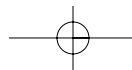
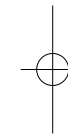
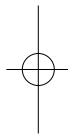
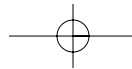


GUIDE

Prise en main



**Copyright**

© 2007 Micro Application
20-22, rue des Petits-Hôtels
75010 Paris

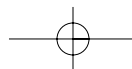
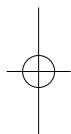
Édition 2007

**Avertissement
aux utilisateurs**

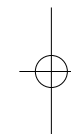
Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de MICRO APPLICATION est illicite (article L.122-4 du code de la propriété intellectuelle). Cette représentation ou reproduction illicite, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles L.335-2 et suivants du code de la propriété intellectuelle. Le code de la propriété intellectuelle n'autorise, aux termes de l'article L.122-5, que les reproductions strictement destinées à l'usage privé. Pour le logiciel, seule est autorisée une copie de sauvegarde si cela est indispensable pour préserver son utilisation.

**Avertissement
aux utilisateurs**

Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et n'ont aucun caractère exhaustif. Elles ne sauraient engager la responsabilité de l'éditeur. La société MICRO APPLICATION ne pourra être tenue pour responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans cet ouvrage ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient de l'utilisation des informations et indications fournies.

**Sommaire**

1. Notre objectif	5
2. Tracer le plan de la chambre	6
2.1. Préparatifs	7
2.2. Dessiner les murs de la pièce	8
2.3. Ajouter les portes et les fenêtres	13
3. Aménager le mobilier et les textures	18
3.1. Manipuler le mode Design 3D	19
3.2. Texturer les murs et les sols	21
3.3. Régler l'exposition de la chambre	23
3.4. Meubler la chambre	26
3.5. Ajouter une coupe	30



1. Notre objectif

Bienvenue dans ce logiciel d'architecture. Ce didacticiel vous aidera à faire vos premiers pas avec le logiciel et à mettre en oeuvre les grands principes de création d'un projet d'architecture.

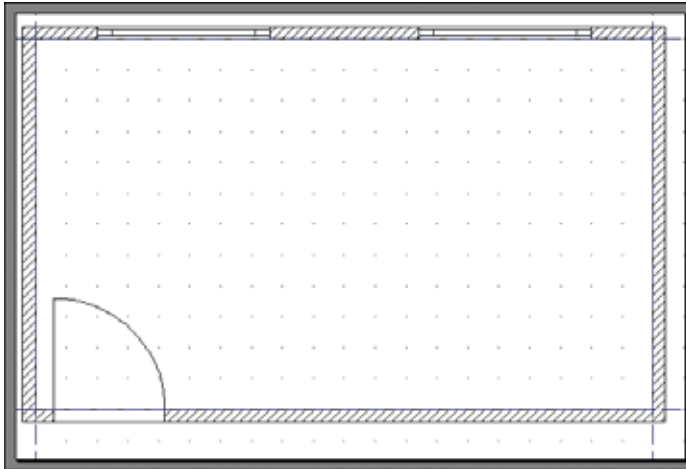
Nous allons dessiner successivement les murs délimitant une chambre, et nous terminerons par l'aménagement et la décoration de la pièce.



▲ L'objectif de cette Prise en main

2. Tracer le plan de la chambre

Dans cette section, nous allons jeter les bases d'un nouveau projet et définir quelques réglages pour faciliter la mise au point du plan. Notre chambre d'enfant fait 5m sur 3m, mesures prises entre les murs intérieurs, soit une surface nette de 15 m².



▲ L'objectif de cette section (mode Construction)

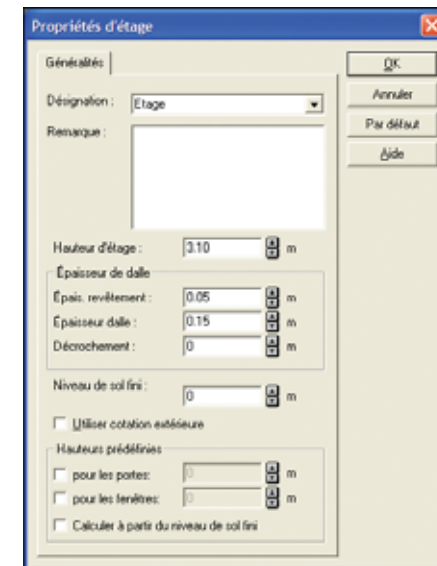


▲ L'objectif de cette section (mode Design)

6

2.1. Préparatifs

- 1 Démarrez le logiciel en double-cliquant sur l'icône située sur le Bureau de Windows.
- 2 Fermez l'Assistant qui s'affiche au démarrage du programme en cliquant sur le bouton de fermeture de la boîte de dialogue.
- 3 Une fois l'application chargée, cliquez sur la commande **Fichier / Options du projet**.
- 4 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, choisissez les options **A4 paysage**, **Echelle 1:20** et l'unité de mesure **m** (mètres) puis cliquez sur OK. Une échelle 1:20 indique que 1cm sur le plan représente 20cm réels, ou encore 5cm sur le plan représentent 1m réel. Comme notre chambre fait 5m sur 3m, elle sera représentée sur le plan par un rectangle de 25cm sur 15cm, ce qui rentre parfaitement sur une page A4 (29,7cm sur 21cm).
- 5 Créez un nouveau projet avec la commande **Fichier / Nouveau**.
- 6 Le programme affiche la boîte de dialogue des propriétés de l'étage. Celle-ci est fondamentale car elle définit la hauteur de l'étage et d'autres paramètres. Choisissez la désignation **Etage** et définissez par exemple une hauteur d'étage de 3.10m.
- 7 Une fois cette boîte de dialogue validée par OK, le programme affiche un écran vierge. Notez que la page est remplie par une grille. Celle-ci permet de dessiner avec plus de flexibilité et de précision. Désactivez l'affichage de la flèche d'orientation avec la commande **Affichage/Flèche d'orientation** et l'origine avec **Affichage/Origine**.



7

GUIDE

- 8 Cliquez avec le bouton droit sur le bouton **Activer / désactiver la grille** puis définissez la précision de la grille sur 0.25m. Cela sera suffisant pour notre exercice. Cliquez ensuite sur OK.



2.2. Dessiner les murs de la pièce

Vous pouvez dessiner les murs immédiatement et sans contrainte, mais nous préférons mettre en place des lignes d'aide (des repères) pour pouvoir dessiner les murs avec précision. Les lignes d'aide vous sont très utiles pour disposer d'une surface nette identique à ce que vous avez prévu, pour éviter de prendre en compte les épaisseurs de murs.

