

## Découverte du logiciel SWEET HOME 3D

### Travail à faire:

vas dans le dossier données de ta classe,

Ouvres le dossier SWEET HOME 3D

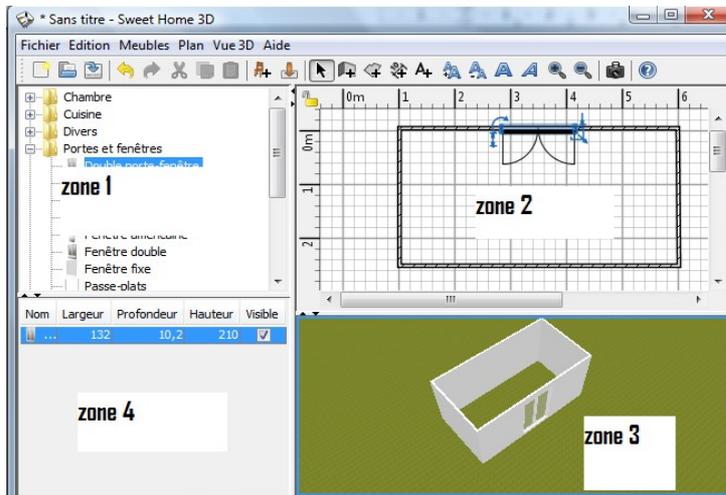
Ouvre les fichiers « tuto.pdf » et complètes ce fichier

Lorsqu'il est complété enregistre ce fichier dans travail\technologie\SH3D

Nom du fichier : nom\_sh3d

A l'aide du document ressource d'aide, réponds aux questions suivante sur ce document:

1° donne l'utilité des 4 zones de l'écran



|         |  |
|---------|--|
| ZONE 1: |  |
| ZONE 2: |  |
| ZONE 3: |  |
| ZONE 4: |  |

2° Complètes le tableau ci dessous en indiquant à quoi servent les icônes

| Icônes | Description de la fonction de l'icône |
|--------|---------------------------------------|
|        |                                       |
|        |                                       |
|        |                                       |
|        |                                       |
|        |                                       |
|        |                                       |
|        |                                       |

3° donne les 5 étapes de la création d'un mur:

1° Étape:

2° Étape:

3° Étape:

4° Étape:

5° Étape:

D

4° donne les 4 étapes pour mettre un cote ou dimension

1° Étape:

2° Étape:

3° Étape:

4° Étape:

5° donne les 3 étapes pour insérer un objet

1° Étape:

2° Étape:

3° Étape:

6° donne les 5 étapes pour redimensionner et faire tourner un objet:

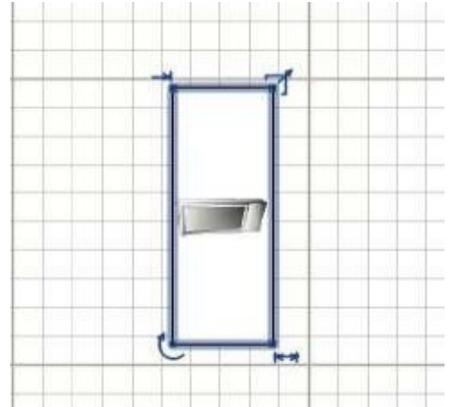
1° Étape:

2° Étape:

3° Étape:

4° Étape:

5° Étape:



7° donne les 3 étapes pour faire une visite virtuelle:

1° Étape:

2° Étape:

3° Étape:

Nom :

Prénom :

Classe :



