

Prénom : Nom	Salle de technologie
Classe : Date :	Séquence 6 – Comment représenter en 3D la salle de technologie ?

1 LES PRÉ-REQUIS

1.1 DESSIN

Tu vas dessiner la salle de technologie avec le logiciel SweetHome 3D. Tu utiliseras les dimensions indiquées sur le plan de la page 3.

1.2 LOGICIEL SWEETHOME 3D

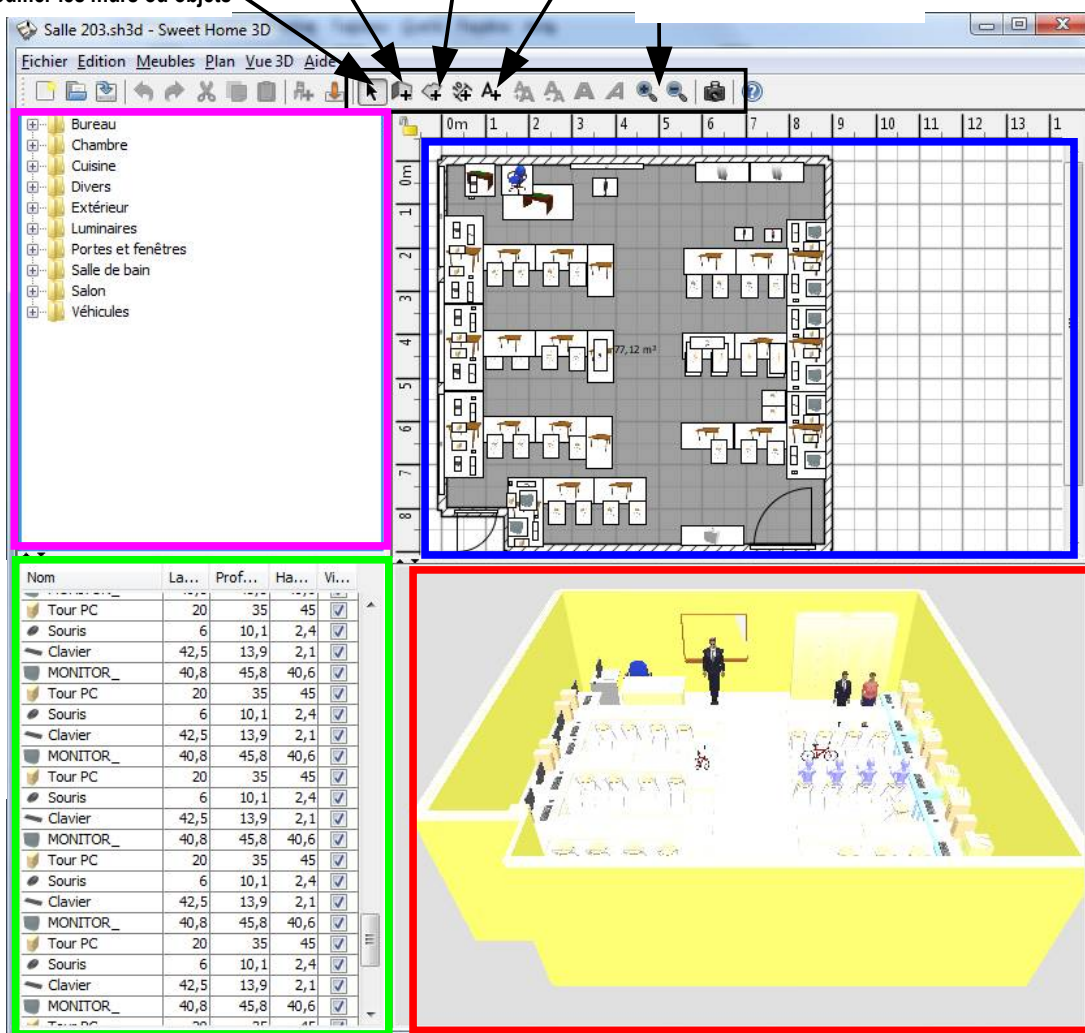
Tu utiliseras Sweet Home 3D, qui est un logiciel gratuit d'aménagement de locaux. Il peut se télécharger gratuitement à <http://www.sweethome3d.eu>
 Tu accèderas à ce logiciel dans Démarrer\Programmes\Technologie\Dessin technique

Barre d'outils : contient les icônes de dessin.

