

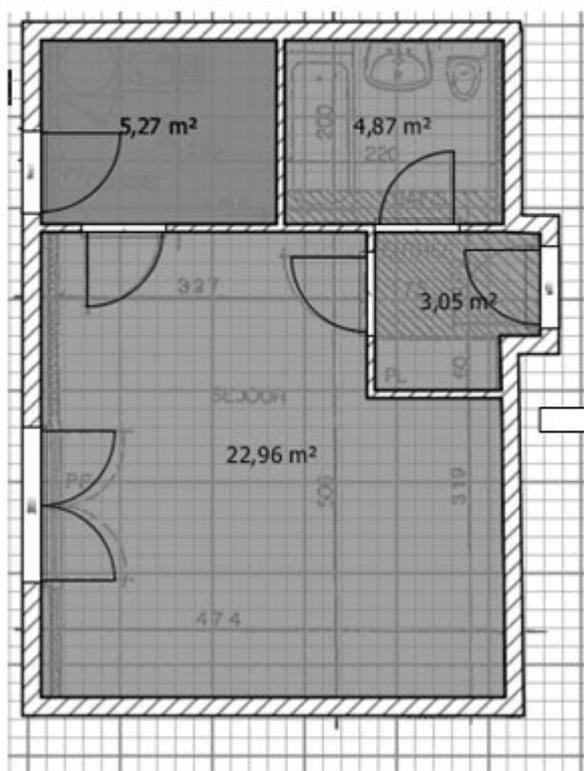
# Découverte et prise en main de SWEET HOME 3D - 2ème PARTIE

## 1/ Création des pièces du logement

Avant de poursuivre, ouvrez votre fichier "plan1.sh3d" réalisé dans la 1ère partie du tutoriel. Dans le logiciel Sweet Home 3D, cliquez sur "Fichier"> "Enregistrer-sous" puis renommez le fichier "plan1.sh3d" en "plan2.sh3d".

Pour être efficace dans l'aménagement, il faut commencer par créer les pièces de l'étage. Cela nous permettra de vérifier si les murs et cloisons sont bien fermés, changer plus rapidement la texture des sols, dimensionner exactement la surface en m<sup>2</sup> du plancher.

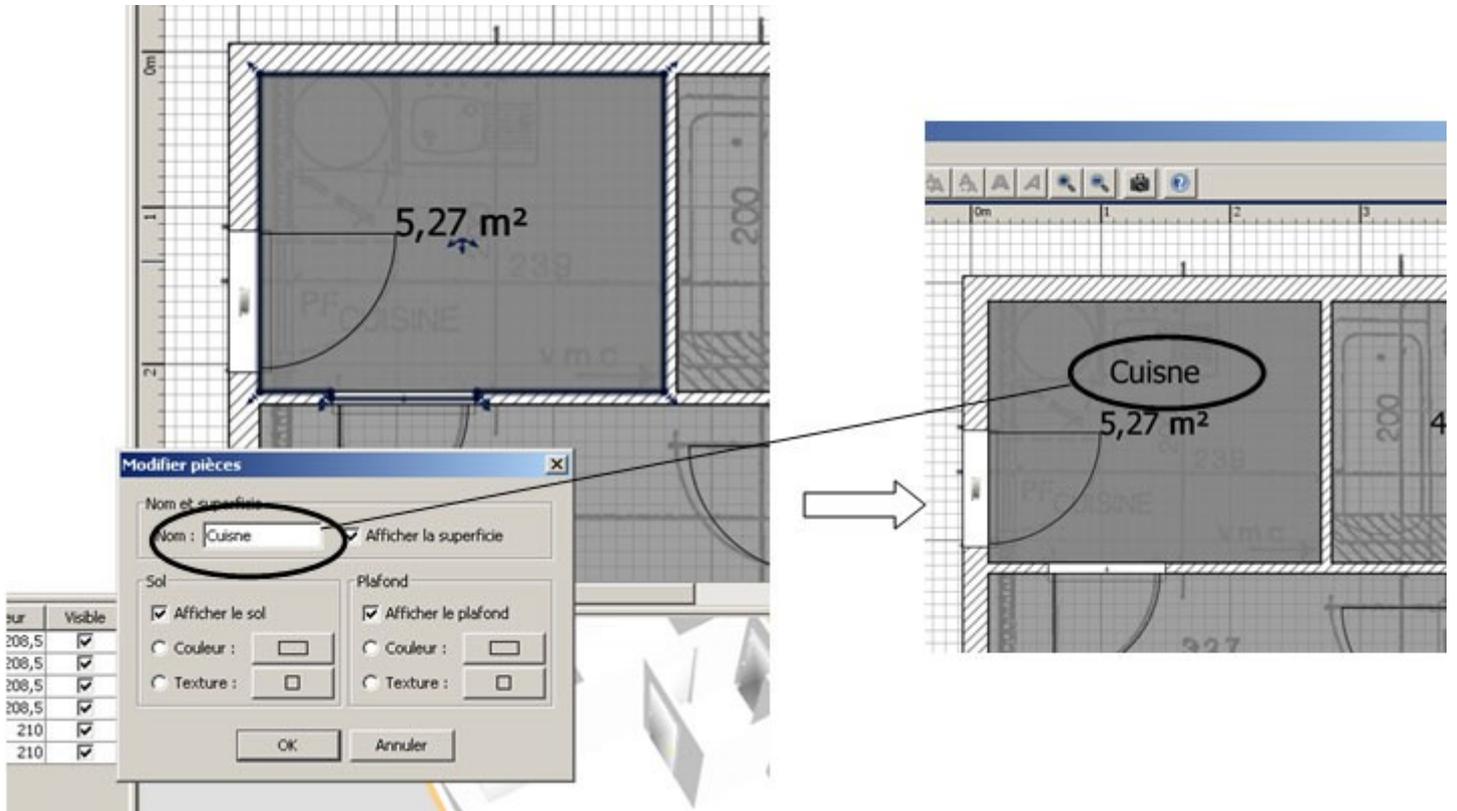
- Sélectionnez les différentes pièces de la maison en cliquant d'abord sur l'icône « créer une pièce » puis « double-cliquez » sur une des pièces du logement dans la zone quadrillée