► Placer des lignes d'aide

- 1 Sélectionnez l'outil **Lignes d'aide** dans la barre d'outils verticale gauche, puis cliquez sur **Ligne d'aide verticale** dans la seconde barre d'outils.

> REMARQUE

Boutons gauche et droit

Un clic sur le bouton gauche permet d'appliquer l'opération, par exemple fixer la ligne d'aide. Un clic sur le bouton droit permet de revenir en mode normal et d'annuler la sélection de l'outil.

Prise en main

- 2 Amenez le pointeur dans la zone de dessin. Un trait vertical suit dès lors le pointeur de la souris. Cliquez vers la gauche de la page pour fixer la ligne d'aide.



Pour modifier la représentation de la ligne d'aide, double-cliquez dessus puis choisissez la forme et la couleur ►

> REMARQUE

Flèche d'orientation

Si la flèche indiquant le Nord vous gêne, vous pouvez la masquer avec la commande **Affichage/Flèche d'orientation**. Si vous souhaitez la conserver mais modifier sa taille et son orientation, double-cliquez dessus et modifiez l'angle et le rayon dans la boîte de dialogue correspondante.

> REMARQUE

Supprimer une ligne d'aide

Pour supprimer une ligne d'aide, sélectionnez-la en cliquant dessus (elle doit s'afficher en rouge) puis appuyez sur la touche **Suppr**.


> REMARQUE

La touche magique **Echap**


Lorsque vous cliquez sur le plan de travail, il arrive parfois que la sélection ne corresponde pas à vos attentes. Ne paniquez pas ! Appuyez simplement sur la touche **Echap** et tout rentre dans l'ordre.

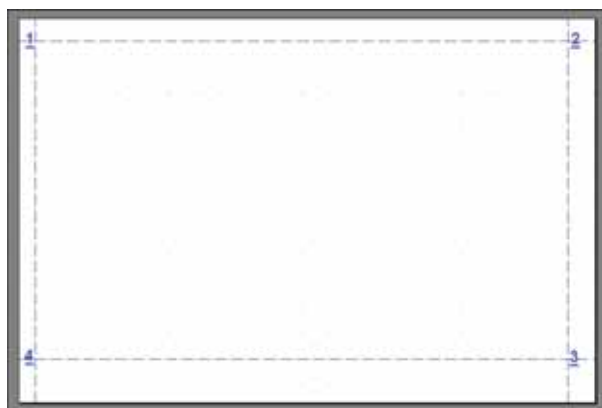
- 3 Plaçons maintenant une deuxième ligne d'aide verticale à 5m de la première. Une nouvelle ligne est actuellement accrochée au pointeur de la souris : si vous déplacez la souris, le pointeur suit le mouvement.

GUIDE

- Cliquez sur l'outil **Ligne d'aide parallèle num** . Elle permet de dessiner une ligne d'aide parallèle à une autre et une distance donnée.
- Cliquez sur la première ligne d'aide puis cliquez n'importe où sur la page.
- Entrez la valeur 5 puis validez. La deuxième ligne est ainsi tracée.



- 4 Cliquez sur l'outil **Ligne d'aide horizontale**  puis placez une ligne d'aide vers la partie haute de l'écran.
- 5 Poursuivez ensuite en plaçant une ligne horizontale à 3m de la première.




▲ Nous obtenons un rectangle de 5m sur 3m

Prise en main

> REMARQUE

Zoom

Vous pouvez zoomer à tout moment sur une partie du plan. Le bouton **Zoom**  reste actif tant que vous ne l'avez pas cliqué à nouveau. Pour afficher la page entière, cliquez sur **Affichage / Toute la feuille**.



> REMARQUE

Fichier de travail

Le fichier, à ce stade, est enregistré sous le nom EXO01.ACP dans le dossier Projets/Prise en main du dossier d'installation du programme.

► Dessiner les murs de la chambre

Nous allons dessiner les murs en suivant les contours des repères. Les murs ayant une certaine épaisseur, nous ferons en sorte de tracer les murs à l'extérieur des repères (les mesures fournies précédemment correspondront ainsi aux cotations intérieures).

- 1 Cliquez sur l'outil **Mur**  dans la barre d'outils verticale et placez le pointeur de la souris sur les différents choix de murs. La barre d'état indique à tout instant l'épaisseur du mur sélectionné.
- 2 Nous souhaitons dessiner des murs de 10 cm d'épaisseur. Cliquez sur l'outil **Mur**  avec le bouton droit de la souris puis indiquez la valeur 0.10 pour l'épaisseur. Cliquez ensuite sur OK. Dorénavant, tant que nous n'aurons pas choisi une autre épaisseur, les murs seront dessinés avec 10 cm d'épaisseur. **Vous pouvez également choisir directement un mur de 10cm dans la liste des murs proposés.**

> REMARQUE

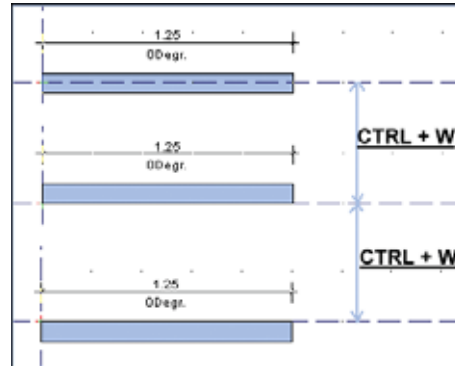
Bouton droit sur un outil

Un clic avec le bouton droit sur l'un des outils de la barre d'outils verticale ou de la barre d'outils horizontale permet de définir les valeurs par défaut de l'outil, ce qui vous permet de gagner du temps dans la conception. Le menu **Options** permet d'effectuer la même opération.

