



Démarrer sweethome

Fiche ressource N°1
sweethome 3D

1

• Double cliquer sur l' icône



2

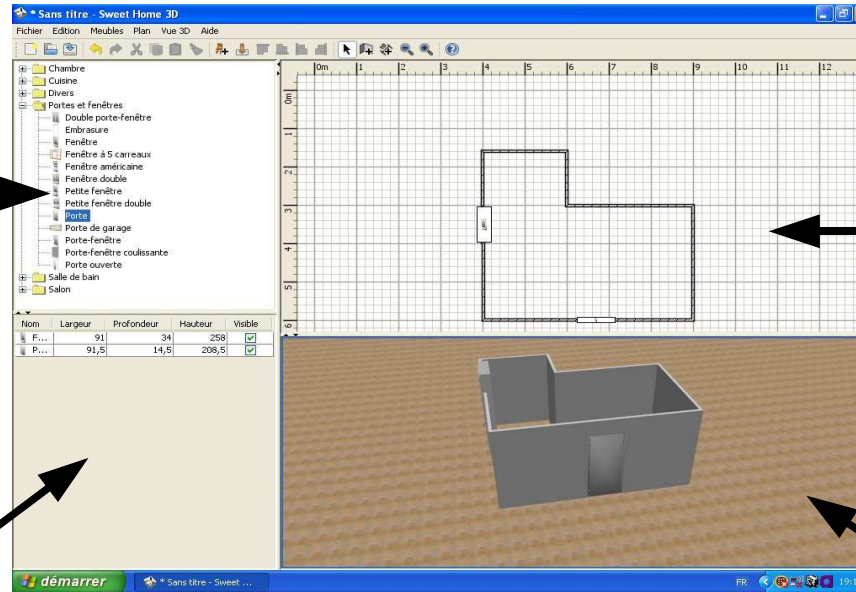
Le logiciel est découpé en 4 zones

Zone 1

Liste composants à mettre dans le projet

Zone 3

Composants mis dans le projet



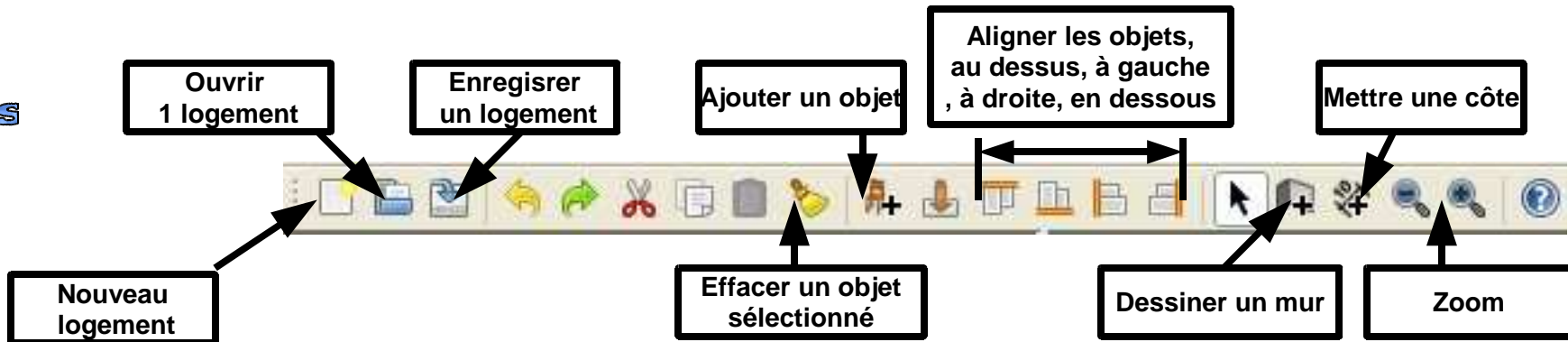
Zone 2

Dessin du plan du projet

Zone 4

Vue en 3D du projet