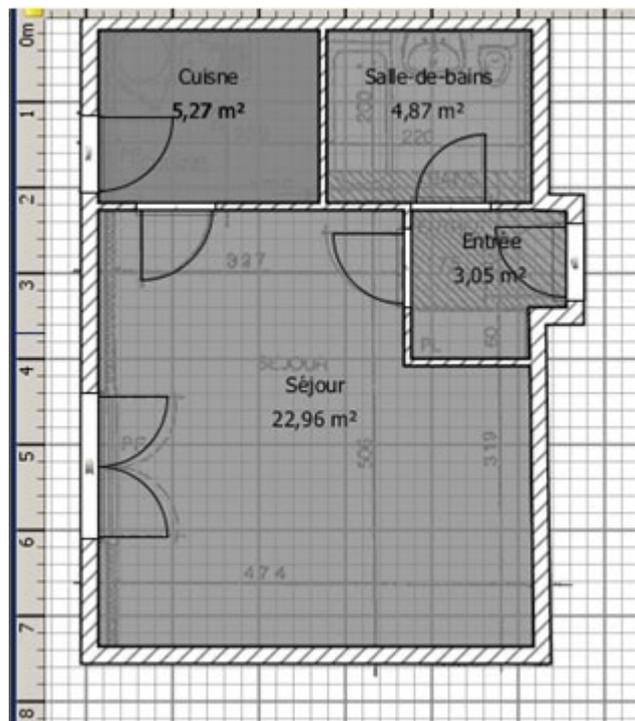
Ici, les différentes pièces du rez-de-chaussée ont été sélectionnées. Leur superficie en m<sup>2</sup> apparaît en même temps.

Nommez les différentes pièces. Pour cela :

- Cliquez sur l'icône « sélectionner » de la barre de commande.
- Double-cliquez sur une des pièces puis nommez la pièce.
- Ex : cuisine.
- Cliquez sur OK