Dessiner les murs Créer les pièces Ajouter du texte
 Sélectionner, déplacer, modifier les murs ou objets Faire un zoom sur le dessin

Galerie : contient les meubles et éléments à glisser dans la pièce.

Liste des meubles et des éléments de la pièce représentée.



Zone de dessin : C'est ici que l'on dessine les murs et que l'on glisse les meubles.

Vue 3D : On voit dans cette zone, les murs et les objets en 3 dimensions. Il est possible de réduire cette fenêtre si votre ordinateur devient trop lent.

Prénom : Nom	Salle de technologie
Classe : Date :	Séquence 6 – Comment représenter en 3D la salle de technologie ?

2 TON TRAVAIL

Tu vas dessiner la salle de technologie en suivant scrupuleusement l'ordre défini ci-dessous.

2.1 DESSINER LES MURS EXTÉRIEURS

Tu vas débiter les murs au point (0;0). Le mur situé en haut sera le mur de la classe sur lequel se trouve le tableau numérique. Trace les différents murs et définis leurs dimensions, en faisant un double-clic pour modifier « Distance entre les points » et « épaisseur »,

2.2 DÉFINIR LA PIÈCE

Tu vas définir la surface de la salle de technologie. Pour cela, tu as juste à faire un double-clic au milieu de la pièce après avoir cliqué sur l'icône « Créer les pièces ».

2.3 PLACER LES PORTES ET LES FENÊTRES

Choisis des portes et des fenêtres dans la librairie. Place-les correctement sur les murs. Modifie leurs caractéristiques : « largeur », « profondeur », « couleur » et si nécessaire l'option « miroir de la forme » (qui permet d'inverser une porte, pour qu'elle s'ouvre dans une autre direction).

2.4 VERROUILLER LE PLAN DE BASE

Pour ne pas risquer de déplacer des murs en plaçant les meubles, tu vas cliquer sur l'icône représentée par un cadenas en haut à gauche du dessin. Les murs et fenêtre seront alors verrouillés.

2.5 PLACER LES ARMOIRES

Choisis une armoire dans la librairie. Place-la et modifie ses caractéristiques : « largeur », « profondeur » et « couleur ». Fais ensuite un copier-coller pour la deuxième.

2.6 PLACER LES TABLES

Pour les tables, tu dois les choisir dans la librairie, puis modifier leurs caractéristiques : « largeur », « profondeur » et « couleur ». Attention, pour économiser du temps, tu réalises un modèle de table, puis tu fais des copier-coller pour toutes les autres tables identiques.

Place dans l'ordre : tables informatiques, bureaux élèves et bureau prof,

2.7 DÉFINIR LES COULEURS

Vérifie que tu aies bien défini les couleurs pour les objets, les murs, le sol et le plafond. Tu peux également définir une couleur pour les murs extérieurs.

2.8 INSCRIRE LES NOMS

Inscris les prénom, nom et classe des personnes qui ont réalisé le dessin, à l'aide de l'icône « Ajouter du texte ».