# Démarrer sweethome

Fiche ressource N°1  
sweethome 3D

1

• Double cliquer sur l'icône



2

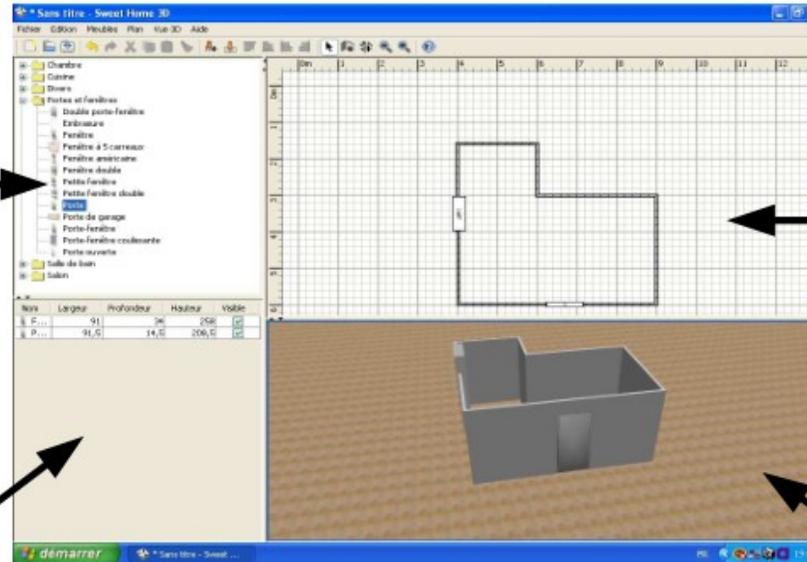
Le logiciel est découpé en 4 zones

Zone 1

Liste composants  
à mettre dans le projet

Zone 3

Composants mis  
dans le projet



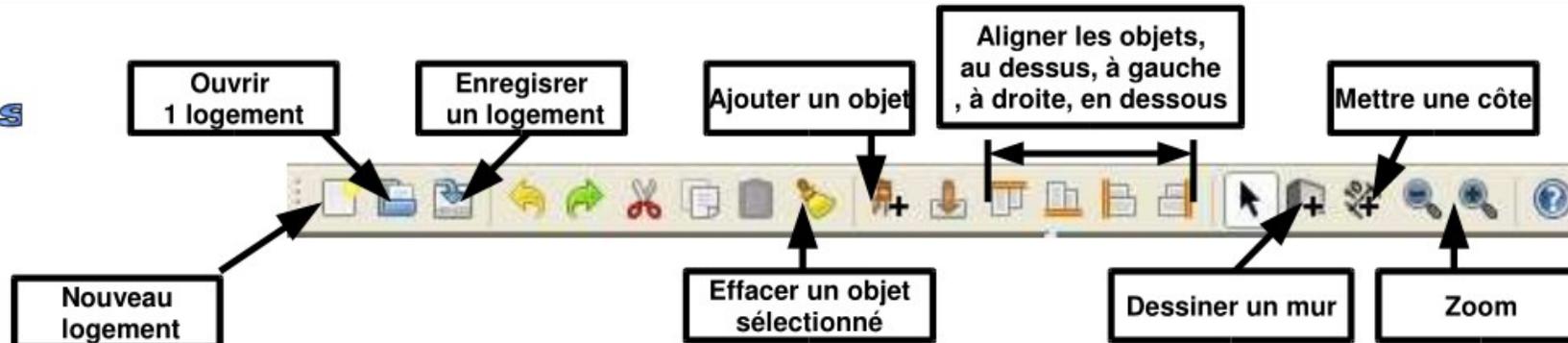
Zone 2

Dessin du plan du projet

Zone 4

Vue en 3D du projet

## Les icônes





# Dessiner un mur

Fiche ressource N°2  
sweethome 3D

1

Cliquer sur l'icône mur



2

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

3

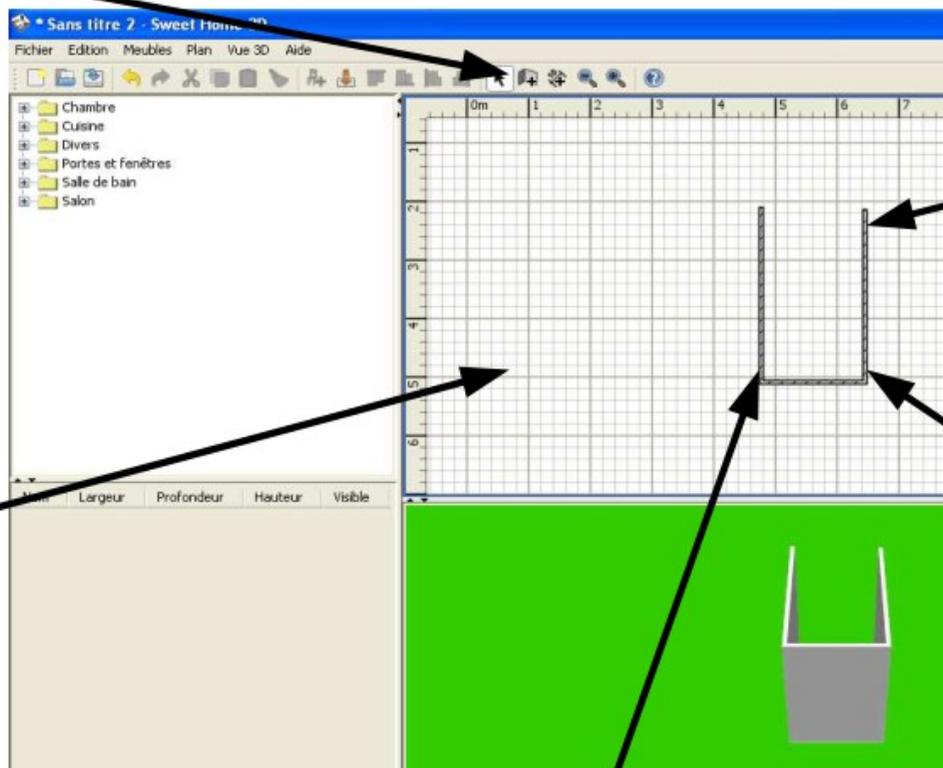
Déplacer le curseur sur le 2° point cliquer le mur se dessine