Les icônes





Dessiner un mur

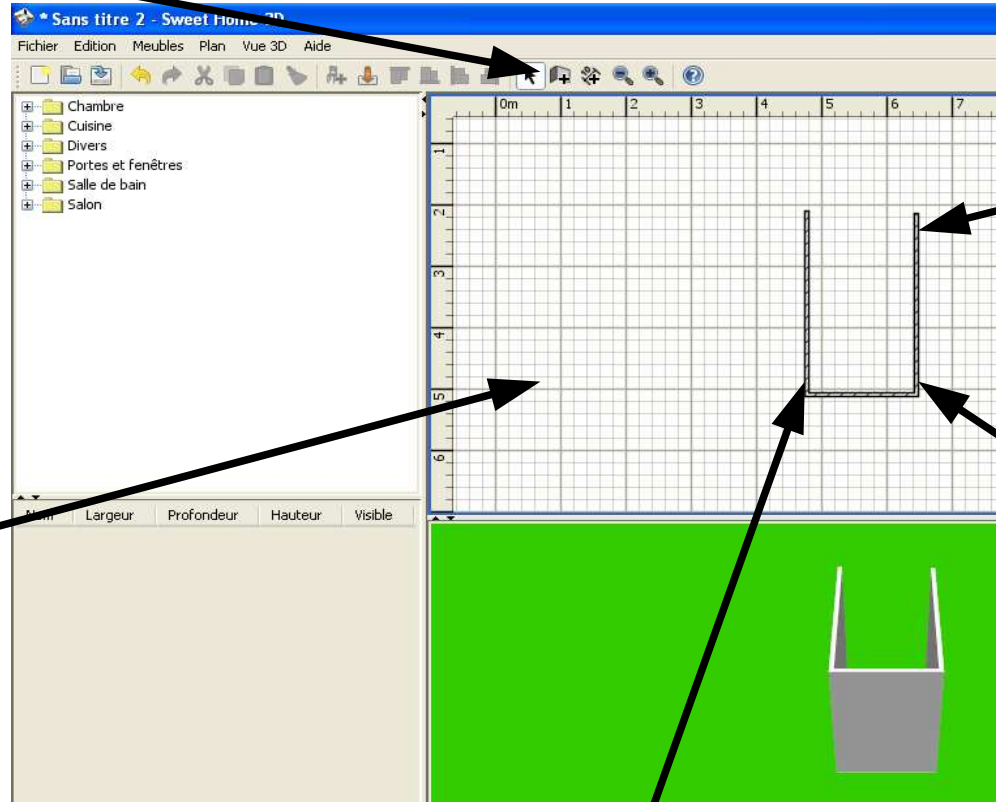
1

Cliquer sur l'icône mur



2

Positionner le curseur sur la grille de dessin du projet cliquer pour commencer le mur



5

Cliquer bouton droit sur le 4° point le mur est fini

4

cliquer le 3° point

3

Déplacer le curseur sur le 2° point cliquer le mur se dessine



Mettre une cote (cote=dimension)