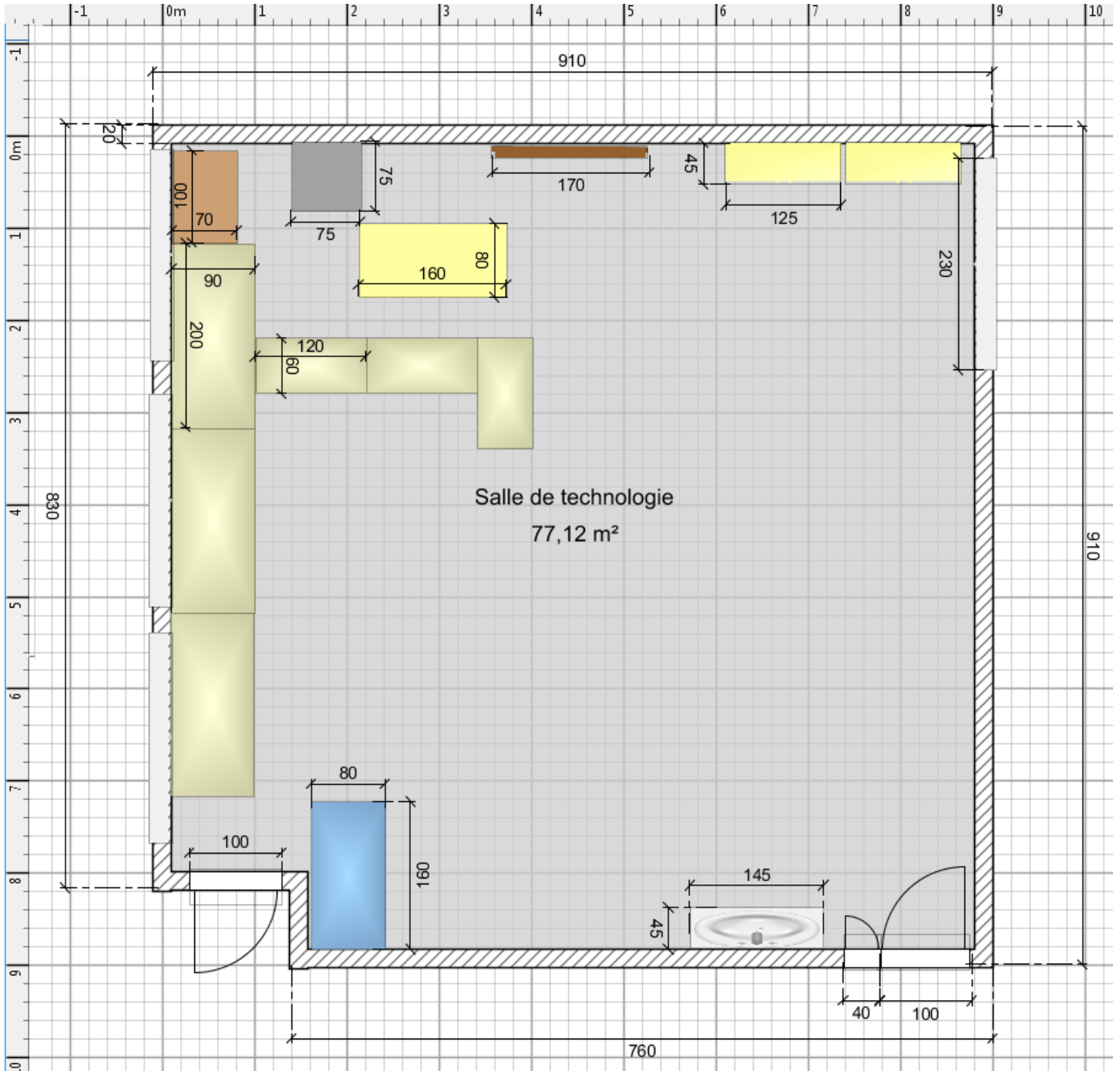
2.9 ENREGISTRER

Pour que le professeur puisse accéder à ton travail, tu dois enregistrer ton document dans un dossier particulier. Pour cela :

Clique sur le menu « Fichier », puis « Enregistrer sous », puis « Poste de travail », « Classes sur serveur Samba... », puis « <nom de ta classe », puis le dossier qui porte ton nom (exemple : « pdupont »). Tu peux demander à ton professeur de te confirmer qu'il accède bien à ton document

Prénom : Nom	Salle de technologie
Classe : Date :	Séquence 6 – Comment représenter en 3D la salle de technologie ?

Tu t'aideras des dimensions de ce plan pour réaliser ton dessin.



Bonus

S'il te reste du temps, tu pourras ajouter des éléments complémentaires : rideaux, ordinateurs, chaises, personnes, couleur extérieure...