





## SOMMAIRE

Présentation du logiciel	Page N° 02
Téléchargement	Page N° 03
Installation	
Sous Windows	Page N° 04
Sous Linux (Ubuntu)	Page N° 05 à 08
Démarrage du logiciel	Page N° 09
Créer les murs extérieurs	Page N°
Créer les murs intérieurs	Page N°
Insérer les portes	Page N°
Insérer les fenêtres	Page N°



## PRÉSENTATION

Professeur de technologie en collège, je travaille actuellement sur les nouveaux programmes de la cinquième à la troisième. Pour cela je dois utiliser un logiciel de création de plan de maison en 2D et en 3D. J'ai porté mon choix sur le logiciel Sweet Home 3D, que j'ai déjà utilisé dans son ancienne version.

J'ai donc décidé de réaliser ce tutoriel pour aider mes élèves à utiliser ce logiciel le plus simplement possible. Comme pour tous les autres tutoriels, je part du principe que les connaissances informatiques de mes lecteurs sont limitées et que je me dois de détailler au maximum toutes les étapes de réalisation d'un plan.

Ce tutoriel est libre d'utilisation, je suis ouvert à toutes remarques ou modifications qui seraient nécessaires à l'amélioration de celui-ci.

## PRÉSENTATION DU LOGICIEL

Ce logiciel à l'avantage d'être libre et d'être disponible sous tous les OS ; Windows et Linux en ce qui me concerne.

Sa prise en main est plutôt facile et permet de réaliser rapidement des plans de qualité. Vous travaillez en 2 dimensions, ce qui est plus facile pour les élèves de collège, et le logiciel transforme votre dessin en 3 dimensions et permet même une visite virtuelle de votre maison une fois le travail terminé.

Son autre avantage, c'est son évolution constante, aussi bien au niveau de son utilisation que de ses bibliothèques de meubles.

# CRÉER SA MAISON AVEC SWEET HOME 3D



## TÉLÉCHARGEMENT DU LOGICIEL

Pour récupérer la version du logiciel qui vous convient, allez sur le site Internet suivant :

<http://www.sweethome3d.eu/fr/>

Allez ensuite dans la rubrique [Téléchargement]. Puis choisissez la version dont vous avez besoin.

Applications Raccourcis Système mer. 13 mai, 17:14 filou

Sweet Home 3D : Téléchargement - Mozilla Firefox

Echier Edition Affichage Historique Marque-pages Outils Aide

http://www.sweethome3d.eu/fr/download.html

Google

Les plus visités Getting Started Latest Headlines

### Téléchargement

Sweet Home 3D peut fonctionner sous Windows, Mac OS X 10.4, Linux et Solaris. Suivant que Java est installé ou non sur votre machine, vous pouvez lancer Sweet Home 3D à l'aide de [Java Web Start](#) ou de son [programme d'installation](#).

- **Télécharger Sweet Home 3D avec Java Web Start**

Si la version 5 ou 6 de [Java](#) est installée sur votre système, cliquez sur le lien suivant pour télécharger, installer et lancer Sweet Home 3D version 1.8 (11 Mo) :

[Lancer Sweet Home 3D avec Java Web Start](#)

Sous Windows : Le chargement de Sweet Home 3D se lance automatiquement au clic sur le lien précédent, si vous avez installé Java de façon standard.

Sous Mac OS X : Si le chargement de Sweet Home 3D ne se lance pas en cliquant sur le lien précédent, double-cliquez sur le fichier `SweetHome3D.jnlp` téléchargé. Si Mac OS X vous affiche le message d'erreur *Version non compatible de JNLP dans le fichier de lancement : 1.5+*. Seule la version 1.0 est compatible avec cette version, assurez-vous que le fichier `SweetHome3D.jnlp` s'ouvre bien avec l'application *Java Cache Viewer (11.5.0)*.

Sous Linux : Choisissez d'ouvrir le fichier `SweetHome3D.jnlp` téléchargé avec le programme `javaws` du dossier `bin` du JRE (Java Runtime Environment). Pour plus d'informations, voir aussi la page décrivant Sweet Home 3D sur [ubuntu.fr](#).

⚠ Si, une fois lancé, le téléchargement des fichiers de Sweet Home 3D par Java Web Start s'interrompt, merci de patienter quelques instants, le temps qu'il reprenne.
- **Télécharger un programme d'installation de Sweet Home 3D**

Si vous rencontrez des problèmes avec le lien Java Web Start précédent, ou si vous n'êtes pas sûr de la configuration Java de votre système, cliquez sur un des liens suivants pour télécharger un programme d'installation de Sweet Home 3D tout-en-un qui inclut Java :

<a href="#">Installeur Windows</a> (27 Mo)	<a href="#">Installeur Mac OS X</a> (11 Mo)	<a href="#">Installeur Linux</a> (44 Mo)
-----------------------------------------------	------------------------------------------------	---------------------------------------------

Sous Windows : Exécutez le programme d'installation téléchargé. et laissez-vous guider par l'assistant d'installation.

Version Windows

Version Linux



## INSTALLATION SOUS WINDOWS

Pour cette partie du tutoriel, je suppose que vous avez téléchargé le fichier, pour Windows, sur le site indiqué dans la partie téléchargement.

A partir de là, il ne vous reste plus qu'à double cliquer sur le fichier téléchargé. Il s'installera automatiquement sur votre ordinateur.

# CRÉER SA MAISON AVEC SWEET HOME 3D



## INSTALLATION SOUS LINUX

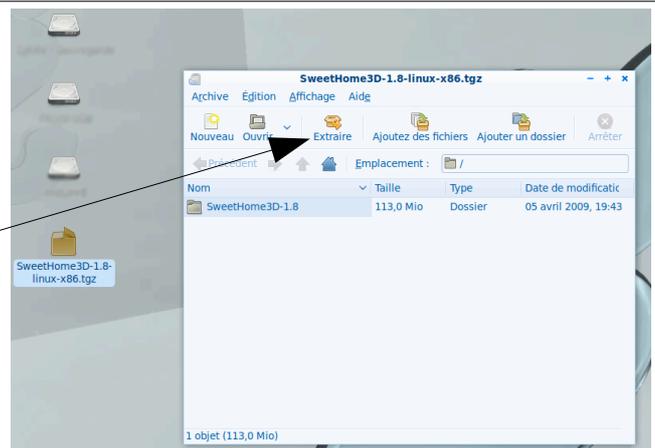
Pour cette partie du tutoriel, je suppose que vous avez téléchargé le fichier, pour Linux, sur le site indiqué dans la partie téléchargement.

Le fichier téléchargé est un [.tgz], cela veut dire qu'il est compacté.

Il faut commencer par le décompacter en double cliquant dessus.

