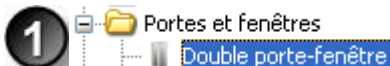
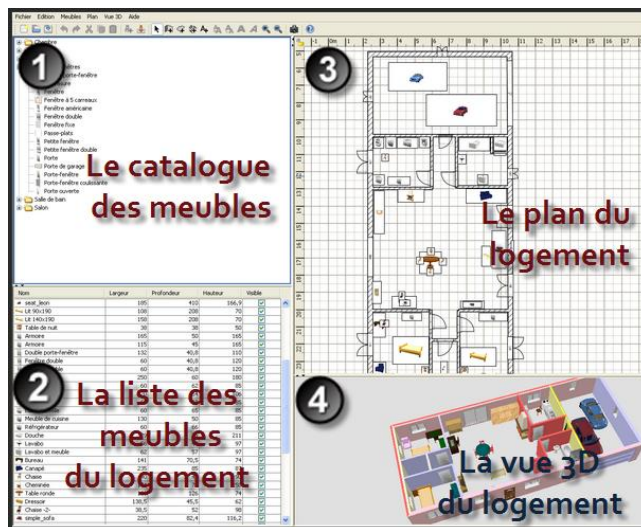




L'interface utilisateur



Le catalogue des meubles

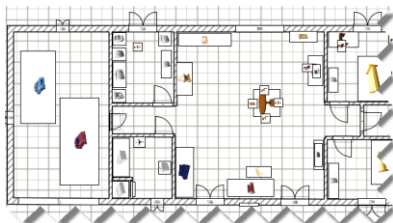
Ce catalogue est organisé par catégories et contient tous les meubles et les objets que vous pouvez ajouter à l'aménagement de votre logement. Vous pouvez afficher les meubles d'une catégorie en cliquant sur le triangle affiché à côté de son nom.

La liste des meubles du logement

Cette liste contient tous les meubles de votre logement y compris les portes et les fenêtres. Le nom, les dimensions, la couleur et d'autres caractéristiques de chaque meuble y sont affichés. Cette liste peut être triée en cliquant sur le titre de chacune des colonnes.



Nom	Largeur	Profondeur	Hauteur	Visible
seat_leon	185	410	166,9	<input checked="" type="checkbox"/>
Lit 90x190	108	208	70	<input checked="" type="checkbox"/>
Lit 140x190	158	208	70	<input checked="" type="checkbox"/>
Table de nuit	38	38	50	<input checked="" type="checkbox"/>
Armoire	165	50	165	<input checked="" type="checkbox"/>
Armoire	115	45	165	<input checked="" type="checkbox"/>
Double porte-fenêtre	132	40,8	110	<input checked="" type="checkbox"/>
Fenêtre double	60	40,8	120	<input checked="" type="checkbox"/>
Fenêtre double	60	40,8	120	<input checked="" type="checkbox"/>



Le plan du logement

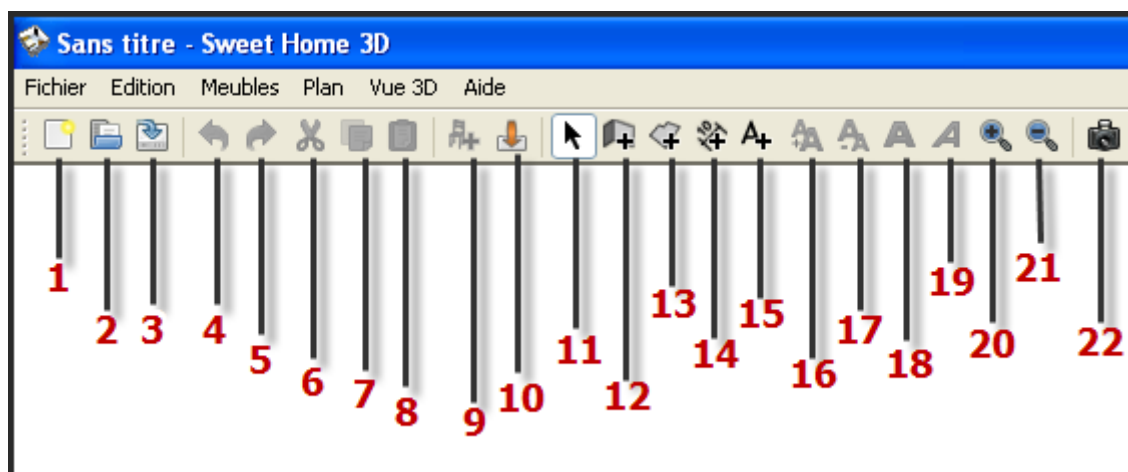
Ce panneau affiche votre logement vue de haut, par dessus une grille et entourée de règles. C'est à cet endroit que vous dessinez les murs de votre logement et que vous placez vos meubles à l'aide de la souris.