5

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

4

cliquer le 3° point





## Mettre une cote (cote=dimension)

Fiche ressource N°3  
sweethome 3D

1

Cliquer sur l'icône cote

2

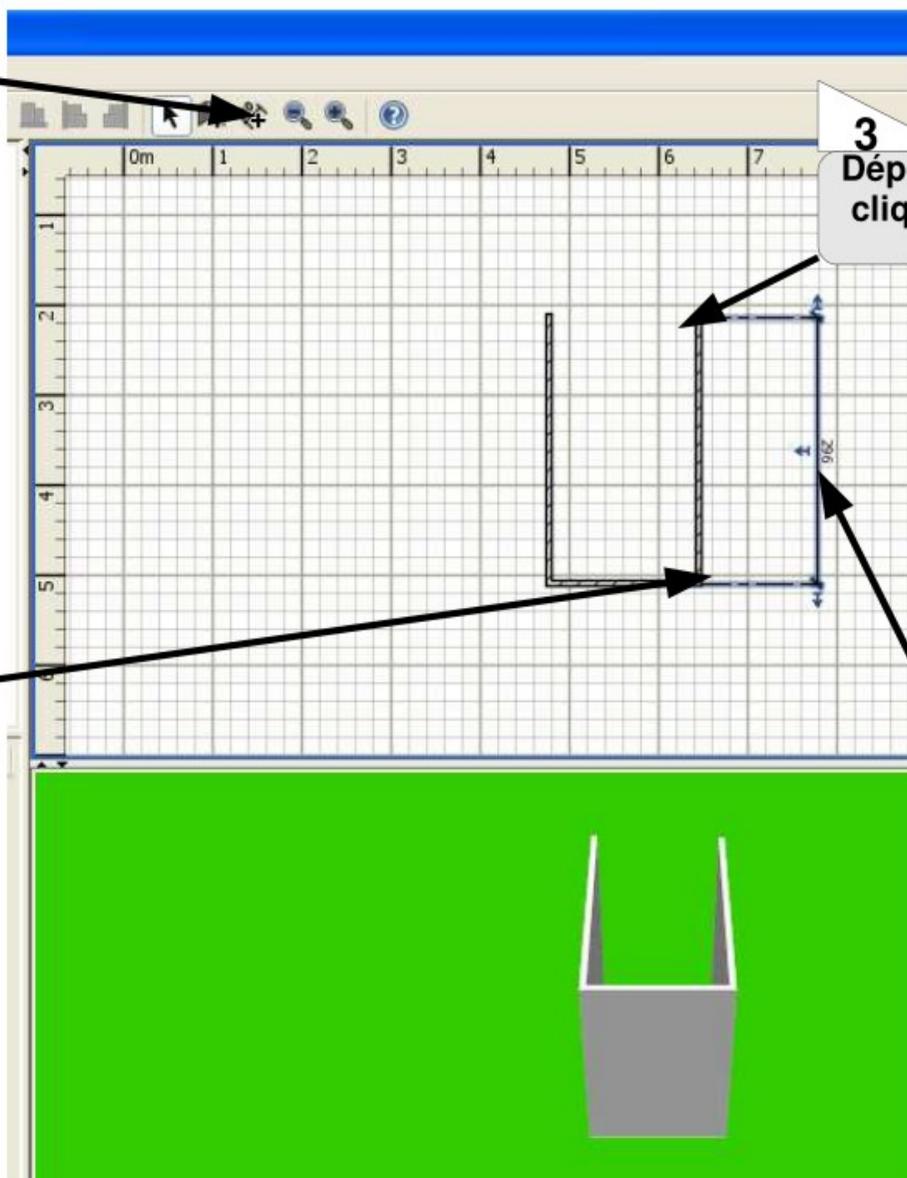
Positionner le curseur sur  
le 1° point de l'objet à mesurer

