



## Sommaire

Ce guide n'est pas un livre d'exercices. Il vous présente le logiciel (page 2) et indique la méthode à suivre pour réaliser des actions comme :

楓 monter des murs.	Page 3
楓 modifier les dimensions d'un mur.	Page 3
楓 décorer un mur.	Page 3
楓 créer le sol des pièces	Page 4
楓 habiller le sol d'un revêtement (carrelage, lino, moquette..).	Page 4
楓 mettre des ouvertures (portes et fenêtres)	Page 4
楓 modifier la couleur, la position et les dimensions des ouvertures.	Page 4
楓 mettre en place du mobilier.	Page 5
楓 modifier la position, la couleur et les dimensions d'un meuble.	Page 5
楓 visualiser votre maquette numérique (vue aérienne ou caméra).	Page 6-7
楓 coter votre maquette numérique (mettre les dimensions).	Page 7

### Méthode à suivre pour créer votre maquette numérique meublée.

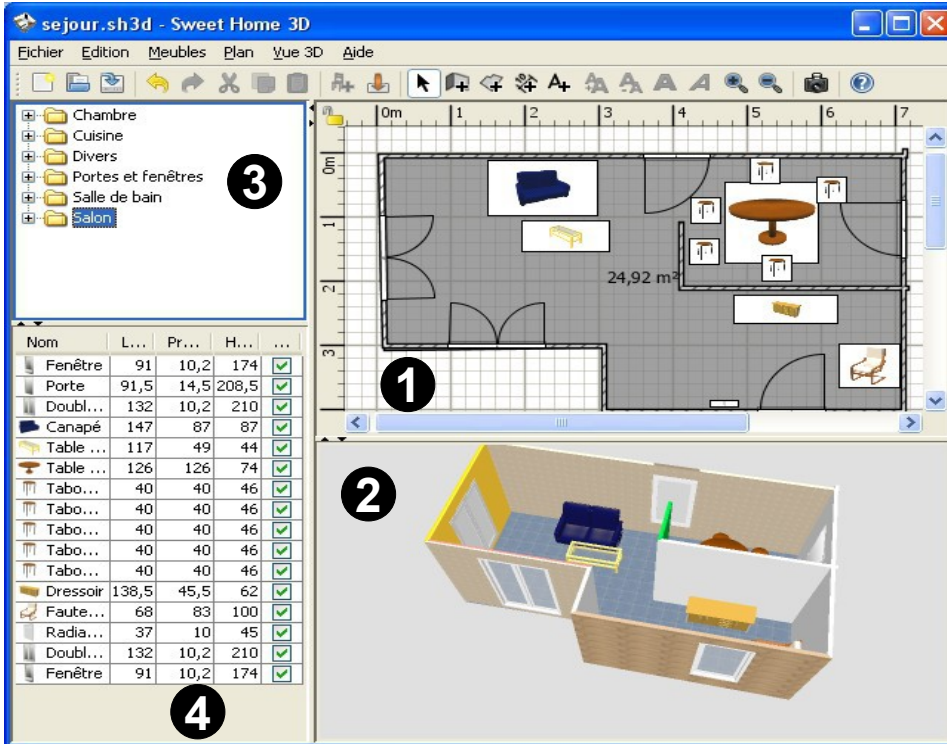
- *Monter d'abord vos murs extérieurs puis vos cloisons. Les modifier si nécessaire.*
- *Créer les sols des pièces et les habiller (moquette, carrelage, lino).*
- *Positionner vos ouvertures (portes et fenêtres) puis les modifier.*
- *Mettre en place l'évier, les sanitaires et le système de chauffage.*
- *Effectuer la décoration des murs extérieurs et intérieurs.*
- *Disposer le mobilier.*
- *Visualiser le résultat.*
- *Mettre une cote (cote = dimension).*

*Certaines étapes peuvent être inversées.*

# 1 - Présentation du logiciel

Le Logiciel **Sweet Home 3D** permet de réaliser le plan d'un logement et de prévoir son aménagement intérieur. Il permet de modéliser un projet sous forme de maquette numérique.