4) La vue 3D du logement

Ce panneau affiche votre logement en 3 dimensions. Vous pouvez y voir votre logement soit du dessus, soit du point de vue d'un visiteur virtuel



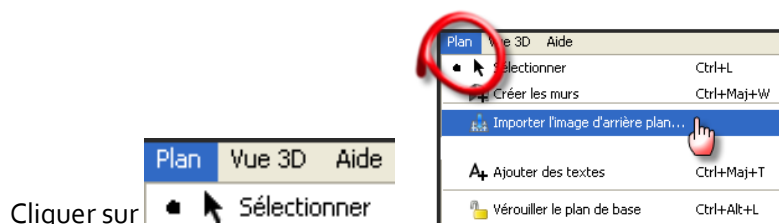
Les icônes



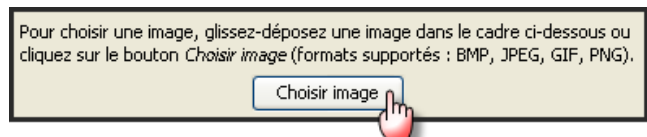
Fonction	Repère / icône	Repère / icône	Fonction
Créer un nouveau logement	 1	2 	Ouvrir un logement
Enregistrer le logement	 3	4 	Annuler ce qu'on a fait
Rétablir ce qu'on a annulé	 5	6 	Couper une sélection
Copier une sélection	 7	8 	Coller ce qu'on a copié
Ajouter un meuble sélectionné	 9	10 	Importer un meuble « depuis internet »
Sélectionner un objet dans le plan	 11	12 	Créer les murs
Créer les pièces	 13	14 	Créer les cotes
Ajouter du texte	 15	 16-17-18-19	taille+, taille -, gras, italique
Zoom arrière et Zoom avant	 20 - 21	22 	Créer une photo en 3D

Concevoir – modifier un logement

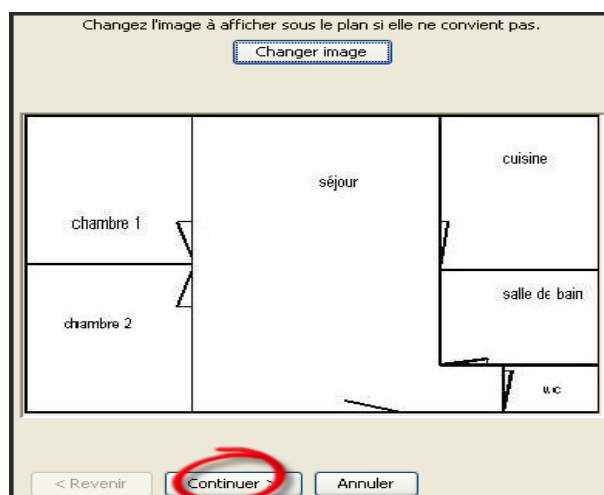
Importer un plan :



