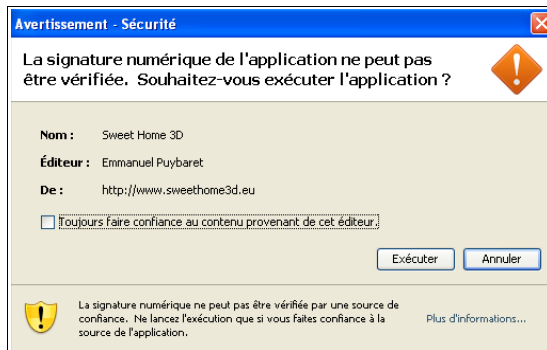


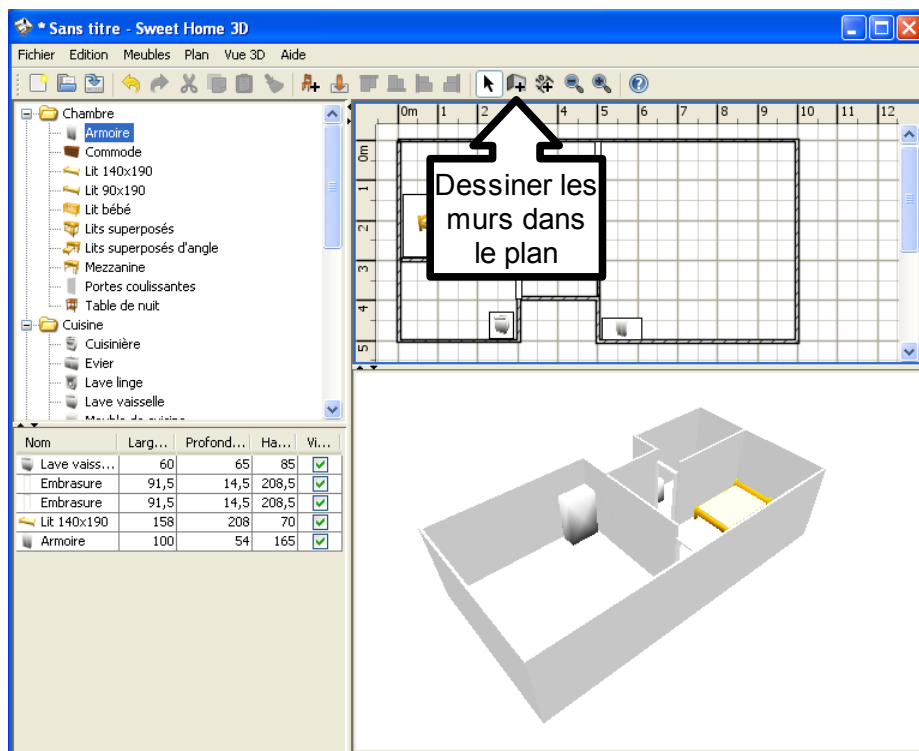
Installer Sweet Home 3D

Pour fonctionner correctement, Sweet Home 3D requiert la présence de Java sur l'ordinateur. Pour se procurer Java, il suffit de se rendre à l'adresse internet www.java.com/fr/ et de suivre les instructions.

Ensuite, vous pouvez rejoindre le site de Sweet Home 3D www.sweethome3d.eu/fr/ et cliquer sur le lien **Lancer Sweet Home 3D**. Après le téléchargement et une vérification, Java vous demande si vous souhaitez exécuter l'application, cliquez sur **Exécuter**. Le logiciel apparaît alors à l'écran.



Premiers pas



L'écran principal de Sweet Home 3D se compose de 4 parties essentielles :

- 1°) En haut à gauche, la liste des éléments que vous pourrez placer dans votre habitation.
- 2°) En haut à droite le plan de l'habitation vu de dessus, c'est ici que les murs seront dessinés.
- 3°) En bas à gauche, la liste des éléments utilisés dans votre projet.
- 4°) En bas à droite, la vue en 3D dans laquelle il est possible d'évoluer librement.

Commencez par sélectionner l'outil **dessiner les murs dans le plan** pour dessiner point à point les murs de votre projet. Pour quitter un mur et en commencer un autre, vous pouvez utiliser la touche **Echap** (ou **ESC**) du clavier.

Au fur et à mesure que vous tracez les murs, la vue 3D s'enrichit et vous

permet de « voir » l'habitation. Pour changer le point de vue, cliquez dans la vue 3D sans relâcher le bouton de la souris et déplacez cette dernière.

Pour visiter l'habitation à la première personne, faire un clic-droit dans la vue 3D et choisir **Visite virtuelle** dans le menu contextuel. Vous pouvez alors utiliser les flèches du clavier (**←→↑↓**) pour vous déplacer.

Modifier les murs

Pour changer les paramètres des murs, revenir à l'outil de sélection (**CTRL + L** ou menu **Plan** puis **Sélectionner**) et faire un clic-droit sur l'un des murs que vous avez dessiné. Choisir **Modifier les murs** dans le menu contextuel.