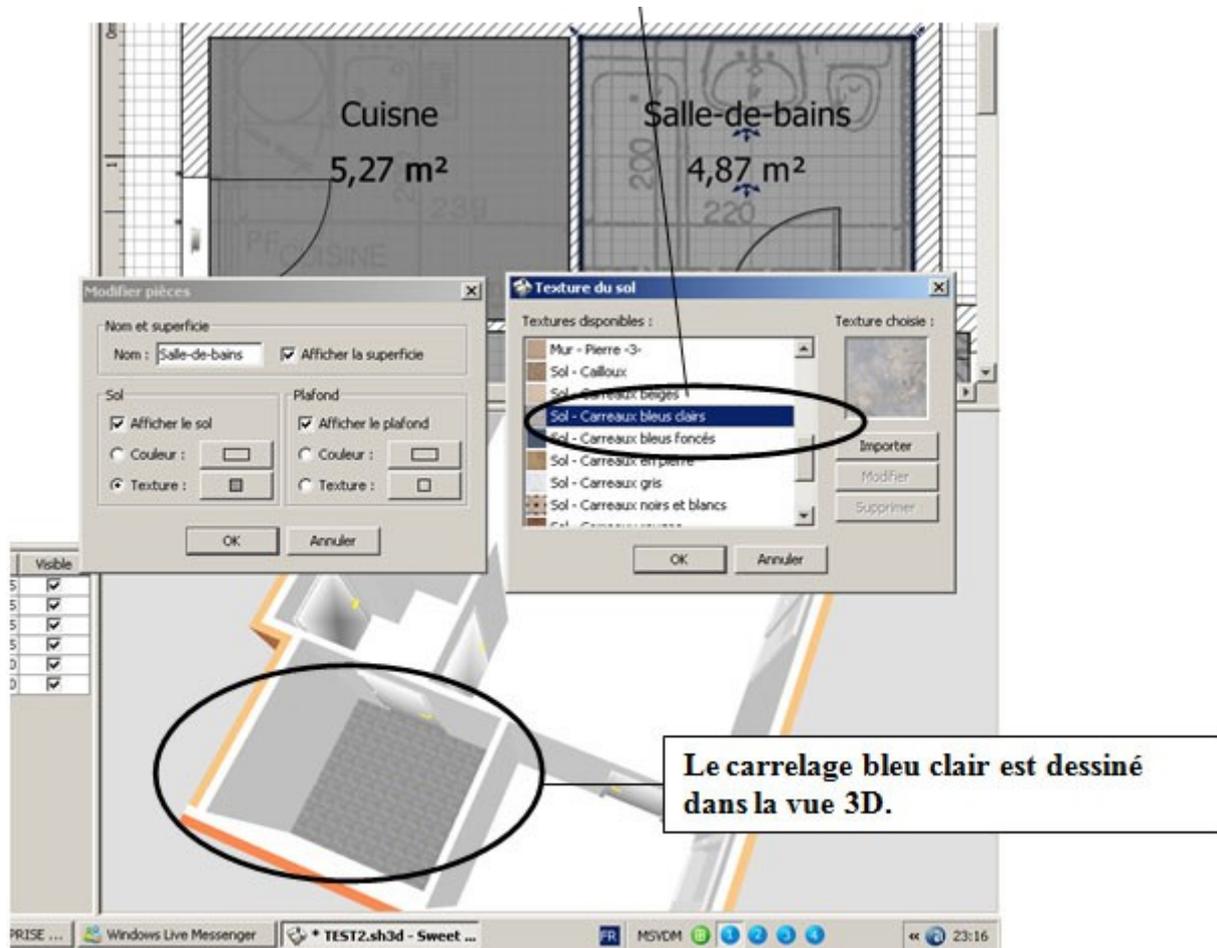
Quand vous avez fait toutes les pièces, vous devez avoir cela :



## 2a/ Choix des revêtements des sols

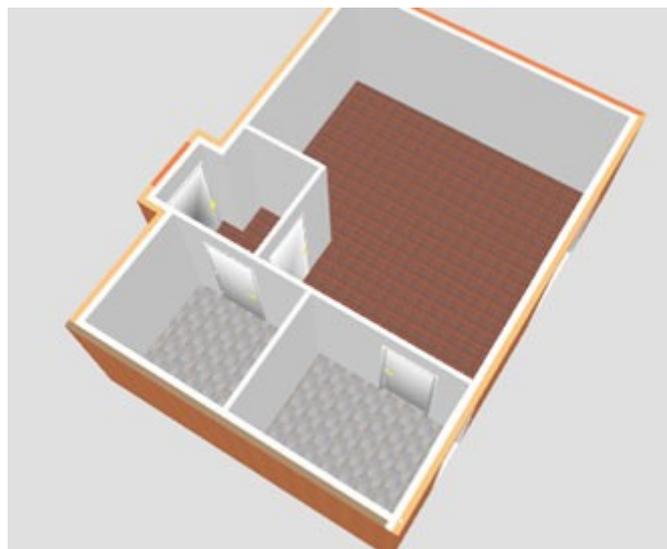
Sur le sol de la salle de bains, nous mettrons du carrelage bleu. Pour cela :

- Cliquez sur l'icône « sélectionner »
- Double-cliquez sur le sol de la salle de bains de la zone quadrillée
- Dans la zone « sol », cliquez sur « texture ».
- Choisissez « sol – Carreaux bleus clairs ».
- Cliquez sur OK



