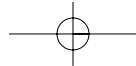
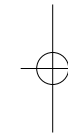
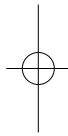
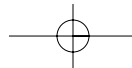




GUIDE

Prise en main



**Copyright**

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

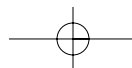
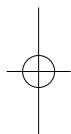
Édition 2007

Avertissement aux utilisateurs

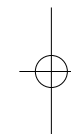
Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de MICRO APPLICATION est illicite (article L.122-4 du code de la propriété intellectuelle). Cette représentation ou reproduction illicite, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée 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 | 4 |
| 2. Tracer le plan des pièces | 5 |
| 2.1. Préparatifs | 6 |
| 2.2. Dessiner les murs de la cuisine | 7 |
| 2.3. Ajouter les portes | 13 |
| 2.4. Ajouter les fenêtres | 16 |
| 2.5. Texturer la construction | 18 |
| 3. Aménager la cuisine | 26 |
| 3.1. Accéder aux objets et aux textures | 27 |
| 3.2. Ajouter le mobilier | 28 |
| 3.3. Adapter les dimensions du mobilier | 29 |
| 3.4. Placer un objet avec précision | 30 |
| 3.5. Placer les meubles - les CINQ REGLES | 33 |
| 3.6. Agrémenter les meubles avec des textures et des matériaux | 33 |
| 3.7. Réaliser des coupes du plan | 34 |
| 3.8. Placer les meubles suspendus | 37 |
| 3.9. Décorer la cuisine | 37 |
| 3.10. Ajouter une bandeau mural et carreler le mur | 38 |
| 3.11. Coter les plans et imprimer les coupes | 41 |



1. Notre objectif

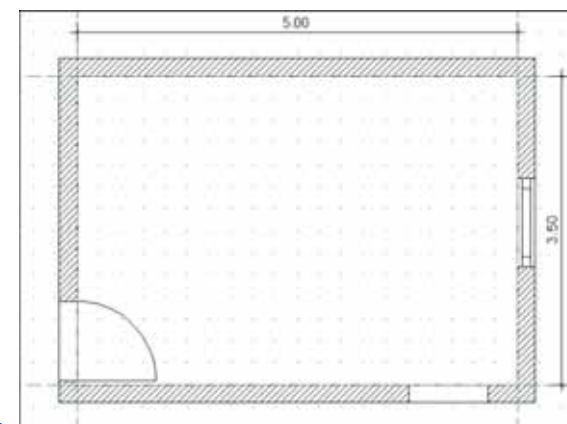
Bienvenue dans ce logiciel. Ce didacticiel vous aidera à faire vos premiers pas avec le logiciel et à mettre en oeuvre la modélisation d'une cuisine. Ce didacticiel traite dans un premier temps la construction des pièces, puis l'aménagement de la cuisine.



▲ L'objectif de cette Prise en main (Cuisine)

2. Tracer le plan des pièces

Votre cuisine ne ressemble jamais à une autre, ne serait-ce que parce que votre pièce est toujours unique. L'aménagement d'une cuisine se fait rarement dans une pièce parfaite, il faut tenir compte de **contraintes**, et elles sont nombreuses. En particulier, votre aménagement doit tenir compte des emplacements des portes et des fenêtres, de leurs sens d'ouverture, des systèmes de ventilation, etc. C'est pourquoi il est très important de procéder d'abord au dessin de la pièce de la manière la plus réaliste possible avant de l'aménager.