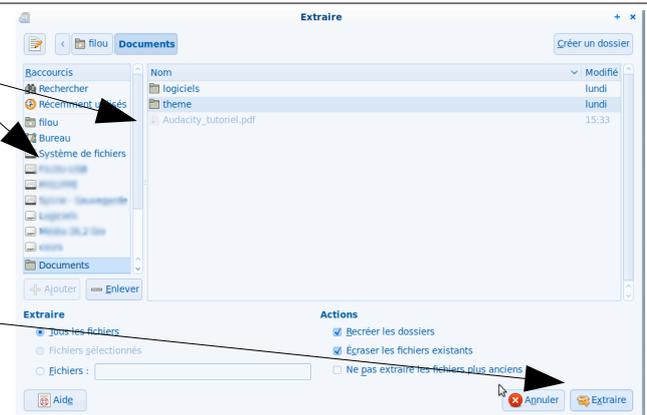
Vous obtenez la fenêtre ci contre.

Cliquez sur [Extraire]



Choisissez l'endroit où vous voulez retrouver vos fichiers.

Cliquez ensuite sur [Extraire]



En vous déplaçant dans le répertoire que vous avez choisi, vous retrouvez un dossier [sweethome3d]





Dans un répertoire logique, créer un dossier caché, à l'aide du clic droit de la souris.

Saisissez comme nom : `.SweetHome3D-1.8`

Le `[.]` au début du nom de fichier en fait un fichier caché.



Pour voir les fichiers cachés, vous devez effectuer les étapes suivantes :

Cliquez sur le menu [Affichage]

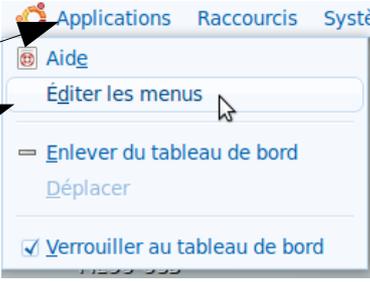
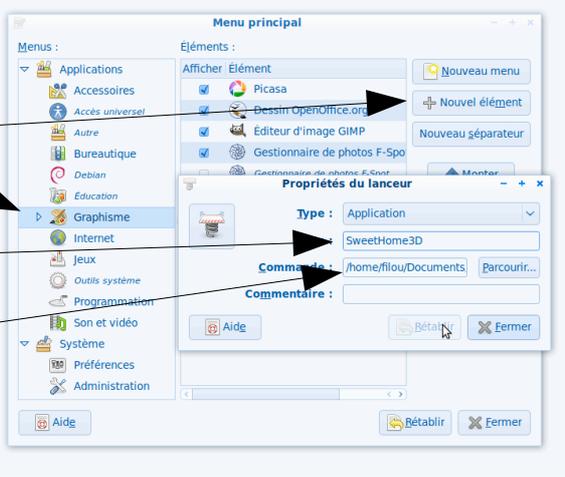
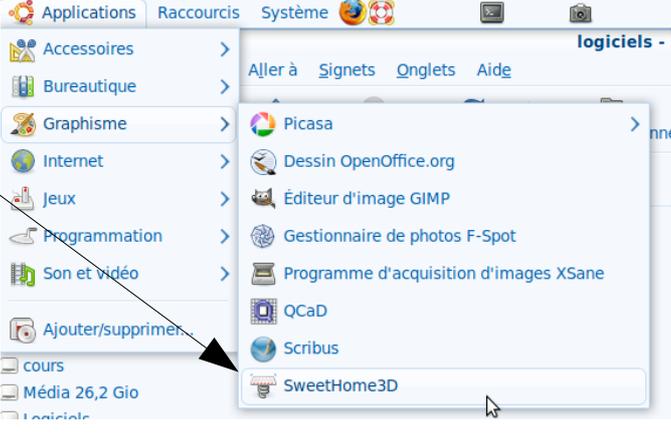
Cochez l'option [Afficher les fichiers cachés]



Copier le contenu de votre dossier Sweethome3D dans le dossier caché du même nom.





<p>Il ne reste plus qu'à mettre un lanceur dans votre menu [Applications]</p> <p>Pour cela faites un clique droit sur le menu [Applications] et choisissez [Éditer le menu].</p>	
<p>Choisissez le sous menu dans lequel vous voulez l'intégrer, exemple : Graphisme.</p> <p>Cliquez sur [Nouvel élément].</p> <p>Saisissez le nom du logiciel</p> <p>Saisissez le chemin d'accès à votre logiciel, le dossier caché.</p> <p>Dans mon exemple cela donne :</p> <p><code>/home/filou/Documents/logiciels/.SweetHome3D-1.8/SweetHome3D</code></p>	 <p>The 'Menu principal' dialog shows a tree view of menus with 'Graphisme' selected. The 'Éléments' list includes 'Picasa', 'Dessin OpenOffice.org', 'Editeur d'image GIMP', and 'Gestionnaire de photos F-Spot'. The 'Propriétés du lanceur' dialog is open, showing 'Type: Application', 'SweetHome3D' as the name, and the path <code>/home/filou/Documents</code> as the command.</p>
<p>Vous obtenez un nouveau logiciel dans le menu [Graphisme].</p> <p>Si vous cliquez dessus, Sweethome3D doit démarrer, si ce n'est pas le cas, vous avez mal saisi le chemin d'accès à votre fichier caché.</p>	 <p>The desktop menu is shown with the 'Graphisme' sub-menu expanded. 'SweetHome3D' is listed at the bottom of the sub-menu, along with other applications like Picasa, OpenOffice, GIMP, and XSane.</p>

# CRÉER SA MAISON AVEC SWEET HOME 3D

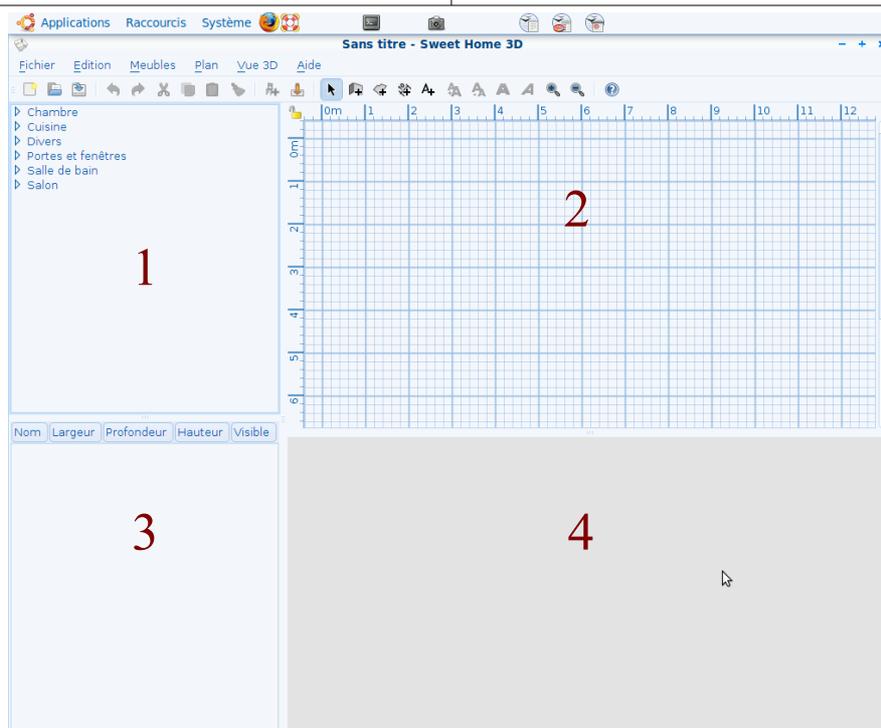


## DÉMARRAGE DU LOGICIEL

Pour démarrer le logiciel, il suffit de se déplacer dans les menus des applications et cliquer sur celle correspondant à Sweethome3D.

