

DEBUT

LANCER le logiciel Sweet home 3D :
ENREGISTRE - SOUS le fichier dans ton dossier personnel en lui donnant un nom de la forme :

classe_nom_prenom_plan_interieur-1

Penser à enregistrer à la fin de chaque étape.

Etape 1 : Tracer les murs extérieurs

- Menu Fichier / préférences
- **REGLER** mur hauteur 250 cm
Épaisseur 40 cm
- **TRACE** les murs extérieurs

Etape 2 : Tracer les murs intérieurs

- Menu Fichier / préférences
- **REGLER** mur hauteur 250 cm
Épaisseur 10 cm
- **TRACE** les murs intérieurs

Etape 3 : Insérer les portes

- **OUVRIR** le dossier porte et fenêtre
- **SELECTIONNER** la porte choisie
- **CLIQUER** sur ajouter les meubles sélectionnés...
- **GLISSER DEPOSER** la porte
- Répéter l'opération autant de fois que nécessaire

Etape 4 : Insérer les fenêtres

- **OUVRIR** le dossier porte et fenêtre
- **SELECTIONNER** la fenêtre choisie
- **CLIQUER** sur ajouter les meubles sélectionnés...
- **GLISSER DEPOSER** la fenêtre
- Répéter l'opération autant de fois que nécessaire

SWEET HOME 3D



**Utiliser un logiciel de modélisation 3D
pour réaliser l'agencement intérieur
d'une maison**

**DOCUMENT
TRAVAIL**

OBJECTIF : tu dois être capable , d'enregistrer un fichier sous ton nom dans ton dossier , d'utiliser un outil de simulation (ou de modélisation) en étant conscient de ses limites.

COMPETENCES CT5.3 :

Lire, utiliser et produire des représentations numériques d'objets.

Etape 5 : Insérer les équipements

- **INSERER** les équipements suivants :
WC, douche, bureau, chaise,

Etape 6 : Mise en couleur

- **CLIQUER** droit sur un murs
- **SELECTIONNER** modifier les murs
- **REGLER** la couleur des murs
- Répéter l'opération autant de fois que nécessaire

DIMENSIONS

- **Forme rectangulaire**
- **Longueur : 10 m**
- **Largeur : 7m**
- **La maison est composée d'un salon, deux chambres, une cuisine et un salle de bain avec toilette.**

