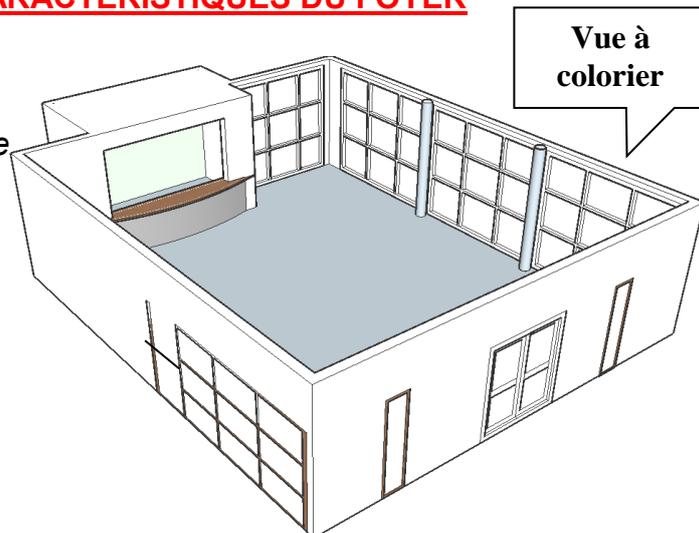


I. OUVRIR LE FICHIER : Foyer JEAN MONNET

II. ANALYSER L'ENVIRONNEMENT ET LES CARACTERISTIQUES DU FOYER

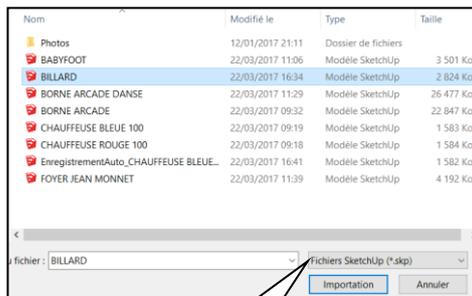
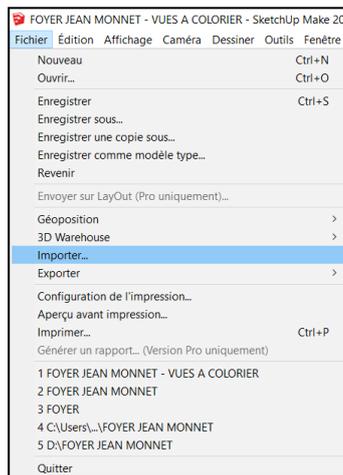
A l'aide de **FOYER – VUE EN PLAN**,

1. **Colorier** sur la vue ci-contre :
 - les fenêtres donnant sur l'extérieur en jaune
 - l'accès principal au foyer en rouge
 - l'accès secondaire en bleu
 - le mur béton en orange
2. **Relever** la valeur de la surface du foyer :

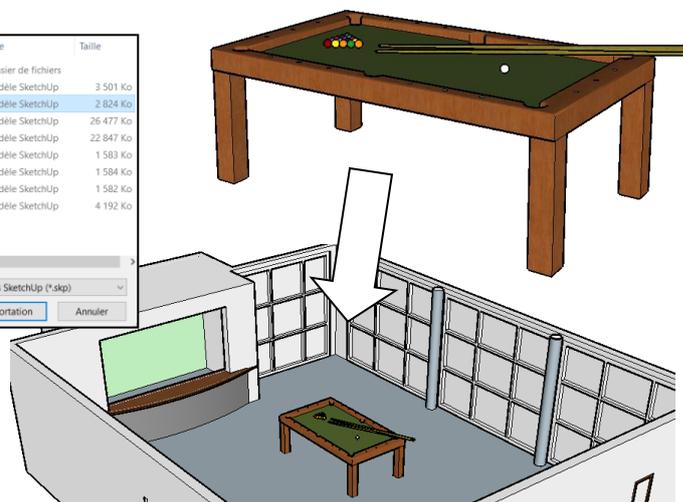


III. INSERER LE MOBILIER REUTILISE

1. Importer le billard :



**Sélectionner
fichiers
SKETCHUP**

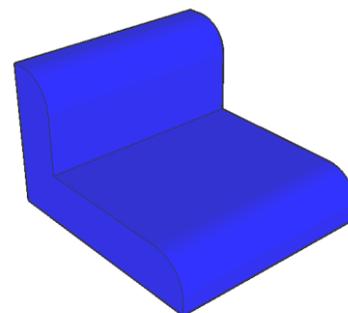
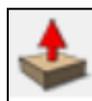