Vous avez une fenêtre qui vous indique que le logiciel s'ouvre.

Puis vous avez la fenêtre ci-dessous qui s'affiche.



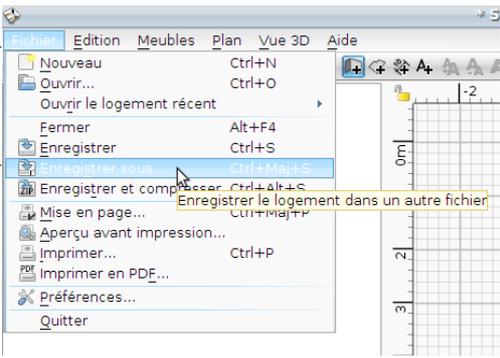
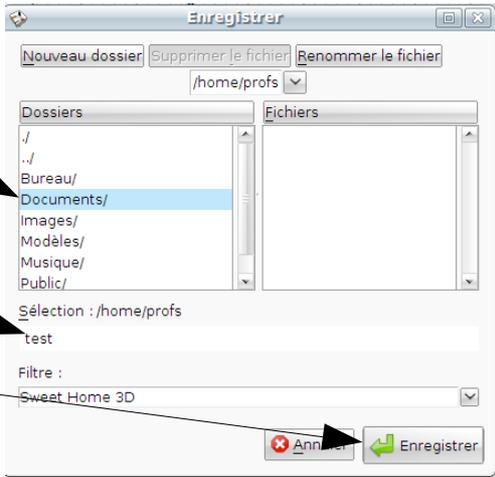
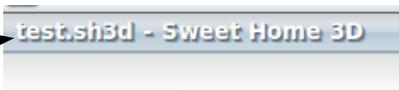
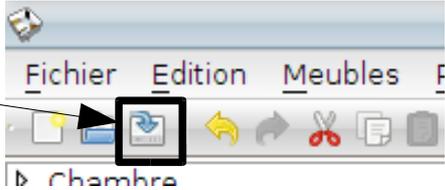
La fenêtre de travail de Sweethome3D est divisée en 4 parties :

1. Le catalogue des meubles
2. Le dessin en 2 Dimensions
3. La liste des meubles utilisés
4. Le dessin en 3 Dimensions



## ENREGISTRER VOTRE PROJET

Pour enregistrer votre projet, vous devez suivre les étapes suivantes :

Premier enregistrement	
Cliquez sur le menu [Fichier]	
Cliquez sur [Enregistrer sous ...]	
Dans la fenêtre qui s'ouvre, choisissez l'emplacement où vous voulez ranger votre fichier.	
Saisissez le nom de votre fichier	
Cliquez sur [Enregistrer]	
Le nom de votre fichier apparaît en haut de votre logiciel.	
Pour enregistrer régulièrement votre travail.	
Il suffit de cliquer sur l'outil [Enregistrement].	



## CRÉER LES MURS EXTÉRIEURS

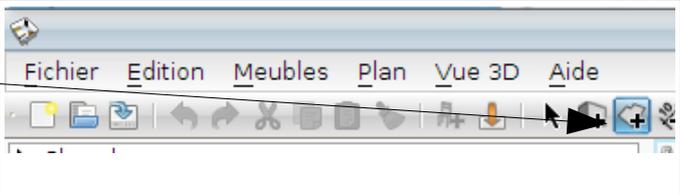
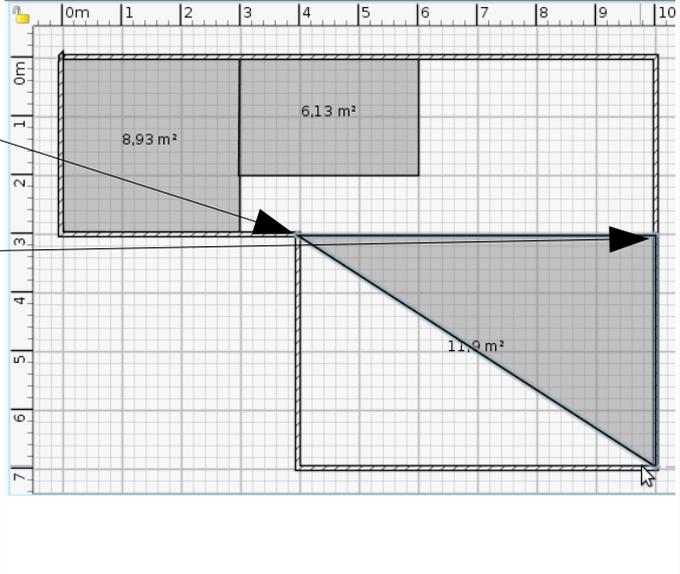
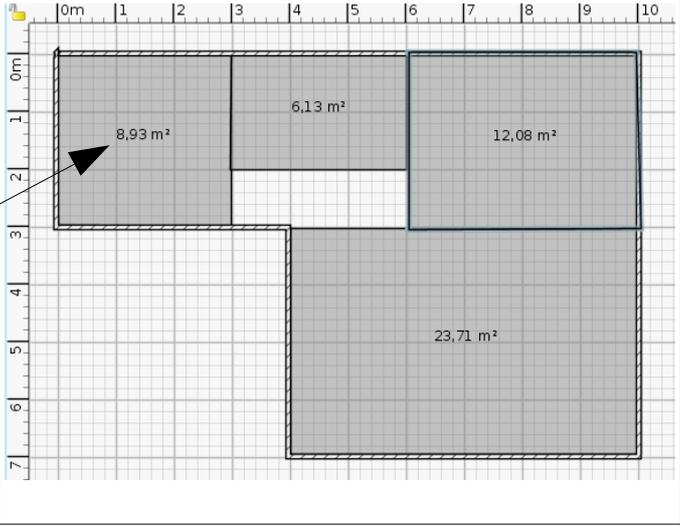
Pour commencer le travail, il faut créer les murs extérieurs de votre maison. Cette opération plutôt simple se réalise de la façon suivante.