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.

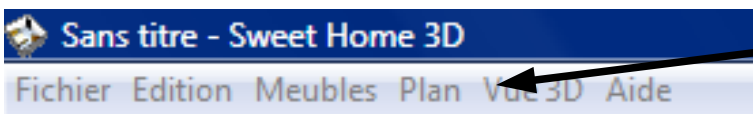
## 3 Le catalogue des meubles

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

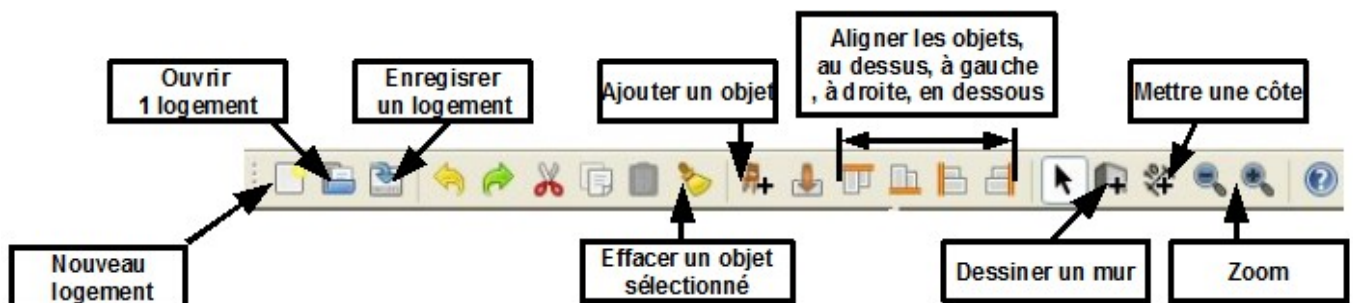
Liste des meubles et des ouvertures mis en place dans le logement. Au fur et à mesure de l'avancement de l'aménagement, ceux-ci prendront place dans ce tableau avec leurs caractéristiques (dimensions).

### Le menu




Lorsqu'on clique sur un menu, des outils nous sont proposés.

### Les raccourcis d'outils

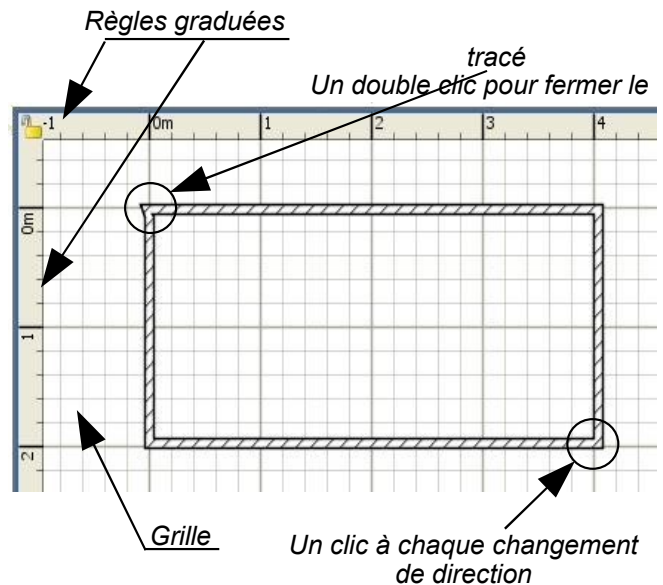


## 2- Monter des murs.

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.

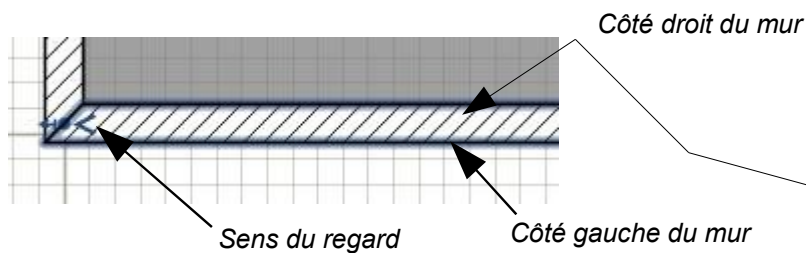


En double cliquant sur chaque mur, vous pouvez le modifier (voir paragraphe suivant).