3

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

4

Déplacer votre mesure  
et cliquer pour la positionner





# Ajouter un objet

Fiche ressource N°4  
sweethome 3D

**1**  
Cliquez sur l'objet souhaité

**2**  
cliquez sur l'icône ajouté

**3**  
Cliquez sur l'objet et déplacez le à l'endroit désiré

| Nom                | Largeur | Hauteur | Profondeur | Visibilité |
|--------------------|---------|---------|------------|------------|
| Double porte-f...  | 200     | 200     | 220        | ✓          |
| Fenêtre            | 91      | 34      | 174        | ✓          |
| fenêtre            | 91      | 34      | 174        | ✓          |
| ite ouverte        | 91,5    | 68      | 208,5      | ✓          |
| ite                | 91,5    | 14,5    | 208,5      | ✓          |
| ite                | 91,5    | 14,5    | 208,5      | ✓          |
| ite                | 91,5    | 14,5    | 208,5      | ✓          |
| Porte de garage    | 300     | 25      | 200        | ✓          |
| Fenêtre            | 91      | 34      | 174        | ✓          |
| Fenêtre            | 91      | 34      | 174        | ✓          |
| Petite fenêtre ... | 132     | 34      | 134        | ✓          |



## Redimensionner faire tourner un objet

Fiche ressource N°5  
sweethome 3D

1

Cliquez sur l'objet à modifier

2

cliquez ici sans relacher  
l'objet tourne



3

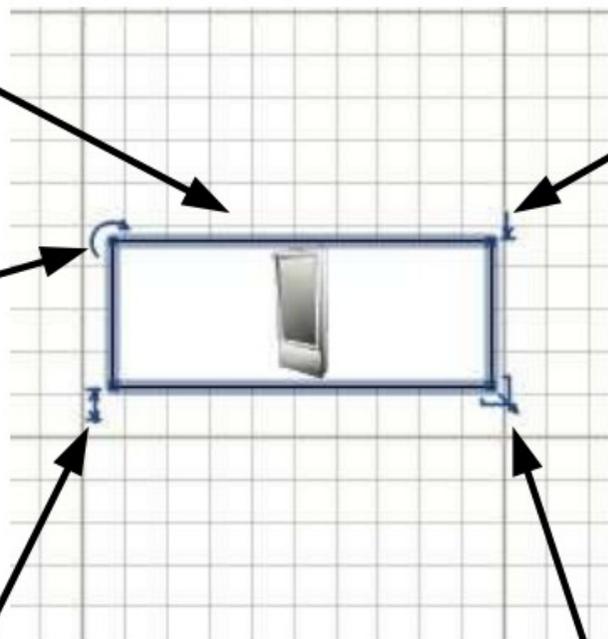
cliquez ici sans relacher  
la hauteur de l'objet change