2. En suivant la même démarche, **importer** les éléments de mobilier conformément au document : **LISTE DU MOBILIER DU FOYER REAMENAGE**

3. **Enregistrer** : Foyer REAMENAGE

IV. MODIFIER DU MOBILIER

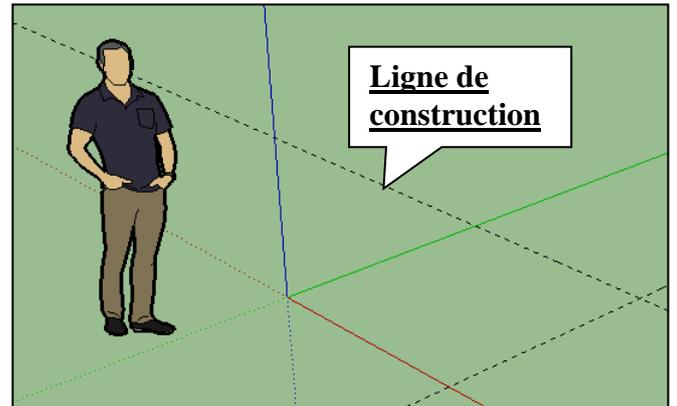
1. **Ouvrir** le fichier Chauffeuse – largeur 100 - bleue
2. **Modifier** la largeur de la chauffeuse avec l'outil pousser / tirer (nouvelle largeur = 50cm)
3. **Modifier** la couleur de la chauffeuse (jaune)



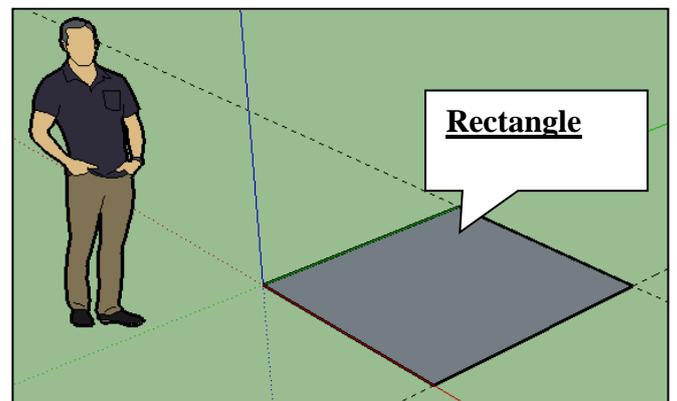
4. **Enregistrer** le nouveau composant : **CHAUFFEUSE LARGEUR 50 - JAUNE**
5. **Répéter** l'opération pour tous les éléments manquants, les enregistrer en respectant les désignations de la liste

V. MODELISER DU MOBILIER ET L'INSERER

1. Dans sketchup, faire **nouveau**
2. Tracer deux lignes de construction avec l'**outil mètre**. Distance 150 cm au carré



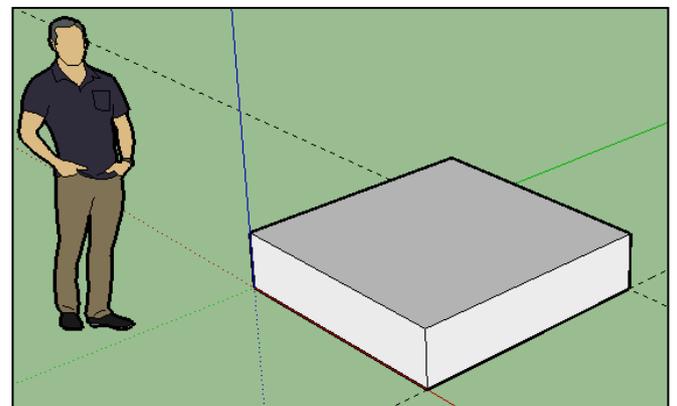
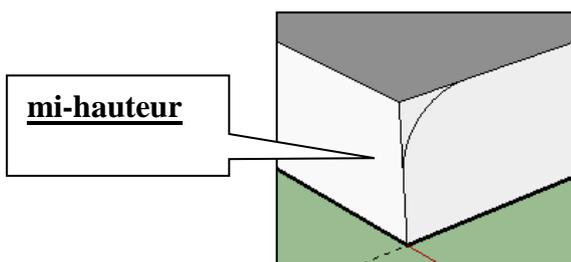
3. Tracer un rectangle s'appuyant sur les lignes de construction



