

Formation Sweet Home 3D

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

