



# Utilisation de SweetHome3D


## Dessiner le plan d'une maison

**Objectif :** Il s'agit d'utiliser un logiciel d'architecture permettant de faire un plan simple d'appartement ou de maison. Le résultat est visualisable en perspective par une vue aérienne que l'on désigne couramment par le terme 3D (3 dimensions). Ainsi, l'utilisateur obtient un rendu réaliste de son aménagement.

La réalisation d'un plan de maison s'effectue à l'aide d'un logiciel qui s'appelle SWEETHOME3D, il est gratuit, simple d'emploi, en français et téléchargeable sur Internet.

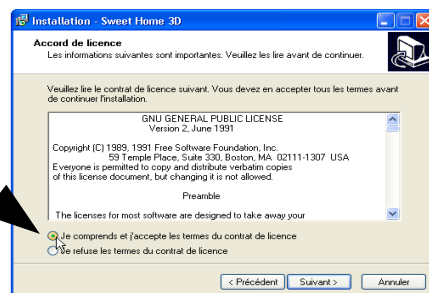
### 1 - INSTALLATION DE SWEETHOME3D

N'oubliez pas, il est important d'enregistrer votre travail dans votre serveur personnel. **Sinon vous devrez recommencer votre travail à chaque séance.**

Si SweetHome3D n'est pas installé, aller le chercher dans le serveur  SweetHome3D-3D.exe  
mediatheque\techno\5\construction puis cliquer sur SweetHome3D-3D.exe  
choisir l'installation en Français,



Accepter la licence



Accepter le dossier d'installation, le menu Démarrer puis la création d'un icône sur le bureau.

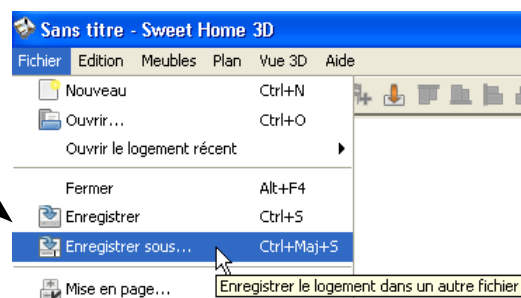
Dès la fin de l'installation, SweetHome3D se met en route, se mettre en plein écran.



Avant toute chose, nous allons créer un fichier de sauvegarde.

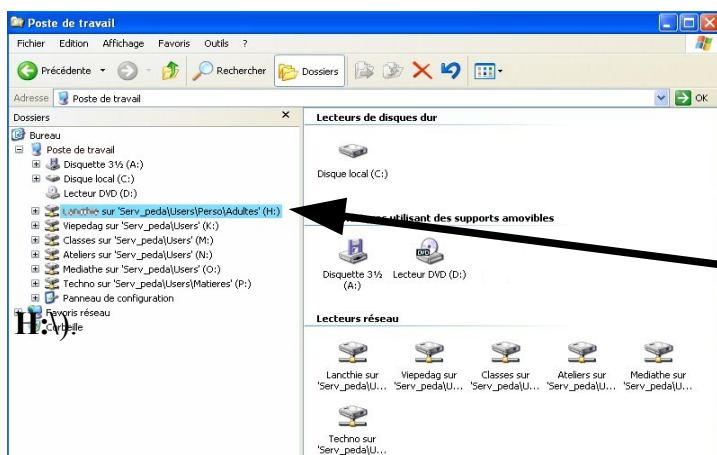
avec la commande Fichier > Enregistrer sous

