



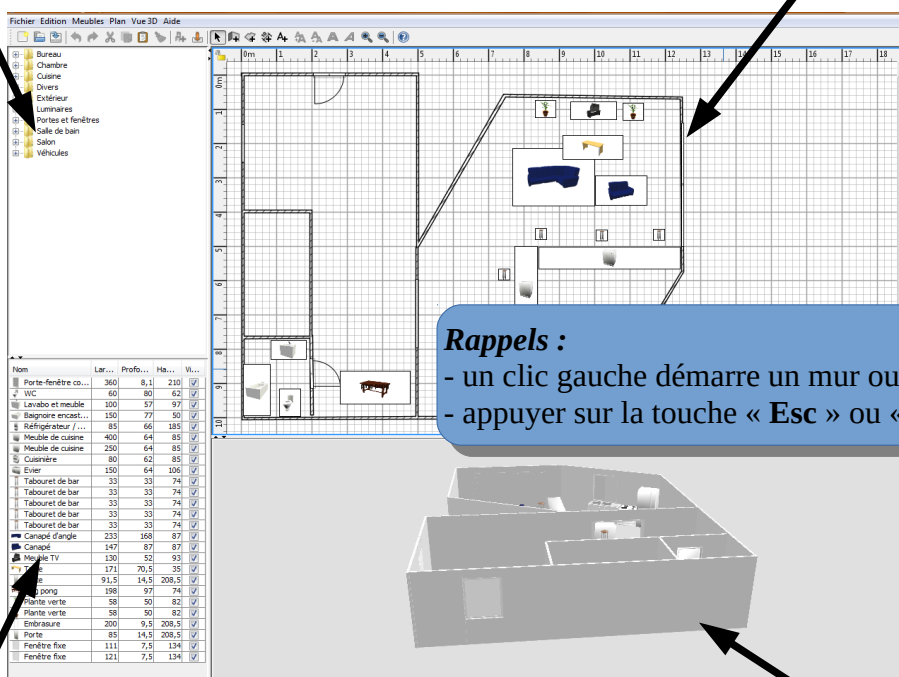
Le logiciel Sweet Home 3D se découpe en 4 parties (voir ci-dessous).

On ne travaille que sur la vue de dessus en 2D,

mais toute modification sur le plan 2D se répercute sur la visualisation 3D automatiquement.

Bibliothèques d'éléments

Plan du bâtiment en 2D



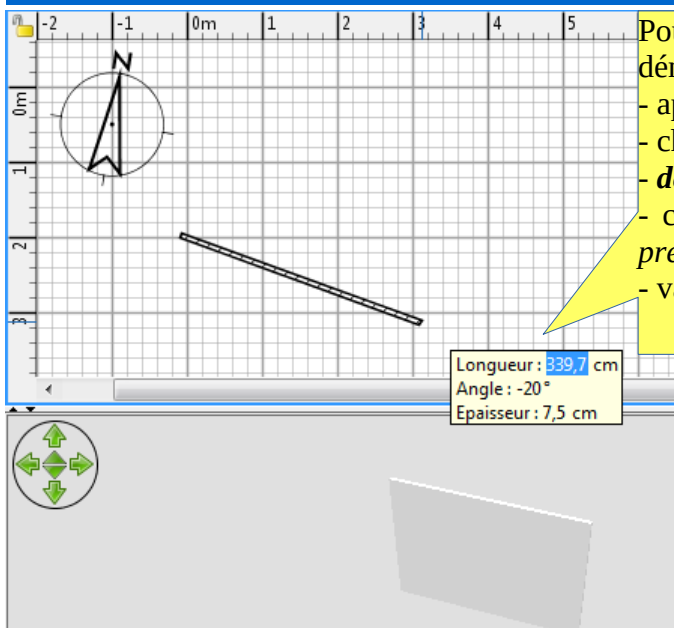
Rappels :

- un clic gauche démarre un mur ou valide sa fin
- appuyer sur la touche « Esc » ou « Echap » pour arrêter

Nomenclature des éléments choisis

Vue du bâtiment en 3D, vue aérienne et possibilité de visite virtuelle.

CRÉATION D'UN MUR SUR LE LOGICIEL SWEET HOME 3D



Pour construire un mur **de façon exacte**, le 1er clic gauche démarre la cloison mais, **sans toucher à la souris**, il faut :

- appuyer sur la touche « Entrée »
- changer la valeur dans le champ « Longueur »
- **descendre avec la flèche de direction « vers le bas » du clavier**
- changer la valeur du champ « Angle » (par rapport au mur précédent)
- valider avec « Entrée », une nouvelle cloison commence !

MODIFICATIONS SUR LE LOGICIEL

Annotations sur l'interface SweetHome3D :

- créer les pièces
- créer une cote
- inscription de texte
- créer les murs
- créer une vidéo
- prendre une photo de la vue 3D
- Double cliquer sur le mur pour pouvoir le modifier
- longueur
- couleur
- texture
- hauteur
- épaisseur

RÉGLAGES DU LOGICIEL

Préférences :

- Langue : Français
- Unité : Centimètre
- Catalogue des meubles : Dossiers de catégorie
- Flèches de navigation 3D : Visibles
- Vue aérienne centrée sur la sélection : Activée
- Magnétisme : Activé
- Règles : Visibles
- Grille : Visible
- Icônes des meubles dans le plan : Icônes du catalogue Vue de dessus

Vue 3D
cocher/décocher suivant que l'on veut se centrer sur un objet sélectionné dans la vue 2D ou tourner autour du centre du bâtiment.

Vue 2D :
→ décocher quand on veut tracer les murs librement ;
→ cocher quand on veut placer les ouvertures sur les murs.