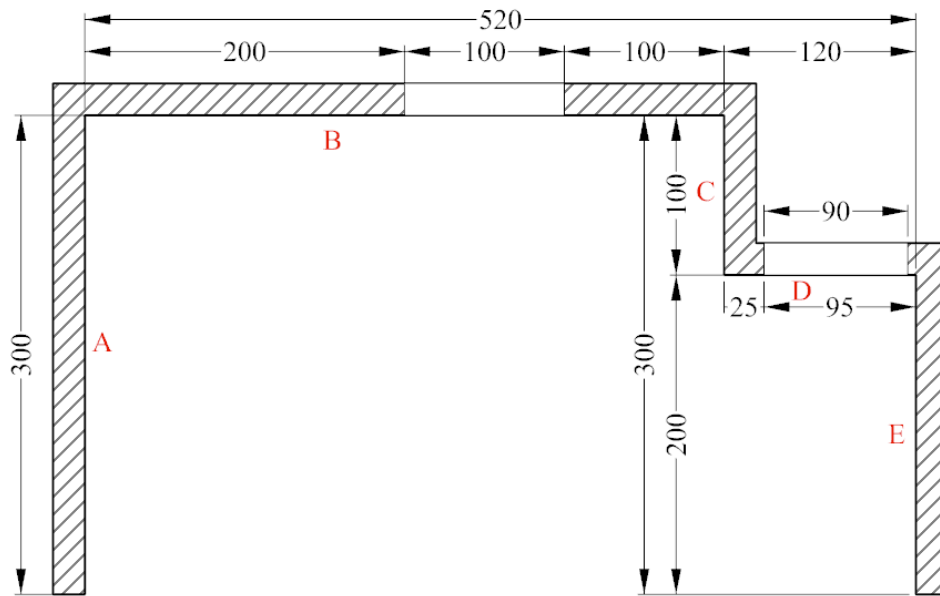


Murs (2) avec points de constructions

Vus de dessus, les murs sont construits dans le sens horlogique. En général, c'est le sens *anti-horlogique* (*Trigonométrie*) qui est utilisé. Les murs font exception car ils servent de container pour les autres objets.



- Lancez le programme.
- Affichez la barre d'outils graphiques 3D: Sur la barre d'outils au-dessus, cliquez le bouton : 

Nous débutons par l'extrémité du mur **A** et travaillons en unités [cm] dans cet exemple.

- Presser [**Z**], entrer « **300** » puis presser [**Enter**] puis [**Space**].
- Presser [**Home**] puis [**Space**].
- Presser [**X**], entrer « **400** », [**Enter**], [**Space**].
- Presser [**Z**], entrer « **-100** », [**Enter**], [**Space**].
- Presser [**X**], entrer « **120** », [**Enter**], [**Space**].
- Presser [**Z**], entrer « **200** », [**Enter**], [**Space**].
- Sur la barre d'outils graphiques, à droite, cliquez le bouton de création des murs : 
- Dans la boîte de dialogue, définir la hauteur « **250** » et l'épaisseur « **20** ».
- Fermer la boîte de dialogue, puis presser la touche numérique [**0**] pour recadrer la scène.

Création des ouvertures.

- Sur la barre d'outils du dessus, cliquez le bouton de modification : 
- Cliquez le bouton  jusqu'à sélection du mur **B**.
- A droite, cliquez le bouton  de création d'une ouverture et entrer les valeurs suivantes :

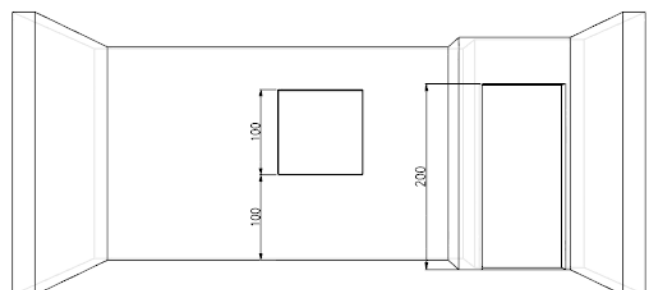
Position X : 200 Largeur : 100

Position Y: 100 Hauteur : 100

- Cliquez  jusqu'à sélection du mur **D**.
- A nouveau, cliquez le bouton de création d'une ouverture et entrer les valeurs suivantes :

Position X : 25 Largeur : 90

Position Y: 0 Hauteur : 200



- Sauver ce projet (Il servira pour un autre agencement).