Cliquer sur : Choisir une image



Une fois que l'image est chargée, cliquez sur Continuer

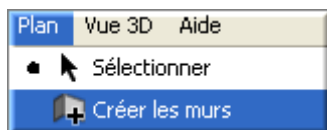


Choisissez les dimensions ou l'échelle de votre plan et validez

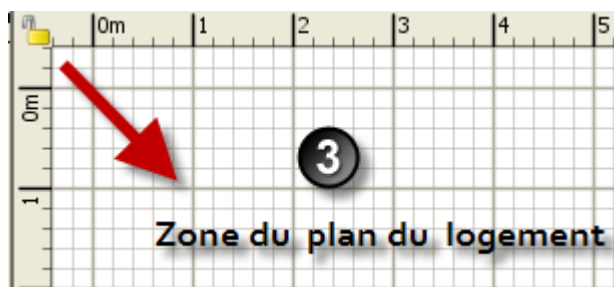
Définissez l'origine de l'image dans le plan, c'est-à-dire le point dans l'image qui correspond au point (0, 0) dans le plan du logement. Cliquez ensuite sur Terminer

Une fois que l'assistant image d'arrière plan est fermé, votre image apparaîtra sous la grille du plan du logement à l'échelle choisie. Si jamais vous vous êtes trompés, modifiez l'échelle et la position de l'image en choisissant Plan > Modifier image d'arrière plan....

Dessin des murs



Cliquer sur le bouton Créer les murs ou Plan – Créer les murs



Cliquez dans le plan du logement au point de départ du nouveau mur, puis cliquez ou double-cliquez dans le plan à son point de fin. Tant que vous ne double-cliquez pas ou que vous n'appuyez pas sur la touche Echap, chaque nouveau clic désigne le point opposé du mur en cours de création et le point de départ du mur suivant.



Pour vous aider à dessiner les murs avec précision, utilisez l'info-bulle de longueur du mur, les lignes d'alignement sur les autres murs, et changez l'échelle dans le plan avec les boutons Zoom arrière et Zoom avant.