Normalement, vous êtes dans Mes documents

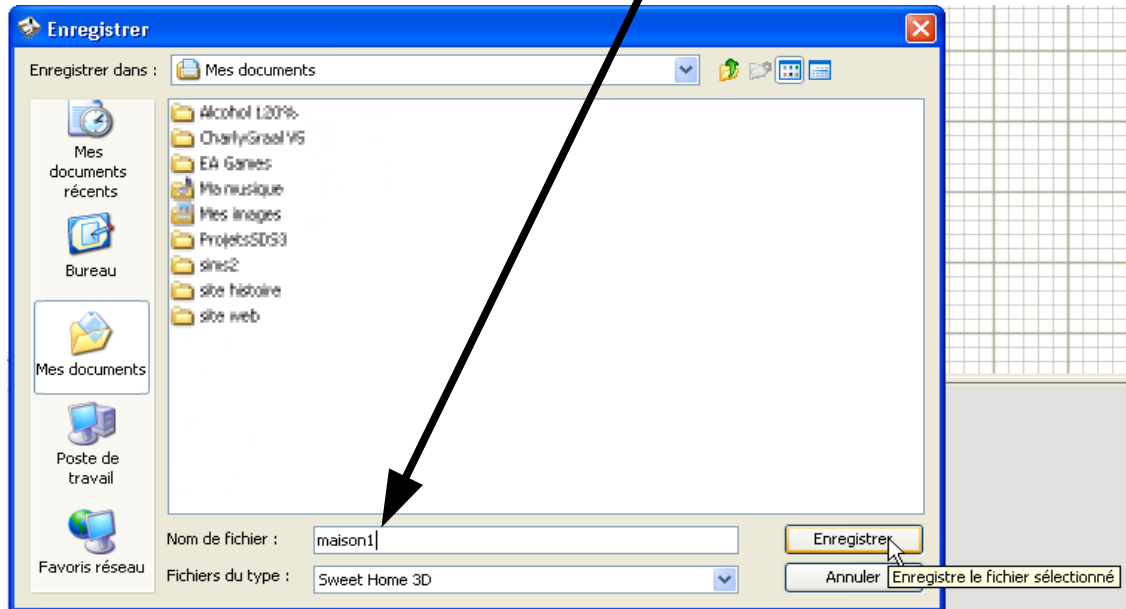


Sinon aller dans votre serveur (il s'agit de

**Vous êtes dans Mes documents.**



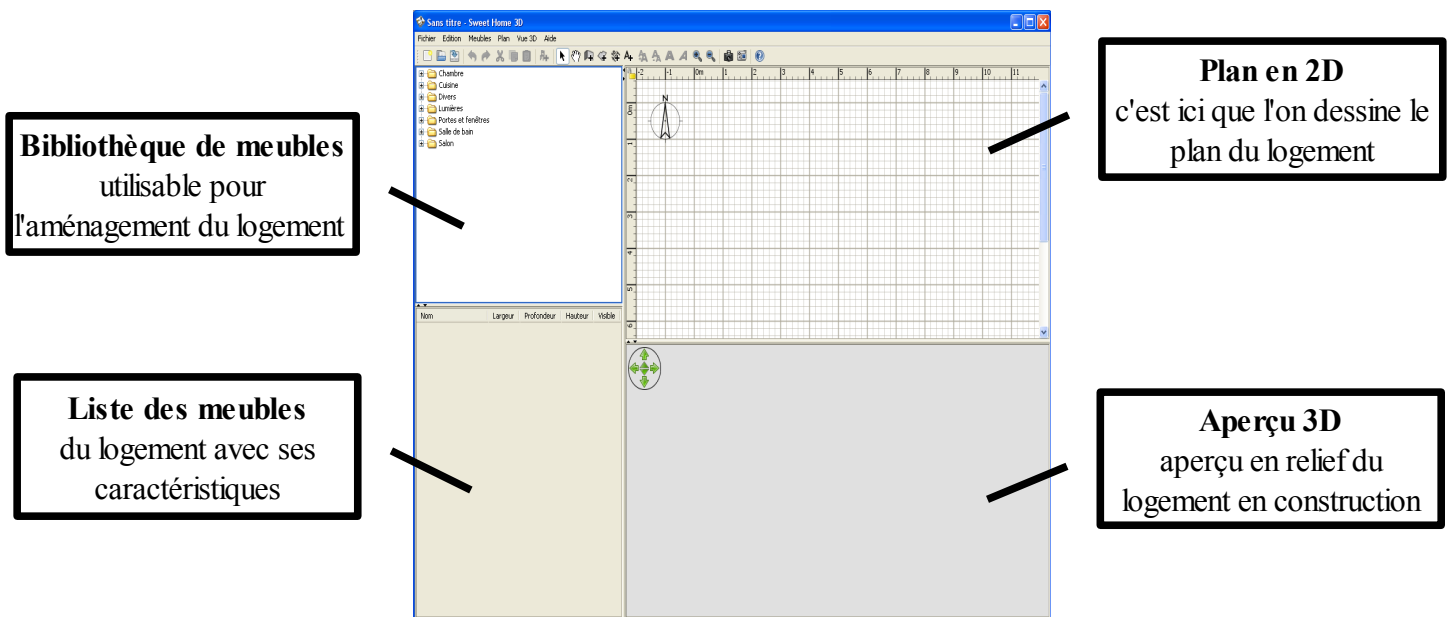
Dans "Mes documents", donner comme nom de fichier "maison1" puis Enregistrer



Il est temps maintenant de construire son logement.

