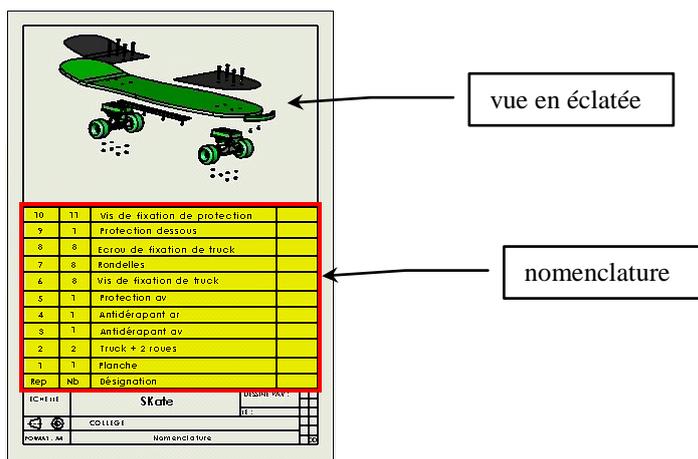


Fiche consignes

Afin de repérer et visualiser les différentes pièces qui constituent le Skate, tu vas observer la vue éclatée et l'objet réel à ta disposition.

Depuis le site <http://technocoll.free.fr>, dans la rubrique **SKATEBOARD**, clique sur **Nomenclature + skate**.

Tu obtiens



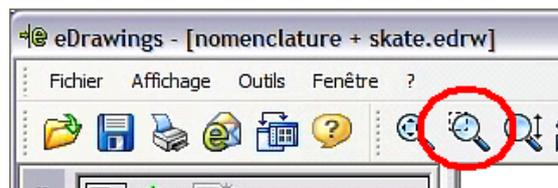
Une vue éclatée permet de visualiser des pièces qui ne seraient pas visibles dans une vue en perspective normale.

A l'aide la nomenclature fournie (*le tableau qui se trouve sous la vue*), tu vas repérer chacune des pièces qui constituent le Skate.

Pour cela, tu vas d'abord repérer dans le tableau le numéro de la pièce. Ce numéro se trouve dans la colonne Rep qui signifie repère.

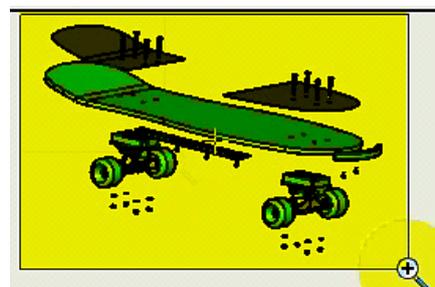
2	2	TRUCK + 2 ROUES
1	1	Planche
Rep	Nb	Désignation

Ensuite à l'aide de l'outil Zoom tu vas agrandir le dessin



Lorsque cette fonction est sélectionnée, **clique** et sans relâcher le bouton gauche de la souris, **dessine un rectangle** autour du dessin du skate.

Relâche le bouton gauche de la souris, le dessin doit apparaître en plus gros à l'écran



Clique maintenant sur l'outil **Marquage**



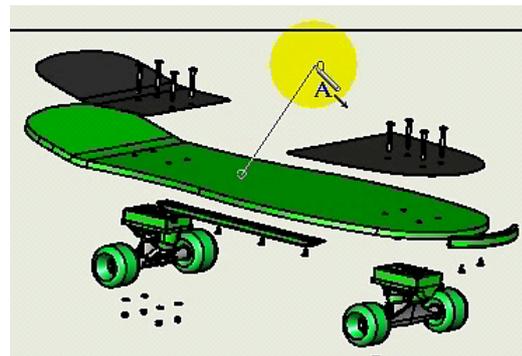
A présent, tu vas utiliser l'outil «**Texte avec ligne d'attache**» qui se trouve à gauche de l'écran et symbolisé par un **A** majuscule et une flèche.



Clique sur cet **outil**

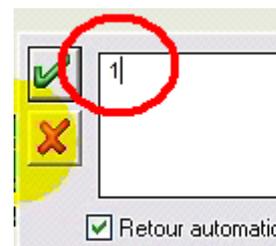
Clique ensuite **sur la pièce** à repérer, exemple ici la planche.

Déplace ensuite le **pointeur** de la souris pour placer la deuxième extrémité de la ligne et **clique** lorsque cela te convient.

