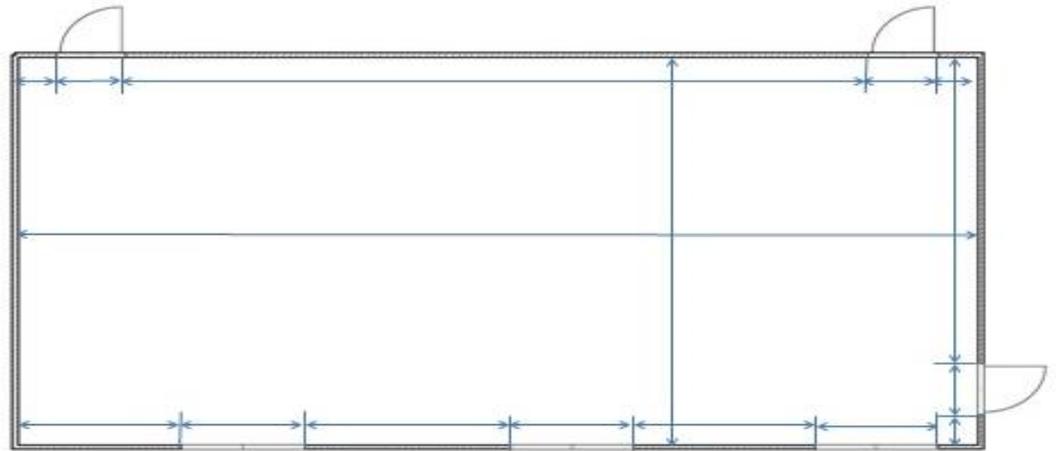


5^{ème}	Séquence 05	Classe :				
	Séances 3 et 4 : activité Salle de technologie virtuelle ?	Nom :				
		Prénom :				

T	MSOST1.1 : Respecter une procédure de travail garantissant un résultat en respectant les règles de sécurité ...	Ab	NA	EA	A	Ex
E	DIC1.5 : Imaginer des solutions pour produire des objets en réponse au besoin.	Ab	NA	EA	A	Ex
C	OTSCIS2.2 : Lire, utiliser et produire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions	Ab	NA	EA	A	Ex
S	CS1.5 : Respecter une procédure de travail garantissant un résultat en respectant les règles de sécurité et	Ab	NA	EA	A	Ex
O	d'utilisation des outils mis à disposition.	Ab	NA	EA	A	Ex
C	CT3.2 : Traduire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de dessins.	Ab	NA	EA	A	Ex

Situation problème

Dans la séquence précédente, nous avons réalisé un dessin d'architecte à l'échelle 1 : 60 de la salle de technologie (vue de dessus) afin qu'il respecte le cahier des charges.



Problématique :

Avant de modifier réellement l'aménagement de notre salle, comment le réaliser de manière virtuelle ?

Exercice 1 : projet d'aménagement sur ordinateur

1) Pourquoi le réaliser sur ordinateur ?

.....

.....

.....

2) Qui utilise « ça » ?



.....

.....

.....

.....

Exercice 2 : Mise en application

Nous utiliserons le logiciel **SweetHome3D**, Logiciel gratuit d'aide à l'aménagement des meubles d'un logement, téléchargeable sur le site <http://www.sweethome3d.com/fr/index.jsp>.

1) Ouvrir le fichier « **Mes documents \ techno ressources élèves \ 5^{ème} exercices \ 5-sq05-S04-ressource-salle tec(1,2 ou 3).sh3d** ».