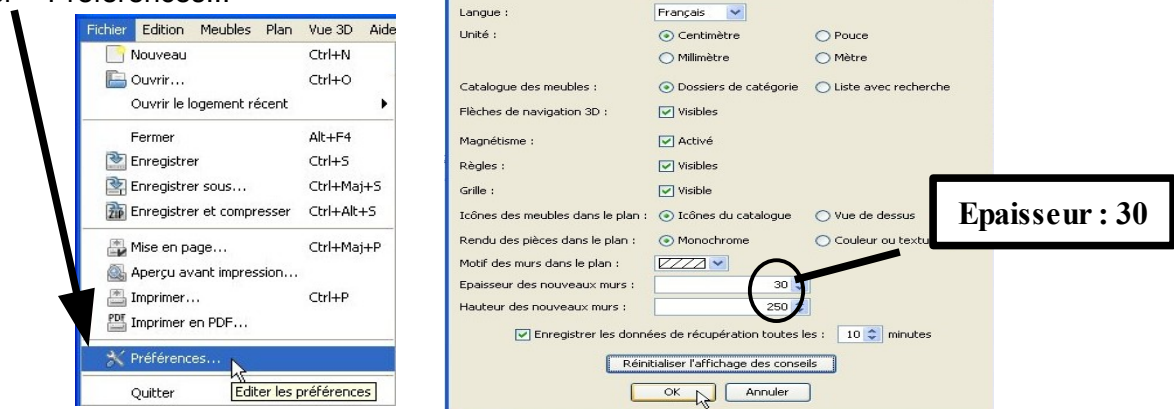
## 2 - PRISE EN MAIN DE SWEETHOME3D

L'interface de sweetHome3D est divisée en quatre parties :



Les préférences du menu fichier permettent de définir plusieurs paramètres du programme.

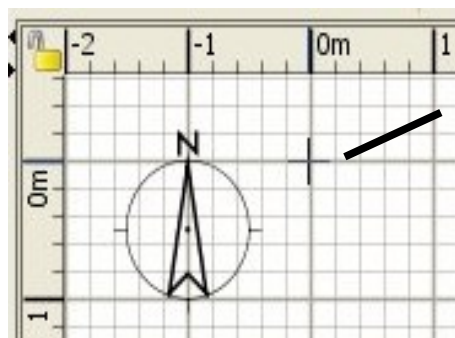
Cliquer sur Fichier > Préférences...



### 3 - CREER SON PREMIER LOGEMENT

Sélectionner l'outil « Créer les murs dans le plan » puis positionner vous dans le plan 2D.

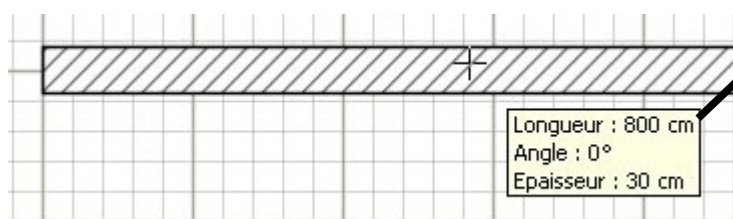
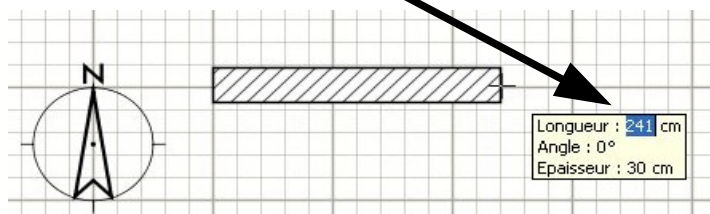
Cliquer pour positionner la première extrémité du mur :



Positionner votre  
souris ici  
Position 0, 0

Déplacer la souris pour former votre premier mur. Dessiner un mur de longueur 800.

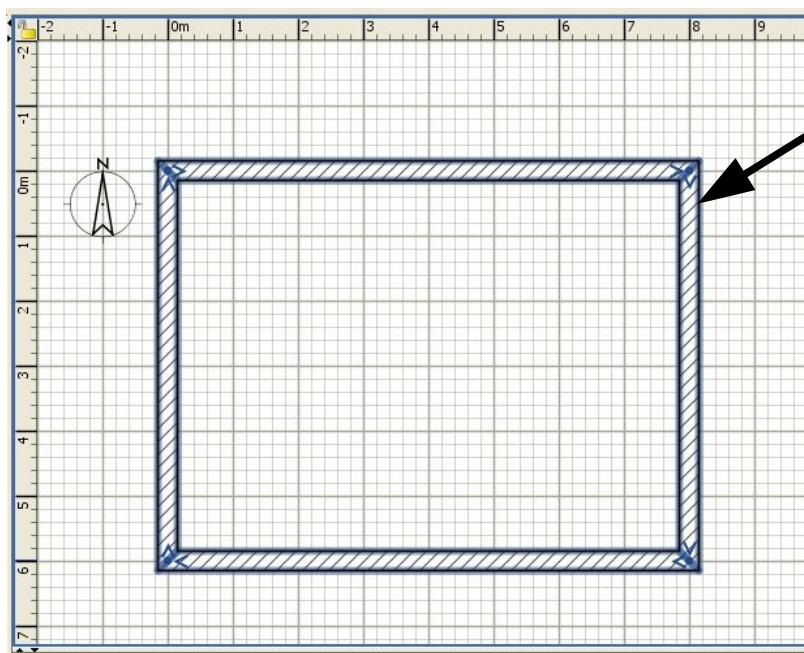
Pour cela commencer à vous déplacer sur la droite, appuyer sur la touche « Entrée » afin d'ouvrir la boîte de dialogue numérique