1

Cliquer sur l'icône cote 

2

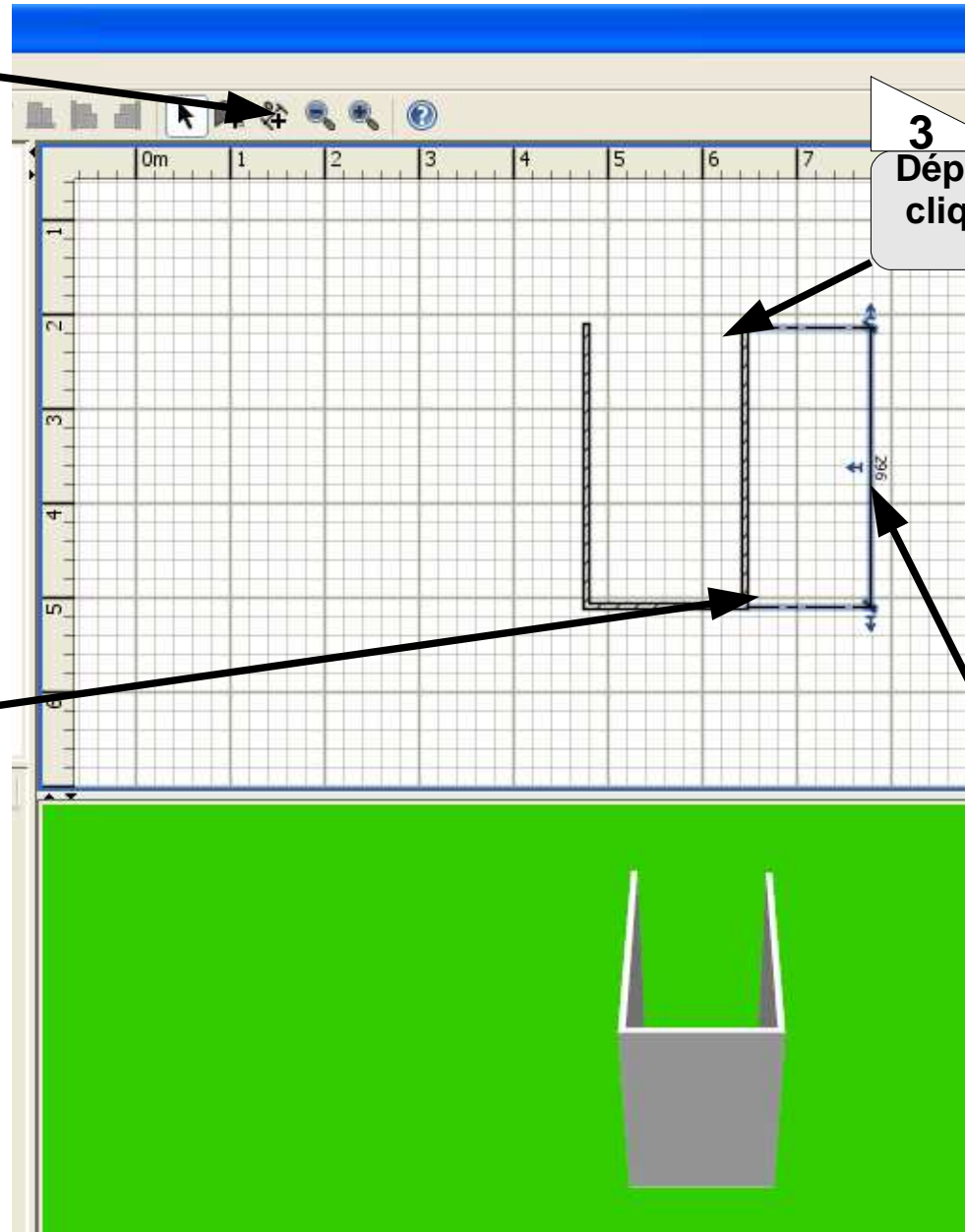
Positionner le curseur sur le 1^o point de l'objet à mesurer