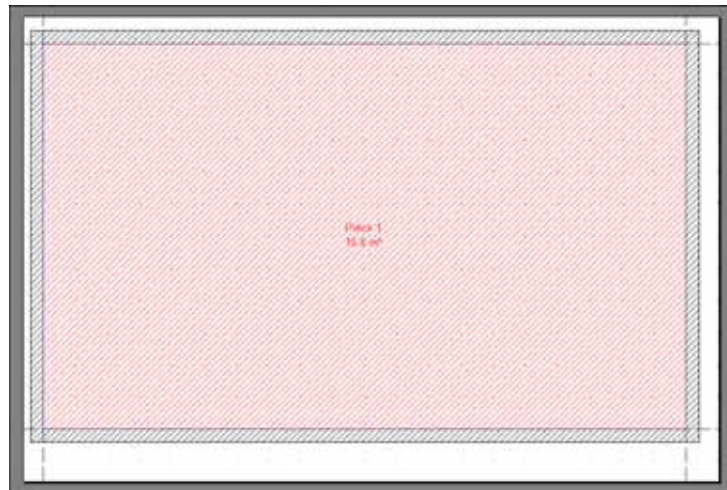
- 3 Cliquez une fois sur le coin **1** de notre dessin, inutile de maintenir le bouton appuyé. Déplacez ensuite le pointeur sur le point **2**. Le mur suit le mouvement de la souris.

GUIDE

- 4 Vous notez que le mur est dessiné de part et d'autre de la ligne d'aide. Comme nous souhaitons dessiner le mur à l'extérieur de la ligne d'aide, appuyez sur les touches **CTRL + W**. Elles permettent de tracer le mur à l'extérieur ou à l'intérieur. Cliquez ensuite sur le point 2.





- 5 Cliquez une fois sur le point 3. Vous noterez que le programme tient compte automatiquement du tracé à l'extérieur des lignes d'aide.
- 6 Déplacez à nouveau le pointeur sur le point 4, cliquez une fois. Puis cliquez sur le point 1 pour que le programme crée automatiquement la pièce.

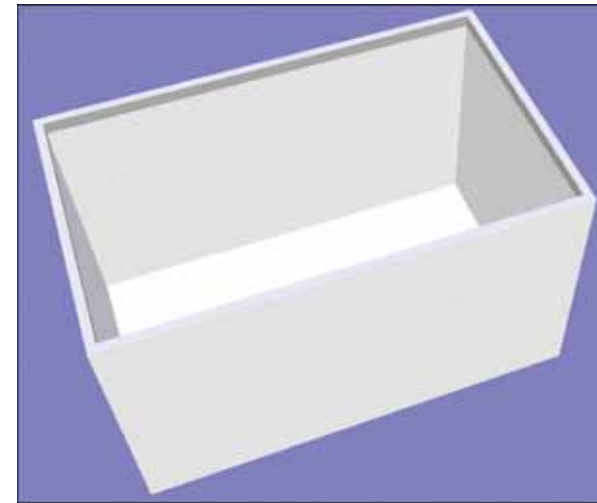


- 7 Le plan étant fermé, appuyez sur la touche **[Echap]** pour revenir en mode normal.

12

Prise en main

- 8 Le programme ajoute automatiquement le nom de la pièce (et éventuellement sa superficie en fonction de la version que vous utilisez) au centre du tracé. Nous n'en avons pas besoin, sélectionnez-le et appuyez sur la touche **[Suppr]** pour le supprimer.
- 9 Voyons à quoi ressemble notre chambre en 3D. Cliquez sur le bouton **Mode Design**  puis cliquez à nouveau sur le même bouton  pour revenir en mode Construction.



> REMARQUE

Fichier de travail

Le fichier, à ce stade, est enregistré sous le nom EXO02.ACP dans le dossier Projets/Prise en main du dossier d'installation du programme.

2.3. Ajouter les portes et les fenêtres

Nous allons ajouter une porte d'accès à la chambre en mode Construction dans un premier temps, puis une fenêtre directement en mode Design.


► Ajouter une porte en mode Construction

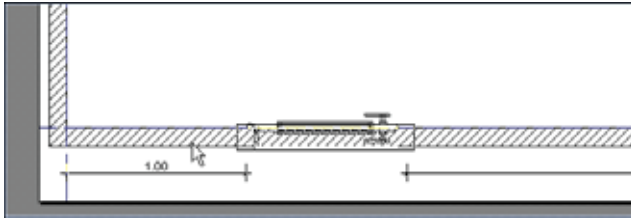
Plaçons la porte dans le coin 4, idéalement à 15cm de ce coin.

- 1 Cliquez sur l'outil **Portes**  puis sélectionnez la porte de maison en bois .

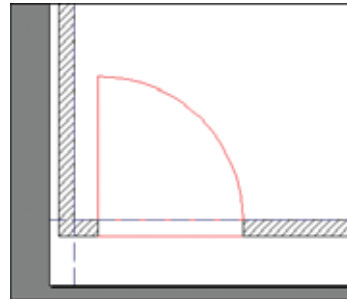
13

GUIDE

- Sélectionnez l'outil **Porte distante d'un point**  dans la seconde barre d'outils verticale.
- Cliquez sur le coin du mur 4, vous pouvez cliquer soit sur les extrémités extérieures, soit sur les extrémités intérieures. Déplacez la souris sur le mur, le logiciel place la porte sur le mur.



- Cliquez une fois. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, entrez la valeur 0.15, puis Droite. Cliquez sur OK. Choisissez une ouverture vers l'intérieur. La couleur rouge indique le sens d'ouverture de la porte.



> REMARQUE

Représentation architecturale

Si la représentation de la porte sur votre dessin ne correspond pas à celle qui est affichée ici, utilisez la commande **Affichage/Représentation architecturale**, cochez la case **Appliquer la Représentation architecturale**, et décochez les autres cases de l'onglet **Généralités**.

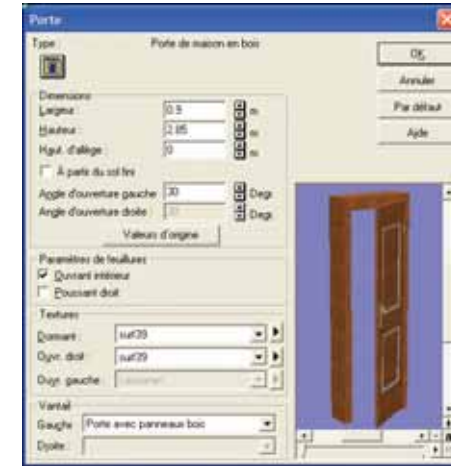
> REMARQUE

Le raccourci magique **Ctrl+Espace**

Dès que le plan deviendra plus complexe, vous rencontrerez inévitablement des difficultés pour réussir votre sélection. Le raccourci **Ctrl+Espace** est utile dans ces cas : il vous permet à tout instant de définir les éléments sélectionnables par clic de souris. Essayez-le maintenant.