Taper 800  
(= 8m)  
Puis « Entrée »

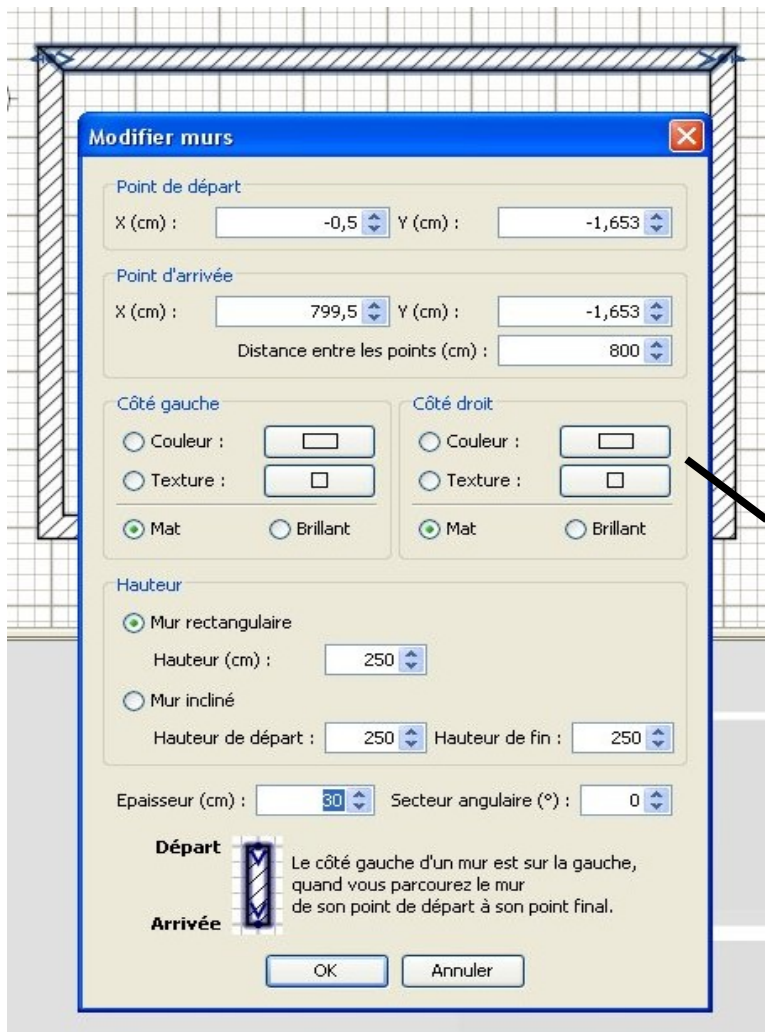
Automatiquement un mur de 8 m se dessine, SwetHome propose de continuer avec un mur à 90°.

Taper 600 pour continuer la maison. Terminer la maison pour obtenir une plateforme de 8m x 6m :



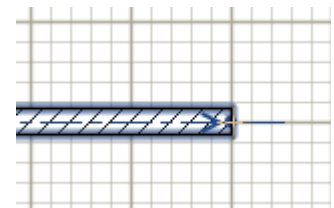
Il est possible d'avoir les caractéristiques de chaque mur en double cliquant dessus après avoir repris

la 'flèche'.

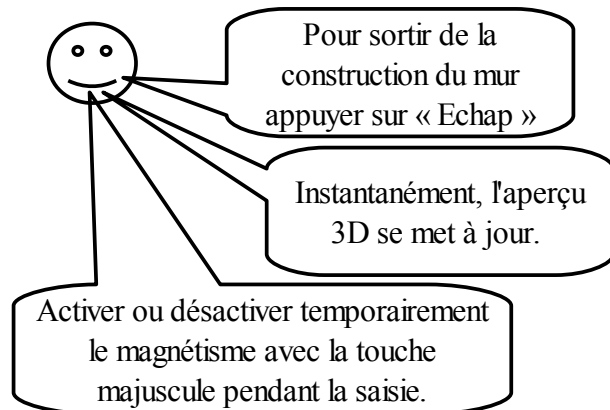


**Change ment de la couleur du mur**

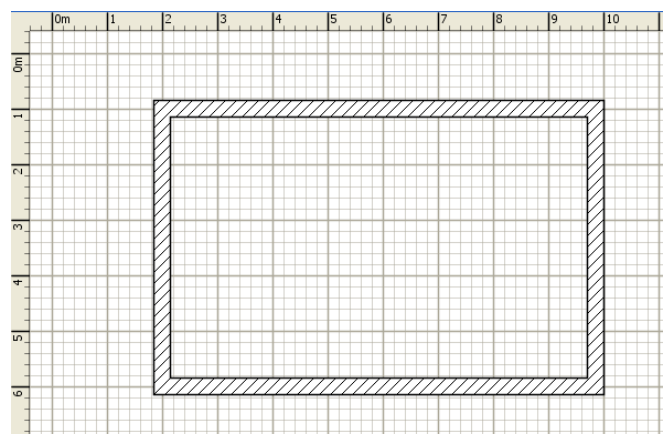
Pour faciliter le dessin une ligne bleu s'affiche quand vous êtes sur un point particulier de votre dessin (angle droit par exemple).