Cliquez sur l'outil [Créer les murs]	
Positionnez votre souris sur les coordonnées [0-0] Cliquez pour démarrer le premier mur.	
Déplacez la souris jusqu'à la fin du mur. Faites un clique gauche pour arrêter le mur et enchaîner le suivant. Vous remarquerez que le logiciel vous donne la longueur de votre mur.	
Répétez l'opération ci-dessus jusqu'à obtenir une figure fermée, qui correspond à la forme de votre maison. <b>UTILISEZ LA TOUCHE [ECHAP] DE VOTRE CLAVIER POUR TERMINER LE TRACE DE VOS MURS.</b>	



## CRÉER LES PIÈCES

Une fois la forme de la maison dessinée, il faut mettre vos différentes pièces à l'intérieur. Pour cela il suffit de suivre l'explication suivante :

<p>Cliquez sur l'outil [Créer les pièces]</p>	
<p>Cliquez sur le coin de votre pièce</p> <p>Déplacez la souris jusqu'au deuxième coin, et cliquez pour valider.</p> <p>Répétez l'opération jusqu'à ce que votre pièce soit complètement dessinée.</p> <p><b>UTILISEZ LA TOUCHE [ECHAP] DE VOTRE CLAVIER POUR TERMINER LE TRACE DE VOTRE PIÈCE.</b></p>	
<p>Une fois que toutes vos pièces sont dessinées, vous obtenez quelque chose comme cela.</p> <p>Vous avez automatiquement la surface de chacune de vos pièces.</p>	



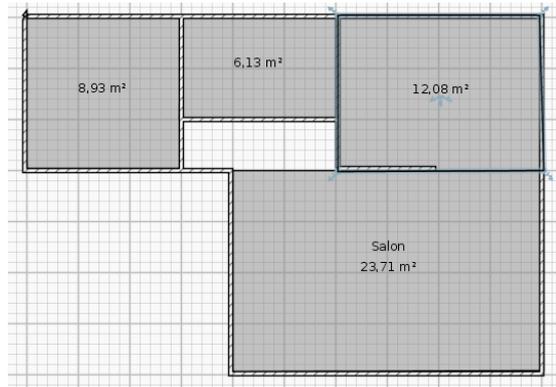
## MODIFIER LES PIÈCES

Une fois vos pièces créées vous pouvez modifier certaines choses les concernant.

Quand vous avez créé vos pièces, vous pouvez ensuite :

les nommer

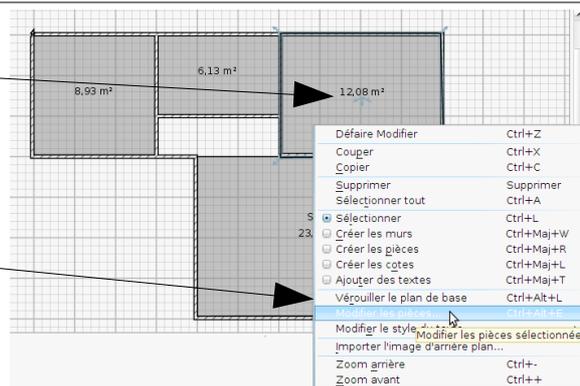
les décorer



Cliquez sur la pièce que vous voulez modifier.

Puis faites un clic droit.

Dans la fenêtre qui s'ouvre, cliquez sur [Modifier les pièces].



Une fenêtre s'ouvre et vous pouvez :

- Saisir le nom de la pièce.

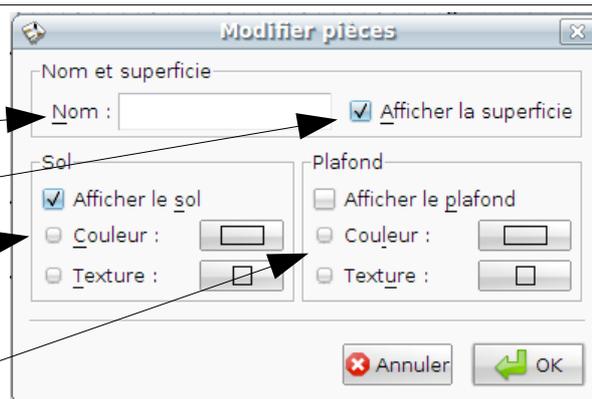
- Afficher la superficie de la pièce.

- Afficher le sol et choisir :

- ✓ la couleur
- ✓ la texture

- Afficher le plafond et choisir :

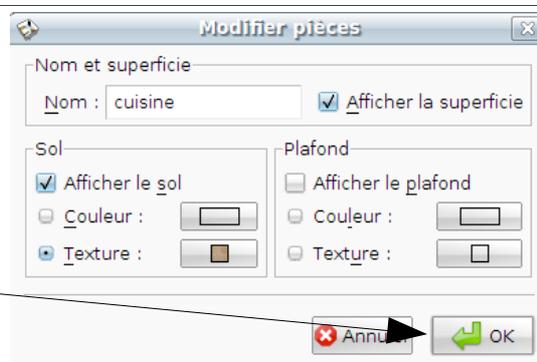
- ✓ la couleur
- ✓ la texture



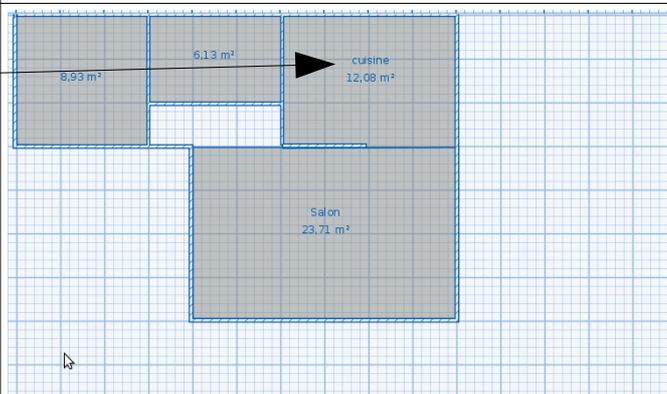


Dans mon exemple, je donne comme nom à ma pièce « cuisine », j'affiche la superficie et j'affiche les sols avec une texture carrelage en pierre.

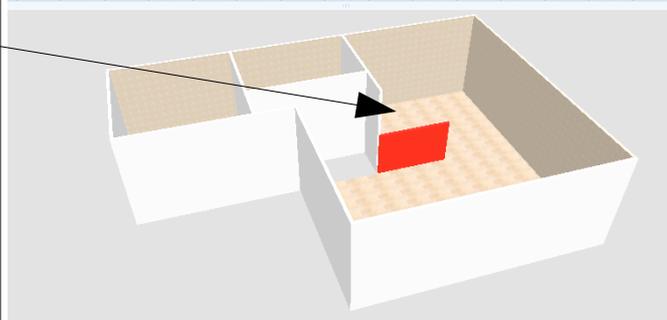
Je valide en cliquant sur [OK].



J'obtiens bien ma pièce avec son nom.