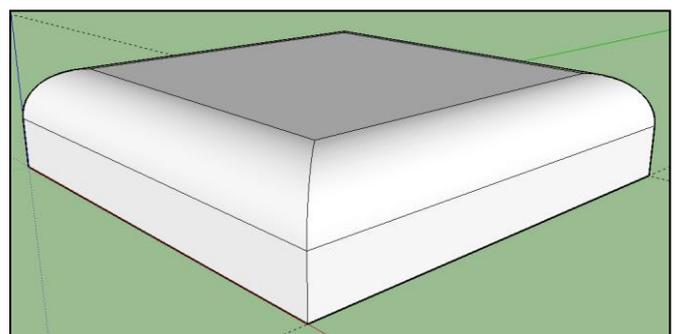
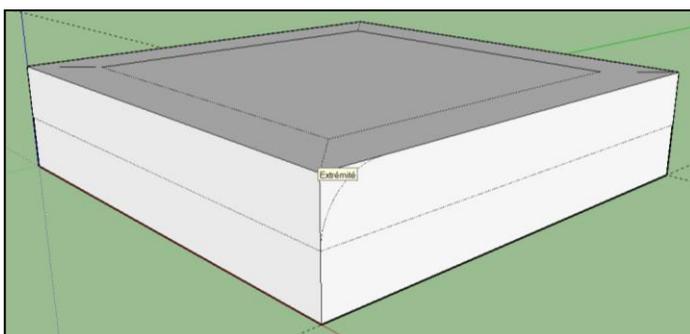
Tirer sur le rectangle sur une hauteur de 35 cm



