	CI 2: Comment agencer un espace	AGENCEMENT, AMENAGEMENT	DIDACTITIEL NE PAS ECRIRE SUR CE DOCUMENT
Capacités	5FOT		Document ressource
Socle commun			



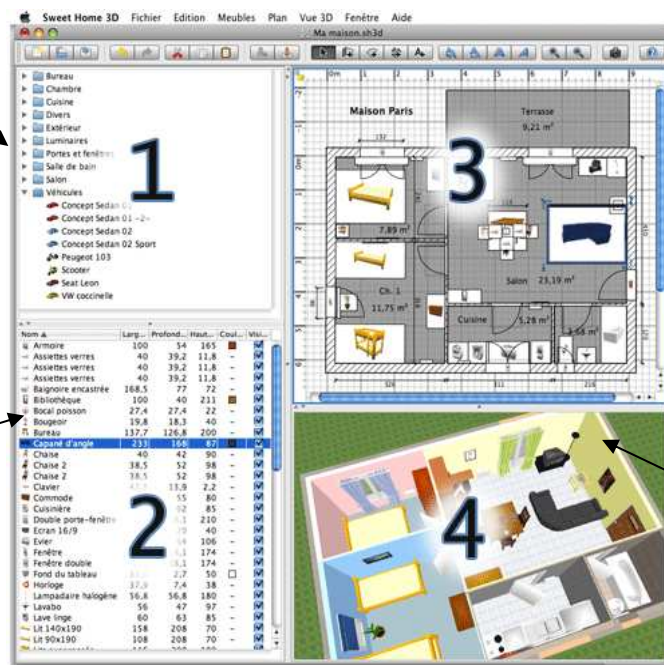
**Aide
Sweet Home 3D**

Ces documents vont vous aider à prendre en main le logiciel **Sweet Home 3D** qui est un logiciel libre d'aide à l'aménagement intérieur.

Lancer le logiciel

Bibliothèque de meubles

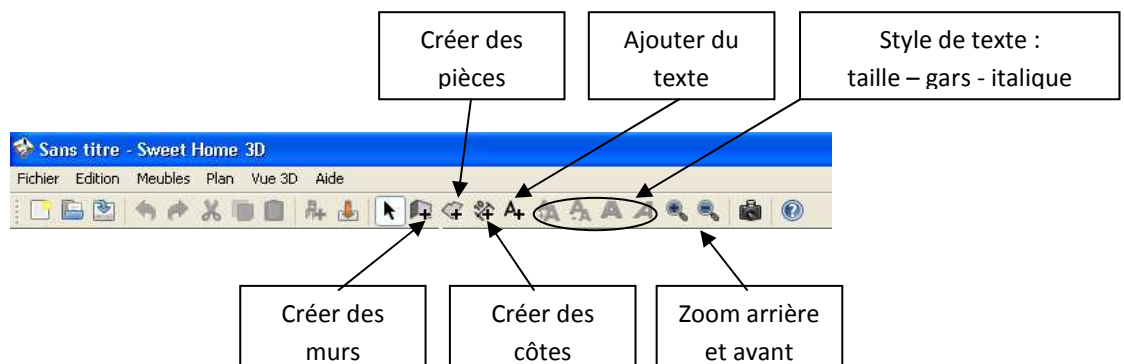
Liste des meubles du logement



Plan 2D

Vue 3D du logement


La barre d'outils



1. Créer les pièces

- 1.1. Cliquez dans la barre de menu sur **Créer des pièces**
- 1.2. Cliquez à chaque coin de la pièce, puis **double-cliquez** à son dernier point ou appuyez sur la touche **Echap** après l'ajout du dernier point. Aidez vous des dimensions de la grille et observez les valeurs lorsque vous déplacez la souris.
- 1.3. Une fois la pièce créée, vos pouvez modifier son nom, la couleur ou la texture de son sol et de son plafond, en choisissant le menu **Plan>Modifier pièces ...** (voir figure)
- 1.4. **Continuez pour chacune des pièces**



 : pensez à créer tous les contours de la pièce (blocs, pilier...)