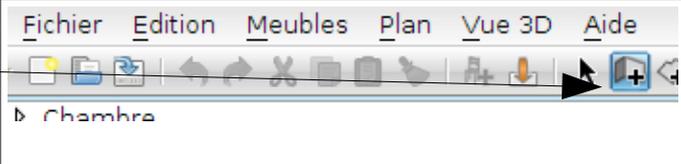
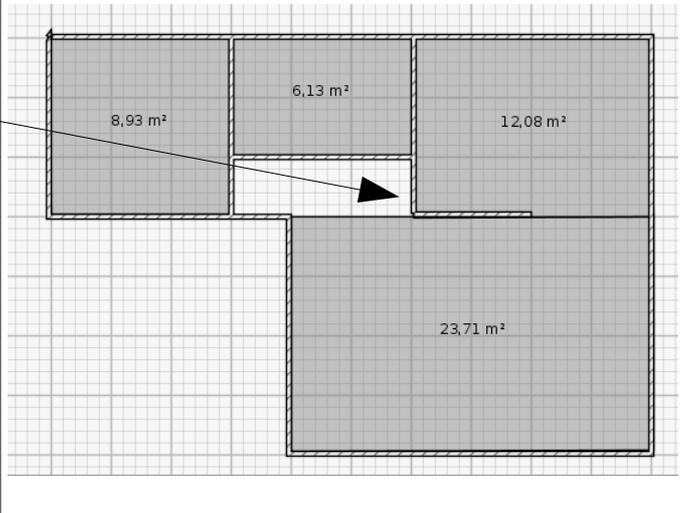
Et j'ai aussi son carrelage qui s'affiche.





## CRÉER LES MURS INTÉRIEURS

Une fois vos pièces définies, vous devez positionner vos murs à l'intérieur de votre maison afin de confirmer vos pièces.

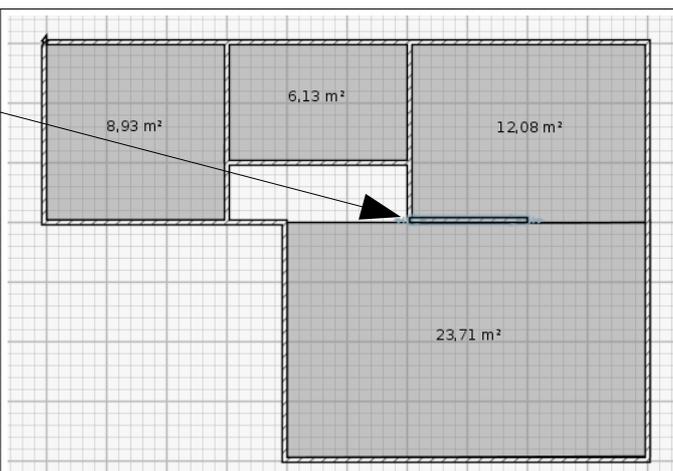
Utiliser l'outil [Créer des murs]	
Créer vos murs intérieurs, en suivant le contour de vos pièces, de la même façon que vos murs extérieurs.	



## MODIFIER UN MUR INTÉRIEUR

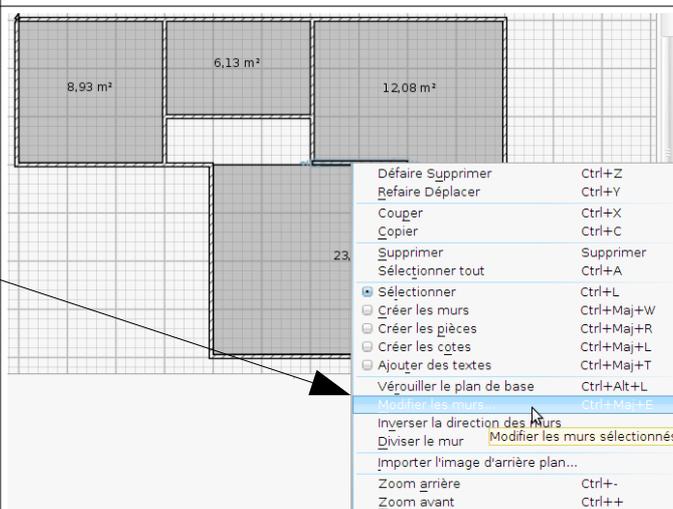
Si vous voulez modifier vos murs intérieurs pour les peindre par exemple, ou pour faire des murs plus bas comme une séparation du style cuisine américaine, vous le pouvez en suivant les explications suivantes :

Sélectionnez le mur à modifier en cliquant dessus.



Faites un clic droit sur votre mur.

Dans la fenêtre qui s'ouvre sélectionnez [Modifier les murs].





<p>La fenêtre qui s'ouvre vous propose de modifier :</p> <p>Le point de départ de votre mur par les coordonnées.</p> <p>Le point d'arrivée de votre mur par les coordonnées.</p> <p>La longueur du mur depuis le point de départ.</p>	
<p>La couleur du mur et sa texture coté droit.</p> <p>La couleur du mur et sa texture coté gauche.</p> <p>La hauteur du mur rectangulaire</p> <p>La hauteur du mur incliné</p> <p>L'épaisseur du mur.</p>	



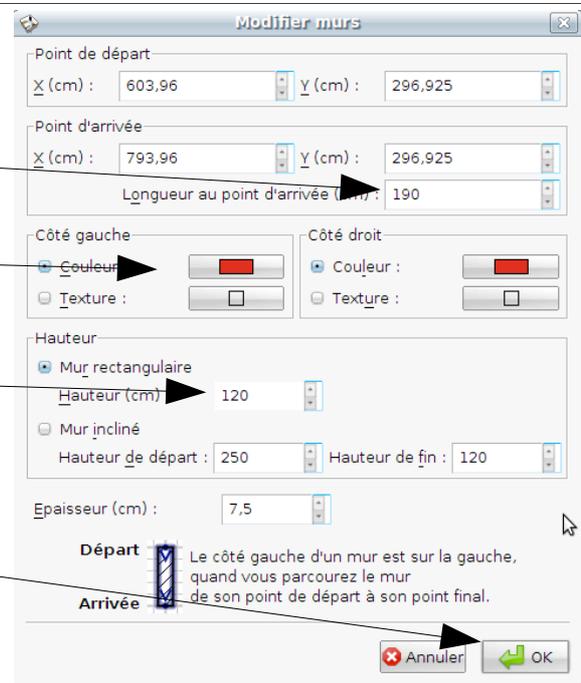
J'ai choisi les options suivantes :

une longueur de 190 cm

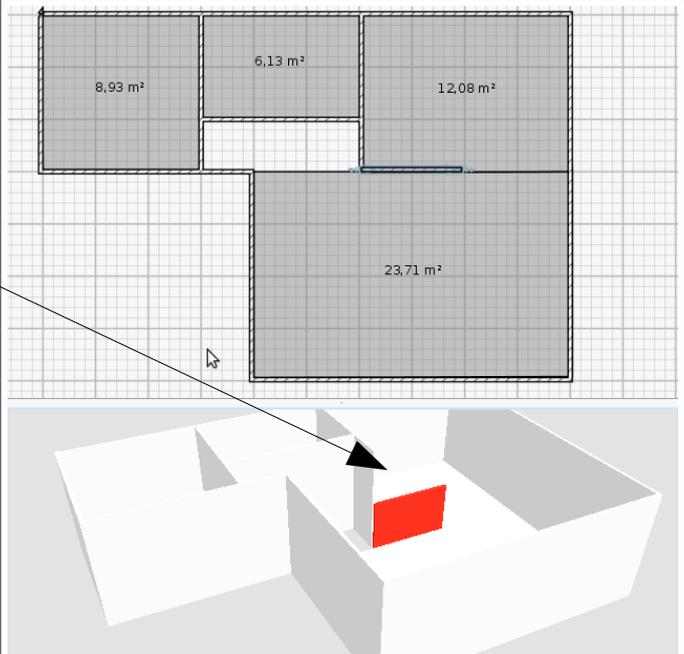
une couleur rouge des 2 cotés du mur

Un mur rectangulaire de 120 cm de haut pour couper la cuisine de la salle à manger.