4. Tracer un arc de cercle sur un des angles



5. Utiliser l'outil **suivez-moi** pour faire le contour



6. Colorier les faces de la table basse
7. Enregistrer le composant

VI. INSERER AU FOYER LE MOBILIER MODIFIE ET MODELISE PRECEDEMMENT

1. Importer tous les éléments de mobilier manquants dans le modèle du foyer

VII. PROPOSER UN AMENAGEMENT DU FOYER

Vous pouvez utiliser la vue ci-dessous pour croquer des solutions

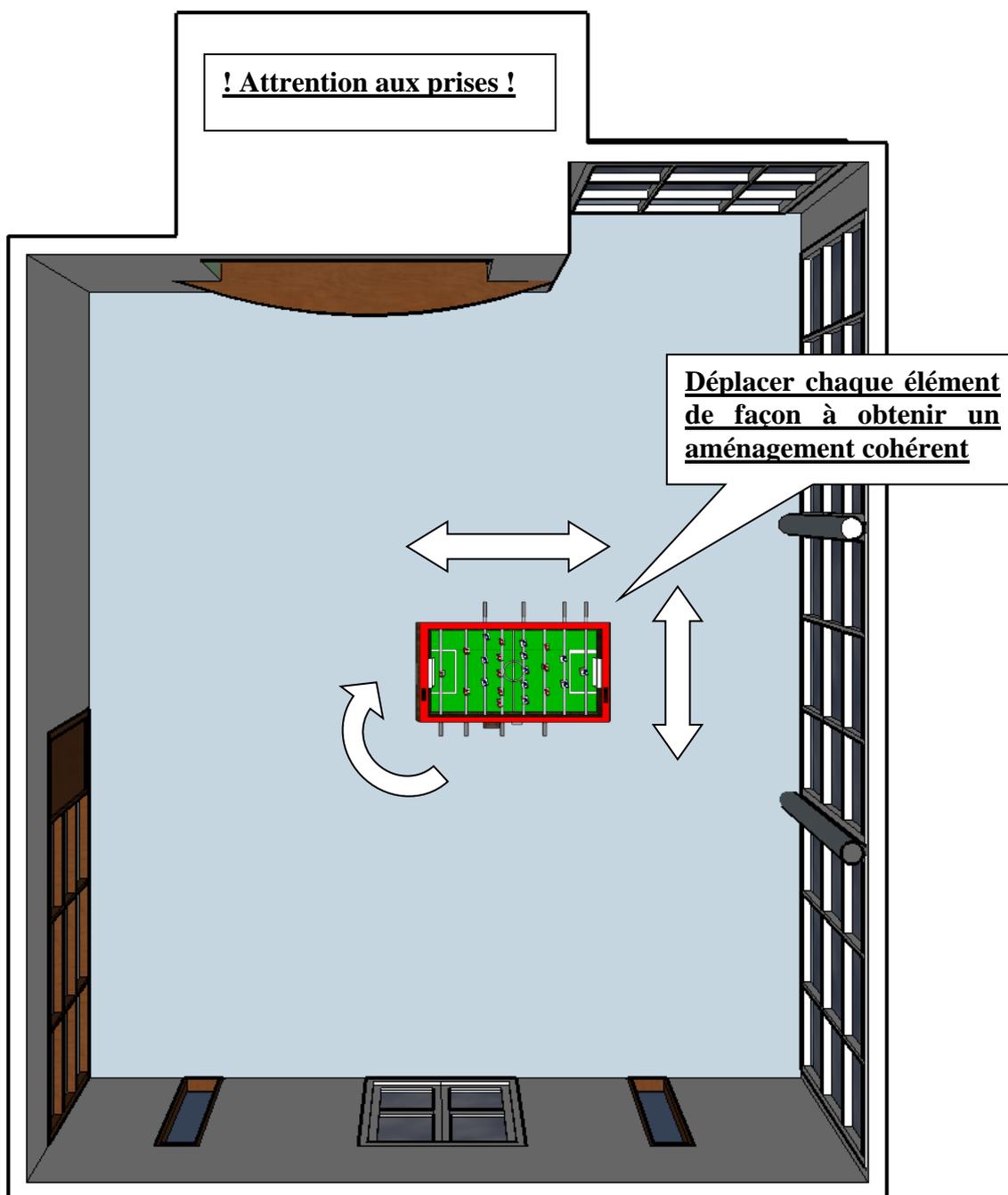
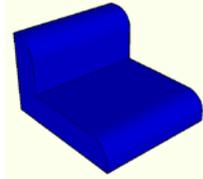
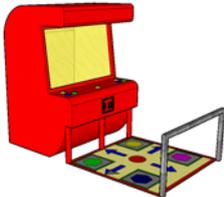
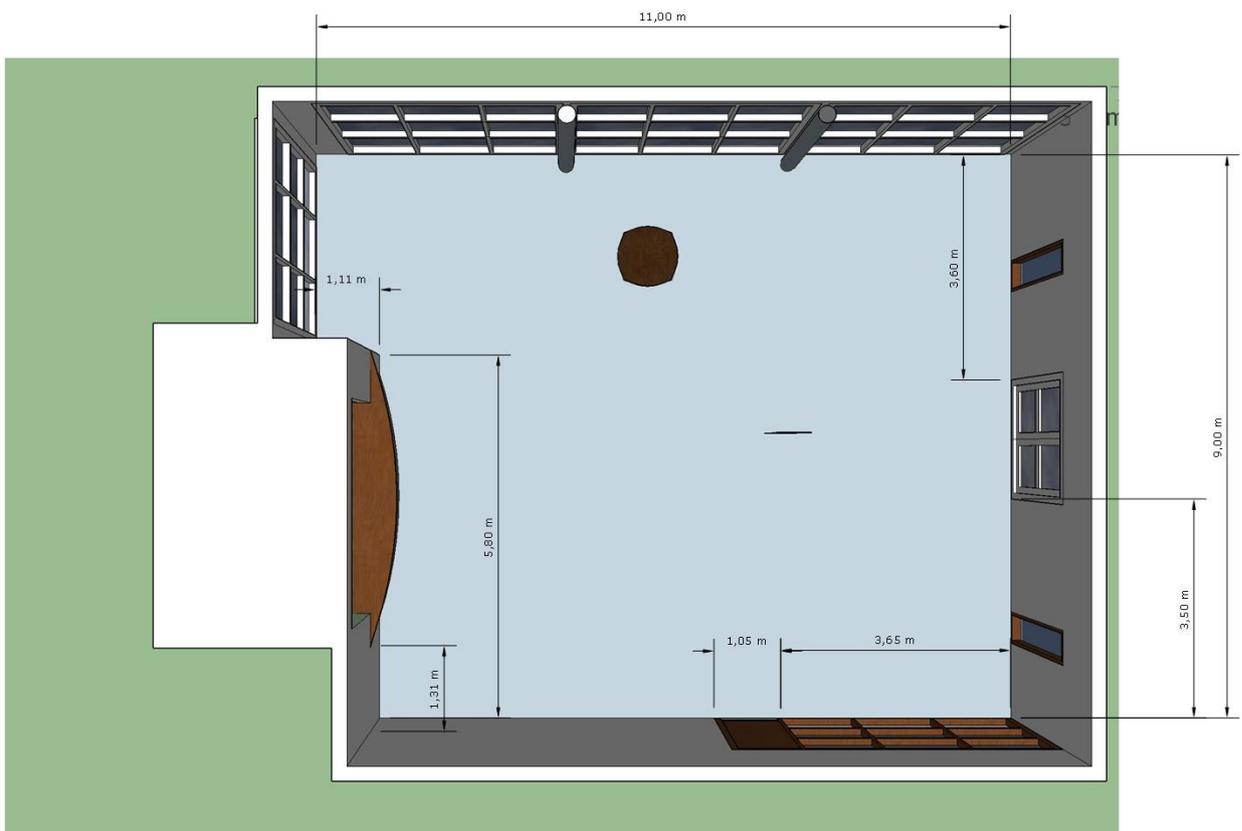
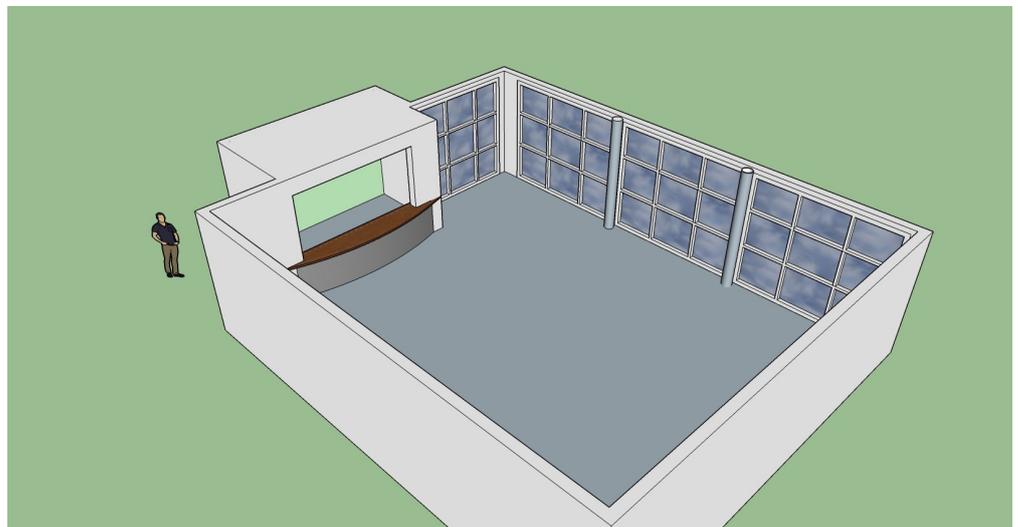
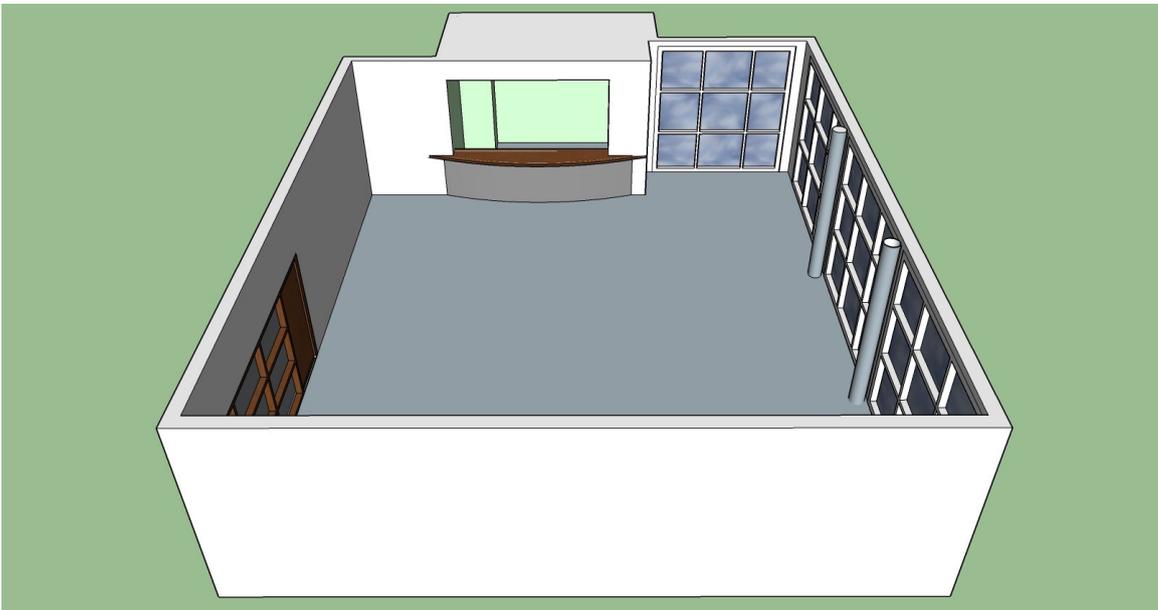