Prise en main

- Double-cliquez sur la porte. La boîte de dialogue fournit de très nombreux paramètres. Choisissez les dimensions et les textures qui vous plaisent pour le cadre et les battants. Vous pouvez également indiquer l'angle d'ouverture à utiliser dans l'affichage 3D.
- Commutez en mode 3D (en appuyant sur **F12**) pour disposer d'un aperçu de la chambre.




► **Ajouter une fenêtre en mode Design 3D**

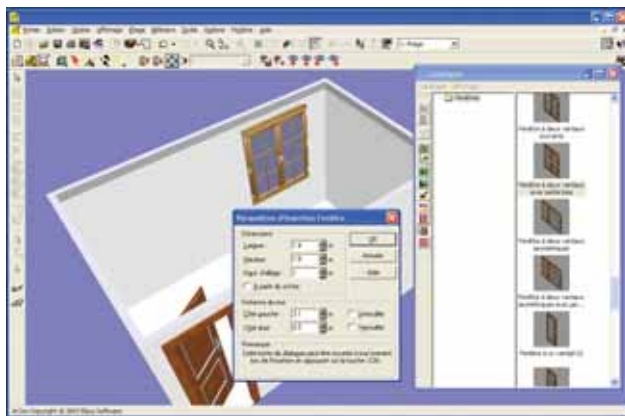
Les fenêtres se manipulent exactement de la même manière que les portes, à ceci près que vous disposez de fonctions spécifiques à la gestion des fenêtres, comme les tablettes. Nous allons placer une fenêtre directement en mode Design 3D.

A titre d'exercice, plaçons une fenêtre sur le mur 1-2. La dimension de la fenêtre est : largeur=1.40m, hauteur=1.80m, seuil=1m.

- Activez le mode Design en appuyant sur **F12** ou en cliquant sur le bouton **Mode Design** .

GUIDE

- 2 Faites un zoom sur le mur 1<->2.
- 3 Ouvrez le Catalogue en cliquant sur la commande **Affichage/Catalogue d'objets et de textures** ou en cliquant sur le bouton  en haut à droite.
- 4 Utilisez les boutons fléchés  pour faire pivoter l'affichage.
- 5 Lorsque vous vous sentez perdu, revenez à l'affichage global en cliquant sur le bouton de zoom **Montrer tout** .
- 6 Dans la fenêtre du catalogue, cliquez sur la commande **Catalogue/Fenêtres**.
- 7 Sélectionnez une fenêtre dont les dimensions sont proches de nos souhaits, par exemple la Fenêtre à deux vantaux avec petits bois. Déplacez la fenêtre sur le mur 1<->2, définissez ses dimensions et placez-la à 0.5m du coin 2.



- 8 Double-cliquez sur la fenêtre et définissez en blanc les textures des tablettes car nous n'avons pas l'utilité des tablettes. Choisissez également la texture de la fenêtre selon vos souhaits.




Prise en main

► Dupliquer une fenêtre

Nous souhaitons placer la même fenêtre dans le coin 1. Plutôt que répéter toutes les opérations précédentes, il est plus simple de recopier la fenêtre déjà insérée.

- 1 Sélectionnez la fenêtre en mode Construction.



- 2 Cliquez sur le bouton **Copie multiple** . Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, indiquez que vous souhaitez une copie, vers la gauche et cochez la case **Intervalle** pour bien séparer la deuxième fenêtre. Vous pouvez contrôler en temps réel le placement de la fenêtre copiée. Cliquez ensuite sur OK.



- 3 Activez le mode Design. Déplacez la fenêtre fraîchement insérée et définissez 0.5m pour distance du côté gauche du mur puis validez.



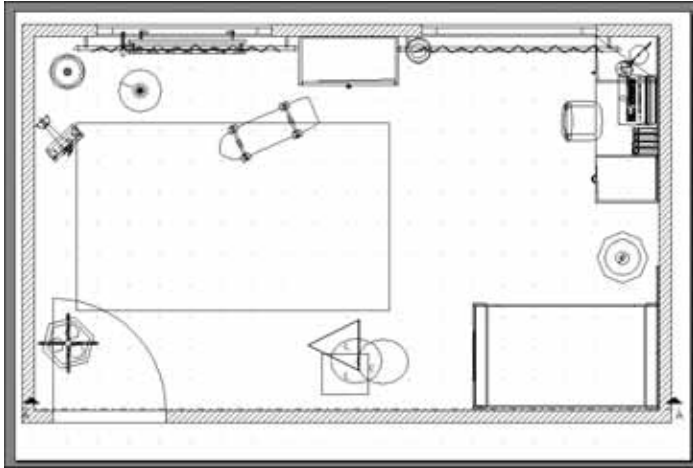
> REMARQUE

Fichier de travail

Le fichier, à ce stade, est enregistré sous le nom EXO03.ACP dans le dossier Projets/Prise en main du dossier d'installation du programme.

3. Aménager le mobilier et les textures

Passons maintenant à la partie la plus agréable de ce logiciel : l'aménagement, la décoration et l'habillage de la chambre. Ces opérations sont effectuées essentiellement en mode Design 3D, le mode Construction étant plutôt réservé à la construction du bâti.



▲ L'objectif de cette section (mode Construction)



▲ L'objectif de cette section (mode Design)

3.1. Manipuler le mode Design 3D

- 1 Activez la vue 3D en utilisant le bouton de commutation 2D/3D ou en appuyant sur la touche **(F12)**.
- 2 Vous êtes en mode Design 3D. La barre d'outils verticale a sensiblement changé. Elle fournit les outils appropriés pour travailler dans ce nouveau mode.
- 3 Utilisez les boutons fléchés pour faire pivoter l'affichage.
- 4 Lorsque vous vous sentez perdu, revenez à l'affichage global en cliquant sur le bouton de zoom **Montrer tout** .
- 5 De même, vous pouvez vous rapprocher ou reculer de la vue en utilisant l'outil Visite 3D . Cliquez dessus puis amenez le pointeur dans la zone. Selon son icône, vous pouvez avancer, reculer, aller vers la droite ou la gauche, etc.



Avancer



Reculer



Aller vers la gauche



Aller vers la droite



Tourner à gauche

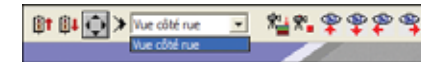


Tourner à droite

- 6 Vous pouvez de même tourner l'observation (la vue) dans différentes directions tout en évitant d'avancer ou de reculer.