## 3. Décorer un mur, modifier ses dimensions.

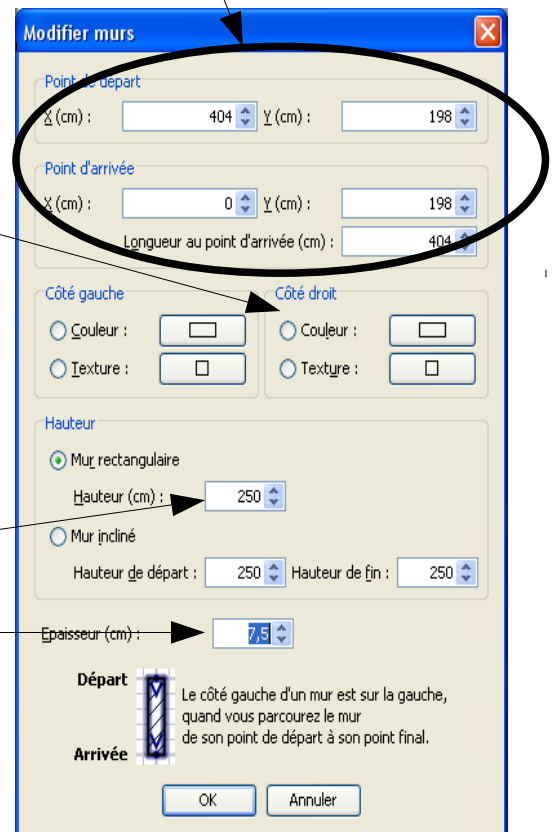
Pour modifier les murs, il suffit de cliquer sur celui-ci, et d'ouvrir le menu **Plan/modifier les Murs**. Vous pouvez entrer les nouvelles dimensions.

Remplir cette zone pour modifier soit sa longueur, soit sa largeur.



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).

Il est également possible de modifier :  
- sa **hauteur**  
- son **épaisseur**.

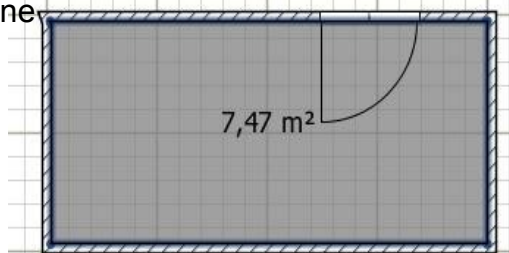


Remarque : Il est parfois nécessaire de diviser un mur en 2 pour le décorer. Pour cela, sélectionner ce mur, cliquer droit puis « diviser le mur ».

## 4- Créer les sols des pièces puis l'habiller.

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

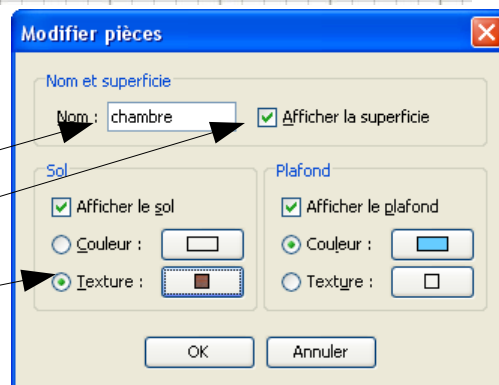
Double cliquer au milieu de la pièce : la surface de celle-ci apparaît.



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**.

