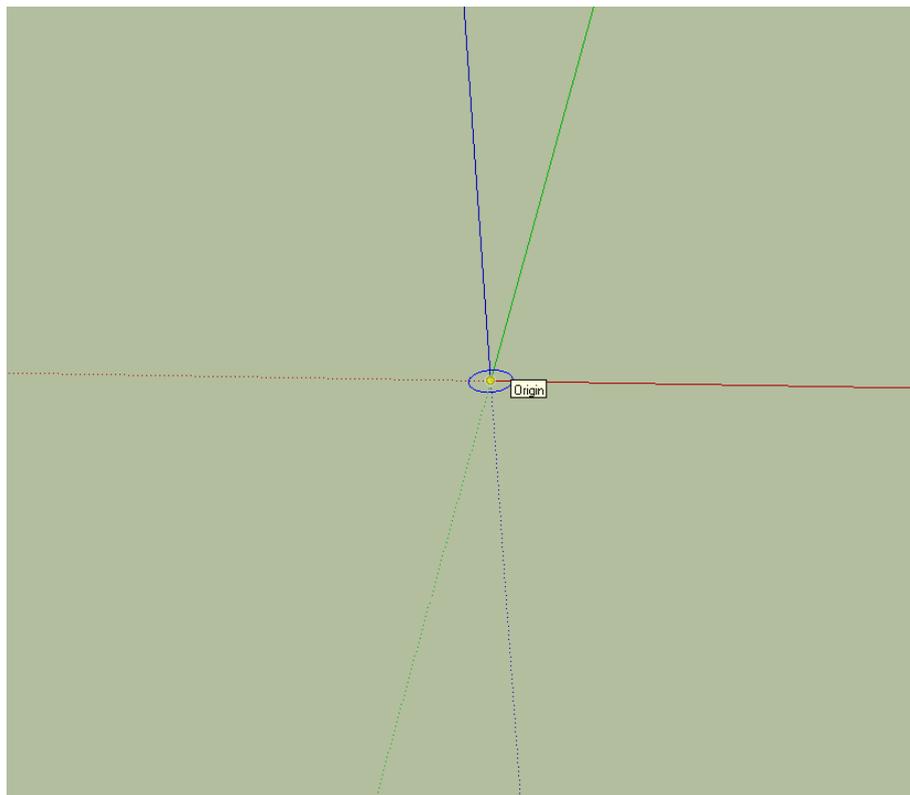
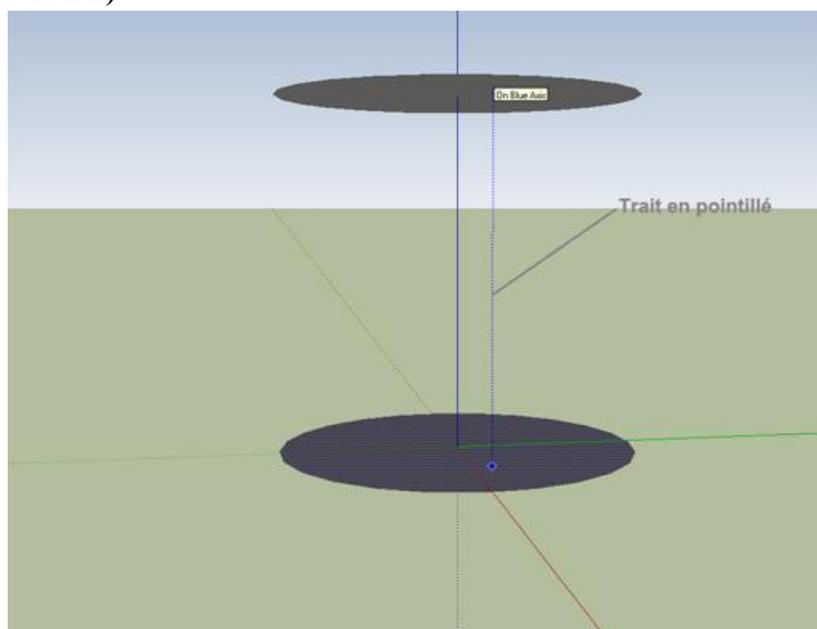