► Enregistrer une vue

Si une vue vous plaît plus particulièrement, vous pouvez l'enregistrer pour la réafficher très rapidement par la suite.

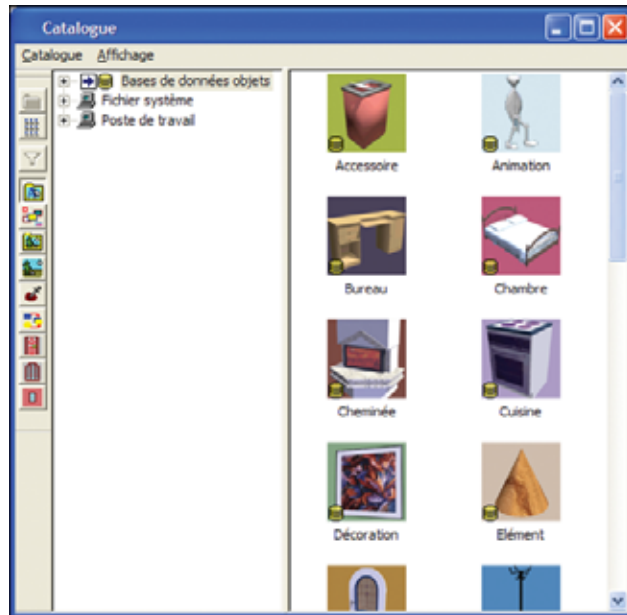


Pour cela, cliquez sur le bouton situé à côté des boutons d'affichage, puis dans la boîte de dialogue qui s'affiche, entrez le nom de la vue. Ultérieurement, à tout instant, ouvrez la vue dans la liste pour la réafficher immédiatement.

► Afficher le catalogue des objets et des textures

- 1 Ouvrez le catalogue des objets et des textures en cliquant sur le bouton ou en utilisant la commande **Affichage/Catalogue d'objets et textures**.

- 2 Décochez la commande **Affichage/Ancrer le catalogue dans la fenêtre**. Cela vous permet de modifier librement la taille de la fenêtre du catalogue et de la placer où bon vous semble.



▲ Le contenu de la fenêtre Catalogue peut différer selon la version que vous utilisez

Les objets et les textures du produit sont disponibles sous deux formes :


- classés dans des bases de données, ils sont accessibles par l'entrée **Base de données d'objets** pour les objets et **Base de données de textures** pour les textures. Ces bases de données sont très complètes et couvrent la majorité des thèmes. Utilisez la commande **Catalogue/Objets Mobilier** et **Catalogue/Textures** pour y accéder.
- classés dans des dossiers de votre disque dur, ils sont accessibles par l'entrée **Fichier système**. Les objets et les textures sont disponibles sous forme de fichiers dans les dossiers, dans le chemin \<programme>\Objets et \<programme>\Textures du disque dur. Ces fichiers sont essentiellement conservés par souci de compatibilité entre les produits de la gamme 3D Architecte. Ils sont pour la plupart disponibles également dans les bases de données.

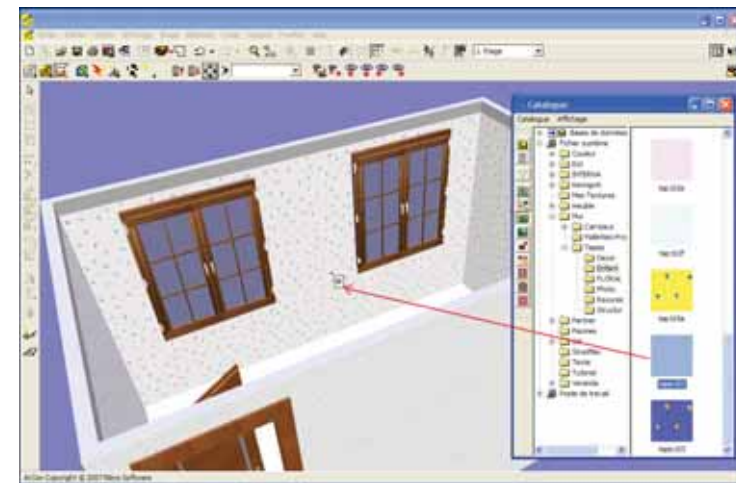
3.2. Texturer les murs et les sols

Commençons par placer des textures sur les murs et le sol.

- 1 Dans la fenêtre du catalogue, faites **Catalogue / Textures**.
- 2 Dans la fenêtre du catalogue, cliquez sur l'entrée **Fichier système** dans le volet gauche. Les textures sont fournies dans des bases de données de textures, mais aussi sous forme de fichiers classés dans des dossiers de votre disque dur. Nous choisissons ici ce second accès pour vous permettre de le découvrir.
- 3 Ouvrez par exemple le dossier **Mur**, ou tout autre dossier pour choisir la texture des murs. Les dossiers disponibles dépendent de la version du logiciel dont vous disposez.
- 4 Vous pouvez tout aussi bien choisir une texture dans une autre liste, par exemple dans le dossier **Extérieur**, puis **Mur**. Les dossiers disponibles dépendent de la version du logiciel dont vous disposez.

► Appliquer la même texture à tous les murs

- 1 Une fois la texture choisie, sélectionnez-la, puis en maintenant le bouton gauche de la souris appuyé, déplacez-la sur le mur. Lorsque la mention OK  apparaît, vous pouvez relâcher le bouton. Si la texture ne vous plaît pas, faites **Edition / Annuler** ou appuyez sur **[Ctrl]+[Z]**.






GUIDE

- 2 Faites pivoter la construction, vous constatez que la texture a été appliquée sur tous les murs de la chambre.

► Appliquer une texture différente à un mur

Dans l'opération précédente, le glisser-déposer d'une texture sur le mur a appliqué la texture à tous les murs de la pièce. Pour appliquer une texture différente à un mur, vous devez passer par le mode Construction 2D.

Nous voulons appliquer une texture différente sur tout le mur 1<->4, sur lequel la porte se rabat en s'ouvrant.

- 1 Appuyez sur la touche **F12** ou cliquez sur le bouton  pour basculer en mode Construction 2D.
- 2 Désactivez l'affichage des lignes d'aide en cliquant sur le bouton .
- 3 Double-cliquez sur le mur 1<->4 **en prenant bien soin de sélectionner la face intérieure du mur.**
- 4 Dans la boîte de dialogue des propriétés du mur, décochez la case **Identique au mur inférieur**, puis choisissez une nouvelle texture en cliquant sur la flèche en regard de la zone de texte **Texture**.
- 5 Commutez en mode 3D en cliquant sur **F12** ou sur le bouton  et affichez le mur en question.