Table basse	1	<i>Couleur jaune</i>	<i>A modéliser</i>
Chaufeuse largeur 50	2	<i>Une jaune, une verte</i>	<i>A modifier à partir du modèle 100 mm</i>
Chaufeuse largeur 100	3	<i>Une Bleue, une verte, une rouge</i>	
Borne arcade de danse	1	<i>Nécessite une prise 220v</i>	
Borne arcade	1	<i>Nécessite une prise 220v</i>	
Billard	1	<i>Nécessite un mètre de recul de chaque côté minimum</i>	
Baby foot	3	<i>Nécessite un mètre de recul tout autour minimum</i>	
Désignation	Quantité	Observations	Visuel

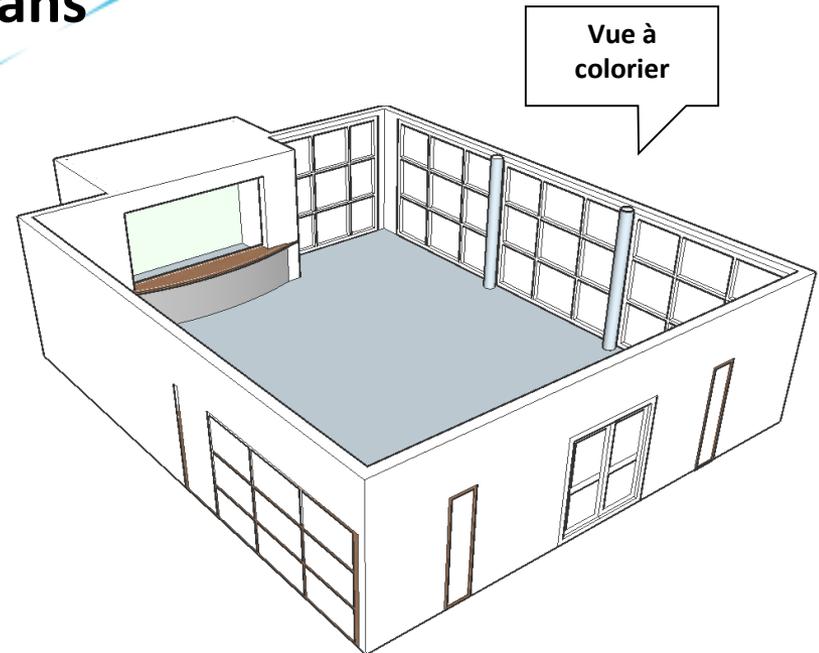
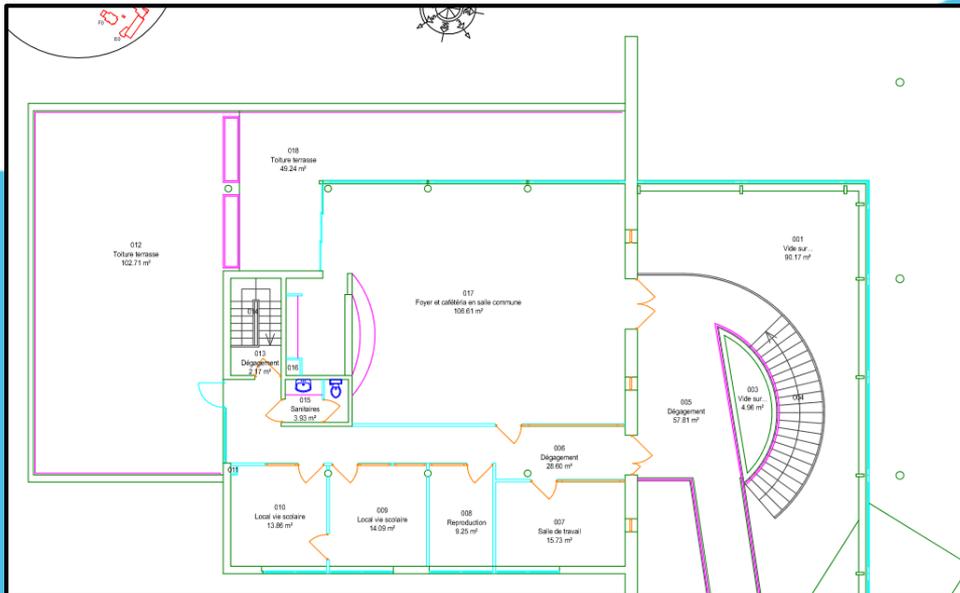


