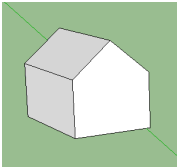
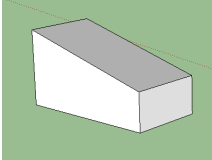
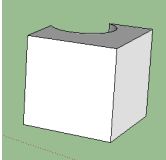
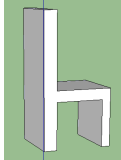
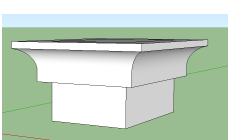
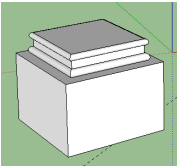
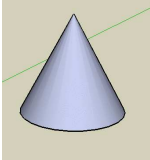
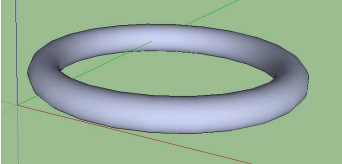
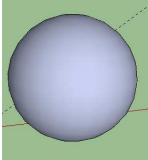


TP 3 - MODÉLISATION DE SOLIDES ET INVERSION DE PERSPECTIVE AVEC GOOGLE SKETCHUP™

Exercice 1 \_\_\_\_\_ Modélisation de solides

Modélisez les solides ci-dessous en utilisant les outils indiqués, sans vous soucier des proportions.

				
1 rectangle, 1 extrusion, 1 trait, 1 déplacement	{1 rectangle, 1 extrusion, 1 scale} ou {1 rectangle, 2 extrusions, 1 trait}	1 rectangle, 2 extrusions, 1 arc de cercle	3 rectangles, 3 extrusions (dont 2 soustraites)	1 rectangle, 1 extrusion, 2 traits, 1 arc, 1 suivez-moi
				
1 rectangle, 1 extrusion, 2 traits, 1 arc, 1 suivez-moi	1 cercle, 1 trait, 1 suivez-moi	2 cercles, 1 suivez-moi	2 cercles, 1 suivez-moi	

Exercice 2 \_\_\_\_\_ Inversion de perspective

Dans cet exercice, nous allons modéliser une scène à partir d'une photographie.

1. Téléchargez l'image `villa_marrakech.jpg` dans la résolution qui convient le mieux à votre ordinateur à l'adresse <http://www.loria.fr/~penarand/bgi/>
2. Ouvrez la fenêtre *Adapter une photo* et cliquez sur l'icône '+' pour ouvrir l'image que vous venez de télécharger.
3. Alignez les axes de Sketchup avec des directions orthogonales de la photographie en utilisant la technique des points de fuite étudiée en TD 1 (voir par exemple la figure 1).
4. Fermez la fenêtre *Adapter une photo* et modélisez une partie de la scène en vous aidant de la photographie (figure 2.a).
5. Ajouter des objets virtuels dans la photographie en vous arrangeant pour que des ombres virtuelles apparaissent sur le bâtiment et qu'au moins un objet soit occulté par le pilier de la terrasse (voir par exemple la figure 2.b).

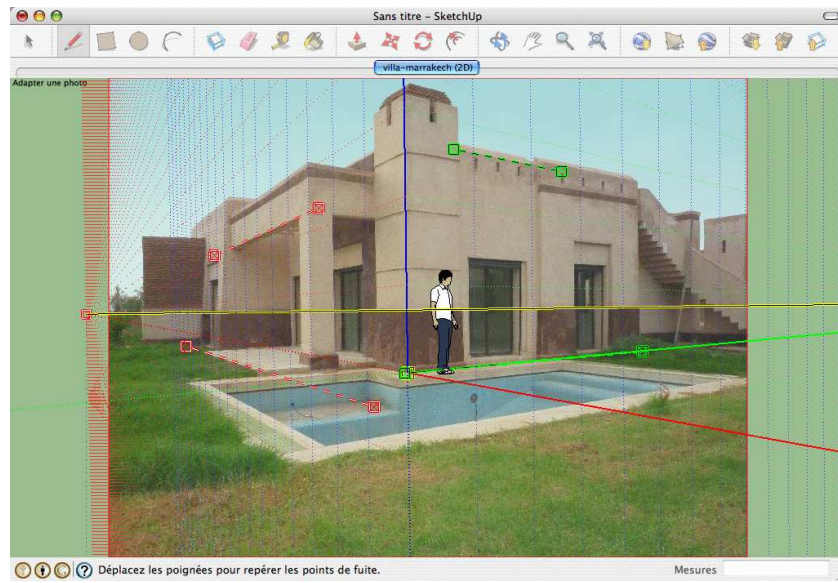
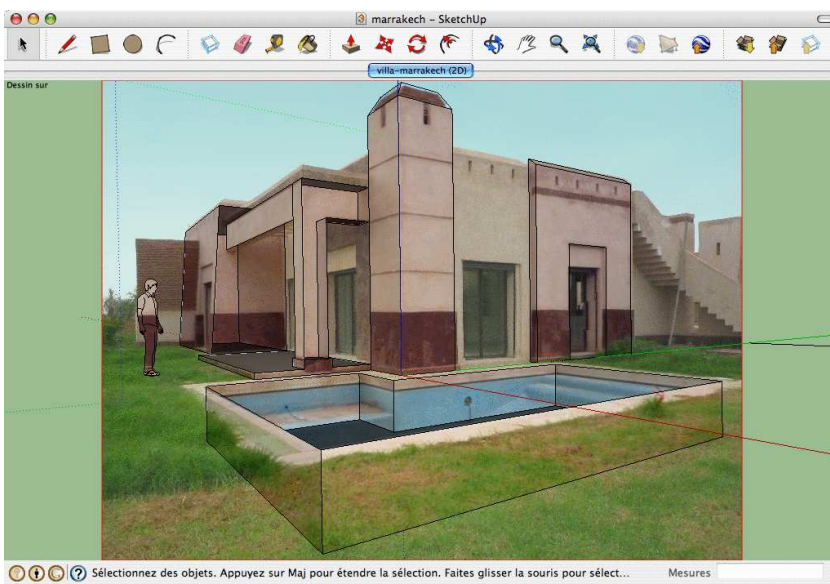
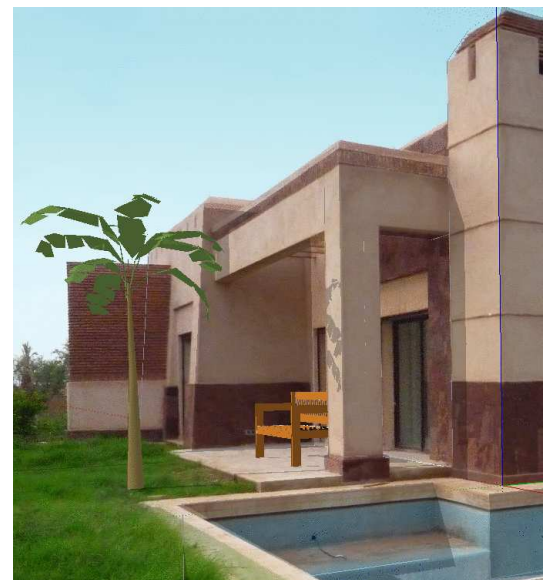


FIG. 1 – Inversion de la perspective



(a)



(b)

FIG. 2 – (a) Modélisation de la villa. (b) Ajout d'éléments virtuels.