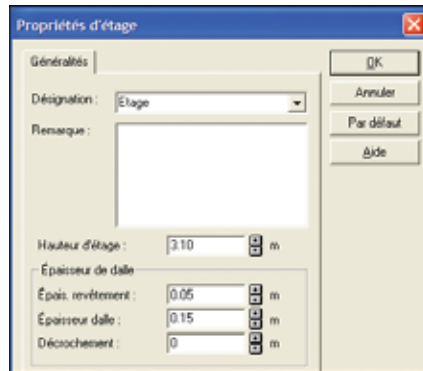
L'objectif de cette section (mode Construction) ▶




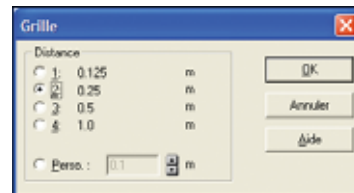
▲ L'objectif de cette section (mode Design)

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 1:50** et l'unité de mesure **m** (mètres) puis cliquez sur OK.
- 5 Créez un nouveau projet avec la commande **Fichier / Nouveau**.
- 6 Le programme affiche la boîte de dialogue des propriétés de l'étage. Choisissez la désignation **Etage** et définissez 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**.
- 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 cuisine

Pour vous aider à dessiner les murs avec souplesse et précision, nous allons dans un premier temps mettre en place des lignes d'aide (des repères). Par la suite, lorsque vous manipulerez le produit avec dextérité, ces repères ne vous seront plus nécessaires. Notre cuisine a les dimensions brutes de 5m sur 3,5m.

► 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.
- 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.



> 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.


> 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**.

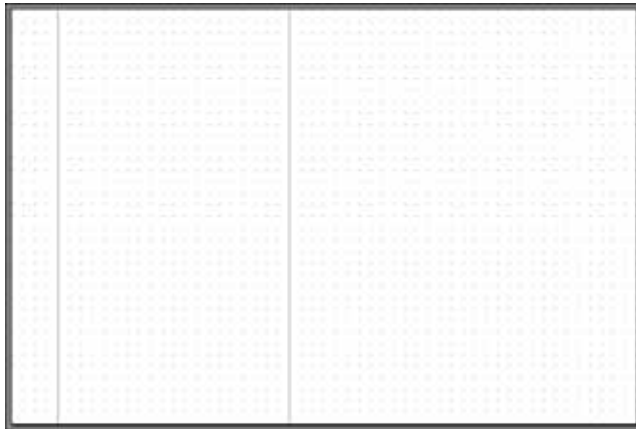
GUIDE

> REMARQUE

La touche magique 

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  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.
 - Cliquez sur l'outil **Ligne d'aide parallèle num** . Elle permet de dessiner une ligne d'aide parallèle à une autre et à 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.




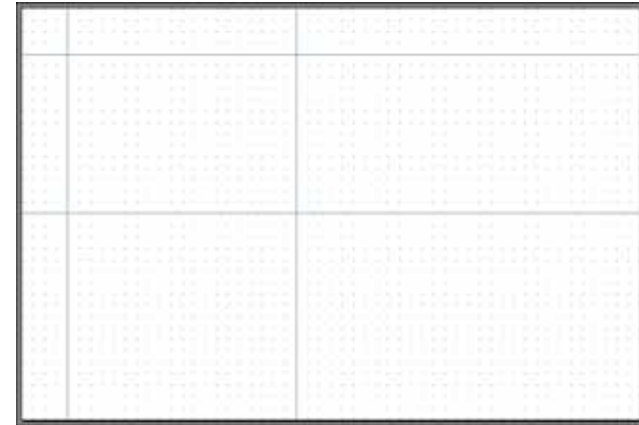
Plaçons maintenant les repères horizontaux.


- 4 Cliquez sur l'outil **Ligne d'aide horizontale**  puis placez une ligne d'aide vers la partie haute de l'écran.

8

Prise en main

- 5 Poursuivez ensuite une seconde ligne horizontale à 3.5m de la première. Utilisez, comme précédemment, l'outil **Ligne d'aide parallèle num**  qui permet de dessiner une ligne d'aide parallèle à une autre et à une distance donnée.



- 6 **Zoomez**  sur le quadrillage ainsi obtenu. Nous avons ajouté quelques numéros dans l'écran suivant qui nous serviront pour nous repérer dans la suite de la construction.