Modélisation virtuelle du foyer

Utilisation d'un logiciel de modélisation volumique : sketchup

ETAPE 1

Recherche d'informations sur les plans



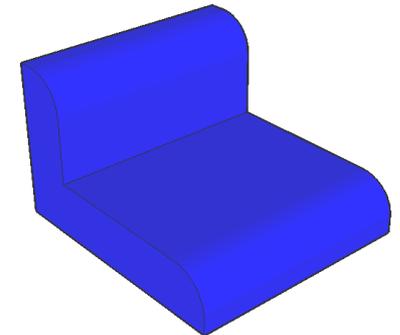
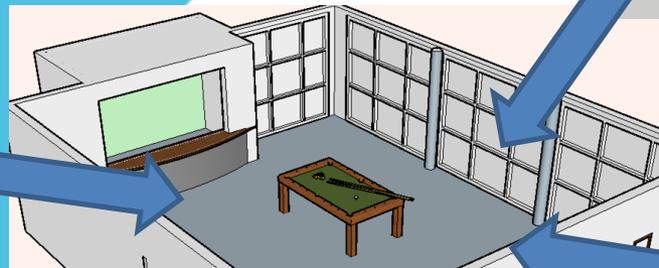
Modélisation virtuelle du foyer

Utilisation d'un logiciel de modélisation volumique : **sketchup**

ETAPE 2

Importer des fichiers déjà modélisés

Utiliser la liste du mobilier (nomenclature)



Le modèle du foyer est donné

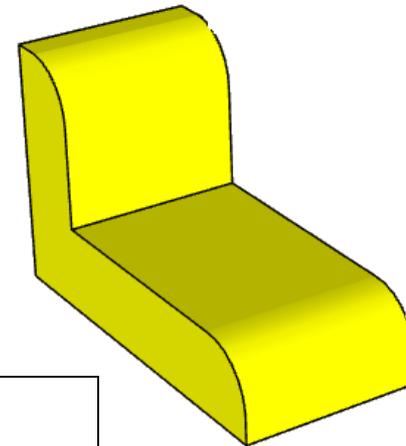
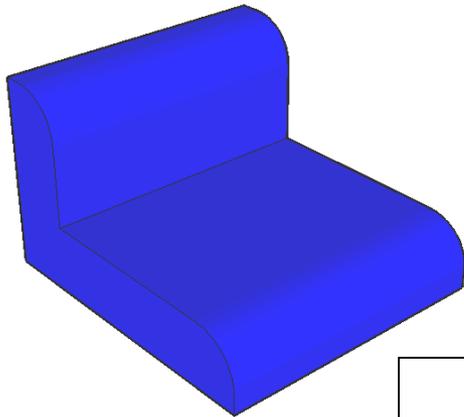
Modélisation virtuelle du foyer

