



REALISATION D'UNE MAQUETTE NUMERIQUE

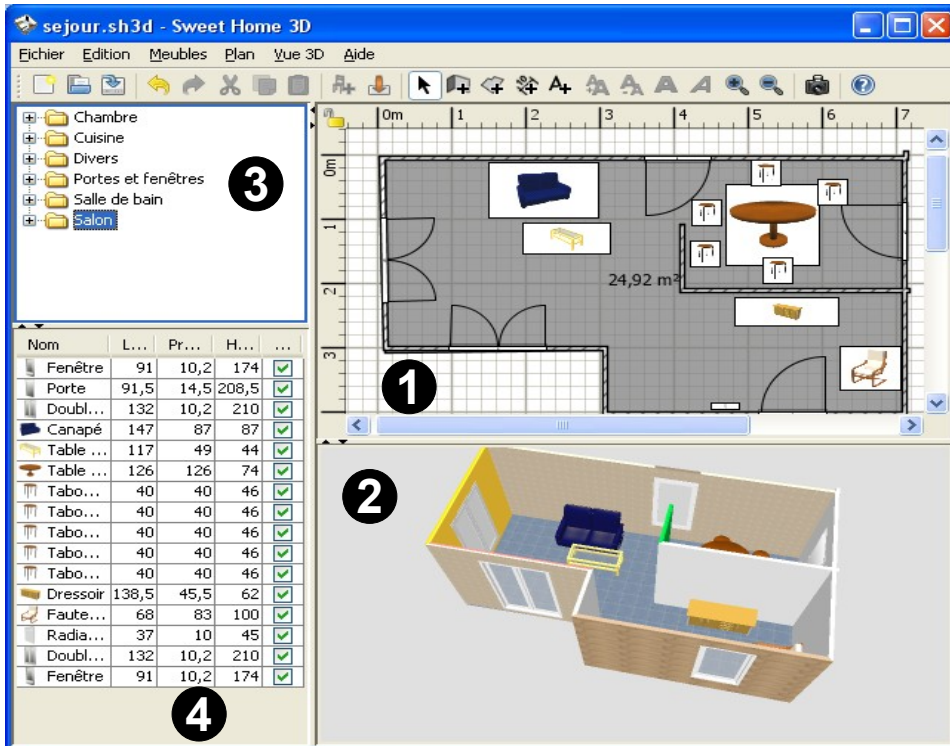
LE LOGICIEL SWEET HOME 3D

Rôle :

Le Logiciel **Sweet Home 3D** permet de réaliser le plan d'un logement et de prévoir son aménagement intérieur.

Présentation :

La fenêtre du logiciel **Sweet Home 3D** se divise en quatre parties :



1 Plan du logement

Cette partie de la fenêtre affiche le logement en vue de dessus. C'est dans cette zone qu'on effectue de travail. Le quadrillage de la grille et les règles permettent de respecter les dimensions du logement.

2 La vue 3D du logement

Cette partie de la fenêtre affiche le logement en 3 dimensions. Il permet de voir celui-ci suivant différentes orientations et de réaliser des visites virtuelles.

3 Le catalogue des meubles

Dans cette partie on peut trouver, classés par catégorie, toutes sortes de meubles et d'ouvertures (portes et fenêtres).

4 La liste des meubles du logement


Liste des meubles et des ouvertures mis en place dans le logement. Au fur et à mesure de l'avancement de l'aménagement, ceux-ci prendront place dans ce tableau avec leurs caractéristiques (dimensions).

Démarrer avec Sweet Home 3D:

Pour démarrer avec ce logiciel, il faut :

- Monter les murs et cloisons.
- Placer les ouvertures.
- Dessiner les différentes pièces qui constituent le logement.
- Disposer le mobilier.
- Effectuer la décoration.

