

1/2

Marquage sur une maquette virtuelle

- 1 Ouvrir le fichier « Pavillon T3.exe », dans « affichage », choisir « UI », « mode complet ».
- 2 Dans son dossier personnel, enregistrer le fichier en choisissant l'extension .easm : pavillon T3.easm.



- 3 Fermer le fichier. Lancer le logiciel eDrawings et ouvrir le fichier Pavillon T3.easm.
- 4 Dans l'arbre de création, cliquer sur chacun des éléments pour les localiser.



5 - A l'aide de l'outil « navigation »

, afficher successivement les différentes vues du pavillon.

6 - Par un clic droit sur un des éléments, tu as la possibilité de cacher cet élément. **Cache le dallage**. En cliquant sur les différents murs extérieurs, que remarques-tu par rapport aux fondations ?



Marquage sur une maquette virtuelle

2/2



Enregistre ton fichier au format « *.jpg* » sous le nom : *T3_vue_ensemble.jpg*



Tu dois effectuer un nouveau « marquage », pour indiquer : la porte du garage, les fenêtres (repère de quelle pièce de la maison il s'agit), la porte d'entrée, les pignons. Enregistre ce nouveau marquage au format « *.jpg* » sous le nom : *T3_cote_rue.jpg*.

9 - Ouvrir le fichier « PAV9_fiche2b_reponse ». Insérer les images aux endroits prévus.

8 - Compléter l'entête de la fiche (Nom, prénom et date), enregistrer le fichier dans ton dossier sous le nom : « *PavillonT3_nom* ». Imprimer la fiche terminée.