

## Formation Sweet Home 3D

<b>Durée :</b>	3 jours
<b>Public :</b>	Tous
<b>Pré-requis :</b>	Maîtrise de l'environnement PC / Mac
<b>Objectifs :</b>	Apprendre à modéliser un petit projet architectural
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	CAO825-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	Pas de données disponibles

### Découvrir Sweet Home 3D

- La barre d'outils
- Les 4 fenêtres de l'interface
  - Catalogue des meubles
  - Liste des meubles présents dans le projet
  - Le plan 2D
  - La vue 3D du projet

### Paramétrer Sweet Home 3D et comprendre les outils de base

- Les préférences de Sweet Home 3D
- Réglages des unités, des règles et magnétismes
- Déterminer la hauteur et l'épaisseur des murs
- Déterminer l'épaisseur des planchers
- Naviguer dans le plan 2D
- Naviguer dans la vue 3D

### Atelier : Configurer Sweet Home 3D

- Créer les pièces :
  - À la volée
  - Point par point
- Nommer les pièces
- Repositionner les noms des pièces

### Atelier : Créer et nommer les pièces

- Insérer un dessin d'arrière plan
- Type de fichiers admis
- Échelle du dessin
- Position de l'origine du projet

Travailler avec l'outil mur  
Tracer des murs à la volée  
Tracer des murs avec des côtes précises  
Utiliser le repérage objet  
Modifier les propriétés des murs  
Modifier les points d'un mur avec l'outil de sélection

**Atelier : Insérer le dessin d'arrière plan et dessiner les murs et cloisons d'une maison plain pied**

### **Travailler sur les portes et fenêtres**

Choix du type de fenêtres dans la bibliothèque  
Insérer des fenêtres dans les murs  
Les cotes temporaires  
Orienter les battants  
Modifier les propriétés de la fenêtre : largeur, profondeur, ect.  
Choix du type de portes dans la bibliothèque  
Insérer les portes dans les murs  
Les cotes temporaires  
Orienter les battants  
Modifier les propriétés de la portes: largeur, profondeur, miroir, etc.

**Atelier : Poser portes et fenêtres**

### **Premières visualisations 3D**

Vue 3D  
Navigation dans la vue 3D :  
- En vue aérienne  
- En visite virtuelle

**Atelier : Naviguer dans et autour de la maison**

### **Meubler les différentes pièces et plaquer des textures au sols**

Les différents types de meubles :  
- Salle à manger  
- Chambre  
- Coin-repas  
- Salon  
- Ect.  
Choix parmi les éléments de bibliothèques  
Positionnement et orientation des meubles

**Atelier : Meubler les pièces de la maison**

Importer des meubles  
Meubles ou bibliothèque ?  
Les formats supportés par Sweet Home 3D  
Les plateformes de téléchargements libres  
Éditer une bibliothèque de meubles avec l'éditeur de bibliothèque de meubles

**Atelier meuble 01: importer et modifier des bibliothèques de meubles**

Exporter la nomenclature de vos meubles

## **Atelier meuble 02 : exporter et éditer votre nomenclature sous Libre Office Calc**

Les textures

Les textures présentes dans Sweet Home 3D

Importer des textures depuis des plateformes de téléchargements libres

### **Atelier : Appliquer des textures au pièces**

## **Éclairer...**

Les différents type de lumières :

- Applique murale
- Lampadaire
- Lampe de bureau
- Spot
- Suspensions
- ect.

Modifier les propriétés des lumières :

- Intensité
- Couleurs
- Angle

Appliquer une image à l'environnement

### **Atelier : Disposer des lumières dans les pièces pour créer des ambiances chaleureuses**

## **Les Rendus... Exporter votre projet #01**

Définir la taille de sortie

Appliquer des proportions

Choix de la qualité de rendus

Choix de la date et de l'heure

Autres réglages : Intensité lumineuse générale de la scène

### **Atelier : Tester les différents réglages et les propriétés des lumières pour avoir de beaux rendus**

## **Coter votre projet**

Poser les lignes de cotes

Modifier la positions des lignes de cotes

Modifier la positions des lignes d'attaches

Modifier le styles de texte

### **Atelier : poser les cotations de votre projet**

## **Exporter votre projet #02**

Exporter au format .PDF : caractéristiques !

Exporter au format .SVG : Pourquoi ?

Exportez au format .OBJ : Pourquoi ??

## **Pour aller plus loin**