Pour les autres pièces, choisissez les textures suivantes :

- Entrée et Séjour : Vieux parquet
- Cuisine : carreaux bleus clairs



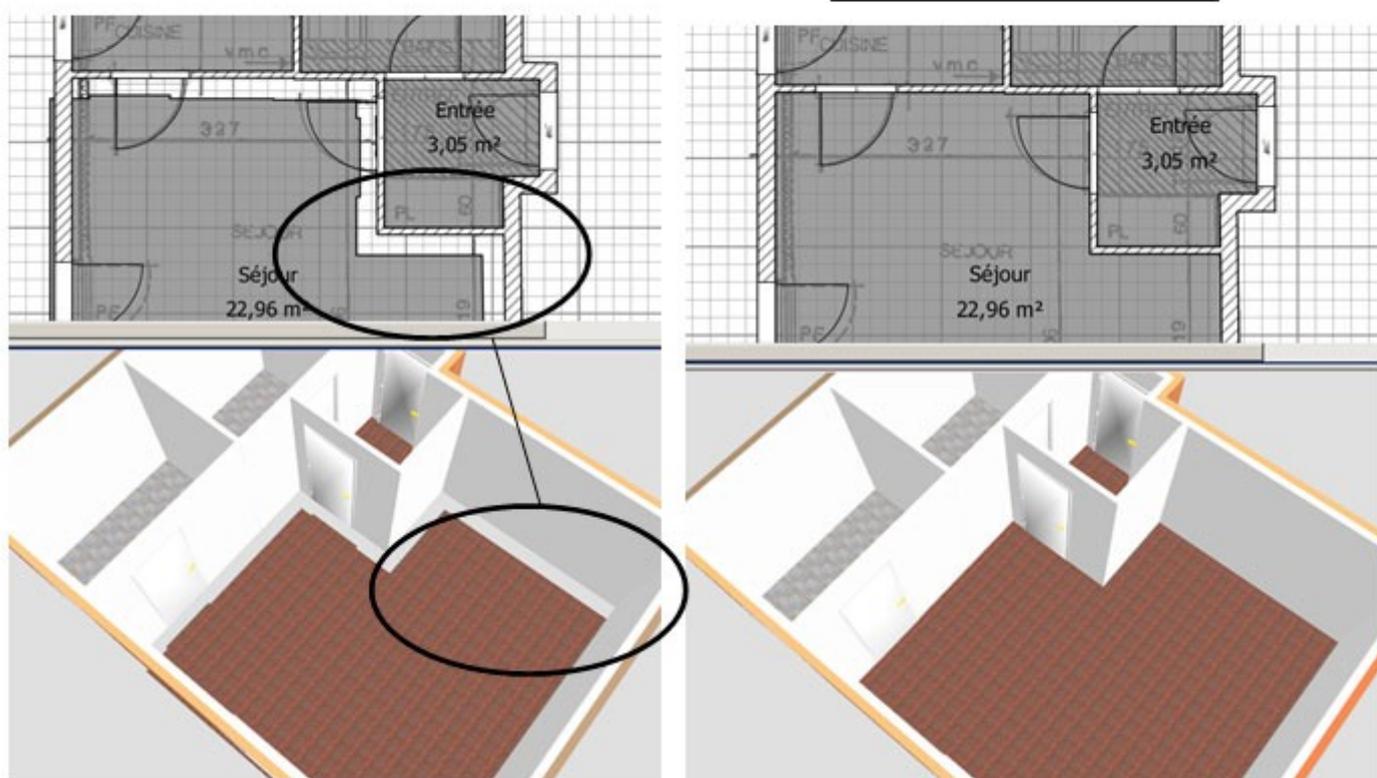
Verrouillez le plan de base :

Un plan de base est une zone limitée par les murs d'une pièce que vous avez créée. Il se peut que lors des manipulations précédentes, vous ayez décalés les différents plans de bases de votre maison.