2. Créer les murs

- 2.1. Cliquez dans la barre de menu sur **Créer des murs**
- 2.2. Cliquez à chaque coin de la pièce, puis **double-cliquez** à son dernier point ou appuyez sur la touche **Echap** après l'ajout du dernier point. Aidez vous des dimensions de la grille et observez les valeurs lorsque vous déplacez la souris.
- 2.3. Une fois les murs créés, vos pouvez les modifier, en choisissant le menu **Plan>Modifier murs ...** (voir figure)



3. Ajout des portes, des fenêtres et des meubles

- 3.1. Pour ajouter du mobilier à votre logement, **glissez-déposez** un ou plusieurs meubles du catalogue vers le plan de logement. Les meubles ajoutés au logement sont sélectionnés et dessinés simultanément dans la liste des meubles, dans le plan et dans la vue 3D.
- 3.2. Ajoutez d'abord les portes et les fenêtres : Cliquez dans la bibliothèque de meuble
- 3.3. Cliquez sur le meuble (porte, fenêtre, mobilier...), puis **glissez-le** à son emplacement sur le plan 2D. Aidez vous des dimensions de la grille.
- 3.4. Une fois le meuble inséré, vos pouvez :
 - le déplacer, le retourner grâce aux points d'ancrage (Figure 1).
 - le modifier, en **cliquant** sur l'objet (Figure 2).

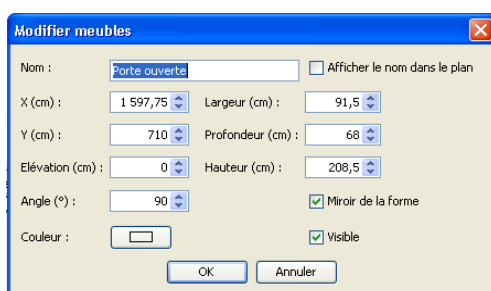
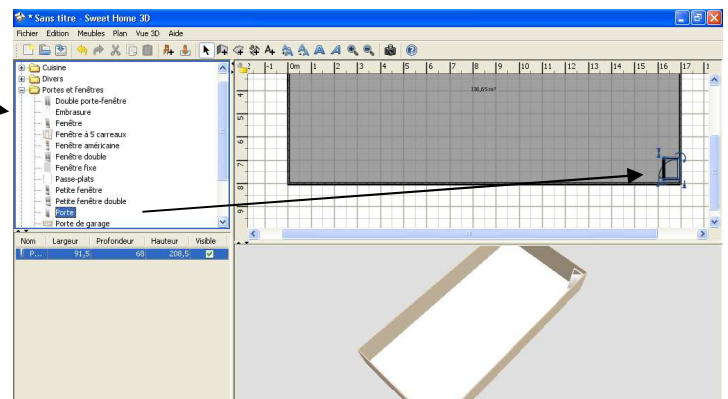


Figure 1

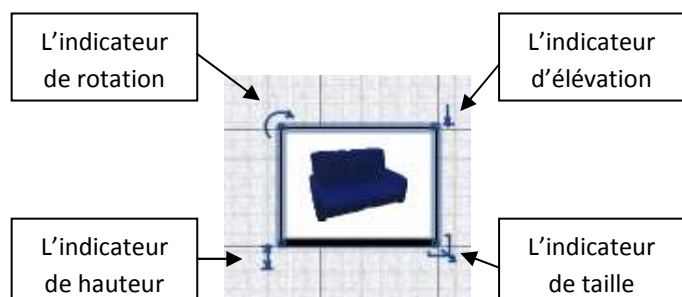


Figure 2

4. Modification de la vue 3D

A tout moment pendant la conception de votre logement, vous pouvez changer de point de vue dans la vue 3D. Il est possible d'observer le logement de 2 façons :

- Menu ***Vue 3D>Vue aérienne***
- Menu ***Vue 3D> Visite virtuelle***

5. Autres fonctionnalités

5.1. Dessin des côtes

Pour dessiner les côtes, **cliquez** d'abord sur le bouton ***Créer des côtes***

Chaque côte se crée en 3 clics dans le plan du logement :

- le 1^{er} clic désigne le point de départ d'une côte
- le 2^{ème} clic désigne son point d'arrivée
- le 3^{ème} clic vous aide à déterminer la taille des lignes d'extension dessinées à chaque extrémité de la ligne de côte en cours de création.

5.2. Ajout de texte

Pour dessiner des textes libres au plan, **cliquez** d'abord sur le bouton ***Ajouter des textes***

Cliquez dans le plan du logement à la position où vous voulez ajouter du texte, puis saisissez son texte. A n'importe quel moment, vous pouvez modifier la taille ou le style des textes sélectionnés, à l'aide des boutons de style de texte