9

GUIDE

> REMARQUE

Zoom

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 CUISINE01.ACP dans le dossier Projets/Prise en main du dossier d'installation du programme.

► Dessiner les murs

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 20 cm d'épaisseur (briques creuses). Cliquez sur l'outil **Mur**  avec le bouton droit de la souris puis indiquez la valeur 0.20 pour l'épaisseur. Cliquez ensuite sur OK. Dorénavant, tant que nous n'aurons pas choisi une autre épaisseur, les murs seront dessinés avec 20 cm d'épaisseur.

> REMARQUE

Bouton droit sur un outil

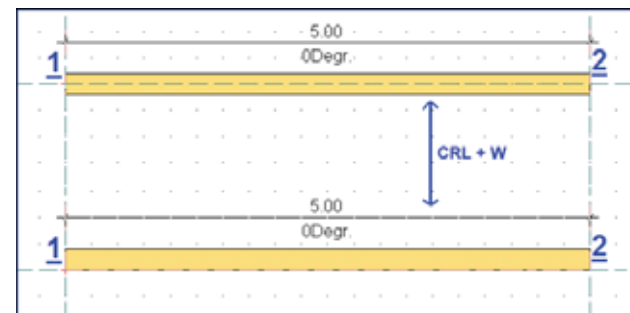
Un clic avec le bouton droit sur l'un des outils de la barre d'outils verticale ou de la barre d'outils horizontale permet de définir les valeurs par défaut de l'outil, ce qui vous permet de gagner du temps dans la conception. Le menu **Options** permet d'effectuer la même opération.

- 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.

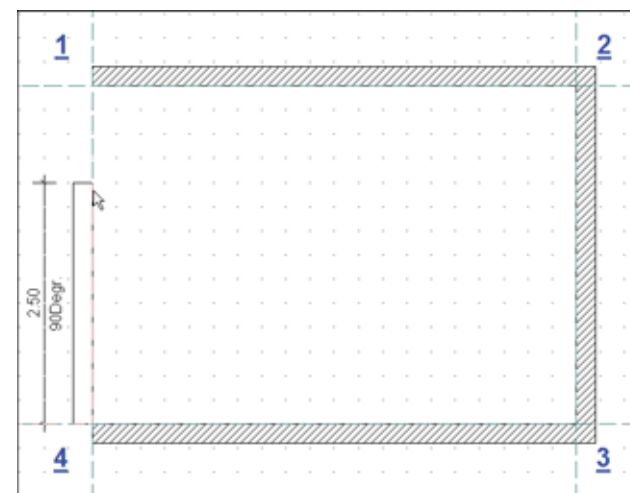
10

Prise en main

- 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.



- 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**. 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.

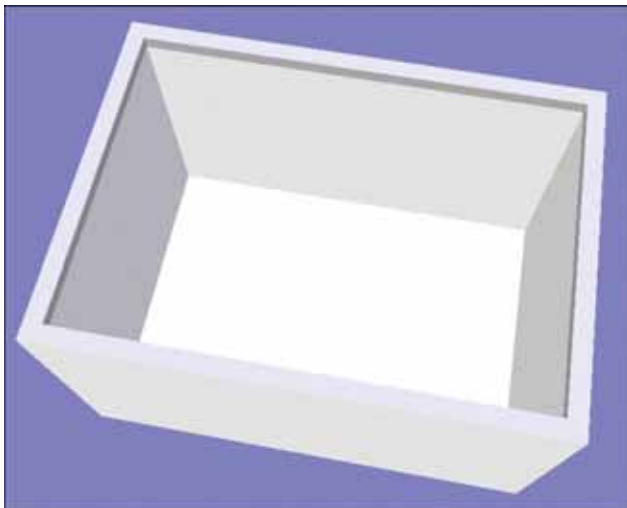
11

GUIDE

- 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 texte et appuyez sur la touche **[Suppr]** pour le supprimer.