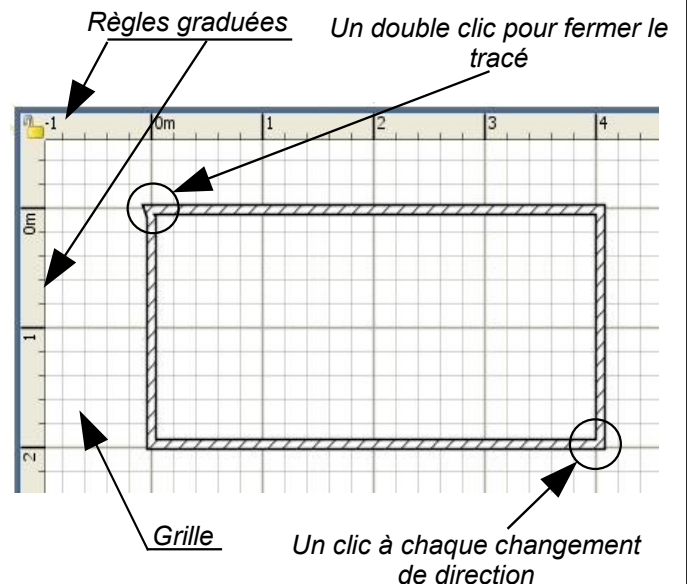
Monter les murs :

Pour monter les murs, il faut cliquer sur l'icône  ou sur le menu **Plan/Créer les murs**.

Cliquer au point de démarrage du nouveau mur, déplacer la souris pour le tracer, puis effectuer un clic à chaque changement de direction.

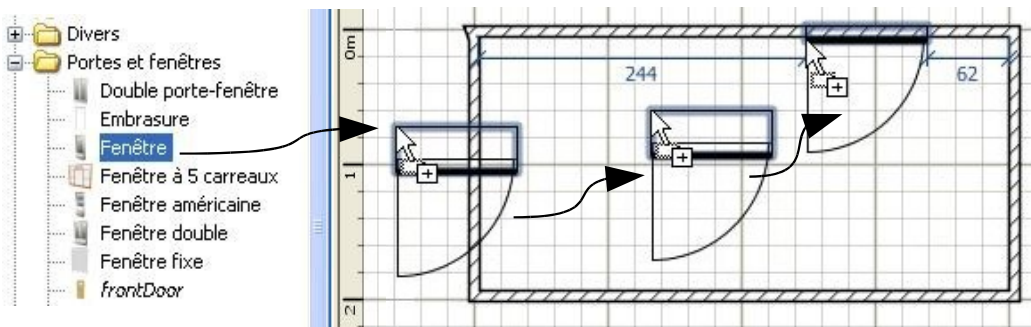
Effectuer un double-clic, pour fermer le tracé.

Pour évaluer les longueurs des murs, il faut se servir des règles graduées entourant la fenêtre de traçage, ainsi que de la grille.



Placer les ouvertures :

Pour placer les ouvertures, il faut ouvrir la catégorie « **Portes et fenêtres** », sélectionner l'objet et le faire glisser avec la souris à l'emplacement souhaité.

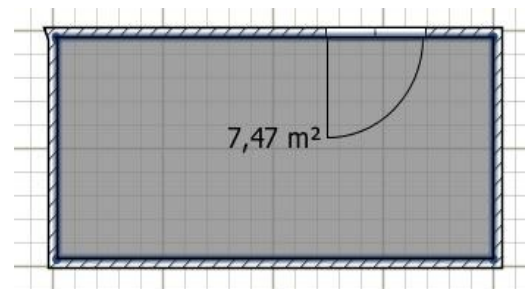


Il est possible de modifier les caractéristiques de ces ouvertures (dimensions, sens d'ouverture), grâce au menu **Meubles/Modifier**.

Dessiner les pièces :

Pour dessiner les pièces, il faut cliquer sur l'icône  ou sur le menu **Plan/Créer les pièces**.

Double cliquer au milieu de la pièce : la surface de celle-ci apparaît.



Il est ensuite possible de choisir une couleur ou un motif pour le sol ou le plafond et de nommer la pièce, en cliquant sur le menu **Plan/Modifier la pièce**.