3

Déplacer le curseur et cliquer sur le 2^o point de l'objet

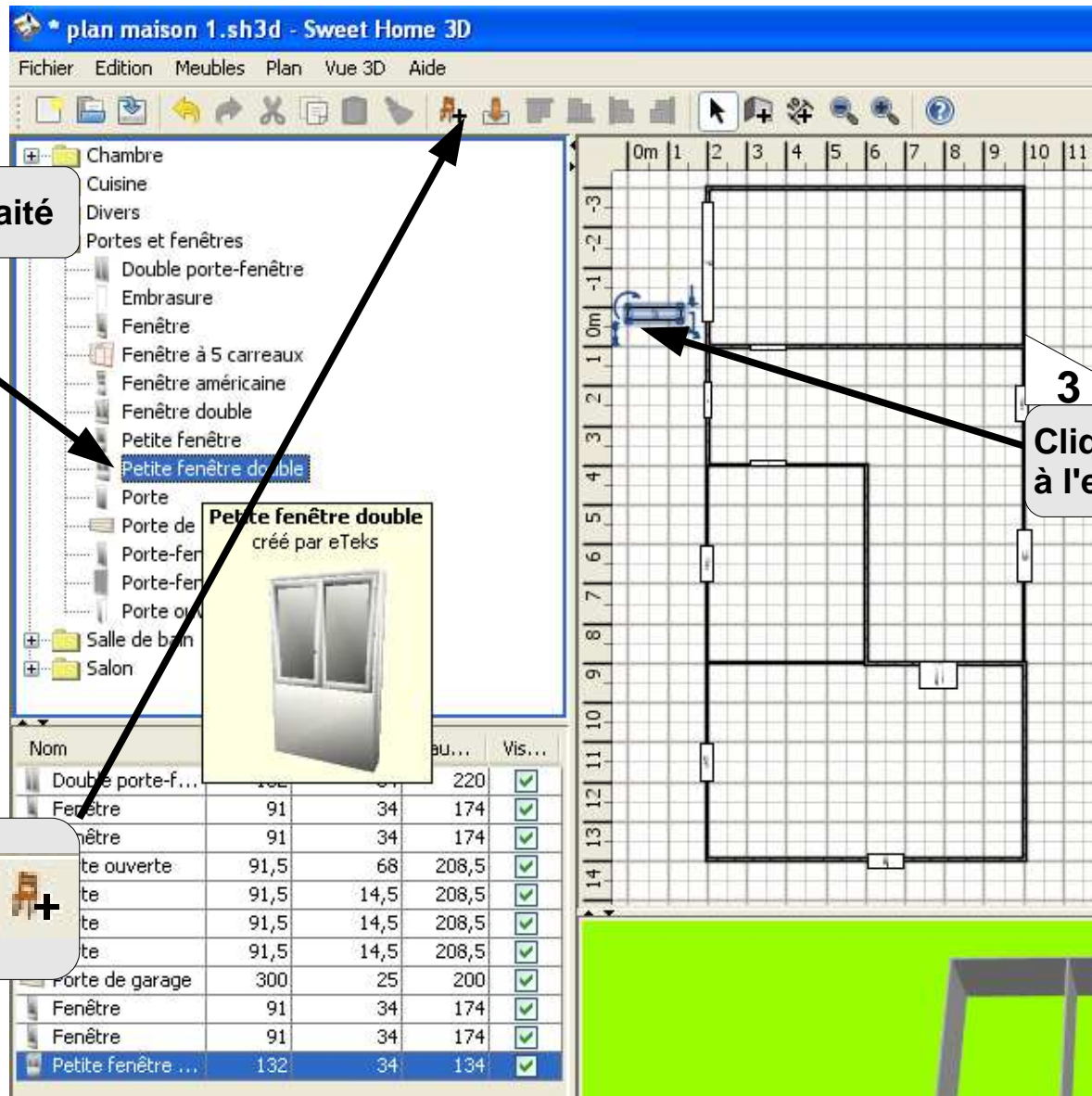
4

Déplacer votre mesure et cliquer pour la positionner





Ajouter un objet



1

Cliquez sur l'objet souhaité

2

cliquez sur l'icône ajouté

3

Cliquez sur l'objet et déplacez le à l'endroit désiré



Redimensionner faire tourner un objet

1

Cliquez sur l'objet à modifier

6

cliquez ici sans relacher
sa position en altitude change

2

cliquez ici sans relacher
l'objet tourne