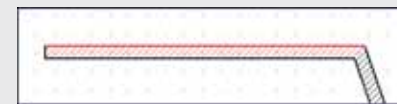
- 6 Si la texture paraît trop sombre, affectez-lui un matériau plus lumineux : sélectionnez **Catalogue / Matériaux** dans le Catalogue, choisissez **Matériaux couleurs / Blanc**, puis faites glisser le matériau **Blanc 001** sur le mur en question.

Prise en main

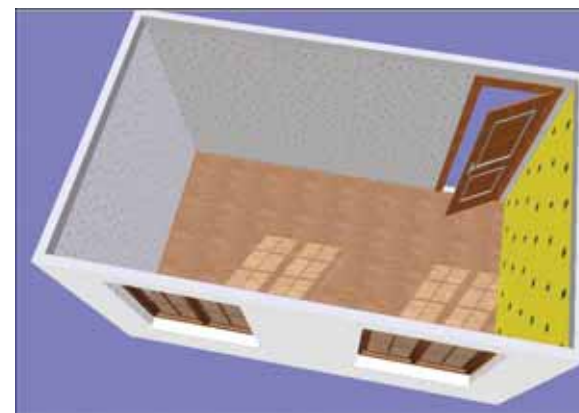
> REMARQUE

Appliquer une texture différente de chaque côté du même mur

Vous pouvez facilement appliquer une texture différente sur la paroi intérieure ou extérieure d'un mur. En mode Construction, lorsque vous sélectionnez un mur, vérifiez de quel côté s'affiche une bordure rouge épaisse. C'est ce côté qui sera traité si vous double-cliquez sur le mur.



- 7 Vous pouvez maintenant répéter ces opérations éventuellement pour les autres murs ainsi que pour les sols.




> REMARQUE

Fichier de travail

Le fichier, à ce stade, est enregistré sous le nom EXO04.ACP dans le dossier Projets/Prise en main du dossier d'installation du programme.

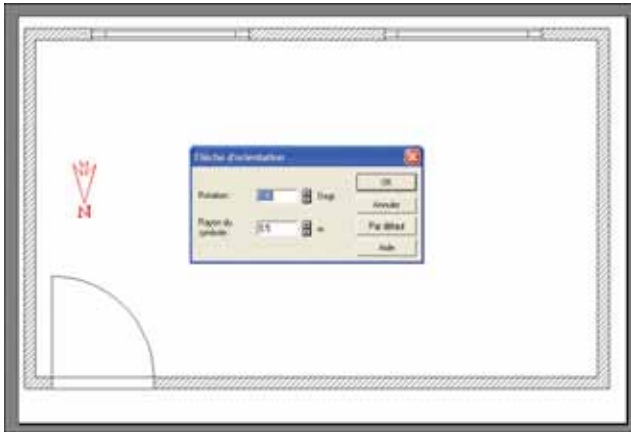
3.3. Régler l'exposition de la chambre

Avant de passer à l'ameublement de la chambre, il est important de régler l'exposition de la chambre car cela peut influencer directement sur son futur aménagement.

- 1 Appuyez sur la touche **F12** ou cliquez sur le bouton  pour basculer en mode Construction 2D.

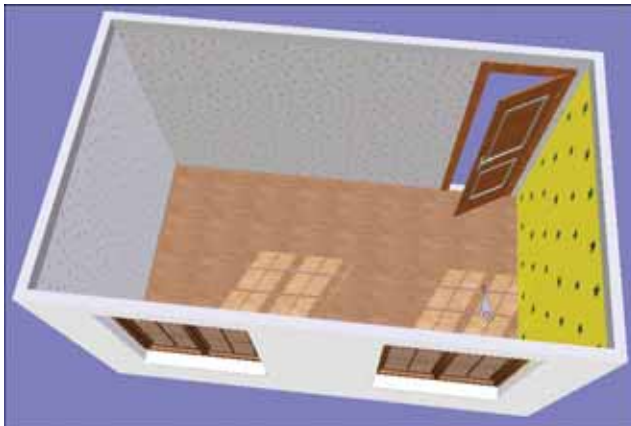
GUIDE

- 2 Si le Nord n'est pas affiché, activez-le en utilisant la commande **Affichage / Flèche d'orientation**.
- 3 Double-cliquez sur la flèche et modifiez sa direction en fonction de l'exposition de la chambre.



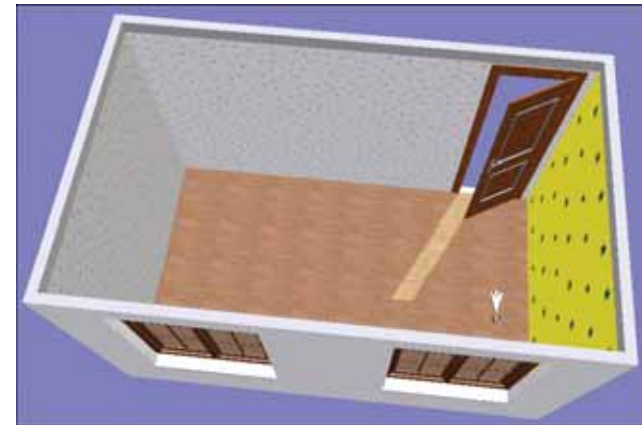
▲ La chambre est exposée plein sud

- 4 Activez le mode Design, lancez un raytracing en cliquant sur  puis un nouveau calcul de luminosité en cliquant sur .




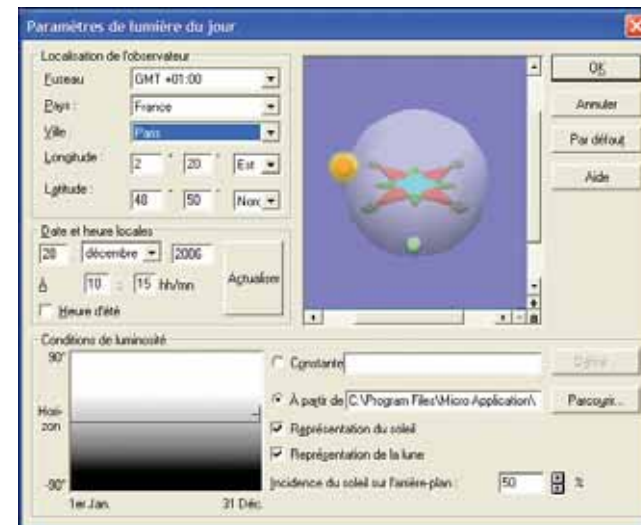
▲ Exposition plein sud

Prise en main



▲ Exposition plein nord

- 5 Si l'exposition ne correspond pas à la situation réelle, vérifiez que les coordonnées géographiques utilisées par le logiciel correspondent aux vôtres : cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bouton , puis sur le bouton **Entendu**, et choisissez votre lieu dans la boîte de dialogue qui apparaît.