- 9 Voyons à quoi ressemble notre pièce en 3D. Cliquez sur le bouton **Mode Design** puis cliquez à nouveau sur le même bouton pour revenir en mode Construction.



- ▲ Activez éventuellement la commande **Affichage/Paysage** pour améliorer la vue

12

Prise en main

> REMARQUE

Fichier de travail

Le fichier, à ce stade, est enregistré sous le nom CUISINE02.ACP dans le dossier Projets/Prise en main du dossier d'installation du programme.

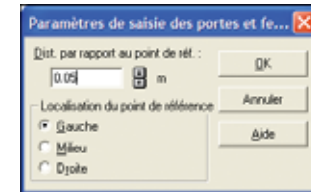
2.3. Ajouter les portes

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

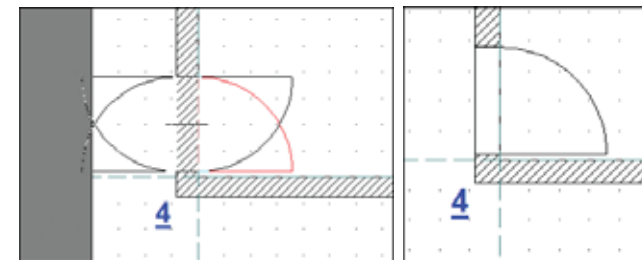
► Ajouter une porte en mode Construction

Première étape, plaçons la porte d'accès à la cuisine entre les points 1 et 4, idéalement à 5cm du point 4.

- 1 Cliquez sur l'outil **Portes** puis sélectionnez la première porte de maison en bois.
- 2 Comme nous souhaitons placer la porte à 5cm du point 4, sélectionnez l'outil **Porte distante d'un point** dans la seconde barre d'outils verticale.
- 3 Cliquez sur le coin du mur 4, puis lorsque le dessin de la porte apparaît, cliquez n'importe où dans le même mur.
- 4 Dans la boîte de dialogue qui apparaît, entrez la valeur 0.05 et cliquez sur OK.



- 5 Choisissez une ouverture vers l'intérieur. La couleur rouge indique le sens d'ouverture de la porte.



13

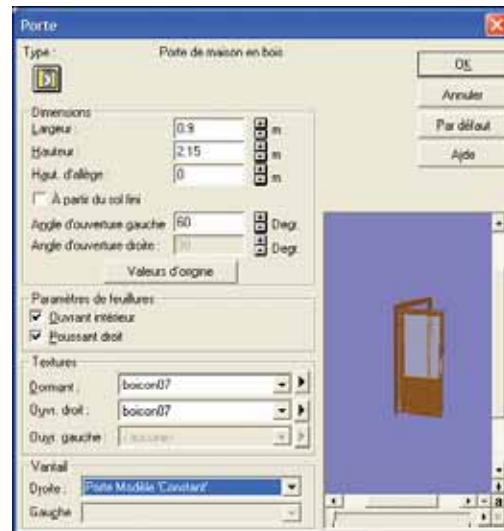
GUIDE

> 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.

- 6 Double-cliquez sur la porte. La boîte de dialogue fournit de très nombreux paramètres. Choisissez les textures qui vous plaisent pour le cadre et les battants. Commutez en mode 3D (en appuyant sur **F12**) pour disposer d'un aperçu de la construction. La touche **F12** vous permet de naviguer plus rapidement entre les modes Construction et Design.