TUTORIEL : FAIRE UNE SPHERE AVEC GOOGLE SKETCHUP

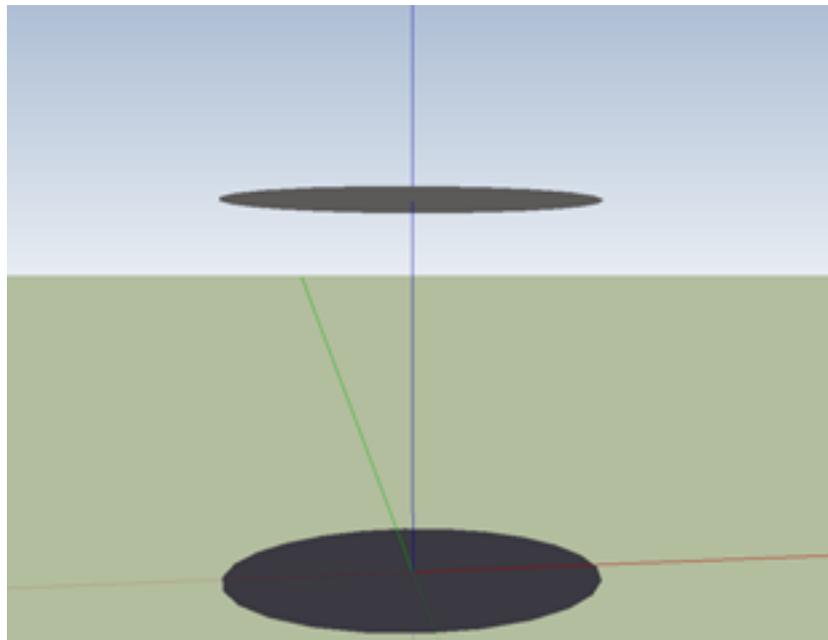
Tout d'abord, nous allons démarrer Google Sketchup et tracer un cercle. Nous prendrons comme centre le croisement des trois axes (vert, rouge et bleu). Pour bien vérifier que vous prenez le croisement des trois axes comme centre, il faut que le centre de votre cercle que vous allez tracer devienne jaune (voir capture d'écran 1).



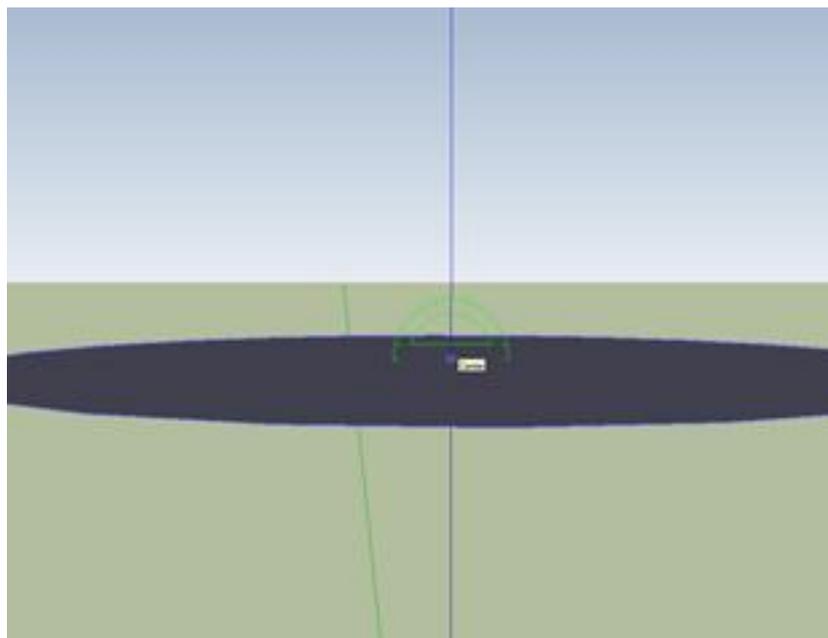
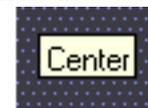
Tracez votre cercle et sélectionnez l'outil . Puis, tout en gardant Ctrl appuyé, cliquez sur votre cercle (évitez de cliquer sur le centre, cliquez plutôt sur la surface du cercle), ne relâchez pas la souris et faites en sorte de faire un second cercle parallèle au premier (vous devriez voir un léger trait en pointillé, celui-ci doit rester bleu (voir capture d'écran 2)).