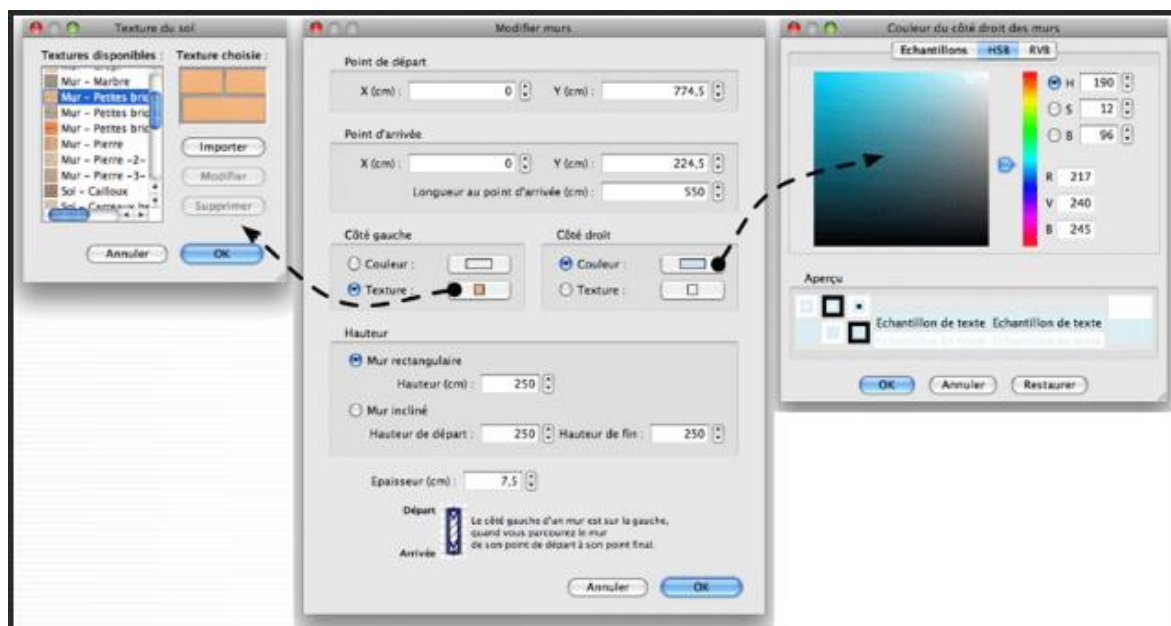
Modification des murs



Cliquez sur le bouton Sélectionner de la barre d'outils, pour terminer le dessin des murs et utiliser les outils désactivés pendant le dessin des murs.

Quand le mode Sélectionner est actif, vous pouvez sélectionner un objet dans le plan en cliquant sur celui-ci. Vous pouvez sélectionner un ou plusieurs objets en dessinant un rectangle de sélection qui les englobe, ou en cliquant sur chacun d'eux avec la touche Majuscule enfoncée.

Pour déplacer les murs sélectionnés dans le plan (ainsi que les autres objets), glissez-déposez les simplement, ou utilisez les flèches du clavier. Quand un mur est sélectionné dans le plan, vous pouvez aussi déplacer l'une de ses extrémités ou le diviser en deux murs à l'aide du menu Plan > Diviser le mur.



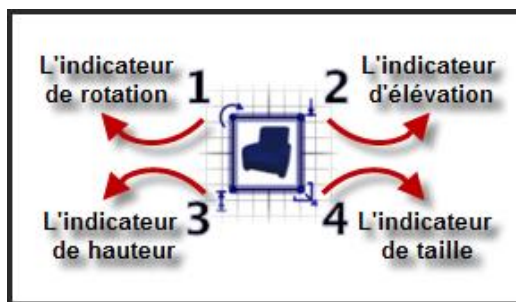
Ajout des portes, des fenêtres et des meubles



Pour ajouter du mobilier à votre logement, glissez-déposez un ou plusieurs meubles du catalogue vers le plan du logement ou la liste des meubles, ou sélectionnez des meubles dans le catalogue et cliquez sur le bouton Ajouter au logement de la barre d'outils.

Les meubles ajoutés au logement sont sélectionnés et dessinés simultanément dans la liste des meubles, dans le plan et dans la vue 3D.

Quand un meuble est sélectionné dans le plan, vous pouvez modifier sa taille, son élévation et son orientation à l'aide de l'un des quatre indicateurs situés à chaque coin du meuble sélectionné.



1) L'indicateur de rotation montre le coin que vous pouvez glisser-déposer **pour tourner le meuble** sélectionné. Gardez la touche Majuscule enfoncée pour annuler le magnétisme de 15° actif pendant la rotation.

2) L'indicateur d'élévation montre le coin que vous pouvez glisser-déposer **pour monter ou descendre** le meuble sélectionné.

3) L'indicateur de hauteur montre le coin que vous pouvez glisser-déposer pour **modifier la hauteur** du meuble sélectionné.

4) L'indicateur de taille montre le coin que vous pouvez glisser-déposer **pour modifier la largeur et la profondeur** du meuble sélectionné.

Vous pouvez aussi double-cliquer sur un meuble ou choisir le menu Meubles > Modifier... pour modifier l'ensemble des meubles sélectionnés avec la boîte de dialogue de modification des meubles.

Importation de modèles 3D

S'il manque un meuble ou un objet dans le catalogue de Sweet Home 3D, vous pouvez importer le fichier du modèle 3D lui correspondant, et l'utiliser dans votre logement



Cliquez sur le bouton Importer meuble pour afficher un assistant qui vous aidera à choisir le fichier d'un modèle 3D et définir ses caractéristiques.

