Initiation à sweethome : comment agencer une pièce ?

Classe: Date :../../201. Nom et prénom :.....

Agencer un habitat ou un ouvrage en fonction de contraintes. Associer une représentation 2D à une représentation 3D. Réaliser la maquette numérique d'un volume élémentaire.

A l'aide du logiciel Sweet Home 3D (situé dans raccourci matières/technologie), et des mesures prises concernant ta chambre, réalise le plan de cette dernière en ajoutant le mobilier de ton choix.

Enregistre régulièrement dans « mes documents/devoir/techno » en appelant ton fichier « ma chambre »

- 1/ Trace les murs extérieurs et crée la surface intérieure (créer pièce).
- 2/ Place les ouvertures (fenêtres et portes).
- 3/ Place les meubles et modifie éventuellement leurs dimensions.
- 4/ Tu peux mettre des textures ou des couleurs sur les murs, le sol et le mobilier.
- 5/ Enregistre une dernière fois.

Présentation du logiciel Sweet Home 3D :