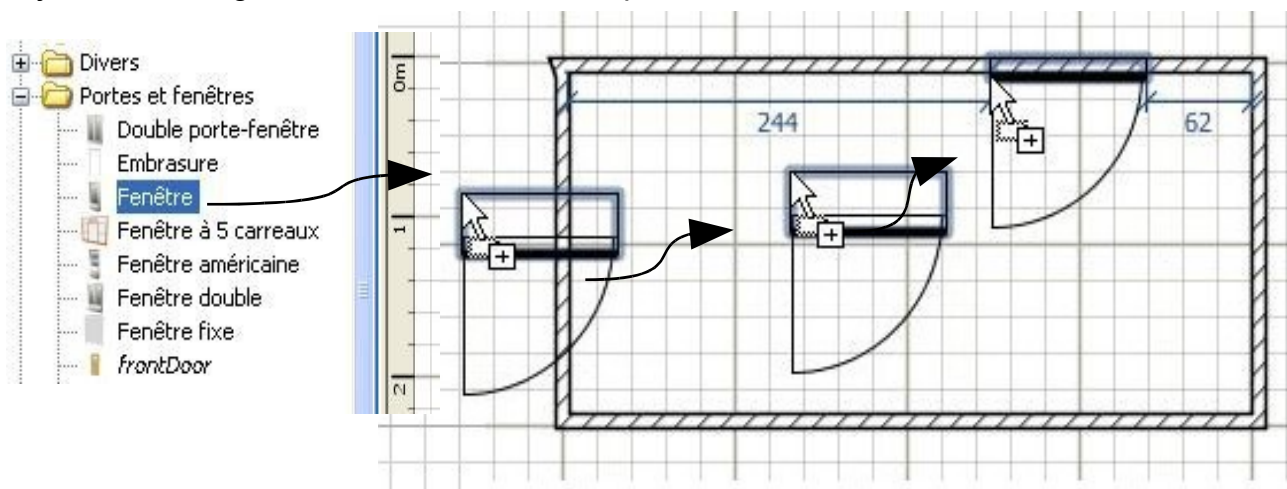
Il faut :

- écrire le nom de la pièce si on le désire.
- décocher ici pour faire disparaître la superficie.
- Cliquer ici pour mettre le revêtement « texture » et « couleur »



## 5- Placer des ouvertures et les modifier

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.

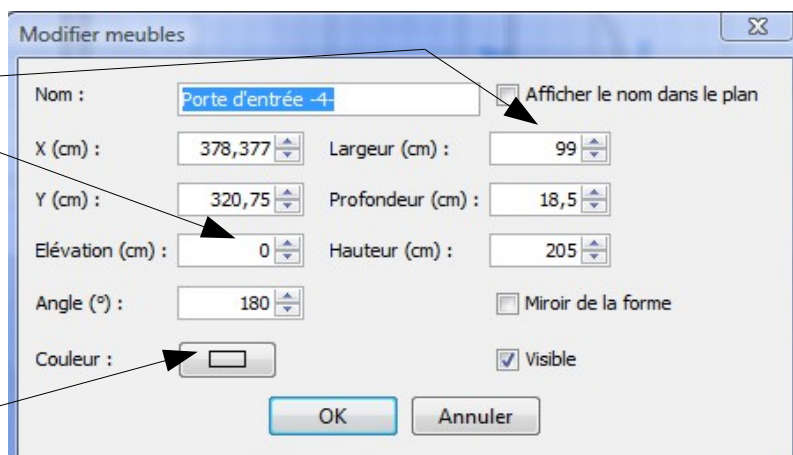


Il est possible de modifier les caractéristiques de ces ouvertures (dimensions, sens d'ouverture), grâce au menu **Meubles/Modifier**.