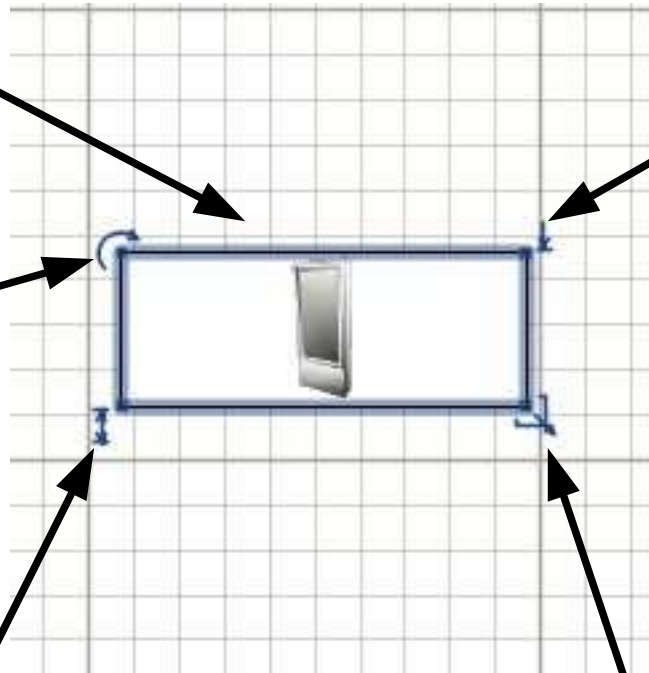


3

cliquez ici sans relacher
la hauteur de l'objet change

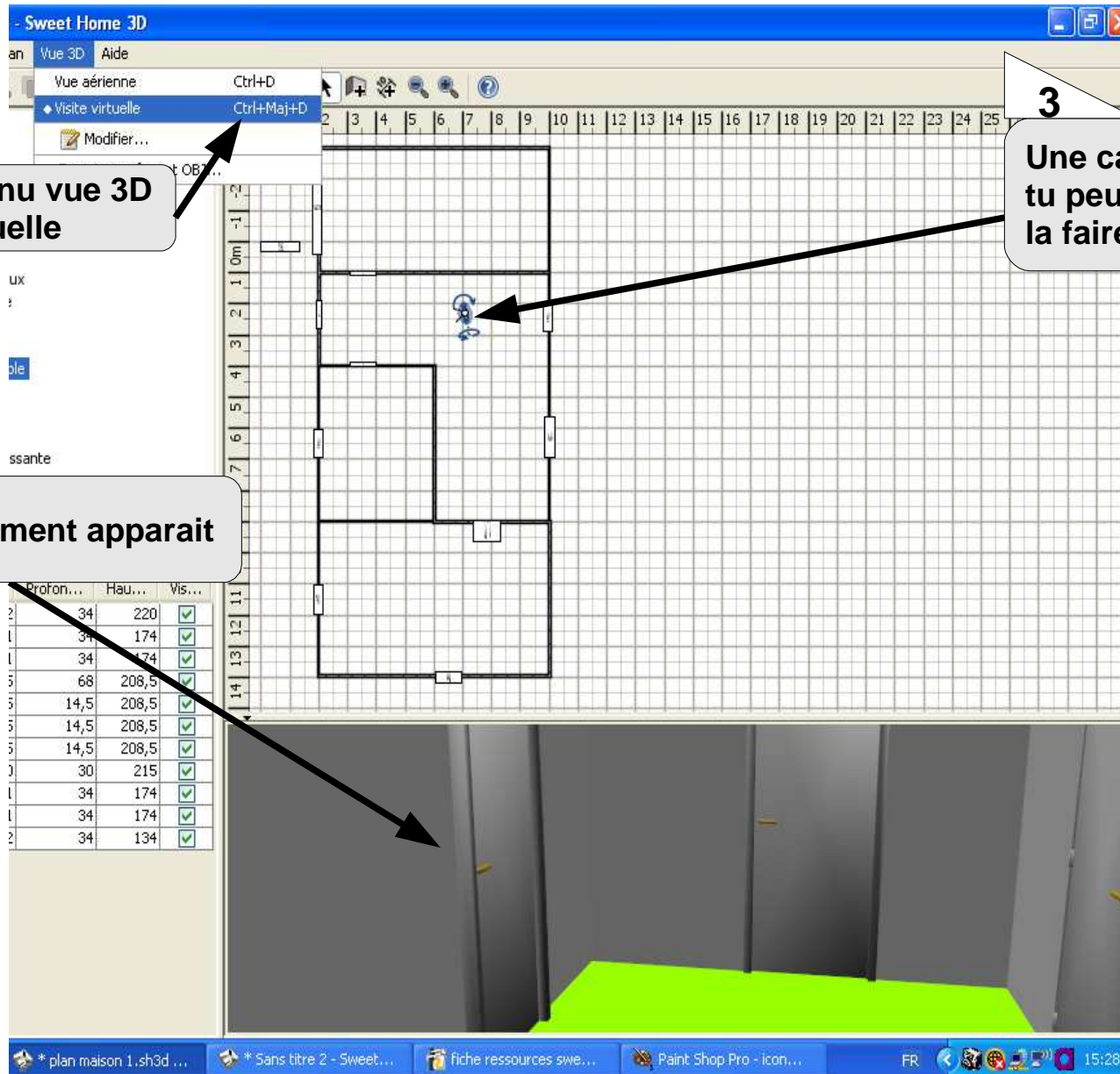
4

cliquez ici sans relacher
la largeur et la profondeur
de l'objet change





Faire une visite virtuelle

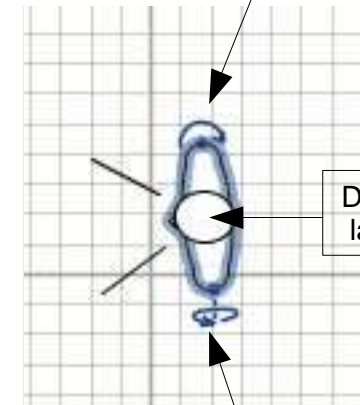


1
Cliquez sur le menu vue 3D
choisir visite virtuelle

2
La visite du logement apparaît

3
Une caméra apparaît
tu peux la déplacer
la faire tourner

Tourner la caméra
sur elle même



Déplacer
la caméra