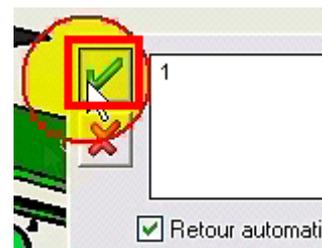


Une fenêtre texte s'affiche dans la zone blanche

Entre le numéro correspondant à la pièce. Ici **1**



Lorsque tu as saisi le numéro, **valide** en cliquant sur le **V vert**.
Remarque : un clic sur la croix rouge annule ton opération et ferme la fenêtre.

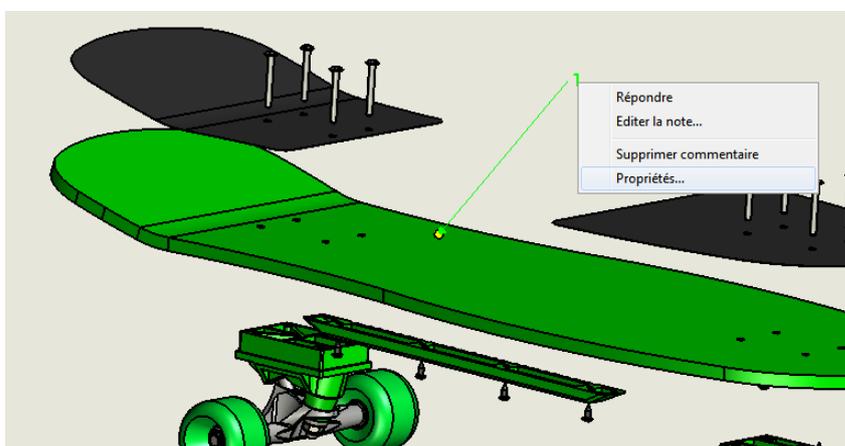


Pour revenir à un affichage normal, dans la barre d'outils, **clique** sur le bouton **Zoom au mieux** symbolisé par une loupe munie de 4 petites flèches.



Tu vas à présent modifier la taille du texte

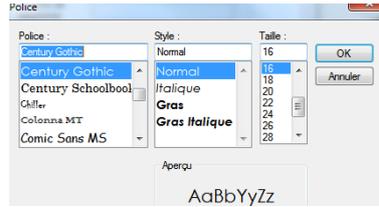
Effectue un *clic droit* sur le texte à modifier puis sélectionne **Propriétés...**



Clique sur l'outil Police

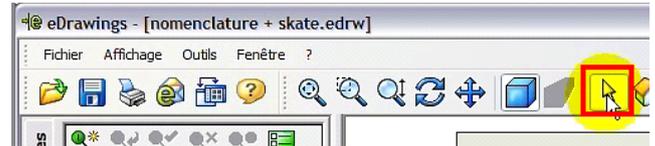


Choisi la **taille 16** puis valide en cliquant sur OK



Fais le même travail pour toutes les pièces de la nomenclature.

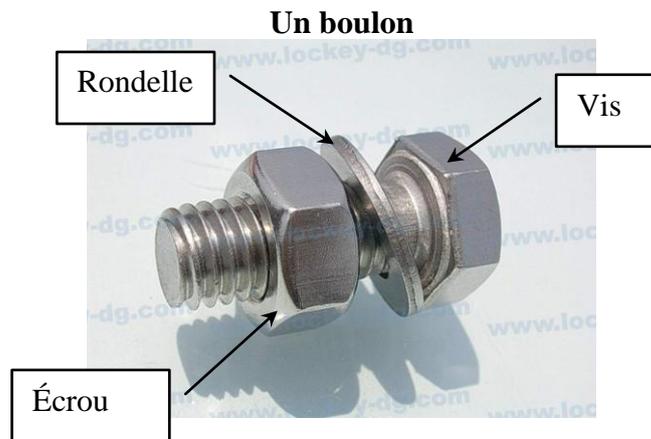
Remarque : si un marquage ne te convient pas, tu peux le supprimer en **cliquant** sur l'**outil sélection**, puis en **cliquant** ensuite sur **le texte** pour le sélectionner, et en **appuyant** sur la touche **Suppr** de ton clavier pour le supprimer



Note :

Pour t'aider et visualiser le skateboard suivant toutes les vues, tu peux ouvrir le fichier **skate assemblé :**

Depuis le site <http://technocoll.free.fr>, dans la rubrique **SKATEBOARD**, clique sur **skate assemblé**



Pour finir ton travail, tu complèteras le cartouche avec ton nom et la date du jour (taille 16)



Exemple

Tu appelleras le professeur pour valider ton travail afin de l'imprimer