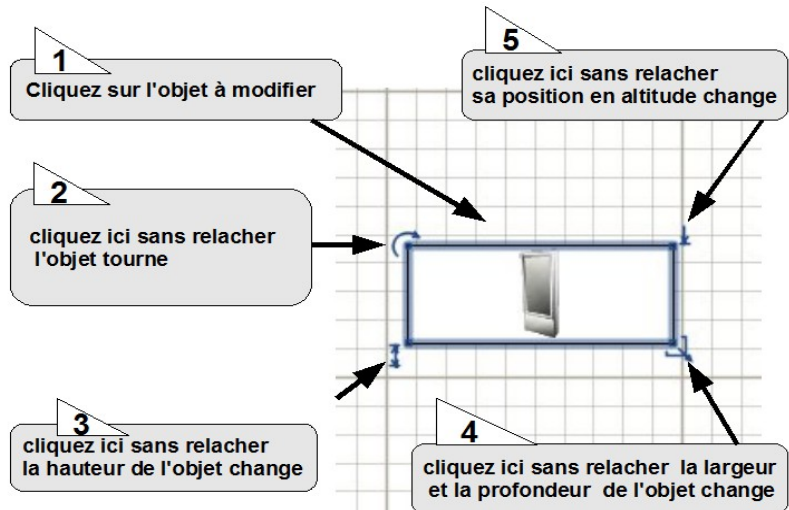
Taper ici les nouvelles dimensions :

*Élévation = hauteur du sol.*

Cliquer ici pour changer la couleur



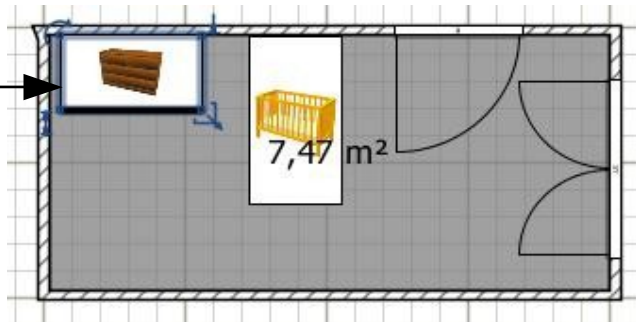
*Vous pouvez aussi le modifier directement avec la souris.*



## 6- Disposer le mobilier et le modifier.

- 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.



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"/>

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

Sweet Home 3D propose un certain nombre de meubles à placer dans le logement, il est possible de les télécharger : <http://www.sweethome3d.eu/fr/importModels.jsp>

Il est également possible de modifier les caractéristiques de ce meuble grâce au menu **Meubles/Modifier**.

Taper ici les nouvelles dimensions du meuble

Changer la couleur du meuble ici

Modifier meubles ✕

Nom :   Afficher le nom dans le plan

X (cm) :  Largeur (cm) :

Y (cm) :  Profondeur (cm) :

Élévation (cm) :  Hauteur (cm) :

Angle (°) :   Miroir de la forme

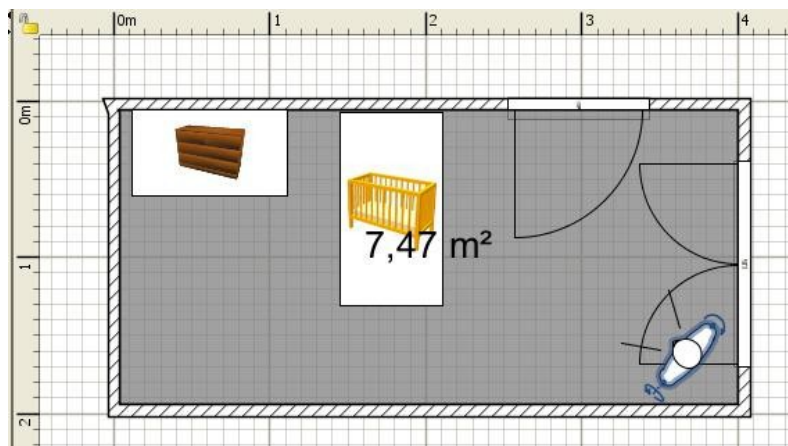
Couleur :   Visible

## 7 - Visualiser le résultat :

### a)- La visite virtuelle :

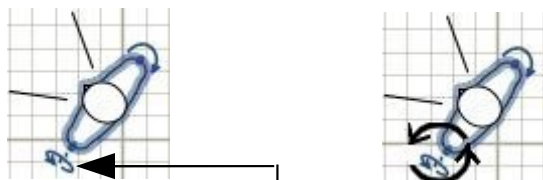
Pour se rendre compte de l'agencement final de la pièce ou du logement, il est possible d'effectuer à l'aide d'une « caméra » une visite virtuelle de celui-ci.