3.4. Meubler la chambre

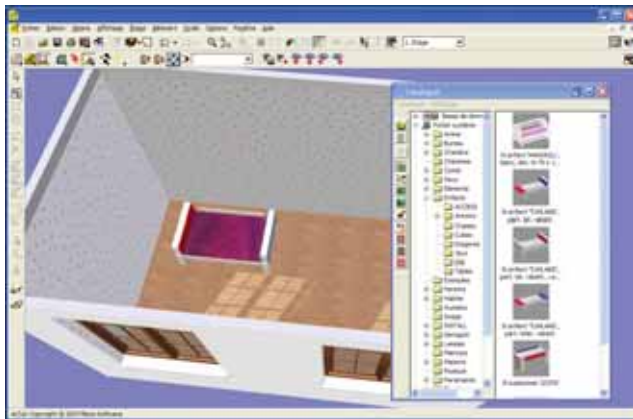
Le logiciel est fourni avec une importante bibliothèque d'objets. Ils sont destinés à vous permettre de placer virtuellement le décor et le mobilier dans les pièces. Le catalogue d'objets dépend de la version du logiciel que vous utilisez.

La procédure est identique à ce qui a été étudié plus haut avec certaines particularités pour le placement des objets.



► Ajouter un mobilier

Nous allons placer un lit dans la chambre.

- 1 Activez le catalogue des objets.
- 2 Choisissez un lit dans le catalogue et déposez-le dans la chambre.
- 3 Si le lit n'est pas dans le bon sens, utilisez les boutons de rotation  disponibles dans la barre verticale pour faire tourner l'objet.
- 4 Si le lit paraît trop sombre, affectez-lui un matériau plus lumineux : sélectionnez **Catalogue / Matériaux** dans le Catalogue, choisissez **Matériaux couleurs / Blanc**, puis faites glisser le matériau **Blanc 001** sur les différentes parties du lit.
- 5 Double-cliquez sur le lit et modifiez ses dimensions si nécessaire (cochez la case **Cadrer en distorsion** pour autoriser des modifications non homothétiques). De plus, ajustez la hauteur au sol à 0m.




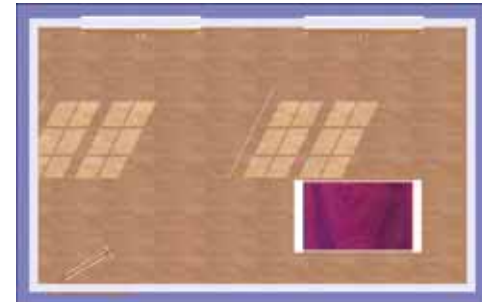
▲ La texture du lit a été également changée

- 4 Déplacez le lit dans un coin de la fenêtre. Pour cela, sélectionnez-le et amenez-le dans le coin. Double-cliquez à nouveau sur le lit et réglez sa hauteur au sol à 0m si celle-ci a changé à cause du déplacement.
- 5 Pour le faire pivoter, sélectionnez-le, puis cliquez dans la barre d'outils verticale sur l'outil de rotation de 90° autour de l'axe Z . Vous pouvez aussi utiliser l'outil **Rotation libre autour de l'axe Z**  pour faire pivoter librement l'objet.

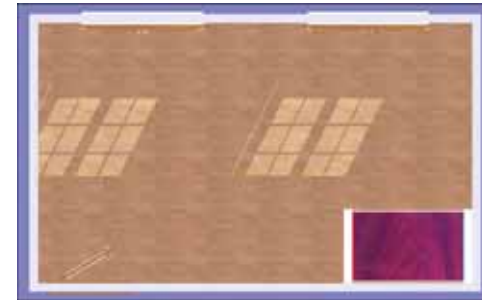
► Placer un objet avec précision

Pendant la mise en place du lit, vous avez certainement constaté qu'il est délicat de placer l'objet au bon endroit. La vue actuelle à laquelle vous êtes habitué s'appelle une **vue en perspective**. Il existe une vue, appelée **Plan coloré**, qui donne une présentation aérienne du plan.

- 1 Cliquez dans la seconde barre d'outils horizontale sur le bouton **Plan coloré** .



- 2 Sélectionnez le lit et placez-le avec précision dans le rebord du mur. Si le déplacement est saccadé, **désactivez la grille** en cliquant sur son bouton  dans la barre d'outils supérieure. Si vous rencontrez des difficultés pour placer l'objet correctement, double-cliquez sur l'objet et décochez les cases **Magnétisme pendant déplacement** et **Définir comme cible magnétique**.



- 3 Pour rétablir la vue en perspective, cliquez sur son bouton .

GUIDE

- 4 Continuez à meubler la chambre en fonction de vos objectifs. Commutez entre les vues Perspective et Plan coloré pour placer les objets correctement. Vérifiez régulièrement leur hauteur au sol et réglez-la à 0m si elle a changé. N'hésitez pas à placer également des lampes.




▲ La chambre aménagée



▲ La chambre aménagée

Prise en main

Bon à savoir : Pour placer un objet dans une pièce, utilisez **systématiquement** la vue Plan coloré. Une fois l'objet placé, double-cliquez dessus et réglez sa hauteur au sol. Ce n'est qu'ensuite que vous commutez en vue Perspective.

Si vous avez placé une lampe, vous pouvez régler son éclairage en double-cliquant dessus. Pour visualiser la chambre la nuit, cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils horizontale puis choisissez la nuit.



▲ La chambre, de nuit, avec les lampes allumées

► Visualiser la chambre sans les murs

Pour le moment, vous avez constaté que vous ne pouvez visualiser correctement la chambre que par-dessus, car les murs gênent la perception. Vous pouvez masquer temporairement un ou plusieurs murs, bref voir à travers. Lisez également la section suivante sur les coupes qui présente une méthode plus avancée de visualisation.