Je valide en cliquant sur [OK].



On aperçoit le mur qui est rouge et plus bas que les autres (120cm) dans la pièce.





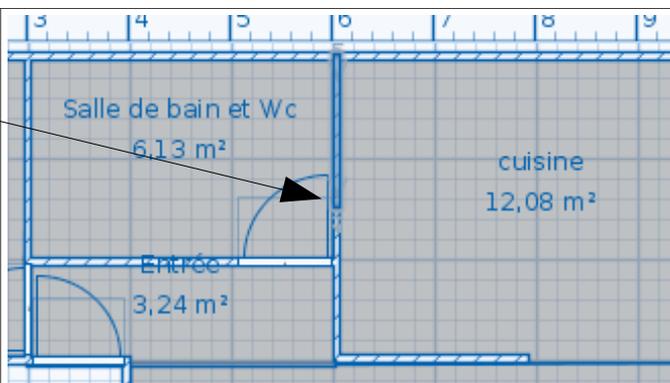
## Scindez un mur en deux

Quand vous avez dessiné vos pièces, vous avez créé des murs en une seule partie. Maintenant que vous voulez décorer vos murs de façon différente dans chaque pièce, vous allez être obligé de les scinder en plusieurs parties.

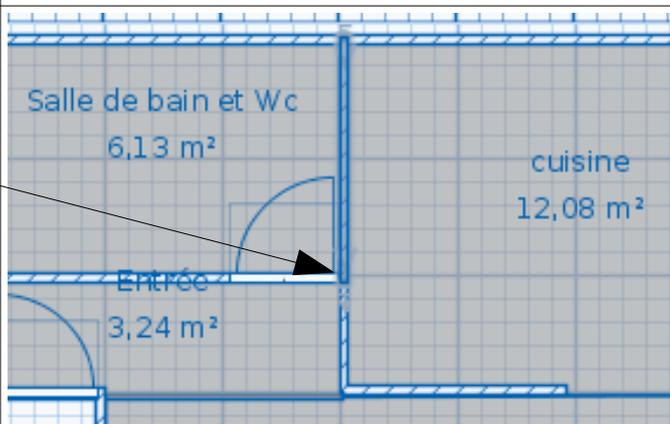
<p>Dans mon exemple, le mur séparant la cuisine de la salle de bain et de l'entrée a été réalisé en une seule étape. Cela m'oblige à mettre le même décor dans ma salle de bain et dans mon entrée. J'aimerais éviter cela sans être obligé de refaire mon mur.</p>	
<p>Cliquez sur le mur à modifier pour le sélectionner.</p>	
<p>Faites un clic droit sur le mur, vous obtenez une nouvelle fenêtre.</p> <p>Sélectionner [Diviser le mur].</p>	



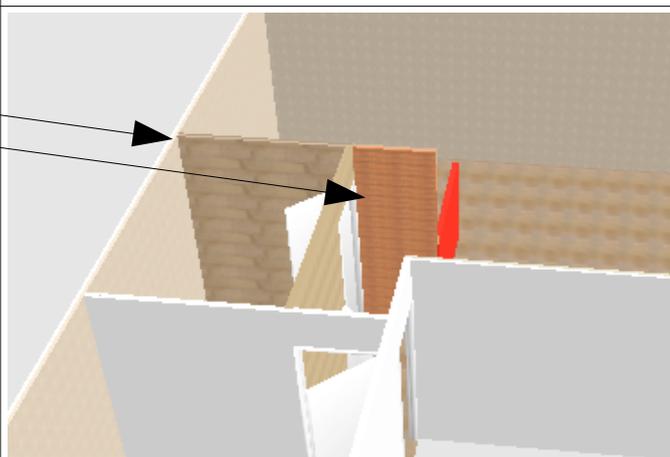
Le mur sélectionné apparaît en plus petit.



Cliquez dessus et modifiez sa taille de façon à obtenir ce que vous désirez.



Maintenant, je peux avoir deux décorations différentes pour chacune des parties du mur.



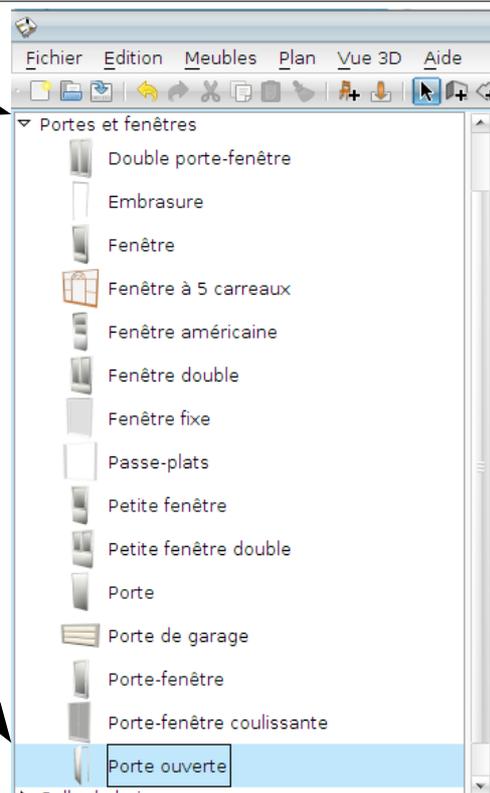


## INSÉREZ DES PORTES

Une fois que tous vos murs sont définis, il faut placer vos portes judicieusement afin de déterminer les déplacements dans votre maison.

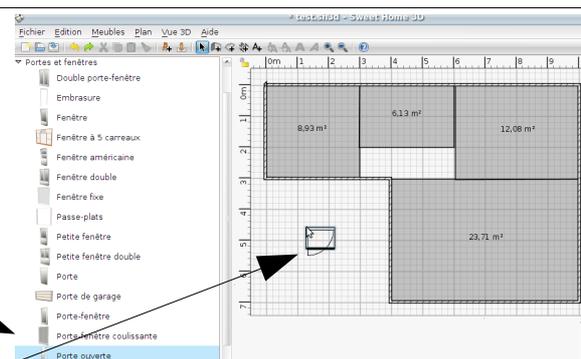
Dans le catalogue des meubles, il faut sélectionner [Portes et fenêtres].

