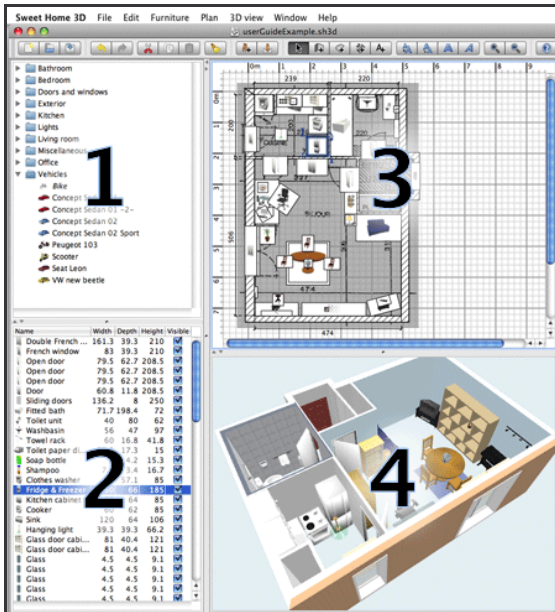


TP SweetHome 3D : Aménager un logement

Présentation des fenêtres du logiciel :



1 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 la croix affichée à côté de son nom.

2 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.

3 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.

1- 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 la croix affichée à côté de son nom.

2- 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.

3- 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.

Étapes de réalisation :

Créer un nouveau logement

0- Importer un plan (étape facultative)

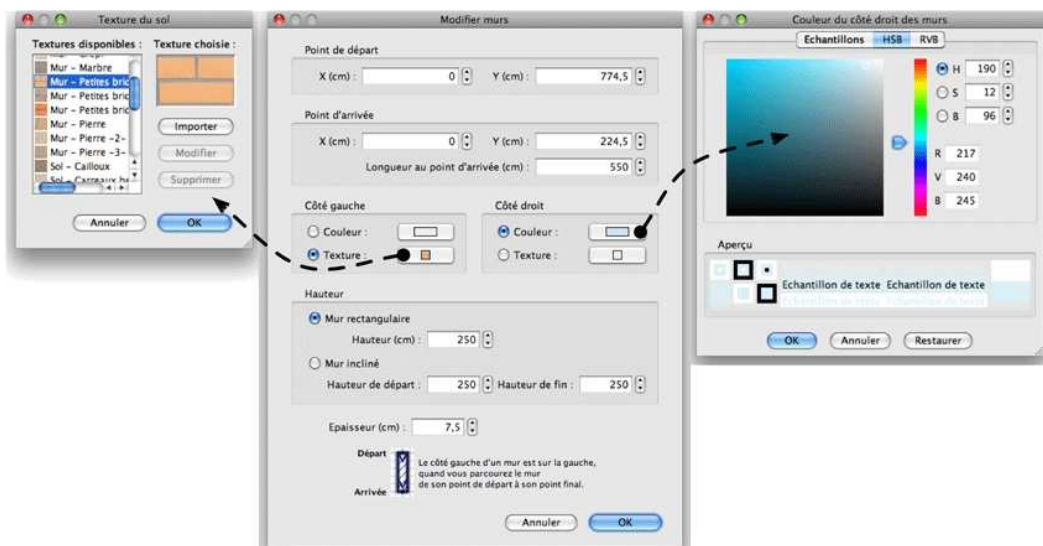
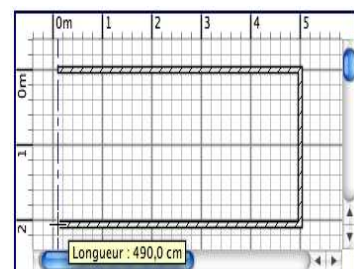
Utiliser le menu **Plan / Importer une image d'arrière plan** puis choisir le fichier ressources **Plan_maison_garage.jpg** situé dans le dossier **T:\Travail\Techno\Ressources5eme/** (taille de la ligne 1300 cm)

1- Tracer des murs



Créer les murs

Avec la souris, tracer les murs de la maison en utilisant le dessin placé en arrière plan. La touche Echap permet d'annuler le départ d'un nouveau mur. Un clic droit sur le mur permet de changer ses caractéristiques (épaisseur=20 cm pour un mur porteur et 7,5 cm pour une cloison) ainsi que la couleur sur chaque face.





Enregistrer le logement

Dans U:/Technologie/Maison_garage

2- Ajouter les menuiseries et les meubles (grâce au glisser / déposer)



Ajouter des meubles

- Choisir les portes et les fenêtres et les ajouter au plan.
- Faire de même avec le mobilier que tu as choisi.

Penser à

Réglage
sur les
meubles



- 1- Rotation : poignée pour tourner le meuble sélectionné.
- 2- Élévation : position en hauteur par rapport au sol.
- 3- Hauteur : réglage de la hauteur du meuble.
- 4- Taille : poignée pour changer la largeur et la profondeur du meuble sélectionné.

réaliser des

sauvegards !!!



Enregistrer le logement

3- Exploitation du résultat (suivant ce que vous a demandé le professeur)

- Imprimer le plan :

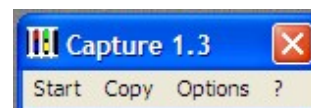
- Choisir le menu **Fichier / Mise en page** puis cocher uniquement **Imprimer le plan**
- Choisir **Fichier/Imprimer** et sélectionner la bonne imprimante.



Marquer le nom du
ou des élèves qui ont
réalisé l'aménagement
ainsi que les
commentaires utiles.

- Utiliser le plan ou la vue 3D dans un autre document :

- lancer le logiciel de **capture d'écran**



- Choisir **Start** puis sélectionner avec la souris la **zone à copier** puis choisir **Copy**

- Dans le logiciel de traitement de texte ou de PAO, utiliser la fonction **Edition/Coller**



- Dans le logiciel de traitement d'image (Exemple : Photofiltre), utiliser la fonction **Edition/Coller en tant qu'image** puis **sauvegarder** dans le répertoire personnel **U:/images/**

TP Aménager le garage

Synthèse : Réalise une **fiche bilan** à l'aide de Ms Publisher ou OpenOffice.Org writer

La fiche (une page) devra faire apparaître les éléments suivants :

- Ton Nom et Prénom
- Un titre en rapport
- Introduction qui explique le problème
- 1- Choix des solutions en fonction des contraintes
- 2- Plan de dessus
- 3- Vue 3D de la réalisation
- Conclusion personnelle sur ce travail