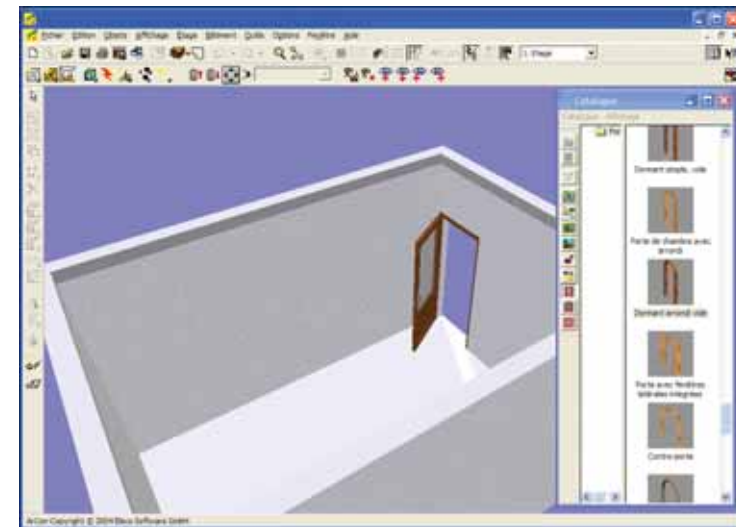
Prise en main

► Ajouter une porte en mode Design

Le mode Construction permet de placer les portes avec précision mais il ne donne pas un excellent aperçu de la porte tant qu'elle n'a pas été insérée dans le plan.

Le mode Design permet de contourner cela avec beaucoup de souplesse. Plaçons à titre d'exemple une porte dans le mur 3->4 qui donne accès par exemple à une autre pièce.

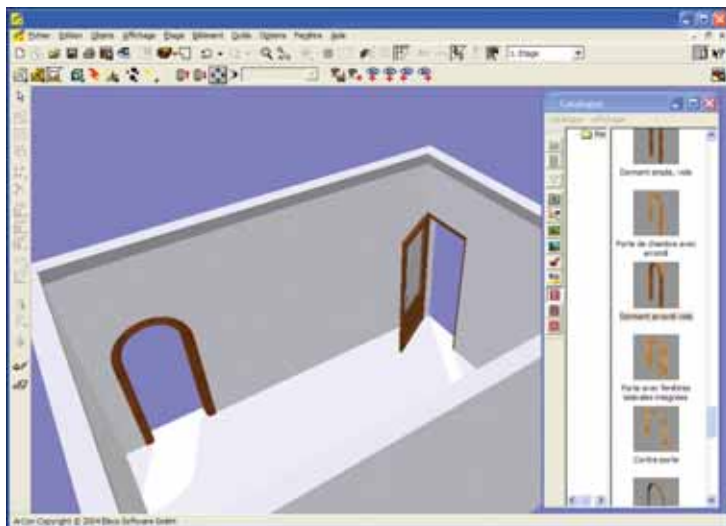
- 1 Activez le mode Design en appuyant sur **F12** ou en cliquant sur le bouton **Mode Design**.
- 2 Faites un zoom sur le mur 3->4 devant recevoir la porte.
- 3 Ouvrez le Catalogue des objets en cliquant sur la commande **Affichage/Catalogue d'objets et de textures** ou en cliquant sur le bouton **Objets** 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/Portes**.



GUIDE

- 7 Choisissez une porte et faites-la glisser sur le mur de la cuisine. Placez la porte en fonction de vos souhaits. Vous pouvez régler le sens de l'ouvrant et du poussant dans la boîte de dialogue des paramètres de la porte.

De même, vous pouvez régler la distance de la porte au mur lorsque vous faites glisser la porte depuis le catalogue vers le mur.



> REMARQUE

Fichier de travail

Le fichier, à ce stade, est enregistré sous le nom CUISINE03.ACP dans le dossier Projets/Prise en main du dossier d'installation du programme.

2.4. Ajouter les fenêtres





Les portes étant placées, passons maintenant à la pose des fenêtres.