4

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

5

cliquez ici sans relacher  
sa position en altitude change





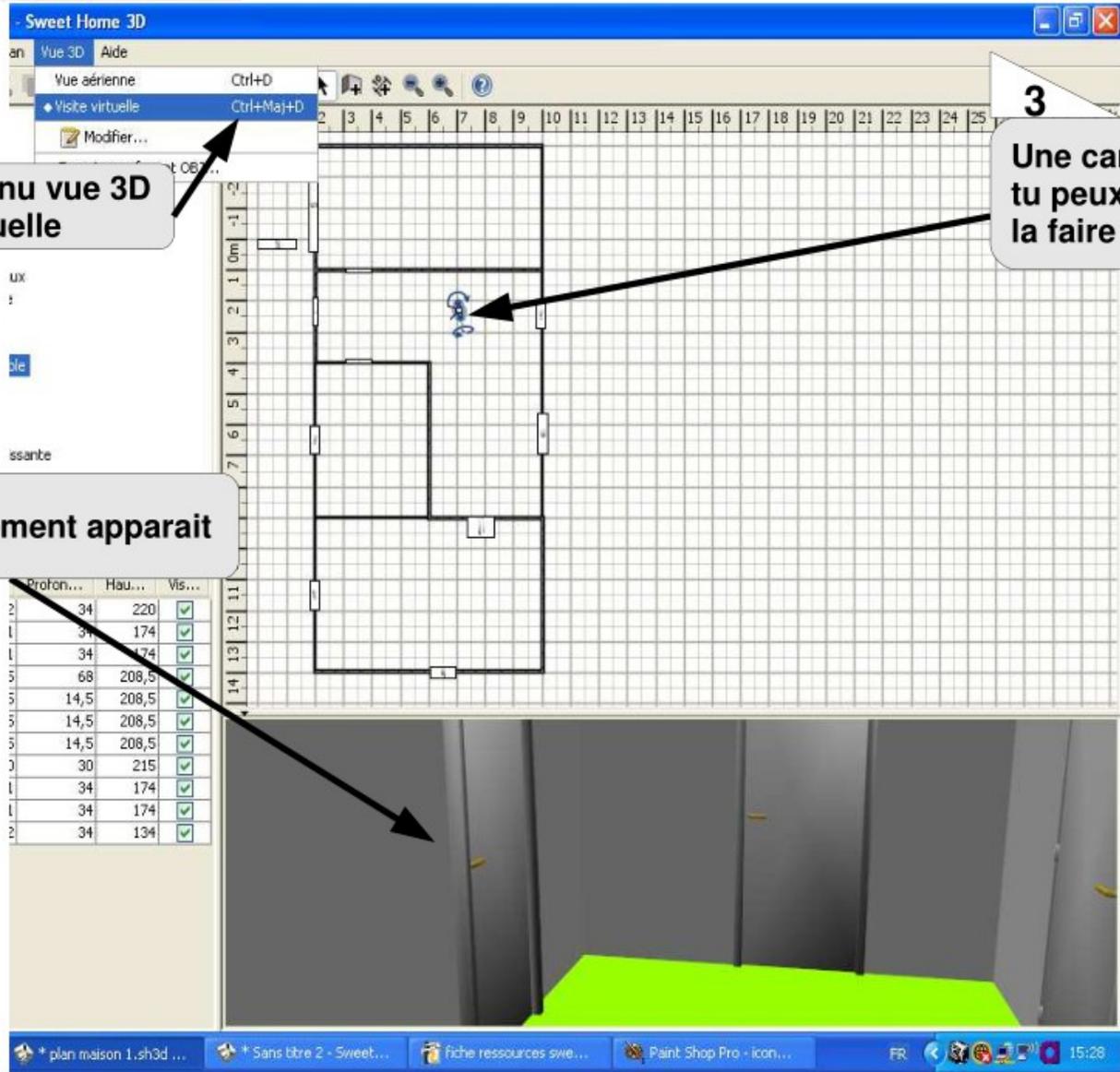
# Faire une visite virtuelle

Fiche ressource N°6  
sweethome 3D

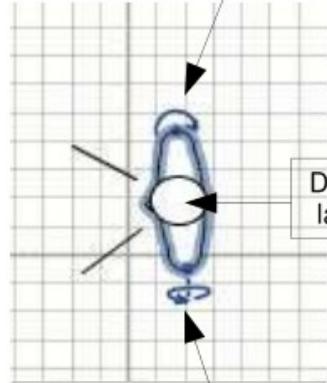
1 Cliquez sur le menu vue 3D choisir visite virtuelle

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

Fiche ressource N°7  
sweethome 3D

**1**  
Cliquez sur le menu vue 3D  
choisir visite virtuelle

**2**  
La vue aérienne  
du logement apparait

The screenshot shows the Sweet Home 3D interface. The 'Vue 3D' menu is open, with 'Vue virtuelle' selected. Below the menu, a 3D aerial view of a house is displayed on a green background. A table in the bottom left corner shows the following data:

| Profon... | Hau... | Vis... |
|-----------|--------|--------|
| 34        | 220    | ✓      |
| 34        | 174    | ✓      |
| 34        | 174    | ✓      |
| 68        | 208,5  | ✓      |
| 14,5      | 208,5  | ✓      |
| 14,5      | 208,5  | ✓      |
| 14,5      | 208,5  | ✓      |
| 30        | 215    | ✓      |
| 34        | 174    | ✓      |
| 34        | 174    | ✓      |
| 34        | 134    | ✓      |

**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 **PgDn**

pour la remettre à l'endroit appuie sur la touche **PgUp**

pour la rapprocher tape sur la touche

pour l'éloigner tape sur la touche