Choisissez le style de porte que vous voulez mettre.



Cliquez et maintenez le cliques sur l'ouverture choisie.

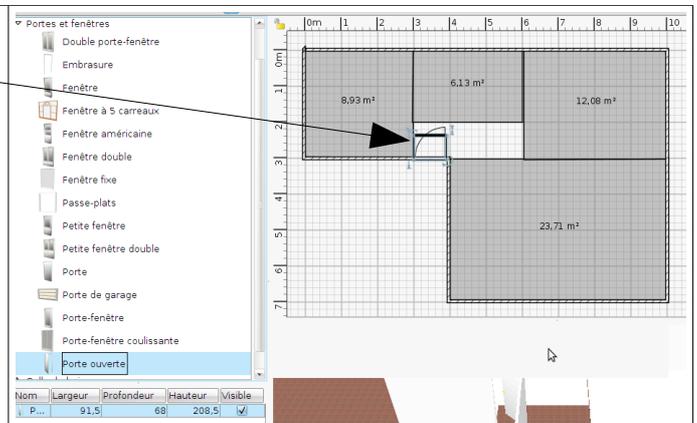
Déplacez la sur votre dessin pour la positionner au bon endroit.



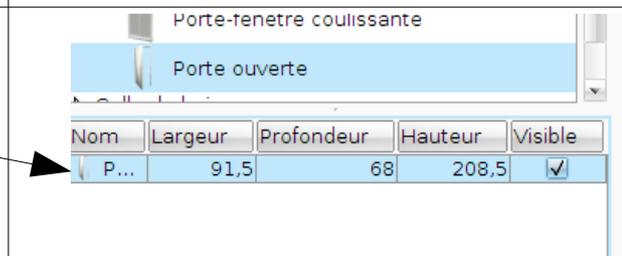


Posez votre porte sur votre mur. Elle s'intègre automatiquement et crée une ouverture dans celui-ci.

Dans mon exemple, la porte ne s'ouvre pas du bon côté et elle est plus petite que ce que j'avais prévu. Je vais donc modifier mon « meuble ».

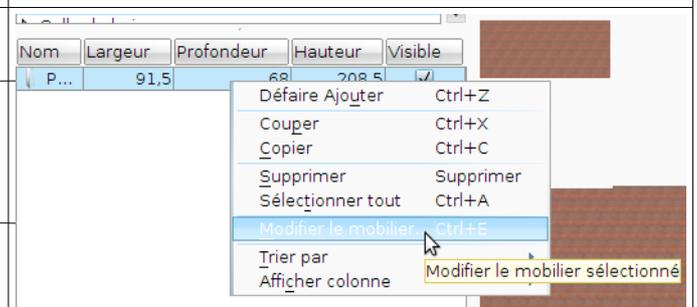


Dans la liste des meubles, double cliquez sur votre porte. Elle est alors surlignée.



Faites un clique droit sur votre porte.

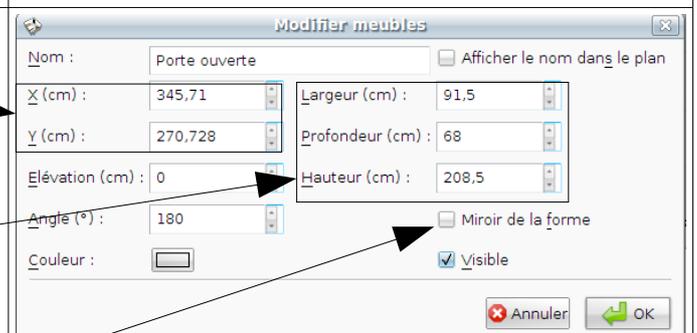
Sélectionnez [Modifier le mobilier]



Vous pouvez modifier le point d'accroche de votre porte.

Vous pouvez modifier les dimensions de votre porte.

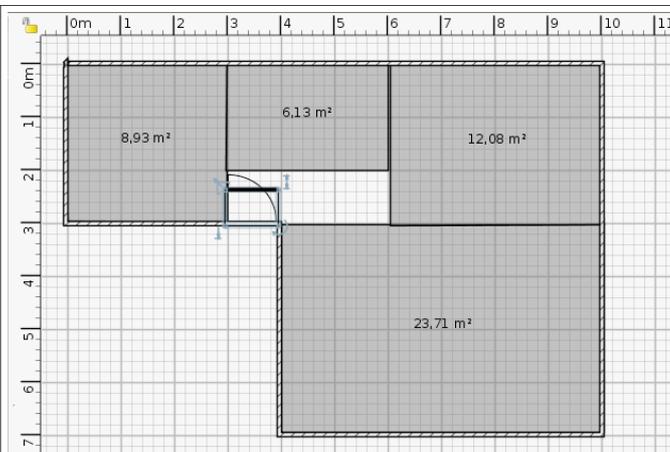
Vous pouvez inverser le sens d'ouverture de votre porte.





Après avoir modifier la dimension et avoir utiliser l'option [Miroir de forme].

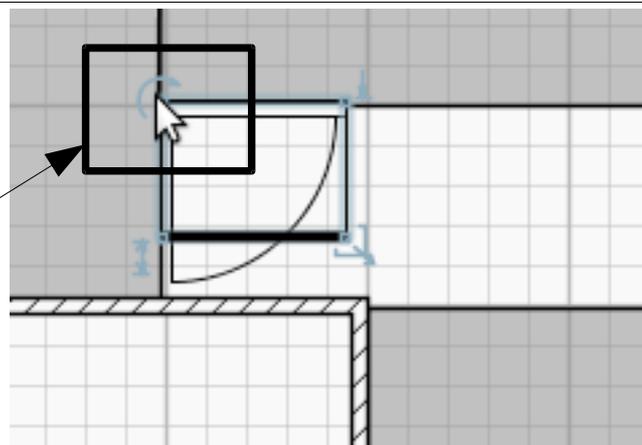
J'obtiens la porte à la bonne taille et dans le bon sens.



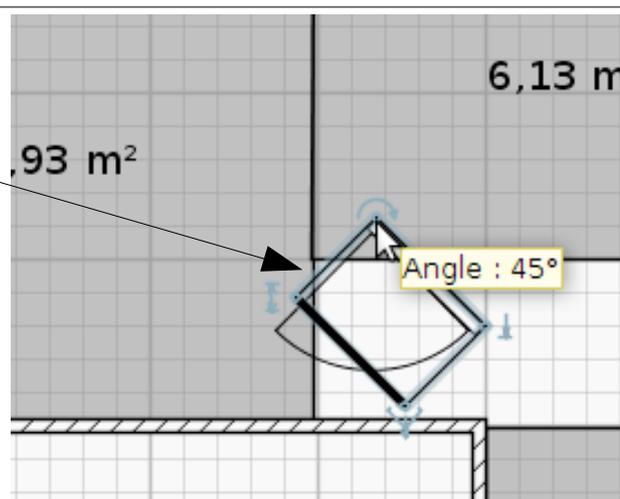
Si je veux faire pivoter ma porte pour l'orienter dans le bon sens.