Pour votre premier logement, effectuer un rectangle simple de 800 x 600



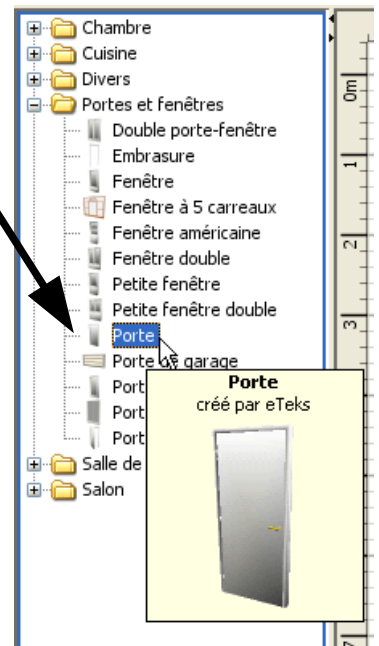
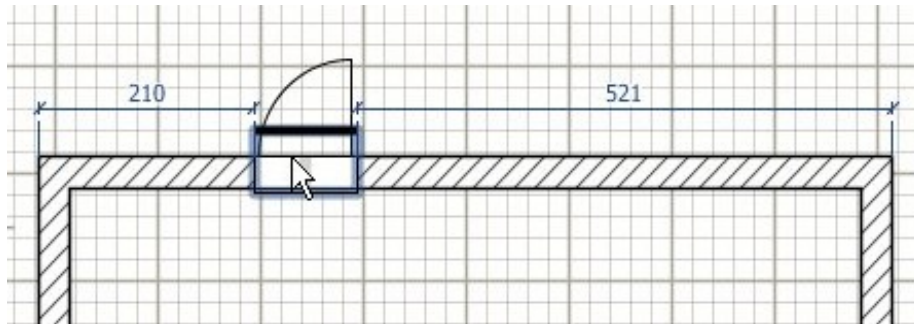
En double-cliquant sur un mur, vous pouvez modifier finement la position du mur sélectionné



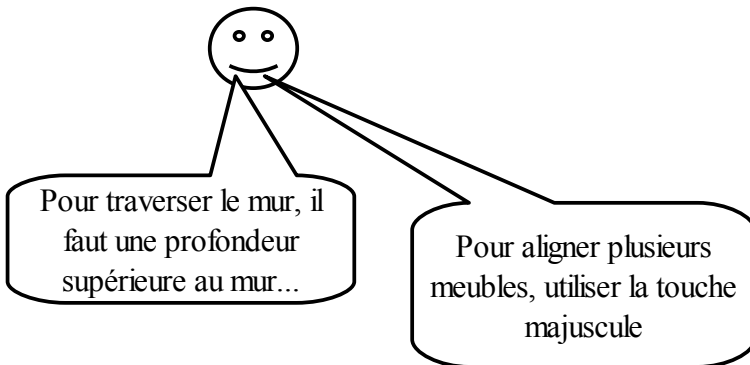
### 3 - L'AMENAGEMENT DU LOGEMENT

Une fois les murs du logement en place, il va falloir réaliser l'aménagement avec la bibliothèque des meubles. Dérouler la liste « Portes et fenêtres » et sélectionner la porte.

Déposer la porte sur le mur avant par un cliquer-glisser



Il faut adapter l'épaisseur de la porte au mur, il faut donc la modifier :



### TRAVAIL A EFFECTUER

Changer la couleur de chaque mur.

**Aménager le logement, avec une fenêtre, une porte-fenêtre, une table, deux chaises et un canapé.**

Utiliser l'outil « Créer les cotes »,

insérer les cotes

nécessaires à la construction de votre logement

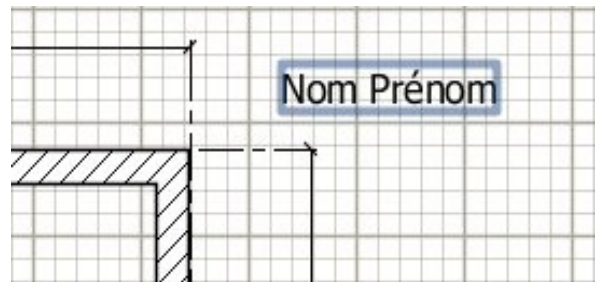


Pour reconnaître votre dessin, il est indispensable de le nommer. Utiliser l'outil « Ajouter des textes »