- 1 Activez le mode Construction en appuyant sur F12 si nécessaire.
- 2 Sélectionnez le mur 1<->4, celui sur lequel la porte se rabat en s'ouvrant. Lors de la sélection, vous constatez que l'une ou l'autre face du mur est sélectionnée.
- 3 Pour chaque face du mur, double-cliquez sur le mur, puis décochez la case **Invisible en vue perspective** tout au bas de la boîte de dialogue.

> REMARQUE

Fichier de travail

Le fichier, à ce stade, est enregistré sous le nom EXO05.ACP dans le dossier Projets/Prise en main du dossier d'installation du programme.

GUIDE

- 4 Activez le mode Design, le mur n'est plus visible.






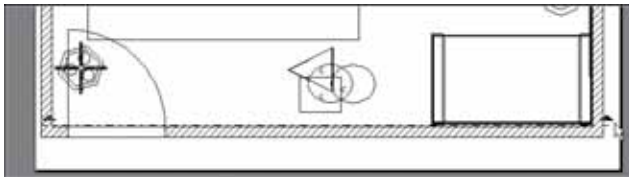
Un mur a été rendu invisible ▶

- 5 Cochez à nouveau la case **Invisible en vue perspective** pour revenir à l'état initial, et ceci pour chaque face du mur traité.

3.5. Ajouter une coupe

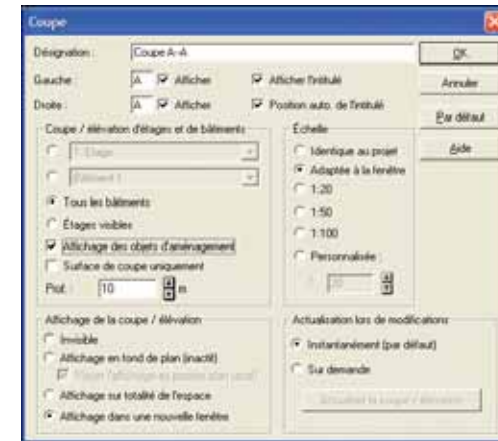
La méthode précédente qui consiste à rendre un mur invisible en mode 3D est assez pratique mais nous présentons ici une technique plus poussée et plus utile dans la suite de votre projet : les **coupes**.

- 1 Activez le mode Construction en cliquant sur le bouton .
- 2 Cliquez sur l'outil **Réaliser une coupe**  dans la barre d'outils verticale puis sur **Coupe horizontale**  dans la seconde barre d'outils verticale.
- 3 Dessinez un trait parallèle au mur 3<->4 vers l'intérieur de la pièce.

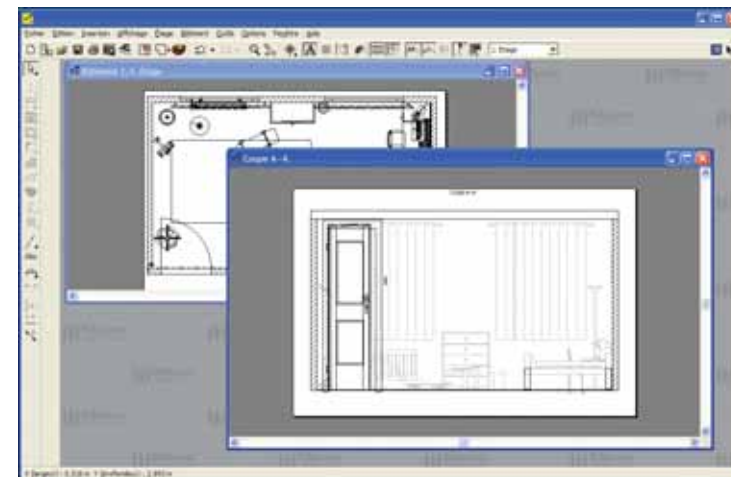



Prise en main

- 4 Lorsque vous cliquez sur la fin du trait, la boîte de dialogue **Coupe** apparaît. Cochez les options **Affichage des objets d'aménagement** et **Affichage dans une nouvelle fenêtre** puis cliquez sur OK.




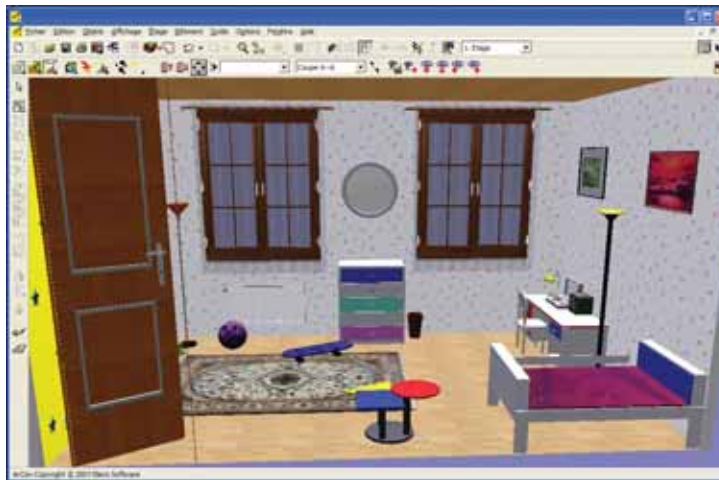
- 5 Le logiciel affiche dorénavant deux fenêtres, une pour le mode Construction habituel, une pour la coupe.



- 6 Activez le mode Design en appuyant sur **(F12)** puis affichez la vue en perspective . Le logiciel affiche la vue en perspective dans les deux fenêtres.

GUIDE

- 7 Sélectionnez l'une des fenêtres. Placez le curseur de la souris sur le bouton **Vue en perspective**  sans cliquer dessus. Dans la liste qui apparaît, cliquez sur le bouton **Coupe en perspective**. Vous pouvez naviguer dans cette fenêtre comme à l'accoutumée. Le fait que vous ayez ajouté une coupe permet au logiciel de vous fournir des boutons supplémentaires dans les différentes vues pour afficher la coupe réalisée.



- 8 Pour supprimer une coupe, il suffit de sélectionner sa symbolisation en mode Construction et d'appuyer sur **[Suppr]**.

> REMARQUE**Fichier de travail**

Le fichier, à ce stade, est enregistré sous le nom EXO06.ACP dans le dossier Projets/Prise en main du dossier d'installation du programme.