Utilisation d'un logiciel de modélisation volumique : **sketchup**

ETAPE 3

Modifier un modèle

Utiliser des outils de modélisation et suivre une procédure



Modifier largeur / couleur
Enregistrer sous un nouveau nom

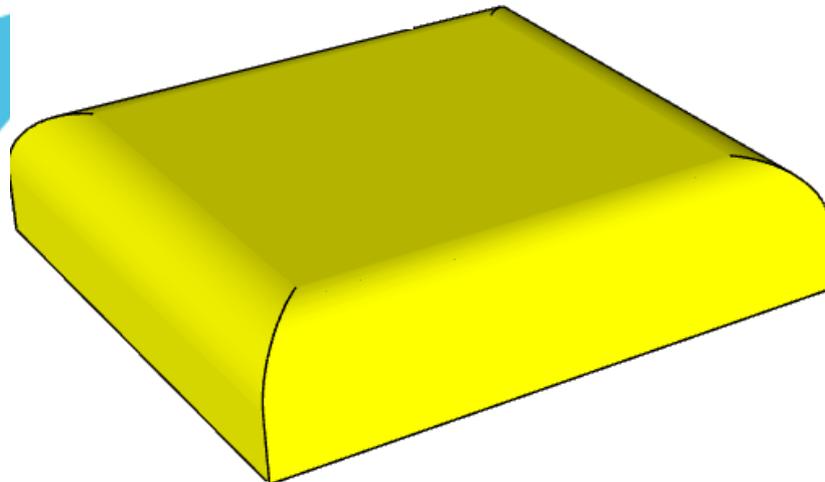
Modélisation virtuelle du foyer

Utilisation d'un logiciel de modélisation volumique : **sketchup**

ETAPE 4

Modéliser un composant manquant

Utiliser des outils de modélisation et suivre une procédure



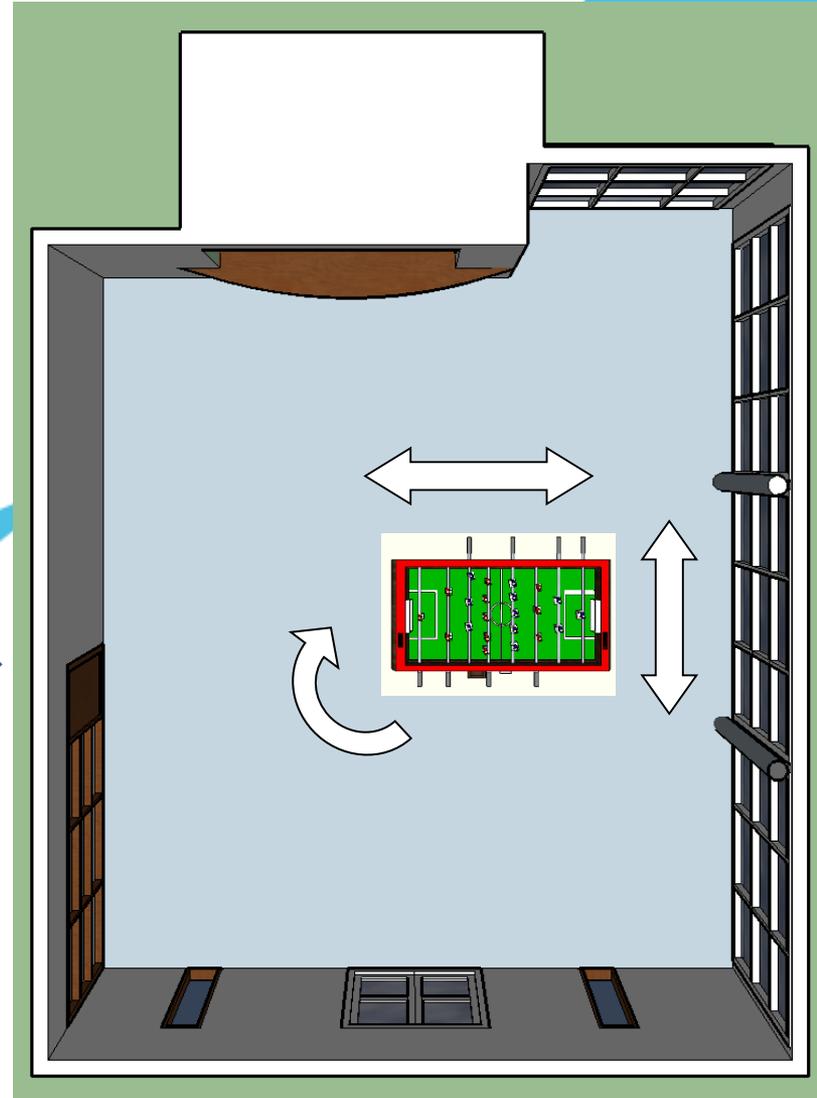
Modélisation virtuelle du foyer

Utilisation d'un logiciel de modélisation volumique : **sketchup**

ETAPE 5

Déplacer les différents composants de façon à proposer un aménagement

Respecter consignes
Respecter CDCF
Faire preuve d'initiative



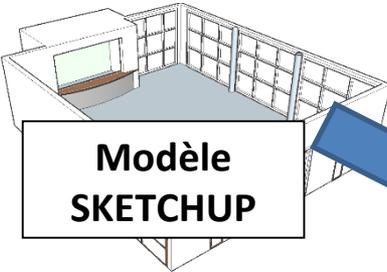
Modélisation virtuelle du foyer

Utilisation d'un logiciel de modélisation volumique : **sketchup**

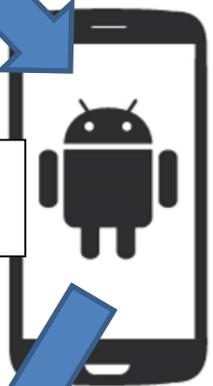
ETAPE 6

**Virtualiser la visite du foyer
aménagé**

? Modifications ?



Mobile ANDROID



Visualisation



Masque CARBOARD