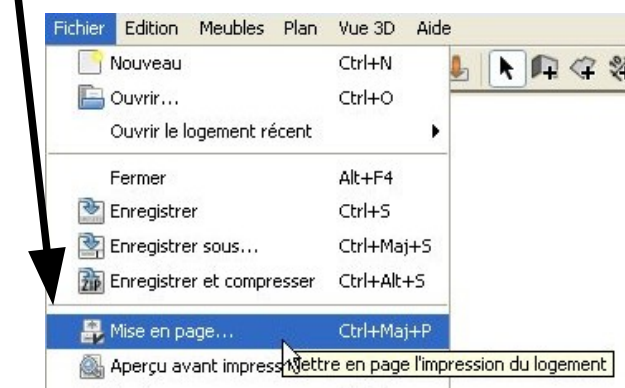


Attention, si vous oubliez de préciser votre nom, vous n'aurez pas de points pour cette activité.

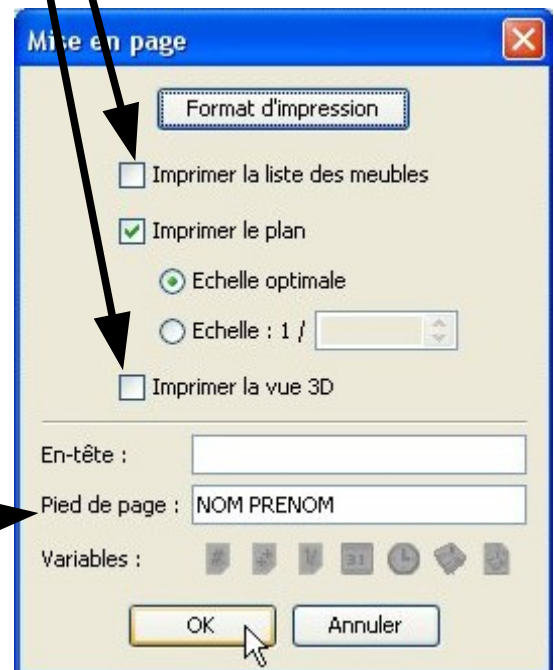
Au besoin , agrandir la taille des textes



Cliquer sur Fichier > Mise en page...



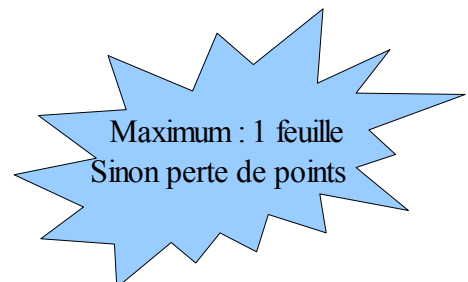
Désélectionner « Imprimer la liste des meubles »  
« Imprimer la vue 3D »