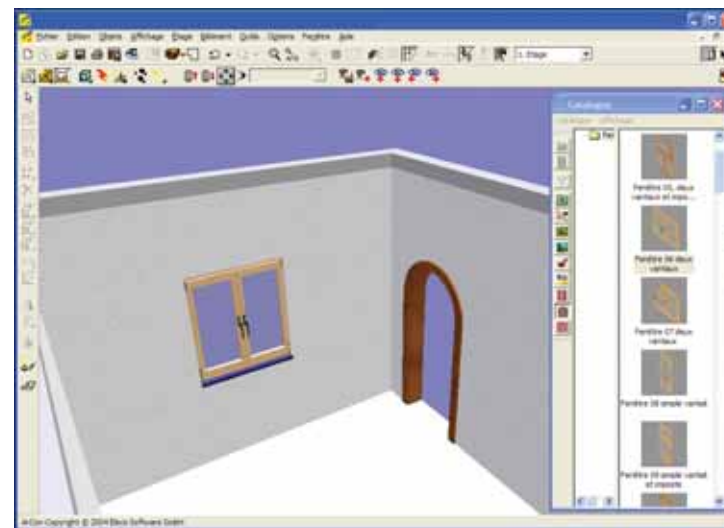
Les fenêtres se manipulent exactement de la même manière que les portes, à ceci près que vous disposez de fonctions spécifiques à la gestion des fenêtres, comme les jonctions entre fenêtres ou les flèches haute et basse.

Prise en main

Comme pour les portes, vous pouvez également placer les fenêtres en mode Design 3D. A titre d'exercice, plaçons une fenêtre sur le mur 2<->3.

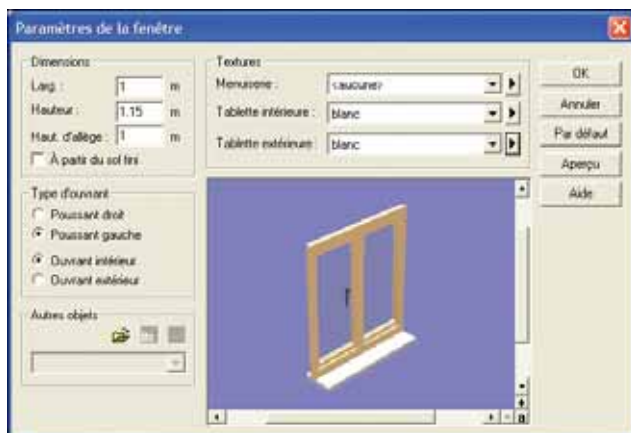
Cette fenêtre peut donner par exemple sur le jardin ou sur la rue.

- 1 Si ce n'est pas déjà le cas, activez le mode Design en appuyant sur **(F12)** ou en cliquant sur le bouton **Mode Design** .
- 2 Faites un zoom sur le mur 2<->3.
- 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, par exemple la Fenêtre 06 deux vantaux. Déplacez la fenêtre sur le mur 2<->3 puis cliquez sur OK dans la boîte de dialogue des dimensions.



GUIDE

- 8 Double-cliquez sur la fenêtre et définissez en blanc les textures des tablettes car nous n'avons pas l'utilité des tablettes.



> REMARQUE




Fichier de travail

Le fichier, à ce stade, est enregistré sous le nom CUISINE04.ACP dans le dossier Projets/Prise en main du dossier d'installation du programme.

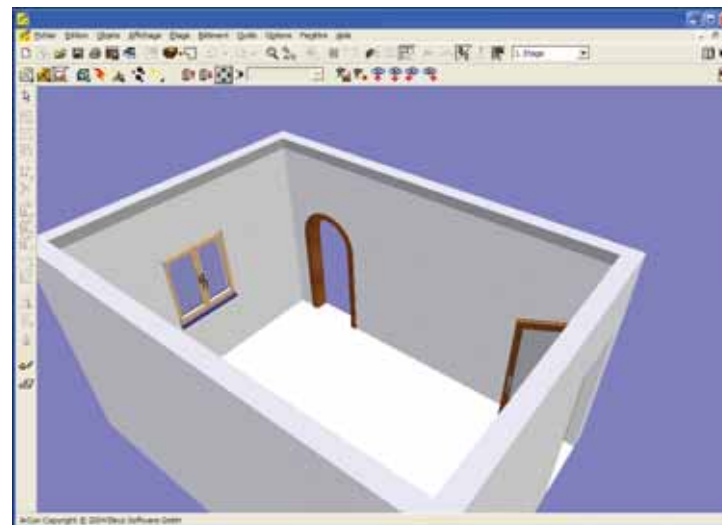
2.5. Texturer la construction

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

► 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** .

