TECHNOLOGIE · 4e · LYCÉE LYAUTEY

Devoir de techno : les 4 formes dans SketchUp Web

Fiche pas à pas pour Youssef ZIZI — à faire toi-même, étape par étape

Ce que le prof te demande

Tu dois dessiner 4 formes dans un seul fichier SketchUp :

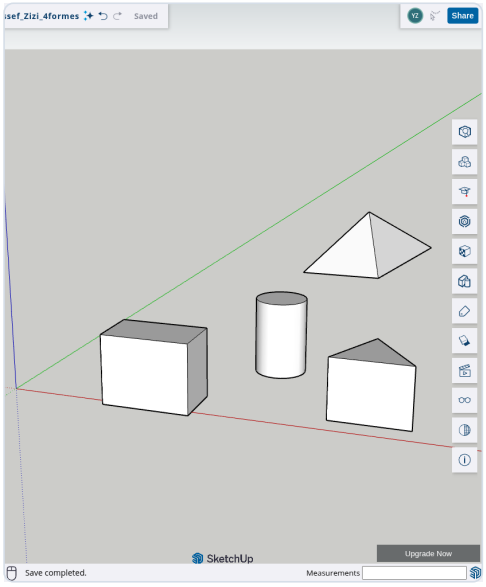
- un pavé (comme une boîte)
- une pyramide
- un cylindre (comme une boîte de conserve)
- un prisme (ici : un prisme triangulaire)

Consigne exacte du prof

« Un seul fichier à rendre sur Classroom, format SKP ou STL. »

On va choisir le format SKP (c'est le format de SketchUp).

Voici à quoi ton modèle doit ressembler



0 Ouvre SketchUp et prépare ton fichier

1. Va sur le site app.sketchup.com (c'est SketchUp Web, dans ton navigateur : pas besoin d'installer un logiciel).
2. Clique sur « Continuer avec Google ».
3. Connecte-toi avec ton compte de l'école : youssef.zizi@pedagolyautey.org. Ton compte SketchUp existe déjà, tu n'as pas à en créer un autre.
4. Clique sur Nouveau modèle (New model).
5. Choisis le modèle « Décimal – Millimètres ».
6. Supprime le petit personnage qui apparaît au départ : prends l'outil Sélection (la flèche, en haut de la barre à gauche), clique sur le personnage, puis appuie sur Suppr.

Quand c'est fait, passe à la page suivante pour dessiner les 4 formes ›

Dessine tes 4 formes

Laisse de l'espace entre chaque forme, pour qu'elles ne se collent pas.

1 Le pavé

R P

1. Appuie sur R pour l'outil Rectangle.
2. Clique une première fois au sol (le plan rouge et vert), déplace la souris, puis clique une deuxième fois pour fermer le rectangle.
3. Appuie sur P pour l'outil Pousser/Tirer.
4. Clique sur le rectangle, monte la souris, tape 800, puis appuie sur Entrée. Ton pavé se lève en 3D !

2 Le cylindre

C P

1. Place-toi à côté du pavé, avec de la place autour.
2. Appuie sur C pour l'outil Cercle.
3. Clique au sol pour poser le centre, déplace la souris, tape 300 (c'est le rayon), puis Entrée.
4. Appuie sur P, clique sur le disque, monte, tape 900, puis Entrée.

3 Le prisme

Polygone P

1. Clique sur l'outil Polygone (dans la barre à gauche, près des formes).
2. En bas à droite, dans la case Mesures, tape 3 puis Entrée : tu obtiens un triangle (3 côtés).
3. Clique au sol pour le centre, donne un rayon et valide avec Entrée.
4. Appuie sur P, clique sur le triangle, monte, tape 700, puis Entrée.

4 La pyramide

R L M

1. Appuie sur R et dessine un carré au sol (les 4 côtés ont la même longueur).
2. Appuie sur L (outil Ligne). Trace les deux diagonales du carré : elles se croisent pile au centre.
3. Appuie sur M (outil Déplacer). Clique sur ce point au centre.
4. Monte tout droit le long de l'axe bleu (la flèche bleue). Tape 900, puis Entrée. La pointe se forme toute seule !

Pour te souvenir des raccourcis

- Pavé R puis P
- Cylindre C puis P
- Prisme Polygone puis P
- Pyramide R, L, puis M

Astuce : après un clic, tape le nombre au clavier puis Entrée pour une taille exacte (la valeur s'écrit dans la case Mesures, en bas à droite).

Tes 4 formes sont prêtes ? Passe à la page suivante pour enregistrer et rendre ›

Astuces pour t'en sortir

Tourner autour du dessin

Garde la molette de la souris enfoncée et bouge : c'est l'outil Orbite. Tu tournes autour de tes formes sans les déplacer.

Annuler une erreur

Tu t'es trompé ? Appuie sur Ctrl + Z : la dernière action est annulée. Tu peux le faire plusieurs fois.

Tout revoir d'un coup

Utilise Zoom étendu (dans le menu Caméra, ou l'outil loupe) pour revoir tout ton modèle à l'écran.

La case Mesures

Après un clic, tape un nombre au clavier, puis Entrée : tu fixes la taille exacte. Le nombre s'écrit dans la case Mesures, en bas à droite de l'écran.

N'oublie pas l'espace

Laisse de la place entre tes formes. Si elles se touchent, SketchUp peut les coller et ce sera plus difficile à corriger.

Enregistre ton fichier

1. Clique sur le menu (les trois traits, en haut à gauche).
2. Choisis Enregistrer sous, et nomme le fichier : Youssef_Zizi_4formes.
3. Ensuite, menu › Télécharger › SKP. Le fichier .skp arrive dans tes téléchargements.

Rends-le sur Classroom

1. Ouvre Classroom, dans le cours Technologie.
2. Ouvre le devoir « Les 4 formes ».
3. Clique sur Ajouter ou créer › Fichier, puis choisis ton fichier .skp.
4. Clique sur Rendre. Ne rends qu'un seul fichier !

Avant de rendre, vérifie

- [ ] 4 formes (pavé, pyramide, cylindre, prisme)
- [ ] toutes en 3D (pas juste des dessins à plat)
- [ ] 1 seul fichier .skp
- [ ] personnage supprimé

Défi (si tu as fini)

Ajoute un toit (prisme) sur ton pavé pour commencer la petite maison.

Le prof le propose à ceux qui ont terminé les 4 formes. Ce n'est pas obligatoire.