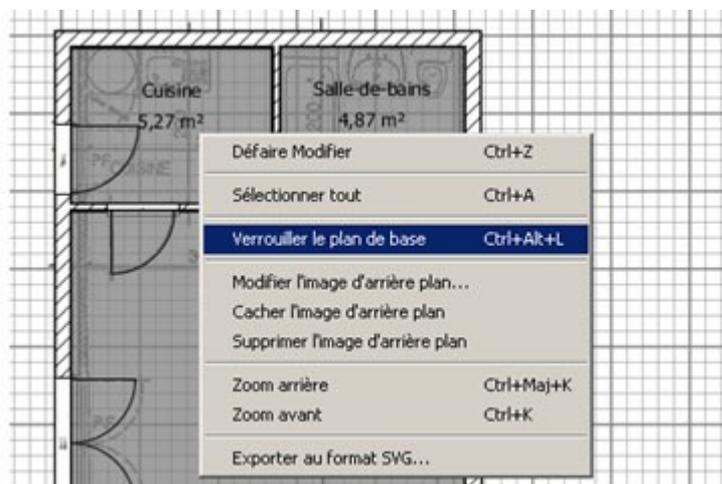
- Tout d'abord, vérifiez si les plans de bases ou « les sols » de vos pièces ne sont pas décalés. Réajustez le plan décalé en le sélectionnant et en le glissant contre les murs. Aidez-vous du zoom pour faire cela.
- Cliquez sur n'importe quelle pièce puis cliquez « droit » sur la souris.
- Sélectionnez « Verrouiller le plan de base »
- Vérifiez que vous ne pouvez plus bouger « les sols » dans la zone quadrillée

**Plan de base décalé**

**Plan de base ajusté**



Verrouillez le plan de base après ajustement

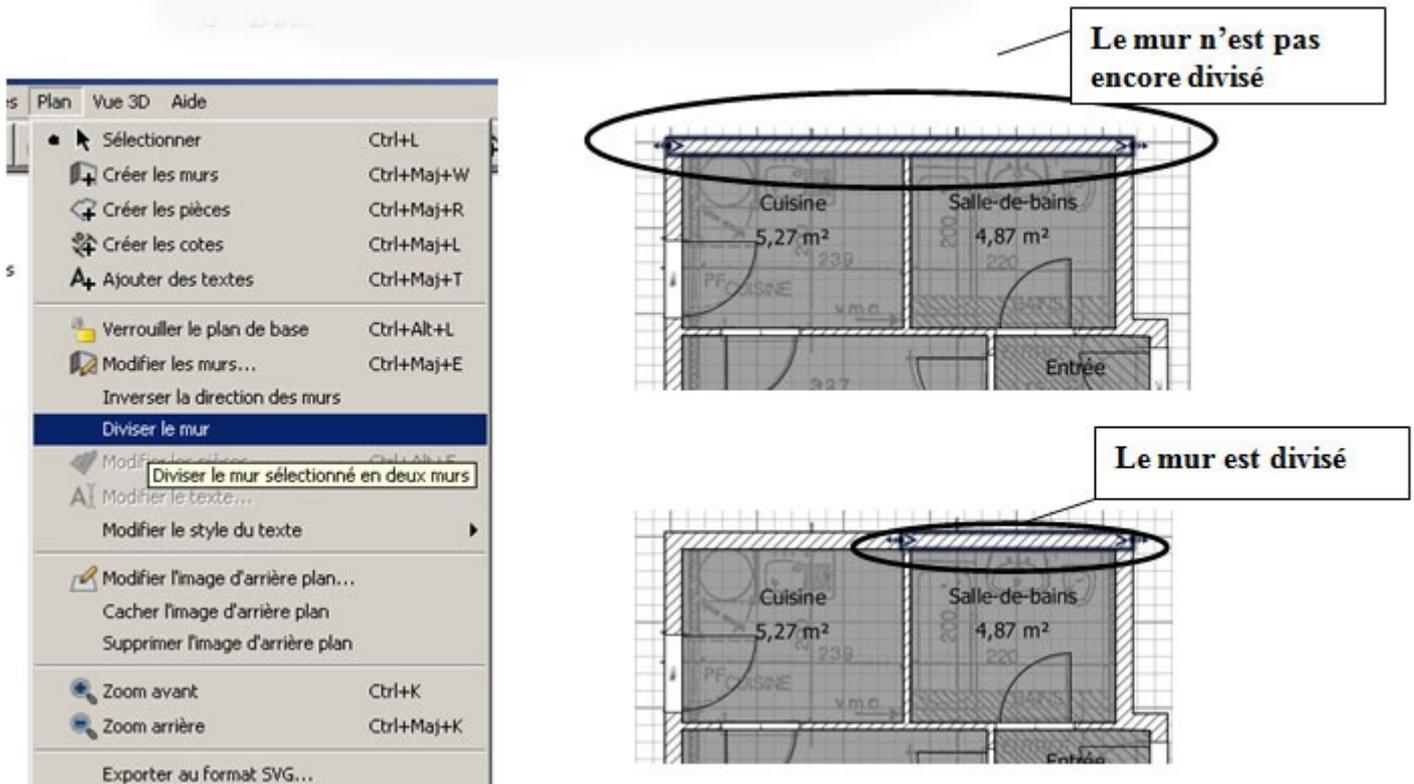


N'oubliez pas d'enregistrer votre travail de temps en temps.