2) La salle est déjà délimitée et tous les mobiliers sont présents. Composer, en vous aidant du croquis réalisé précédemment (voir séquence précédente), un îlot composé de :

- 4 tables
- 4 chaises
- 4 postes de travail

5^{ème}

Séquence 05

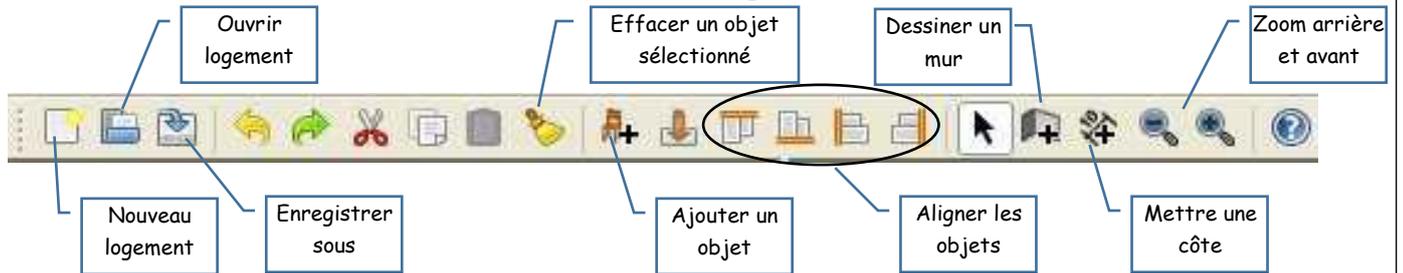
Classe :

Séances 3 et 4 : activité
Salle de technologie virtuelle ?

Nom :

Prénom :

- Interface du logiciel -



Fichier Edition Meubles Plan Vue3D Aide

Zone 1
Liste de composants à mettre dans le projet

Nom	Largeur	Profondeur	Hauteur	Visible
Porte d'entrée	104,9	9	208	<input checked="" type="checkbox"/>
Porte ouverte	91,5	68	208,5	<input checked="" type="checkbox"/>
Porte ouverte	61	68	208,5	<input checked="" type="checkbox"/>
Fenêtre américaine	81	8,1	128	<input checked="" type="checkbox"/>
Fenêtre américaine	81	8,1	128	<input checked="" type="checkbox"/>
Fenêtre américaine	81	8,1	128	<input checked="" type="checkbox"/>
Fenêtre américaine	81	8,1	128	<input checked="" type="checkbox"/>
Fenêtre américaine	81	8,1	128	<input checked="" type="checkbox"/>
Fenêtre américaine	81	8,1	128	<input checked="" type="checkbox"/>
Fenêtre américaine	81	8,1	128	<input checked="" type="checkbox"/>
Fenêtre américaine	81	8,1	128	<input checked="" type="checkbox"/>
Bureau			74	<input checked="" type="checkbox"/>
Table			74	<input checked="" type="checkbox"/>
Table			74	<input checked="" type="checkbox"/>
Table			74	<input checked="" type="checkbox"/>
Table			74	<input checked="" type="checkbox"/>
Table			74	<input checked="" type="checkbox"/>
Table			74	<input checked="" type="checkbox"/>
Table			74	<input checked="" type="checkbox"/>
Table			74	<input checked="" type="checkbox"/>
Table	171	70,5	74	<input checked="" type="checkbox"/>
Table	200	70,5	74	<input checked="" type="checkbox"/>
Table	200	70,5	74	<input checked="" type="checkbox"/>
Table	200	70,5	74	<input checked="" type="checkbox"/>
Table	200	70,5	74	<input checked="" type="checkbox"/>
Table carrée	150	150	74	<input checked="" type="checkbox"/>
Table carrée	150	150	74	<input checked="" type="checkbox"/>
Table carrée	150	150	74	<input checked="" type="checkbox"/>

Zone 2
Dessin du plan du projet

Zone 3
Composants mis dans le projet

Zone 4
Vue en 3D du projet

3) Continuer votre aménagement en :

- Dupliquant, si nécessaire, l'îlot ainsi composé 5 fois,
- Disposant les îlots dans la salle en respectant le cahier des charges.
- Pensant à la possibilité d'amener une alimentation électrique et un câble réseau par îlot.
- Plaçant les autres meubles, machines, maquettes.

4) Appeler le professeur pour imprimer vos travaux.

5) Sauvegarder votre travail dans votre répertoire.

6) Déposer le fichier sur votre ENT.