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

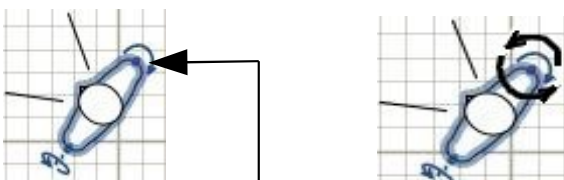


Pour pouvoir visualiser le logement dans les moindres détails, il est possible de :

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

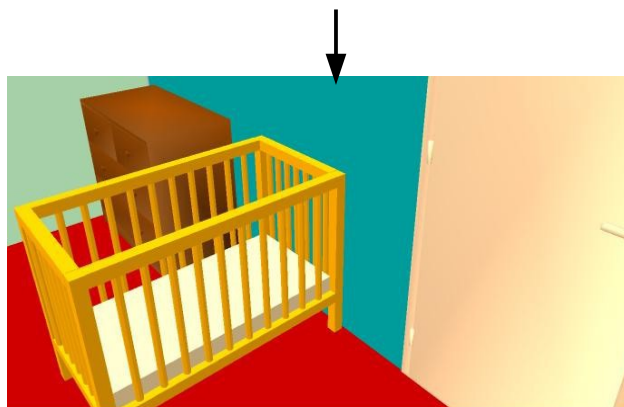


En positionnant la souris sur cette flèche, il est possible de faire pivoter la caméra de **haut en bas** ou inversement.



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

La visite du logement apparaît en dessous.



### b)- La Photo :

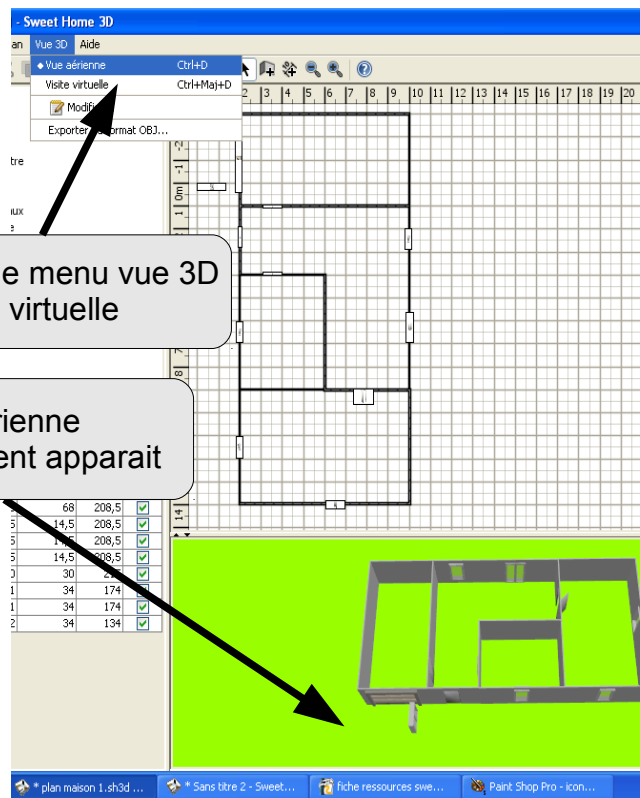
Pour obtenir une représentation encore plus réaliste de la pièce terminée, il est possible de « prendre » celle-ci en photo. Pour cela : cliquer sur le menu **Vue 3D/Créer une photo**.



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.