## 2b/ Choix des revêtements de murs

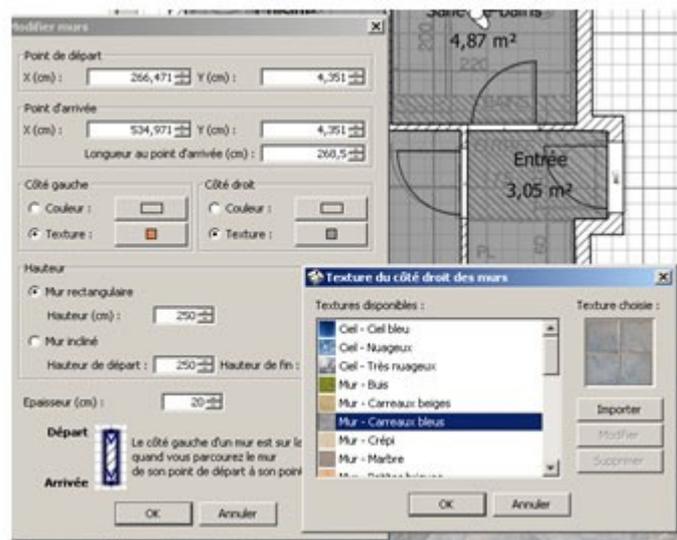
Sur les murs de la salle de bains, nous allons revêtir les murs d'un carrelage mural. Mais d'abord, remarquez que le mur de la salle de bain qui donne sur l'extérieur n'est pas limité à cette pièce, il continue jusque dans la cuisine. Il va falloir diviser en deux ce mur.

- Divisez en deux le mur donnant sur l'extérieur de la salle de bains. Pour cela :
- Sélectionnez le mur à diviser en 2.
- Dans « Plan », cliquez sur « Diviser le mur »



Choisir une texture pour les murs de la salle de bains. Les murs de la salle de bains seront en carreaux bleus.

- « Double-cliquez » sur le mur à revêtir
- Dans le menu « coté droit », cliquez sur « texture »
- Sélectionnez « Mur- carreaux bleus » puis ok
- Faites cela pour tous les murs de la salle de bains.



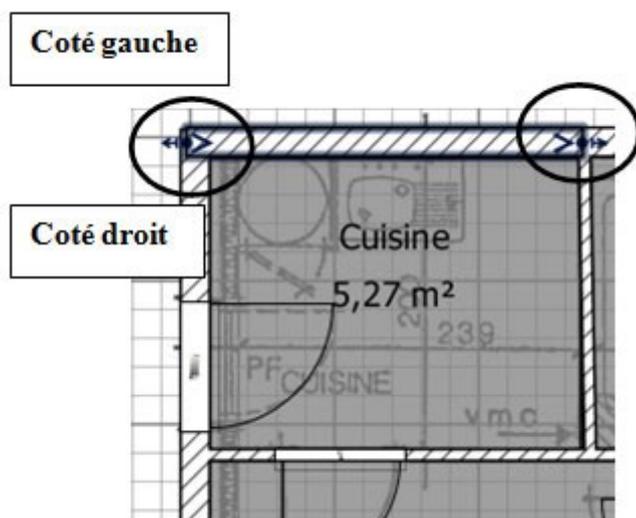
Revêtir tous les autres murs intérieurs de la maison. Procédez comme précédemment.

- Les murs de la cuisine seront en « carreaux belges »
- Les murs du séjour seront en « petites briques »
- Les murs de l'entrée seront en « petites briques blanches »