Prise en main



- 5 De même, vous pouvez vous approcher 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

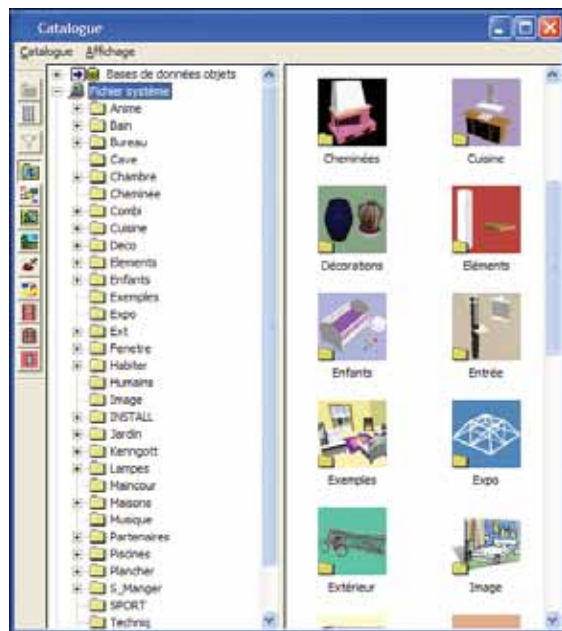
- 6 Vous pouvez de même tourner l'observation (la vue) dans différentes directions  tout en évitant d'avancer ou de reculer.

► 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**.

GUIDE

- 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 \3D Cuisine\Objets et \3D Cuisine\Textures du disque dur. Ces fichiers sont essentiellement conservés par souci de compatibilité entre les produits de la gamme Architecte Studio. Ils sont pour la plupart disponibles également dans les bases de données.

Prise en main

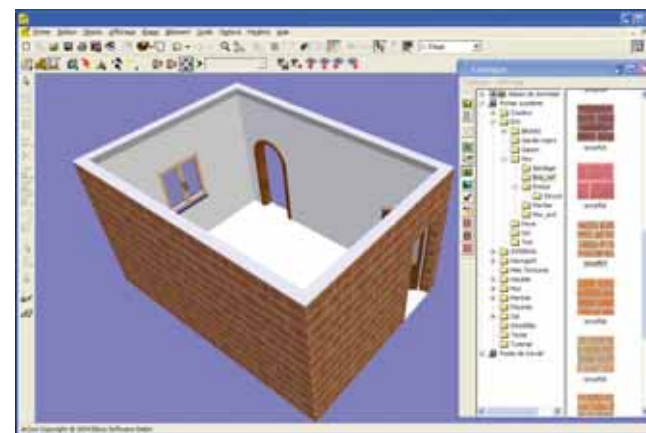
► Texturer les murs

Commençons par placer des textures sur les murs.

- Dans la fenêtre du catalogue, faites **Catalogue / Textures**.
- 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.
- 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.
- 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 extérieurs

- Une fois la texture choisie, sélectionnez-la, puis en maintenant le bouton gauche de la souris appuyé, déplacez-la sur le mur extérieur. Lorsque la mention **OK** apparaît, vous pouvez relâcher le bouton. Si la texture ne vous plaît pas, faites **Édition / Annuler** ou appuyez sur **(Ctrl)+Z**.
- Faites pivoter la construction, vous constatez que la texture a été appliquée sur tous les murs extérieurs.