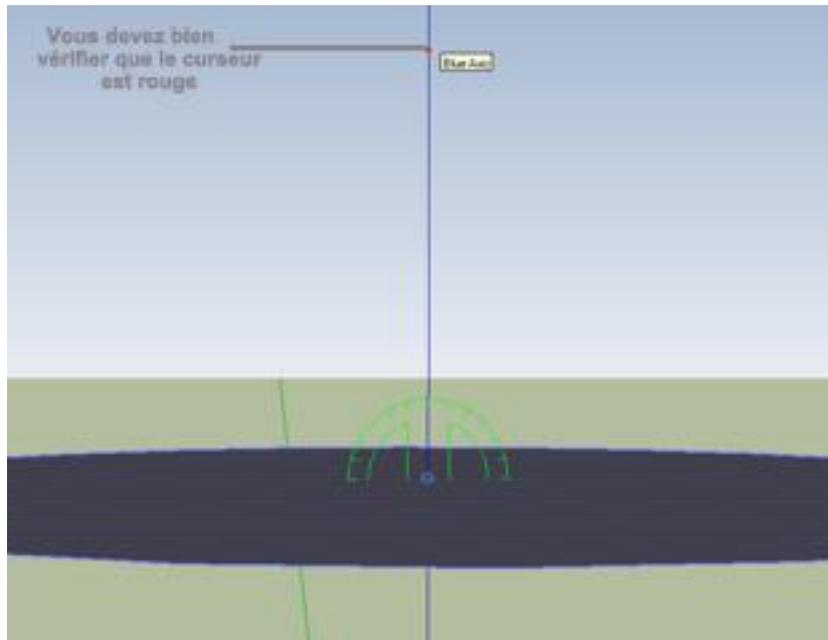
Nous avons maintenant deux cercles parallèles. Maintenant faites pivoter la caméra (garder souris du milieu appuyé) et ayez une vue comme cela.



Sélectionnez le cercle du haut grâce à l'outil  et faites le pivoter à 90 ° grâce à l'outil  en veillant à ce que votre curseur se trouve sur le centre du cercle (ceci est peut-être invisible sur la capture d'écran mais normalement quand votre curseur se trouve sur le centre du cercle, vous devriez voir écrit « Center »).



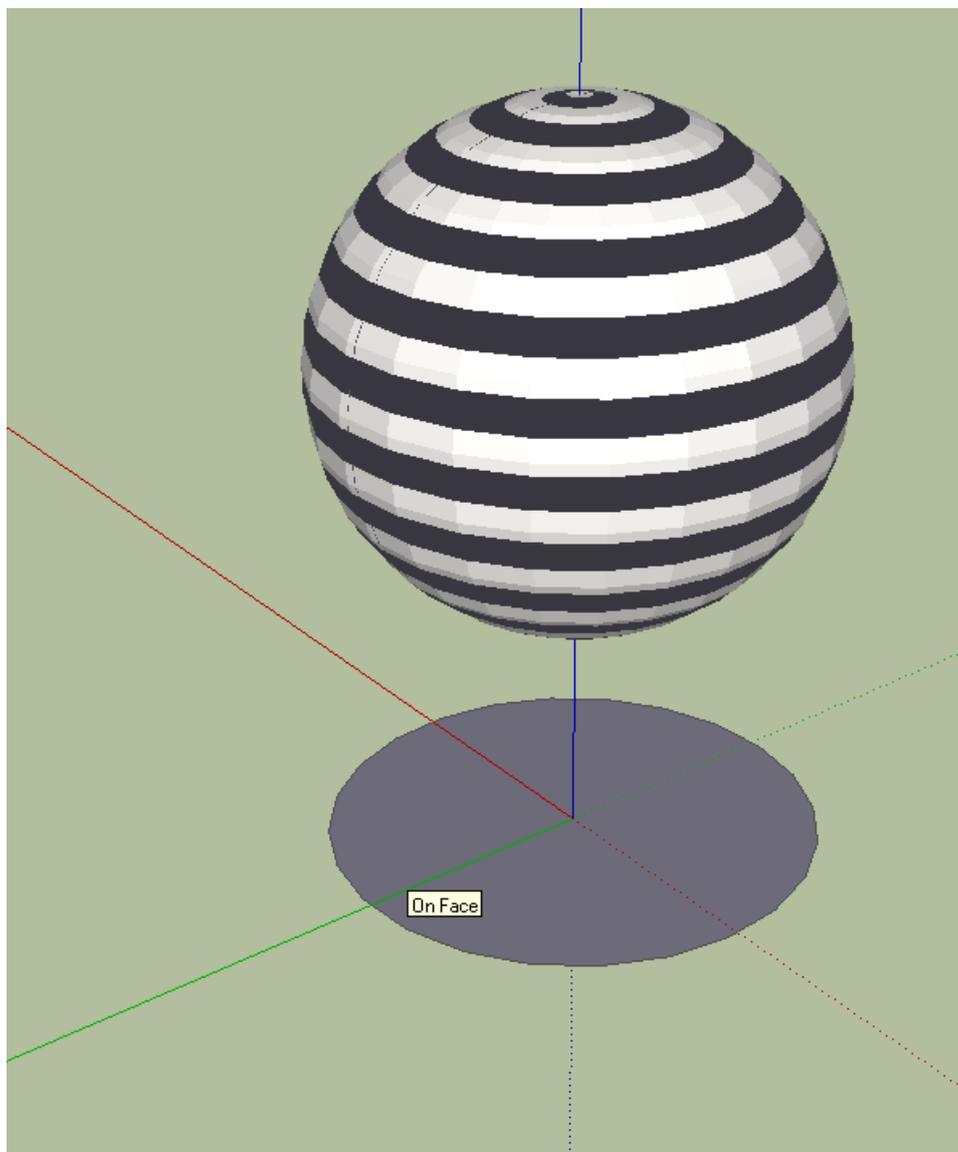
Cliquez puis faites tourner votre trait « de rotation » à 90° comme ceci et recliquez.



