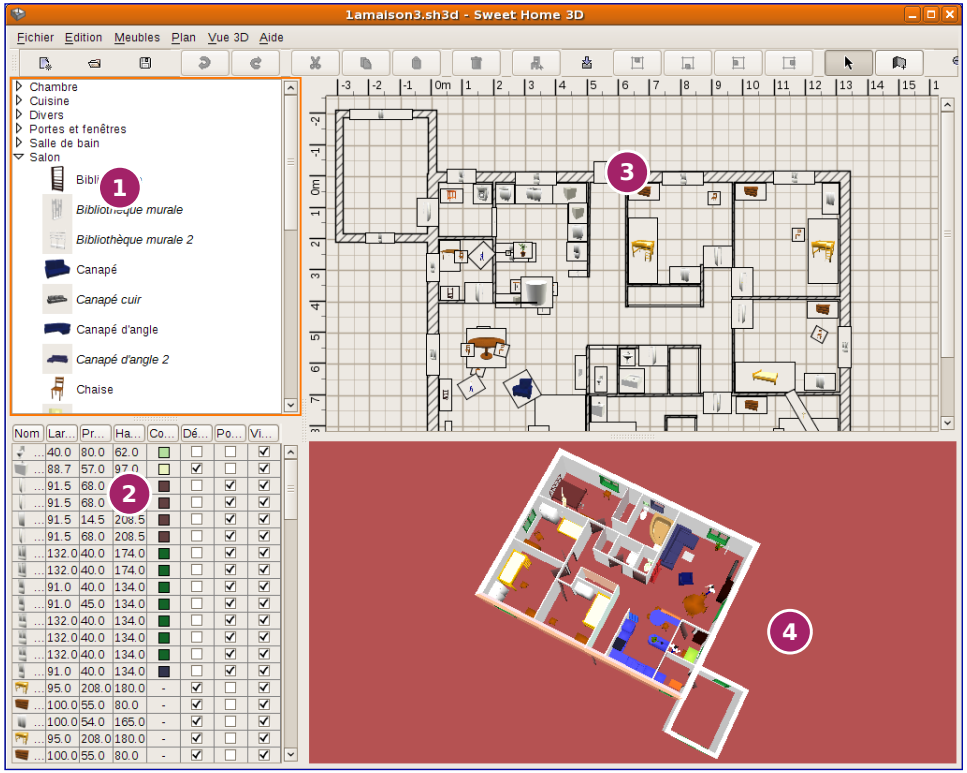
DÉCOUVRIR
lire le plan

Sweet Home 3D

Concevoir et aménager un logement

FICHE OUTIL
TECHNOLOGIE - CYCLE 4
1 - INTERFACE

MÉTHODE | **Je dessine dans le plan 2D et je contrôle le résultat dans la vue 3D.**



Interface française sur ordinateur : l'aspect des boutons varie selon la version et le système.

1 Le catalogue

Les meubles sont classés par catégories. On y trouve aussi les **portes et fenêtres**.

2 La liste des meubles

Elle réunit les objets déjà placés et leurs caractéristiques. Clique sur un élément pour le sélectionner.

3 Le plan 2D

Trace les murs, place les ouvertures et organise le mobilier. Les règles et les cotes servent à vérifier les dimensions.

4 La vue 3D

Observe le volume du logement. Elle se met à jour lorsque tu modifies le plan.

Avant de tracer

Dans **Fichier → Préférences**, vérifie l'unité, la hauteur et l'épaisseur des nouveaux murs. Sur Mac, les préférences sont dans le menu du logiciel.

Un projet simple

Commence par une pièce rectangulaire, puis ajoute une porte, une fenêtre et quelques meubles. Sauvegarde dès le début en **.sh3d**.

CONCEVOIR
tracer et mesurer

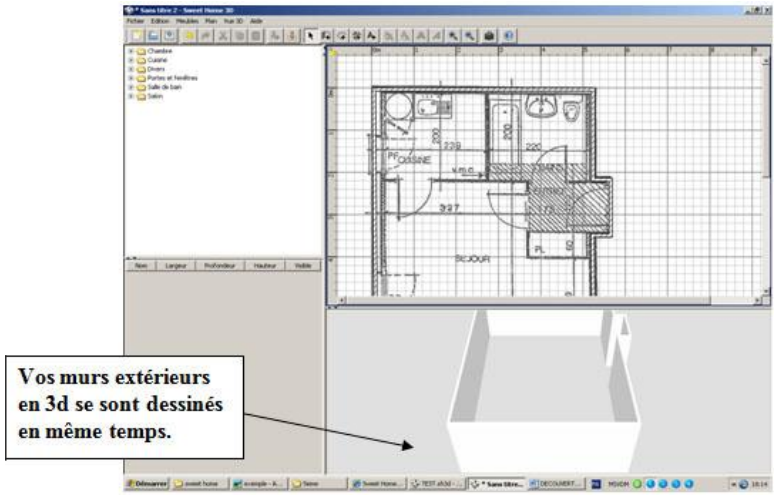
Sweet Home 3D

Créer des murs et définir les pièces

FICHE OUTIL
TECHNOLOGIE - CYCLE 4
2 - LE PLAN

MÉTHODE **Je trace des murs continus, puis je définis la surface de chaque pièce.**

Murs et surfaces : deux outils différents



Créer les murs construit les séparations verticales.

Créer les pièces définit le sol, le nom et la surface. Des murs seuls ne suffisent pas à créer cette surface.