La fenêtre vous propose différents réglages tels que l'épaisseur des murs, leur hauteur, leur inclinaison (dans le cas d'une pièce sous un toit). Il est également possible de leur attribuer une couleur ou une texture (papier peint, crépis, etc.).

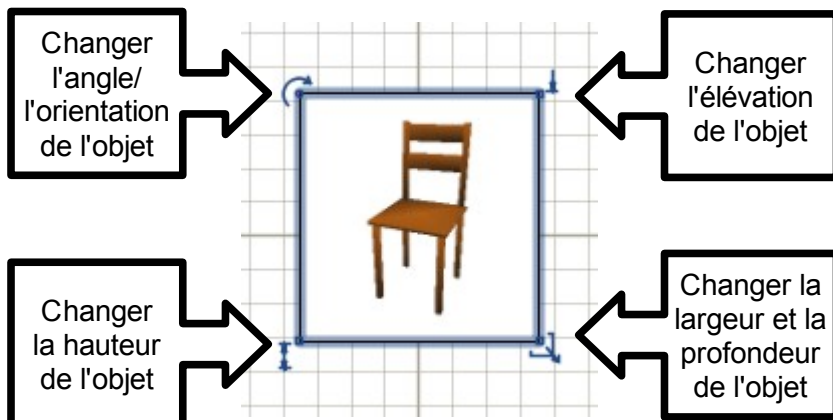
Une fois que vous avez fait vos choix, validez avec **OK** et constatez le résultat dans la vue 3D.

Ajouter du mobilier

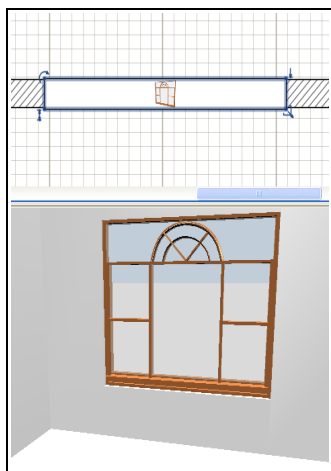
Pour ajouter des meubles et des objets dans votre projet, faites glisser l'élément qui vous intéresse depuis la liste en haut à gauche vers le plan en haut à droite.

L'objet apparaît sur le plan, dans la vue 3D et dans la liste en bas à gauche.

Chaque objet dispose de 4 réglages facilement modifiables à la souris, voir l'exemple ci-contre. Pour modifier un réglage, placez votre souris à l'angle correspondant et cliquez sans relâcher le bouton. Amenez ensuite la souris vers le haut ou vers le bas en fonction du résultat à obtenir.



Les ouvertures



Lors du tracé des murs, il n'est pas indispensable de laisser des espaces correspondant aux portes et aux fenêtres. Au contraire, il vaut mieux fermer complètement les pièces.

Les ouvertures seront créées en insérant dans le plan les éléments disponibles dans la catégorie **Portes et fenêtres**. A partir du moment où l'épaisseur de l'un de ces éléments est supérieure à l'épaisseur du mur auquel il se superpose, alors l'ouverture sera créée automatiquement dans la vue 3D. Voir l'exemple ci-contre. Ne pas oublier de jouer sur le réglage élévation pour le placement des fenêtres.

Importer un plan

Si vous disposez d'un plan d'architecte, il est possible de l'utiliser dans Sweet Home 3D. Commencez par utiliser un scanner pour avoir une version électronique du plan (image au format BMP, JPEG, GIF ou PNG).

Démarrer un nouveau projet dans Sweet Home 3D (menu **Fichier** puis **Nouveau**). Allez ensuite dans le menu **Plan** puis cliquez sur **Importer image d'arrière plan**. Cliquez sur **Choisir image** et double-cliquez sur l'image scannée. Le plan « papier » apparaît alors à l'écran. Cliquez sur **Continuer**.

L'étape suivante consiste à indiquer l'échelle de votre plan au logiciel. Utilisez la souris pour placer les 2 extrémités du trait bleu sur une zone qui peut être facilement mesurée dans le réel. Sur l'exemple ci-contre, il s'agit de la largeur de la salle de bain.

Mesurez ensuite la véritable longueur de la zone choisie et reportez la (en centimètres) dans la case au-dessus. Ici, la largeur réelle de la salle de bain est de 180 centimètres. Cliquez sur **Continuer** puis sur **Terminer**.

Votre plan est maintenant utilisé en guise d'arrière plan dans le projet Sweet Home 3D ce qui vous facilitera grandement le tracé des murs et le placement des éléments peuplés (baignoire, WC, ouvertures, etc.).

Définissez l'échelle de l'image, en déplaçant les extrémités de la ligne dessinée dans l'image ci-dessous et en saisissant sa longueur. Vous pouvez agrandir la taille de cet assistant pour visualiser l'image en plus grand.

Longueur de la ligne dessinée (cm) :