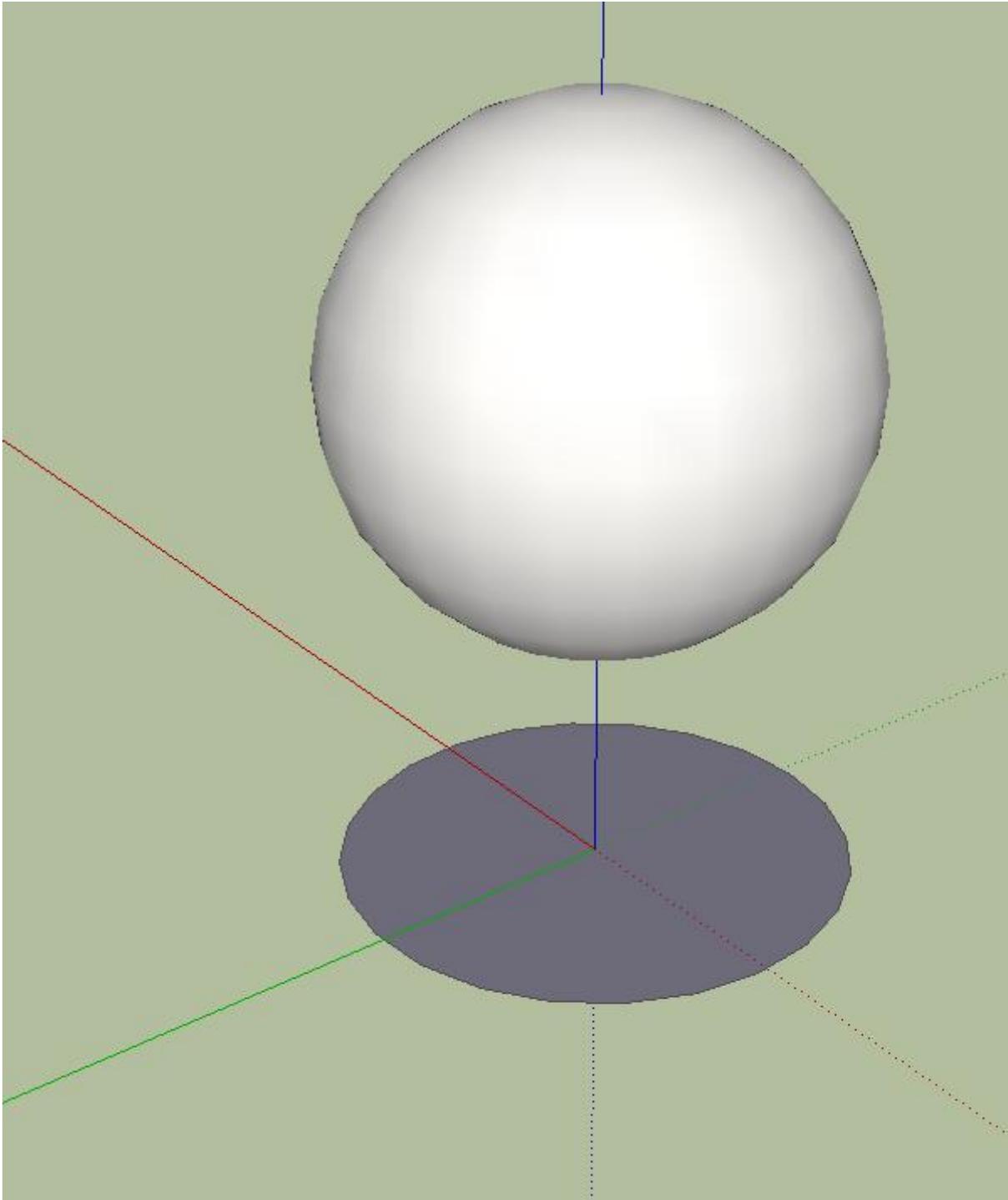
Puis refaites le tourner à 90° pour que le trait « de rotation » soit **perpendiculaire** au trait bleu et donc, **parallèle** au trait rouge. Vous devriez voir écrit On Red Axis juste en dessous des pointillés.



