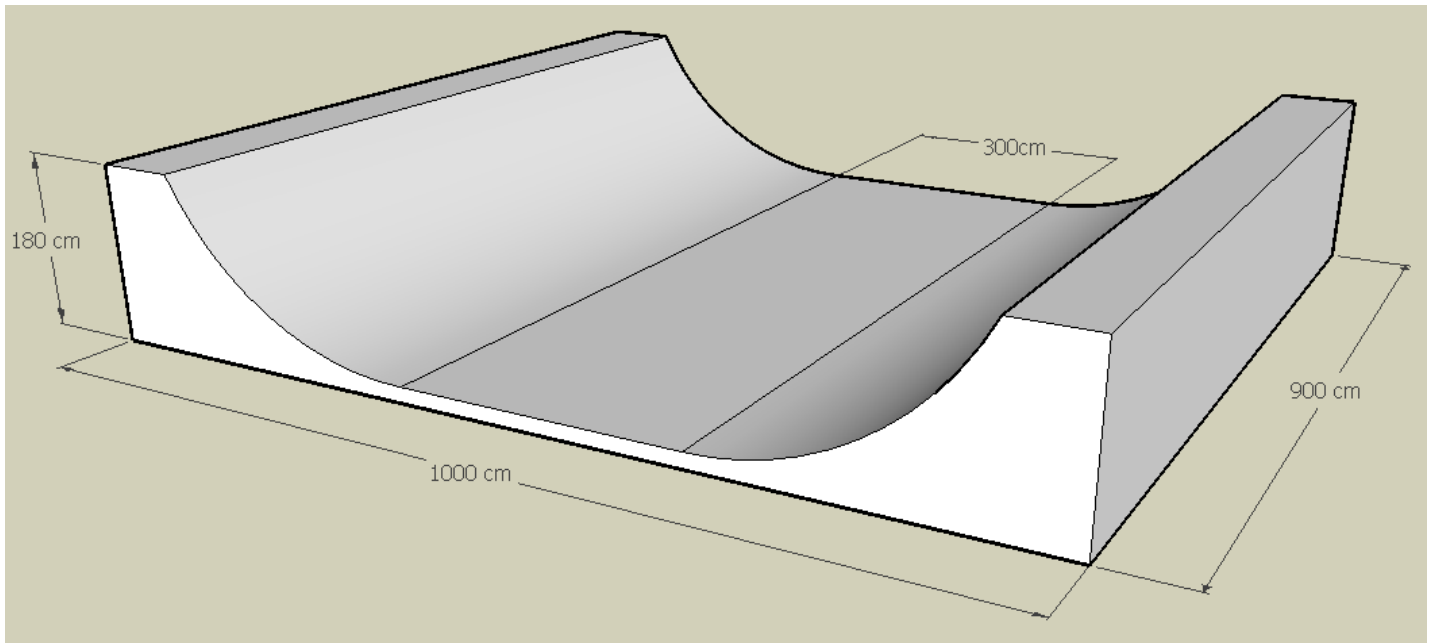
**Individuellement, tu vas compléter la maquette virtuelle du skatepark.**

- 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**