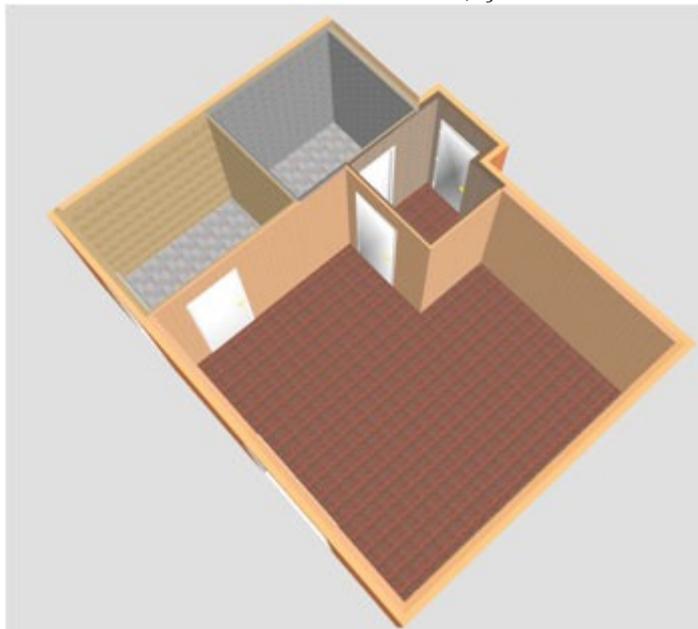
Petite indication : Comment reconnaître le sens « coté droit » ou « coté gauche » des murs ?

Quand vous sélectionnez un mur, des petites flèches bleues indique le sens du mur. Donc, le coté gauche sera à gauche du sens des flèches, et le coté droit, de l'autre coté !

Ex : mur de la cuisine donnant sur l'extérieur



Quand vous aurez terminé de revêtir tous les murs, ça doit donner cela :



Enregistrer votre travail.

### 3/Ameublement du logement

Dans cette partie, il va falloir aménager l'intérieur de la maison, c'est-à-dire, installer le mobilier, les radiateurs et la décoration.

Dans un premier temps, prenons comme exemple l'aménagement de la cuisine :

La cuisine comporte les éléments suivant :

		Dimensions (cm)	Contraintes de position
Cuisine	Frigo	Largeur : 90 Profondeur : 70 Hauteur : 190	Non
	Evier	Largeur : 80 Profondeur : 50 Hauteur : 100	Oui
	Radiateur électrique	Largeur : 35 Profondeur : 10 Hauteur : 45	Oui

- Insérez et dimensionnez le mobilier.

De la même façon que vous avez importé les portes et les portes-fenêtres, choisissez le mobilier cité ci-dessus et placez-le dans la cuisine et cela sans tenir compte des contraintes de positionnement.

Double-cliquez sur les objets que vous avez insérés et rentrez les dimensions du tableau ci-dessus.

- Positionnez le mobilier selon les contraintes du dessin ci-dessous. Pour cela :

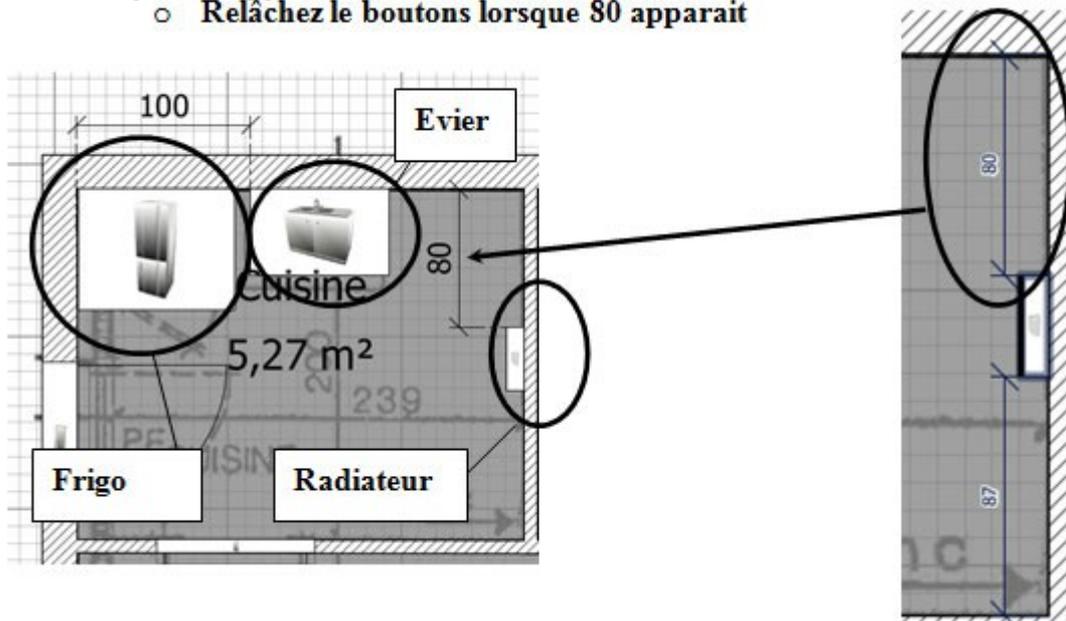
Exemple : le radiateur

Sélectionnez le radiateur à positionner

Faites-le glisser contre le mur sur lequel il doit s'appuyer, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncée. Des longueurs doivent s'afficher par rapport aux murs limitrophes.