Nous arrivons vers la fin du tutoriel. Maintenant grâce à l'outil « Suivez-moi »  nous allons créer notre sphère. Sélectionnez l'outil « Suivez-moi » et cliquez sur le cercle que nous venons de faire pivoter. Cliquez dessus puis en gardant appuyé le clic gauche, faites un tour autour du cercle de base (glissez la souris avec clic gauche enfoncé sur le contour du premier cercle). En fonction de l'endroit où vous avez relâché la souris, la sphère changera. On peut ainsi faire des demi-sphères mais ce n'est pas notre but. Donc, j'ai relâché ma souris sur l'intersection entre la ligne verte continue et le contour du cercle. Cela donnait ça pendant l'expérience.



Puis après relâchement de la souris :



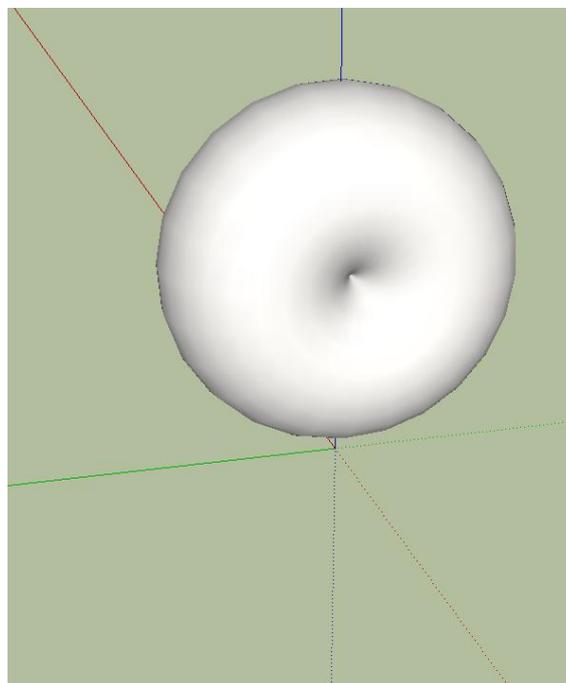
Pendant que vous faites la manipulation, il y a une partie blanche et une partie avec du noir et du blanc. La partie blanche sera enlevée et la partie noire et blanche sera conservée donc veillez bien à ce qu'il n'y ait qu'une partie noire et blanche (souvent, cela fait des motifs bizarres).

Voilà notre sphère est fini.

PETITE VARIANTE

Pour faire une sorte de roue, faire la même chose sauf qu'au lieu de faire suivre-moi à partir du second cercle au cercle de base, faire suivre-moi du cercle de base au second cercle. La manipulation est la même.

Résultat :



Voilà c'est la fin du tutoriel. J'espère que mes explications ont été assez claires et que ce tuto arrive à vous aider.

NB : Prendre le croisement des trois axes (rouge, vert et bleu) n'est pas obligatoire. Je l'ai pris comme centre car si vous débutez, c'est plus simple.