

Comment agencer une pièce ?

Initiation à Sweet Home 3D

Séq7

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

N°2

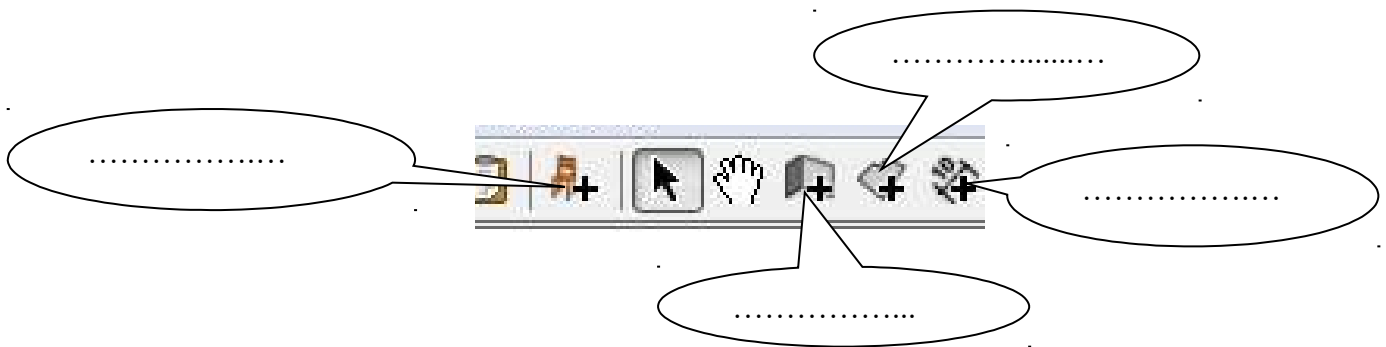
Agencer un habitat ou un ouvrage en fonction de contraintes. Associer une représentation 2D à une représentation 3D.

A l'aide du logiciel Sweet Home 3D, réalise le plan et l'aménagement de ta chambre en reprenant tes mesures faites à la maison dans la séquence 7n°1.

Enregistre régulièrement dans « perso/devoirs/techno/sweethome » en appelant ton fichier « ma chambre »

- 1/ Trace les murs extérieurs et crée la surface intérieure (créer pièce).
- 2/ Place les ouvertures (fenêtre et porte).
- 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 :



Glisser un objet sur le plan

Zone de conception en 2D

Caractéristiques des meubles (dimensions....)

Zone de visualisation en 3D

Nom	Largeur	Profondeur	Hauteur	Visible
Enbrasure	154	9,5	208,5	<input checked="" type="checkbox"/>
Cuisinière	60	62	85	<input checked="" type="checkbox"/>
Fenêtre double	132	10,2	174	<input checked="" type="checkbox"/>
Evier	120	64	106	<input checked="" type="checkbox"/>
Lave vaisselle		65	85	<input checked="" type="checkbox"/>
Meuble de cuisine		66	85	<input checked="" type="checkbox"/>
Réfrigérateur / Congélateur		66	185	<input checked="" type="checkbox"/>