Mettre votre Nom et Prénom en pied de page

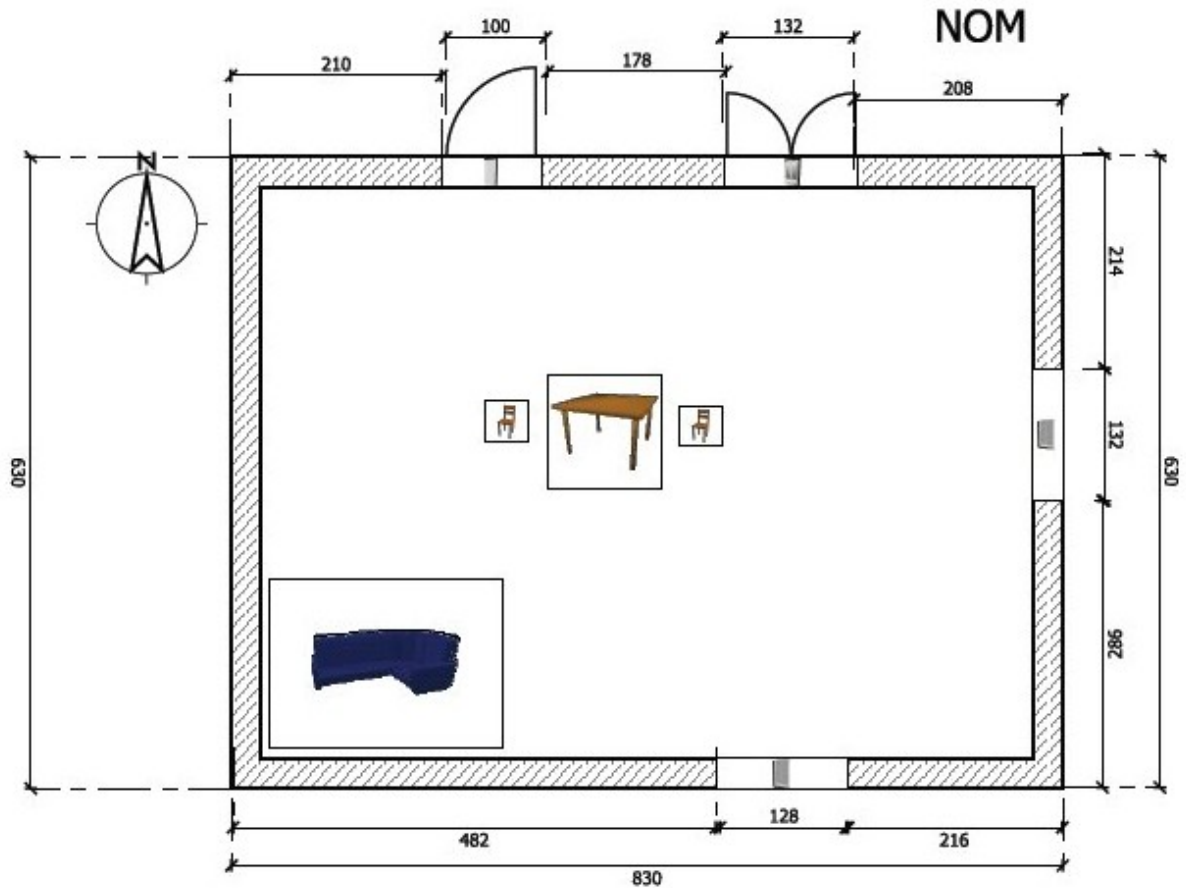


Attention, l'impression correspond à ce qui est visualisée dans l'interface de SweetHome3D : afficher la vue 3D correctement avec la molette de la souris.



**Imprimer votre logement, ce travail est noté.**  
**Après sauvegarde, fermer le logiciel SweetHome**

## Exemple de maison :

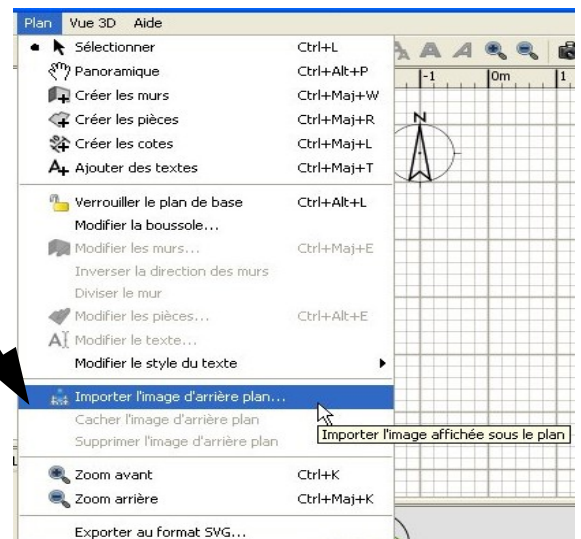
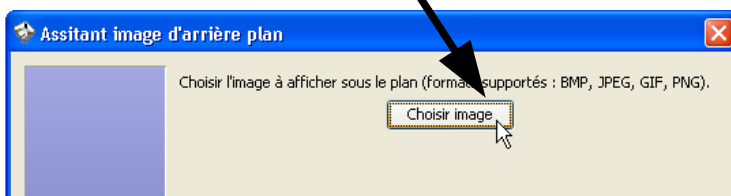


### 4 - IMPORTATION D'UNE IMAGE

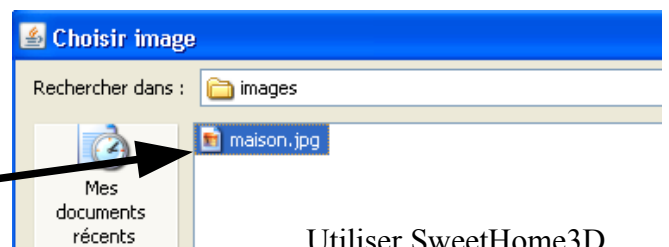
Afin de faciliter le tracé des murs d'un logement, il est possible d'importer une image en arrière plan pour servir de guide. Ouvrir SweetHome

Cliquer sur Plan > Importer l'image d'arrière plan...