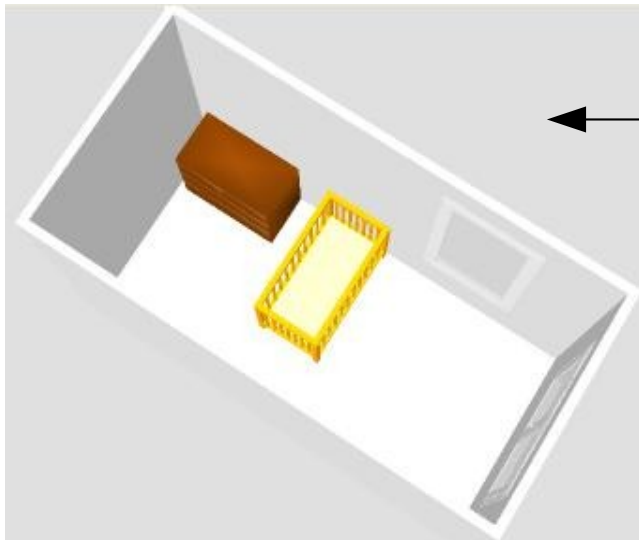
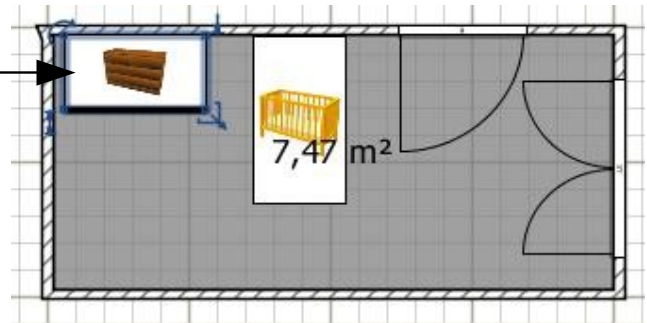


Disposer le mobilier :

Pour aménager les pièces, il faut pratiquer de la même façon que pour les ouvertures :





- choisir dans les catégories proposées le meuble à disposer dans la pièce.
- le faire glisser avec la souris à l'emplacement souhaité.

Les poignées situées autour du meuble permettent de le redimensionner ou de le faire pivoter.



A tout moment, on peut contrôler l'agencement de la pièce grâce à la « **vue aérienne en 3D** ».

Lorsqu'on ajoute un meuble, celui-ci prend place dans le tableau situé dans la **zone 4** de la fenêtre.

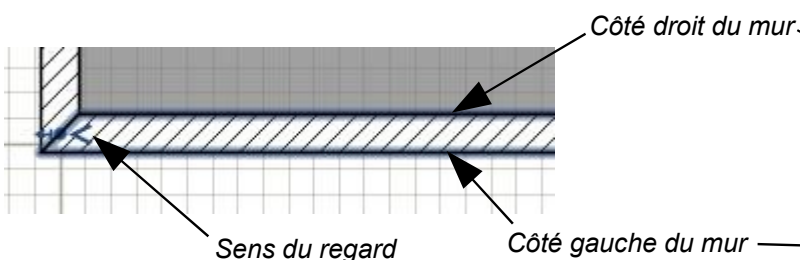
Nom	Larg...	Profon...	Haut...	Visi...
 Lit bébé	66	124	80	<input checked="" type="checkbox"/>
 Commode	100	55	80	<input checked="" type="checkbox"/>
 Petite fenêtre d...	132	10,2	134	<input checked="" type="checkbox"/>
 Porte	91,5	14,5	208,5	<input checked="" type="checkbox"/>

Sweet Home 3D propose un certain nombre de meubles à placer dans le logement, il est possible de compléter cette banque d'images sur Internet en allant sur le site :

<http://www.sweethome3d.eu/fr/importModels.jsp>

Modifier les murs :

Pour habiller les murs, il suffit de cliquer sur celui-ci, et d'ouvrir le menu **Plan/modifier les murs**.



Pour différencier les deux côtés du mur, il suffit de se s'imaginer à la place de la flèche et de regarder dans le sens indiqué par celle-ci.

(dans cet exemple, le côté gauche du mur est situé en bas et le côté droit, en haut).

Dans cette même fenêtre, il est également possible de modifier les dimensions du mur, notamment sa **hauteur** et son **épaisseur**.