Relâchez le boutons lorsque 80 apparaît

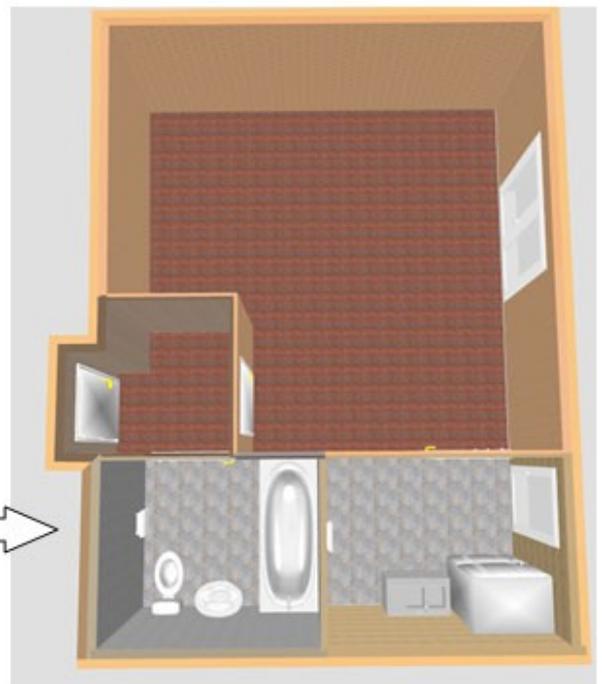
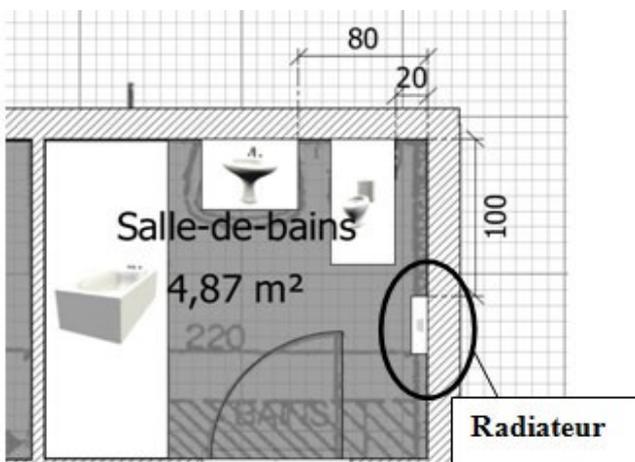
- Relâchez le boutons lorsque 80 apparaît



- Positionnez le restant du mobilier de la cuisine.

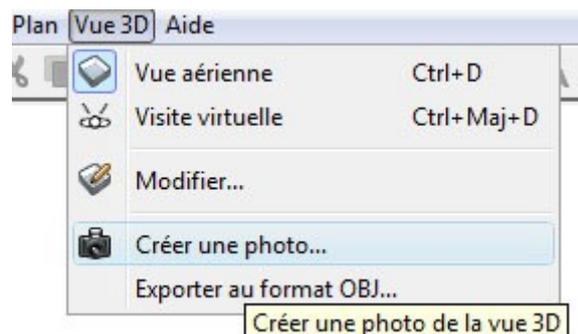
Maintenant, meublez de la même façon la salle-de bain en respectant les dimensions du mobilier et les contraintes de positionnement du dessin ci-dessous.

		Type	Dimensions (cm)	Contraintes de position
Salle de bains	WC	/	Largeur : 40 Profondeur :80 Hauteur :60	Oui (voir plan ci-dessous)
	Lavabo	/	Largeur : 60 Profondeur :45 Hauteur :100	Oui (voir plan ci-dessous)
	Baignoire	encastrée	Largeur : 200 Profondeur :75 Hauteur :60	Oui (voir plan ci-dessous)



Voilà ce que vous devez obtenir à ce niveau.

Pour obtenir une image de votre travail, cliquez tout d'abord sur le bouton "Vue 3D" puis sur "Créer une photo..."



Enregistrez la photo dans le dossier "pdf" "plan2.png" (l'extension ".png" est généré automatiquement par le logiciel Sweet Home 3D").