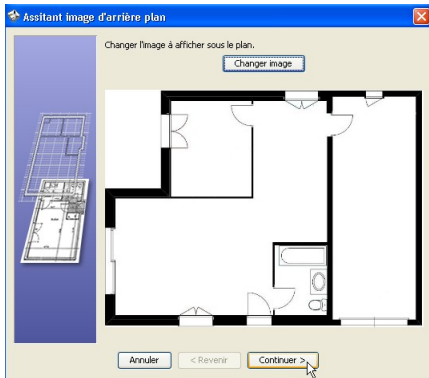
Cliquer sur Choisir image



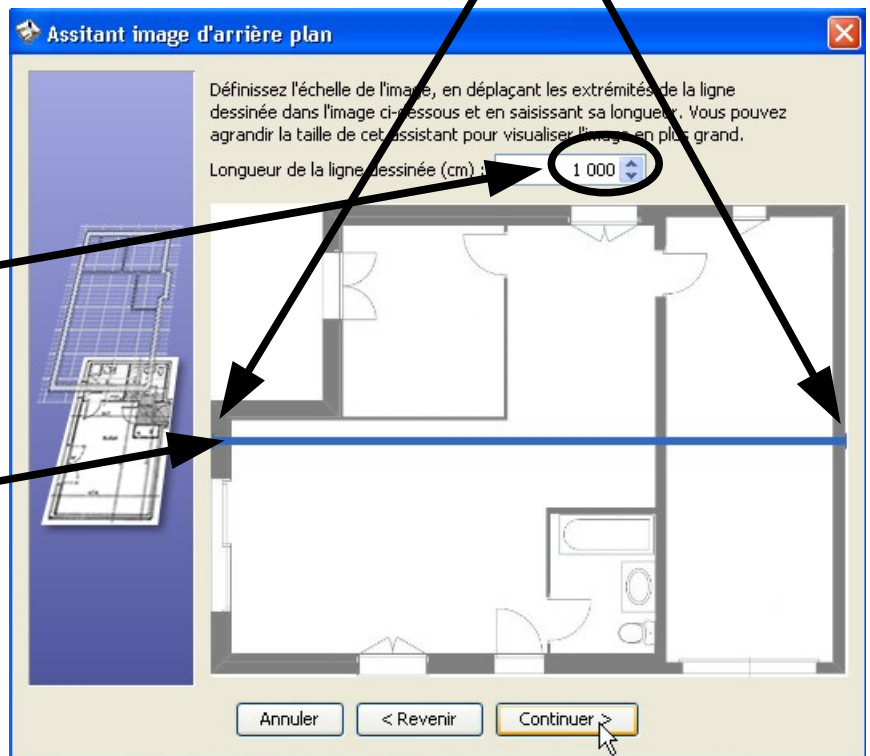
Aller chercher l'image maison dans le serveur mediatheque\techno\5\construction\images



Puis cliquer sur Continuer >



Positionner la ligne bleu sur la totalité de l'image



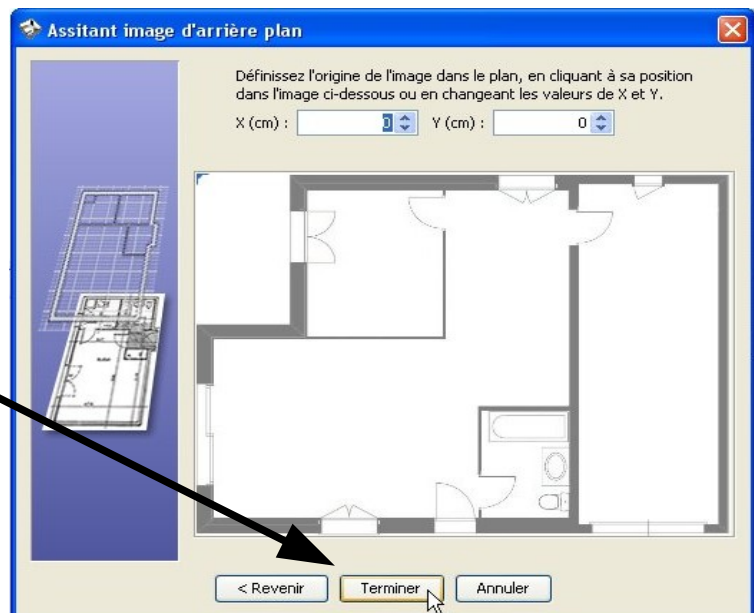
Indiquer 1000  
cela correspond à 10m.

Utiliser  pour accéder  
à la modification de la ligne bleu

Puis

Continuer

Accepter l'origine de l'image dans le plan. X et Y à 0



Puis Terminer

N'oubliez pas d'enregistrer votre projet de maison dans votre serveur (maison2)

## TRAVAIL A EFFECTUER

Enregistrer un nouveau projet dans « Mes Documents » sous le nom **maison2**



Dessiner les murs d'épaisseur 30cm et les cloisons d'épaisseurs 8cm. Changer la couleur de chaque mur.

Aménager le logement comme l'image d'arrière plan.

Utiliser l'outil « Dessiner les cotes dans le plan », insérer les cotes nécessaires à la construction d'un logement (réfléchir).

Ecrire votre nom et prénom sur le dessin

**Imprimer votre logement, ce travail est noté.**

**La mise en page s'effectue uniquement sur le plan donc 1 page maximum  
sinon perte de points**

Avant l'impression, n'oubliez pas de  
Cliquer sur Fichier > Mise en page...

Désélectionner « Imprimer la liste des meubles »  
« Imprimer la vue 3D »  
et mettre votre nom

Maximum : 1 feuille  
Sinon perte de points