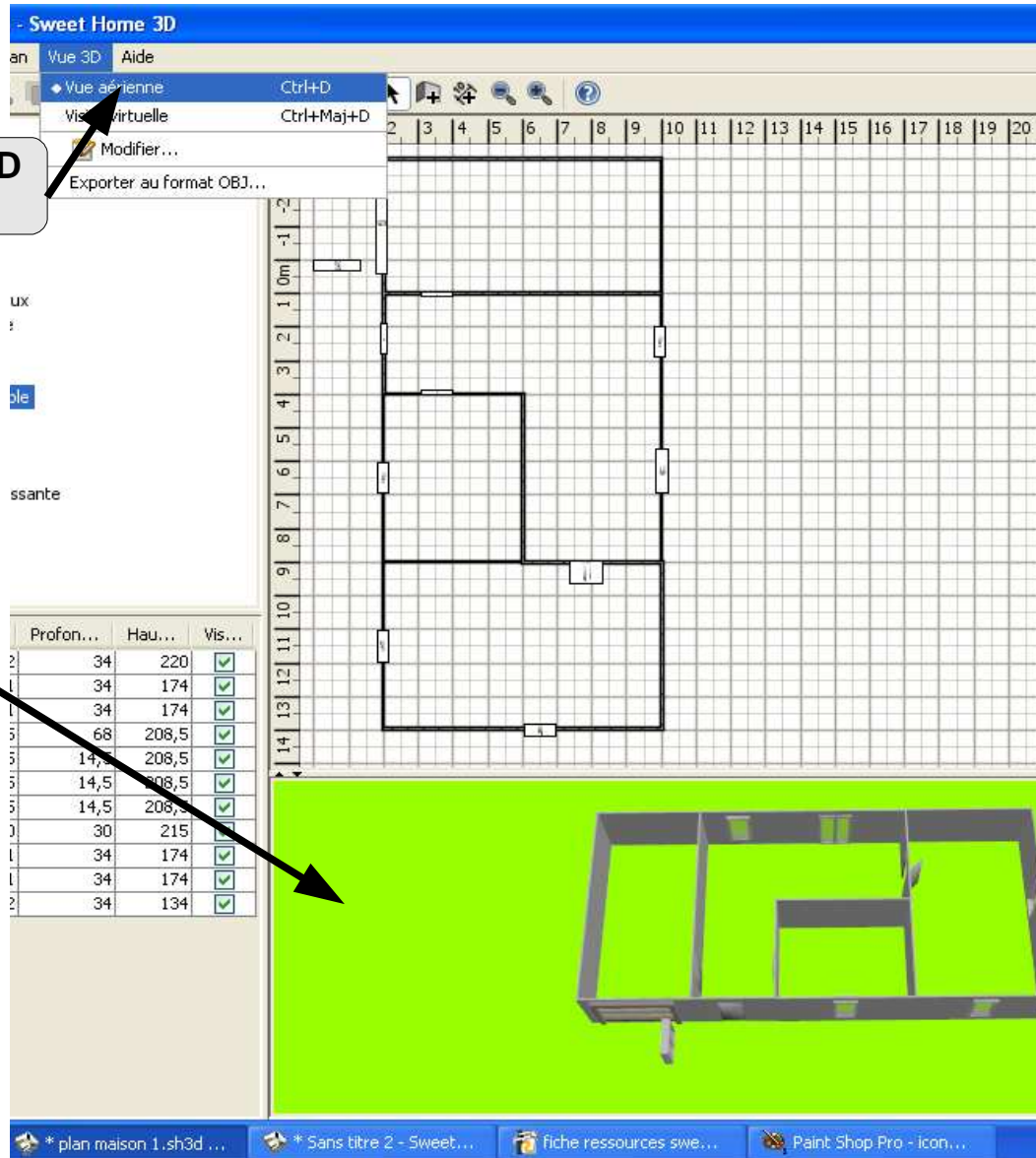
Tourner la caméra
du sol vers le
plafond



Faire une vue aérienne

1

Cliquez sur le menu vue 3D
choisir visite virtuelle



2

La vue aérienne
du logement apparaît


3

Pour faire tourner la vue 3D

sur la gauche appuie sur
la flèche  de ton clavier

sur la droite appuie sur
la flèche  de ton clavier

pour la retourner
appuie sur la touche 

pour la remettre à l'endroit
appuie sur la touche 

pour la rapprocher
tape sur la touche 

pour l'éloigner
tape sur la touche 