Je réalise les étapes suivantes :

Cliquez sur l'outil rotation accroché à votre porte.



Restez cliqué et tournez votre porte jusqu'à ce qu'elle soit orientée dans le bon sens.





## INSÉREZ DES FENÊTRES

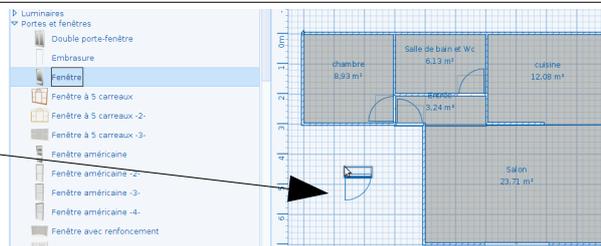
Une fois vos portes mises, vous pouvez maintenant positionner vos fenêtres.

Dans [Le catalogue des meubles] cliquez sur [Portes et fenêtres].

Choisissez le modèle de fenêtre qui correspond le mieux à vos désirs.

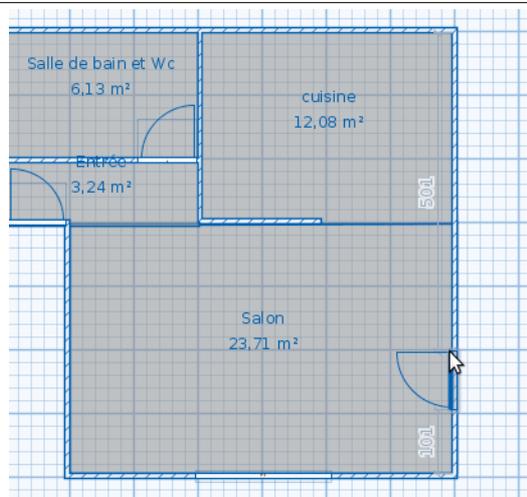


Faites un Glisser-Déposer de votre fenêtre sur votre plan.



Positionnez la le plus précisément possible.

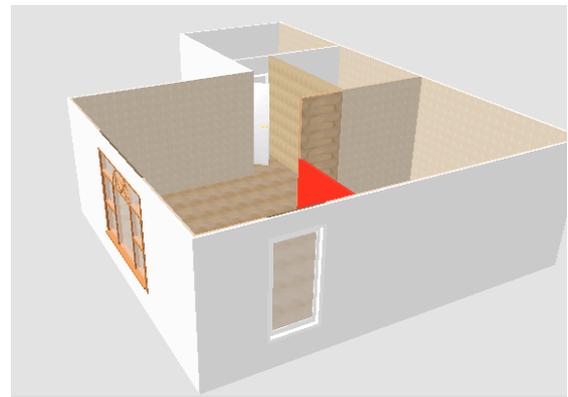
Mais pas de panique vous pourrez la positionner au millimètre près après.





Votre fenêtre apparaît dans votre mur.

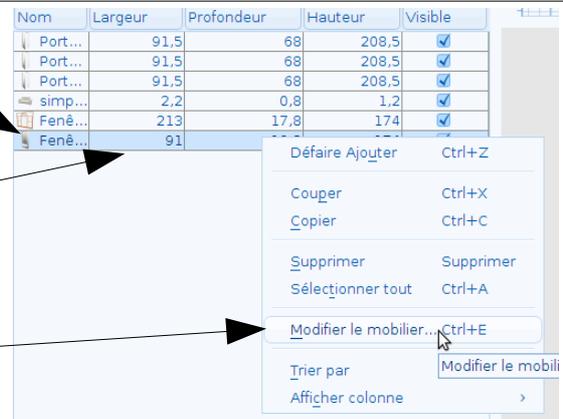
Si je la trouve trop grande ou trop petite et surtout mal placée, je peux modifier tout cela en suivant les étapes ci-dessous.



Double cliquez sur votre meuble dans [La liste de meubles].

Faites ensuite un clic droit dessus.

Choisissez [Modifier le mobilier] dans la fenêtre.



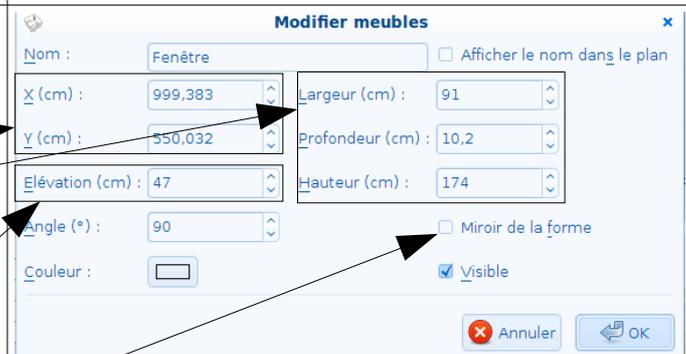
Vous pouvez modifier :

Les coordonnées du point de départ.

Les dimensions de la fenêtre

La hauteur entre le sol et le bas de la fenêtre.

Faire une symétrie de la fenêtre pour l'inverser.





Dans mon exemple, j'ai changé la hauteur de la fenêtre et l'élévation de celle-ci de façon à ce qu'elle soit plus haute par rapport au sol.

**Modifier meubles**

Nom : Fenêtre  Afficher le nom dans le plan

X (cm) : 999,383 Largeur (cm) : 91

Y (cm) : 550,032 Profondeur (cm) : 10,2

Élévation : 75 Hauteur (cm) : 120

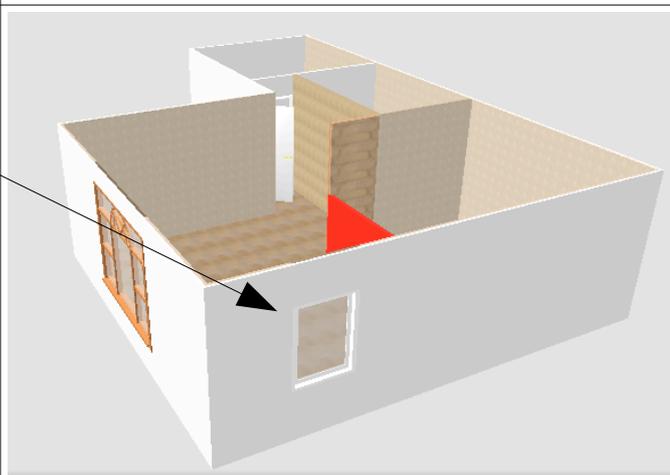
Angle (°) : 90  Miroir de la forme

Couleur :

Visible

Annuler OK

J'obtiens bien une fenêtre plus courte et plus haute par rapport au sol.





Insérez des meubles