Modifier murs

Point de départ
X (cm) : 404 Y (cm) : 198

Point d'arrivée
X (cm) : 0 Y (cm) : 198
Longueur au point d'arrivée (cm) : 404

Côté gauche
Couleur : Texture :

Côté droit
Couleur : Texture :

Hauteur
 Mur rectangulaire
Hauteur (cm) : 250
 Mur incliné
Hauteur de départ : 250 Hauteur de fin : 250

Epaisseur (cm) : 7,5

Départ Le côté gauche d'un mur est sur la gauche, quand vous parcourez le mur de son point de départ à son point final.

Arrivée

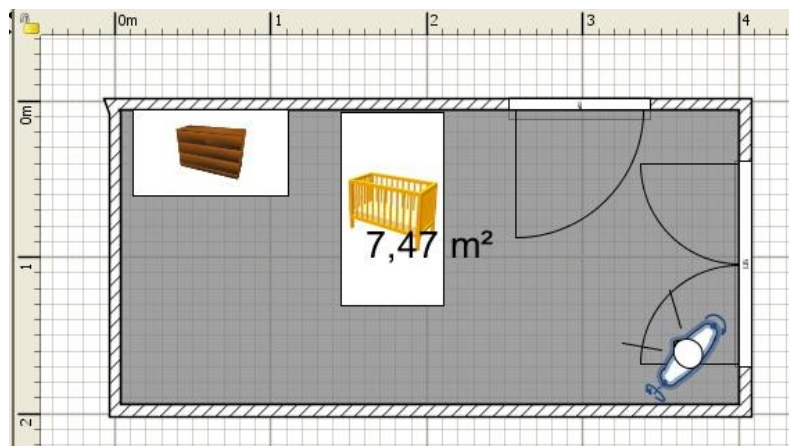
OK Annuler

Visualiser le résultat :

La visite virtuelle :

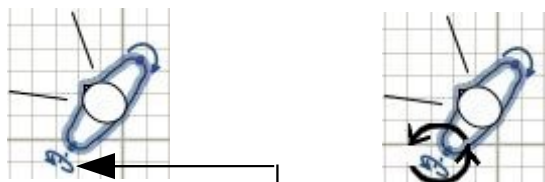
Pour se rendre compte de l'agencement final de la pièce ou du logement, il est possible d'effectuer à l'aide d'une « caméra » une visite virtuelle de celui-ci.

Pour faire apparaître la caméra dans la pièce : Menu « **Vue 3D/Visite virtuelle** ».

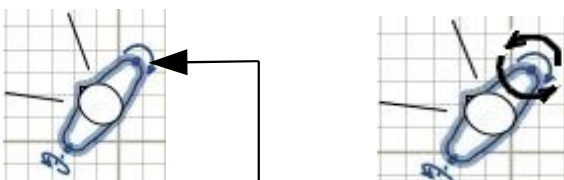


Pour pouvoir visualiser le logement dans les moindres détails, il est possible de :

- déplacer la caméra dans la pièce.
- faire pivoter la caméra verticalement.
- faire pivoter la caméra horizontalement.



En positionnant la souris sur cette flèche, il est possible de faire pivoter la caméra de **haut en bas** ou inversement.

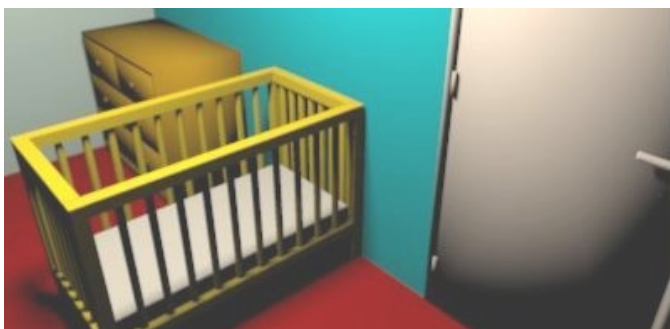


En positionnant la souris sur cette flèche, il est possible de faire pivoter la caméra de **gauche à droite** ou inversement.



La Photo :

Pour obtenir une représentation encore plus réaliste de la pièce terminée, il est possible de « prendre » celle-ci en photo. Pour cela : cliquer sur le menu **Vue 3D/Créer une photo**.



Le bas de la fenêtre permet de régler la qualité de la photo : attention, plus la qualité sera élevée, plus les délais de création de celle-ci seront importants.