1 Tracer le contour

Choisis **Plan → Créer les murs**. Clique aux angles. Termine le tracé par un double-clic ou avec **Échap**.

2 Régler les murs

Avec l'outil de sélection, double-clique sur un mur : corrige sa longueur, son épaisseur et sa hauteur. Contrôle les raccords avec le zoom.

3 Créer une pièce

Choisis **Plan → Créer les pièces**, puis double-clique dans un contour fermé. Modifie ensuite le nom et le sol de la pièce.

Exemple de dimension

Si l'unité est le centimètre, **400 cm = 4 m**. Vérifie les unités avant de saisir les valeurs de la consigne.

Si un plan sert d'arrière-plan

Après **Plan → Importer image d'arrière-plan**, règle son échelle à partir d'une longueur connue. Un plan mal calibré fausse tout le projet.

AMÉNAGER
placer et ajuster

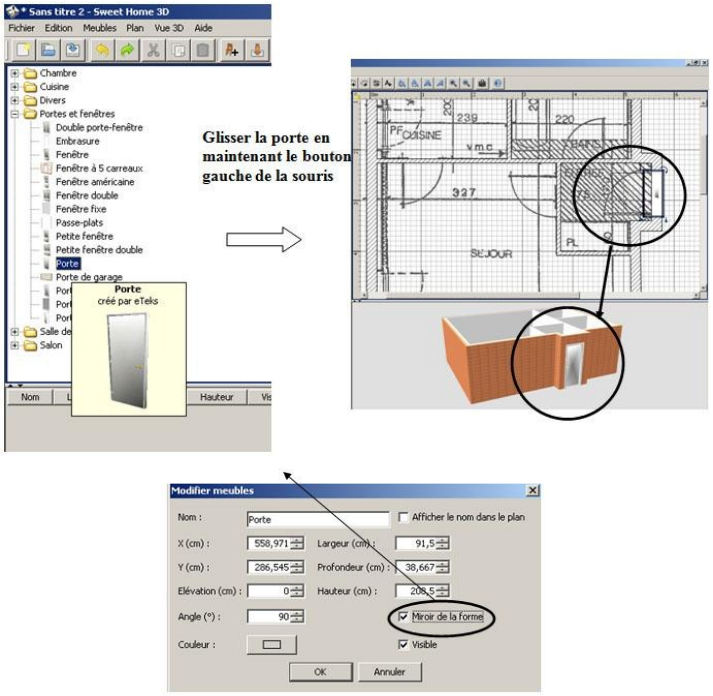
Sweet Home 3D

Ajouter les ouvertures et le mobilier

FICHE OUTIL
TECHNOLOGIE - CYCLE 4
3 - AMÉNAGEMENT

MÉTHODE **Je place portes et fenêtres sur les murs, puis je règle les dimensions des meubles.**

Une porte doit traverser le mur



1 Insérer une ouverture

Dans **Portes et fenêtres**, glisse l'objet sur le mur du plan. Vérifie en 3D que l'ouverture est bien créée.

2 Régler précisément

Double-clique sur le meuble ou l'ouverture : modifie largeur, profondeur, hauteur, angle et, si nécessaire, élévation.

3 Aménager sans bloquer

Glisse les meubles depuis le catalogue. Préserve les passages et le débattement des portes. Vérifie l'agencement en 2D et en 3D.

Hauteur ou élévation ?

La **hauteur** décrit la taille de l'objet. L'**élévation** indique sa distance au sol : utile pour une fenêtre ou un meuble suspendu.

Sol et décoration

Pour le revêtement d'une pièce, double-clique sur la **surface**. Pour un mur, sélectionne le bon côté avant d'appliquer couleur ou texture.

PRÉSENTER
vérifier et sauvegarder

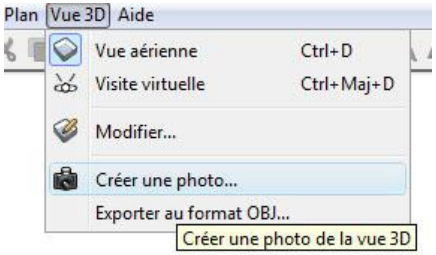
Sweet Home 3D

Produire une vue et conserver le plan

FICHE OUTIL
TECHNOLOGIE - CYCLE 4
4 - LIVRABLES

MÉTHODE | **Je garde le .sh3d pour modifier le projet et j'exporte l'image demandée.**

Choisir le point de vue



Vue aérienne : lire l'ensemble.

Visite virtuelle : observer depuis l'intérieur.

Ajuste la vue avant de créer l'image.

Enregistrer les bons livrables

Fichier → Enregistrer sous conserve le projet **.sh3d**.

Vue 3D → Créer une photo prépare une image : règle taille et qualité, clique sur **Créer**, puis sur **Enregistrer**.

Pour un plan, contrôle la **Mise en page** et l'aperçu avant impression.

Quand le résultat ne correspond pas à la consigne

Ce que j'observe	Ce que je vérifie	Ce que je fais ensuite
La porte n'ouvre pas le mur.	Objet « porte/fenêtre » ; emplacement, profondeur et orientation.	Replacer l'ouverture sur le mur et contrôler en 3D.
La surface ne se crée pas.	Contour fermé ; murs bien raccordés ; outil Créer les pièces actif.	Corriger les raccords, puis créer la pièce.
Les dimensions sont incohérentes.	Unité utilisée et échelle de l'image d'arrière-plan.	Corriger l'échelle ou les dimensions avant de meubler.