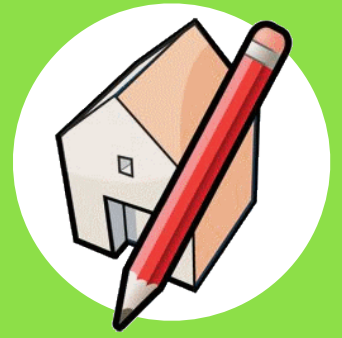


Utilisation de

SKETCHUP

MODELEUR VOLUMIQUE

CREER
UNE SPHERE



REPRESENTER UN CERCLE

1

Choisir l'outil de dessin **CERCLE**



2

Dessiner la forme

3

Saisir au clavier le rayon

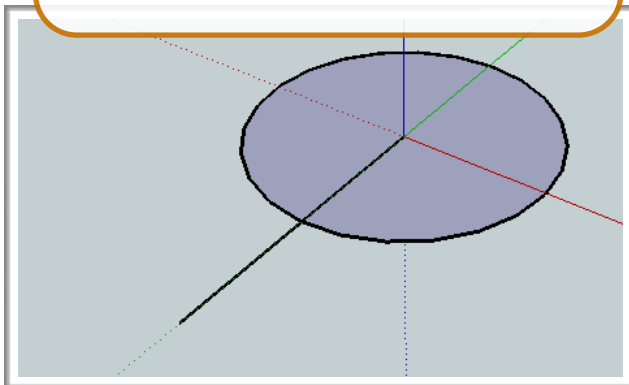
Radius 150mm

4

Valider en appuyant sur la touche **ENTREE** du clavier

5

Tracer une **Ligne** dans le prolongement de l'**axe VERT**

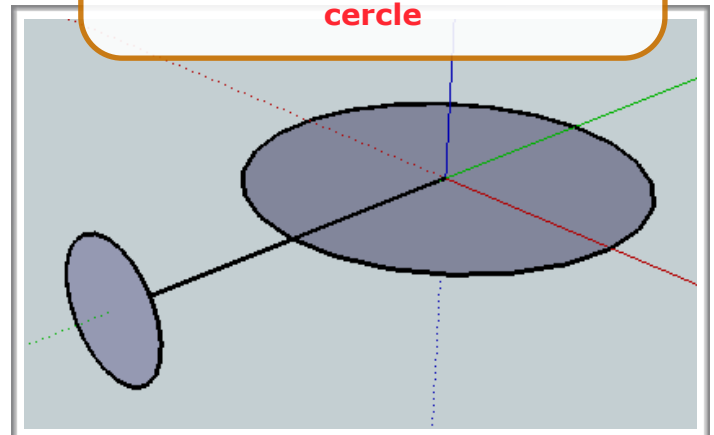


La longueur de ce trait n'a pas d'importance !

Le diamètre de ce second cercle n'a pas d'importance !

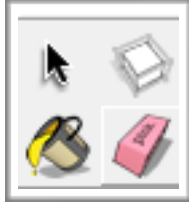
6

Tracer un second cercle à l'**extrémité de cette ligne** et **perpendiculaire au premier cercle**



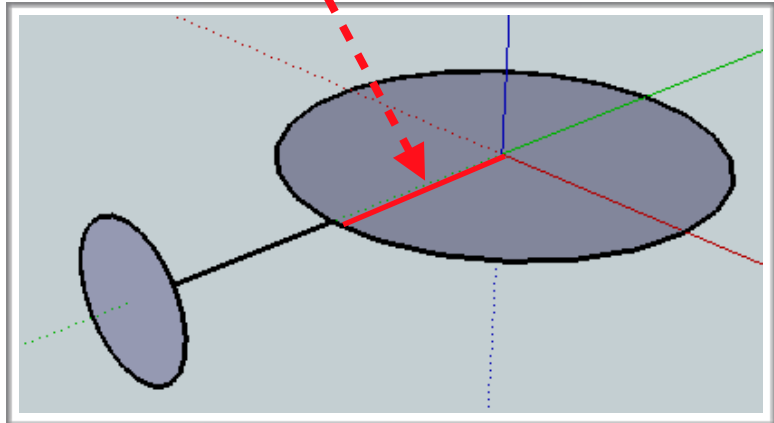
7

Choisir l'outil de dessin **EFFACER**



2

Gommer ce segment



REALISER UNE REVOLUTION

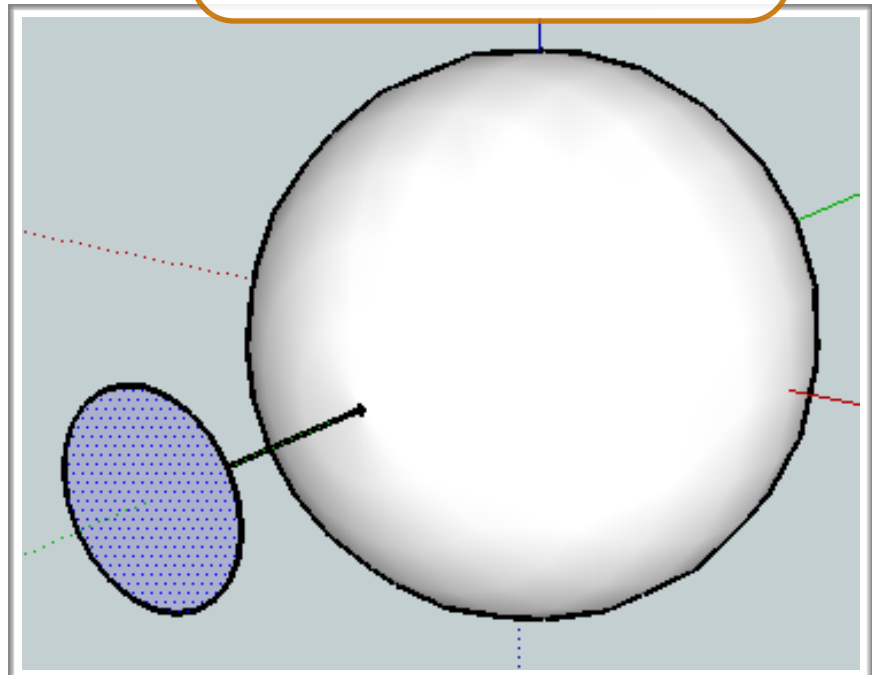
1

Choisir l'outil de dessin **SUIVEZ-MOI**



2

Cliquer sur le premier cercle et suivre le périmètre du second.



Manipulation délicate :

PERSEVEREZ !

3

Gommer le second cercle et la ligne de construction.