<p>1) Cliquez sur Choisir modèle et choisissez une image. Parcourir dans l'arborescence pour choisir le fichier correspondant. Cliquez sur Continuer.</p>	<p>2) Orientez le modèle avec les boutons fléchés de telle façon que la vue de face affiche la face avant du modèle 3D, puis cliquez ensuite sur Continuer.</p>	<p>3) Modifiez si nécessaire le nom, la taille, l'élévation, la couleur du modèle importé et le fait que ce modèle soit déménageable ou que ce soit une porte ou une fenêtre. Cliquez ensuite sur Continuer.</p>	<p>4) Tournez le modèle 3D avec la souris pour obtenir le meilleur point de vue sur le modèle pour l'icône du modèle affichée dans le catalogue des meubles, la liste des meubles et le plan du logement. Cliquez ensuite sur Terminer.</p>


Dessin des pièces

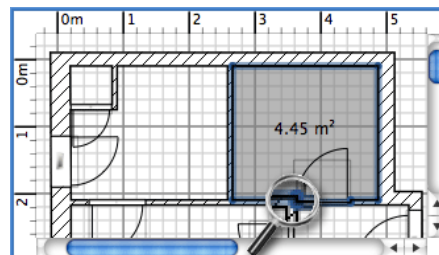


Pour dessiner des pièces, cliquez tout d'abord sur l'outil Créer des pièces.

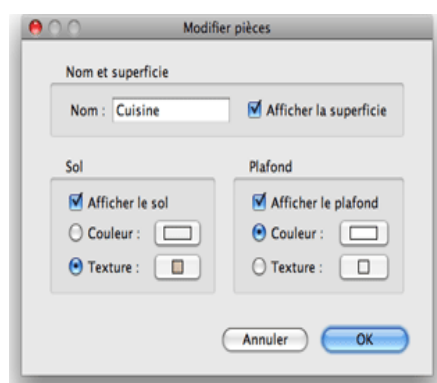
Créez une nouvelle pièce ou une nouvelle surface dans le plan du logement d'une des deux façons suivantes :

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, double-cliquez n'importe où à l'intérieur d'une surface fermée (c'est-à-dire entourée de murs).

 Dessinez les murs et ajoutez les portes, avant de dessiner les pièces. Grâce à cette méthode, vous pourrez créer les pièces bien plus rapidement en double-cliquant dans les surfaces qui correspondent aux pièces de votre logement.

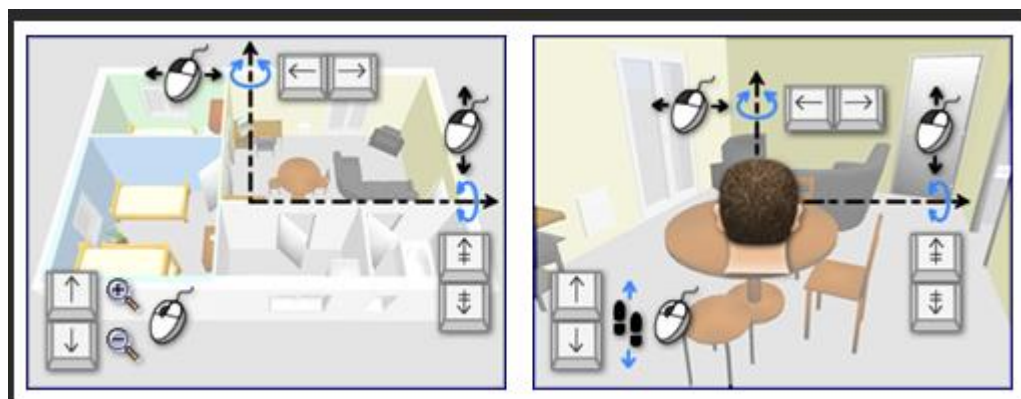


Notez aussi qu'une pièce créée avec un double-clic contient la surface d'un demi pas de porte pour chacune des portes placées sur ses murs. Cette fonctionnalité assure que les pièces se joignent correctement dans la vue 3D quand les portes entre les murs sont ouvertes.