**c]- Faire une vue aérienne.**



Cliquez sur le menu vue 3D  
choisir visite virtuelle

La vue aérienne  
du logement apparaît

Pour faire tourner la vue 3D

sur la gauche appuie sur  
la flèche droite de ton clavier



sur la droite appuie sur  
la flèche gauche de ton clavier



pour la retourner  
appuie sur la touche PgDn



pour la remettre à l'endroit  
appuie sur la touche PgUp



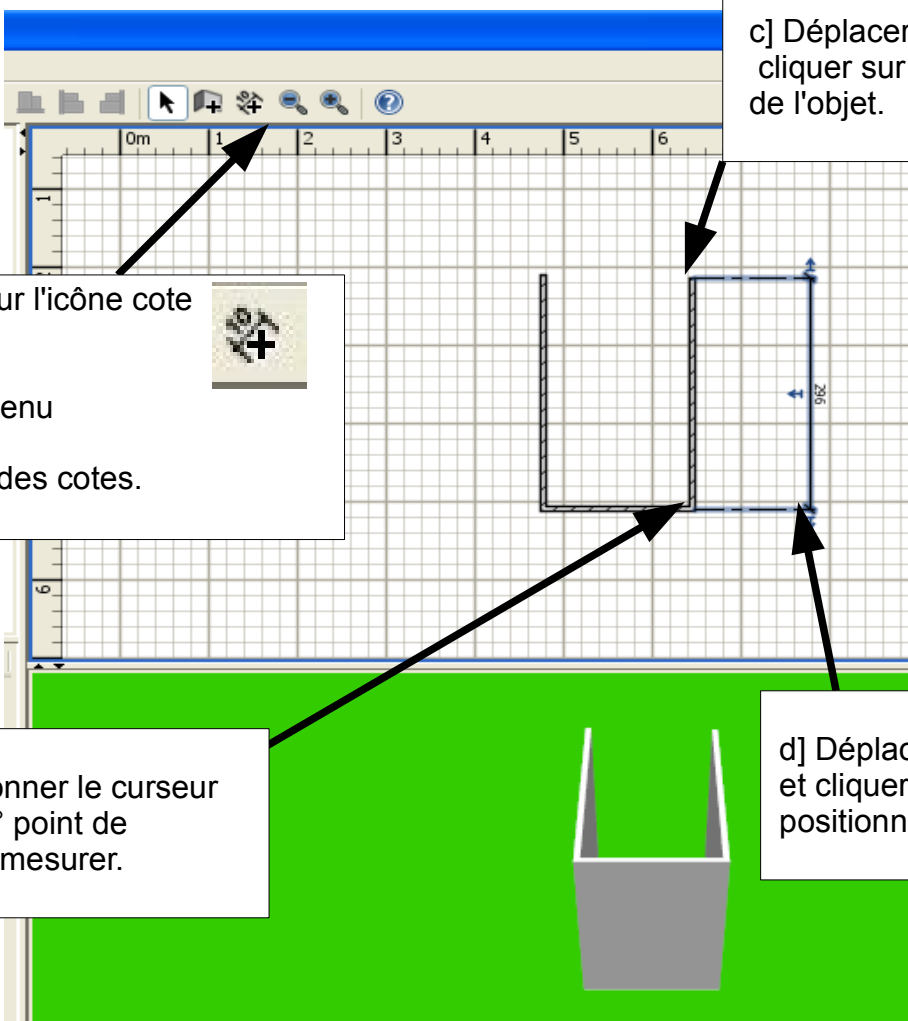
pour la rapprocher  
tape sur la touche haut



pour l'éloigner tape  
sur la touche bas



**8- Mettre une cote (dimension) :**



c] Déplacer le curseur et  
cliquer sur le 2° point  
de l'objet.

a] Cliquer sur l'icône cote



Ou sur le menu  
Plan/Créer des cotes.

b] Positionner le curseur  
Sur le 1° point de  
l'objet à mesurer.

d] Déplacer votre mesure  
et cliquer pour la  
positionner