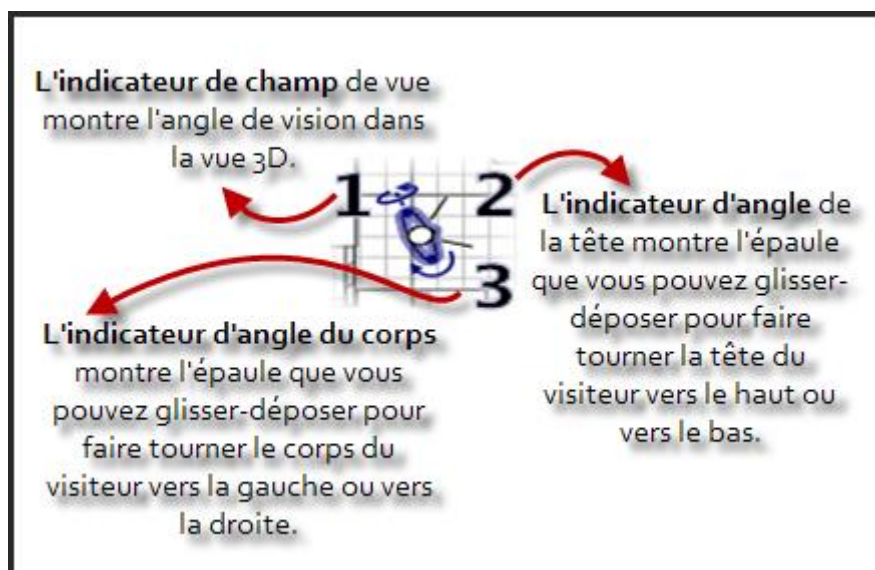


Modification de la vue 3D

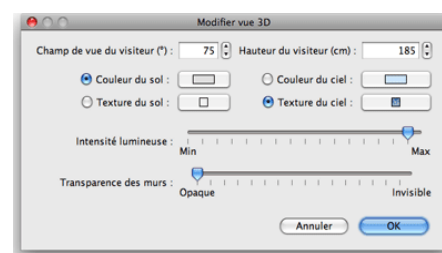
A tout moment pendant la conception de votre logement, vous pouvez changer de point de vue dans la vue 3D. Il est possible d'observer le logement de deux façons, le mode par défaut sélectionné avec le menu Vue 3D > Vue aérienne et l'autre sélectionné avec le menu Vue 3D > Visite virtuelle.



En mode **Visite virtuelle**, un visiteur virtuel vu de haut est aussi dessiné dans le plan du logement. Sa position et son angle sont mis à jour simultanément dans le plan et la vue 3D à chaque mouvement du visiteur, ce visiteur virtuel est entouré par trois indicateurs.

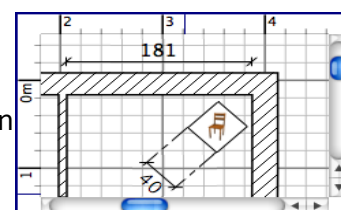


Vous pouvez aussi choisir le menu **Vue 3D > Modifier...** pour modifier le champ de vue du visiteur virtuel, sa hauteur, la couleur ou la texture du sol et du ciel, l'intensité de la lumière et la transparence des murs



Autres fonctionnalités

Dessin des cotes - Pour dessiner des cotes, cliquez d'abord sur le bouton Créer les cotes.



Ajout de textes - Pour ajouter des textes libres au plan, cliquez tout d'abord sur l'outil Ajouter des textes.

(taille+, taille -, gras, italique)

Impression

Vous pouvez l'imprimer avec les menus **Fichier > Imprimer...** ou **Fichier > Imprimer en PDF...**, et pré-visualiser le résultat avec le menu **Fichier > Aperçu avant impression...** Par défaut, Sweet Home 3D imprime la liste des meubles, le plan et la vue 3D en cours d'un logement.

Choisissez le menu **Fichier > Mise en page...** pour modifier ce paramétrage, ainsi que l'échelle du plan imprimé, l'en-tête et le pied de page.