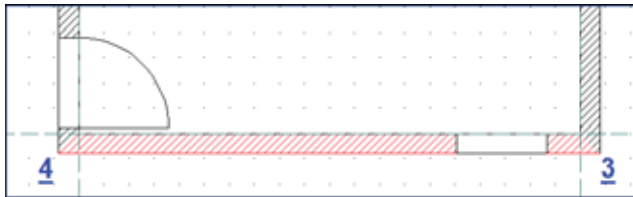
GUIDE

Appliquer une texture différente à chaque mur

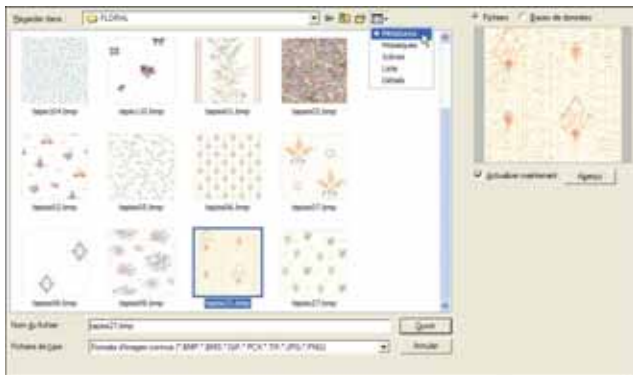
Votre cuisine ne constitue vraisemblablement pas une pièce isolée, mais elle s'inscrit dans le cadre de votre habitation. Elle dispose de murs donnant sur l'extérieur mais aussi sur d'autres pièces de l'habitation. Ces murs ne sont donc certainement pas de la même couleur ou texture.

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


- 1 Appuyez sur la touche **F12** ou cliquez sur le bouton  pour basculer en mode Construction 2D.
- 2 Nous voulons appliquer une texture différente sur les deux murs comportant des portes. Double-cliquez par exemple sur le mur 3<->4 (**prenez soin de bien double-cliquer sur la paroi extérieure du mur, la paroi sélectionnée est celle qui est indiquée en rouge**).



- 3 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**. N'hésitez pas à agrandir cette boîte de dialogue et affichez les fichiers en mode **Miniatures**.

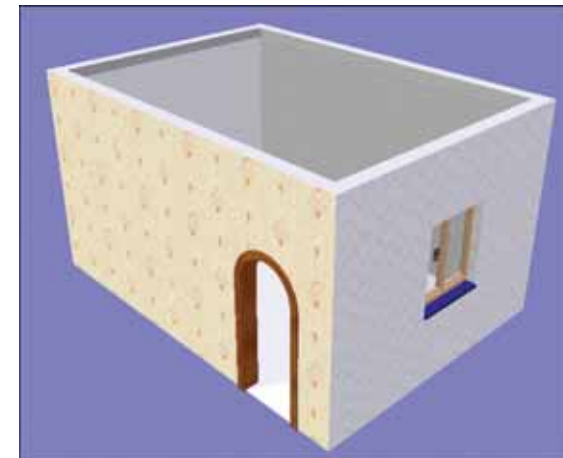


Prise en main

- 4 Commutez en mode 3D en appuyant sur **F12** ou en cliquant sur le bouton  et affichez la pièce en utilisant les flèches de rotation.



- 5 Vous pouvez maintenant répéter ces opérations pour l'autre façade. Pour cela, passez à nouveau en mode Construction en appuyant sur la touche **F12**, double-cliquez sur le mur et changez sa texture. Dans notre exemple, nous appliquons une texture différente sur les murs qui touchent les autres pièces.

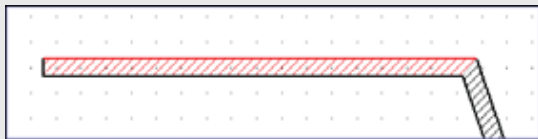


GUIDE

> REMARQUE

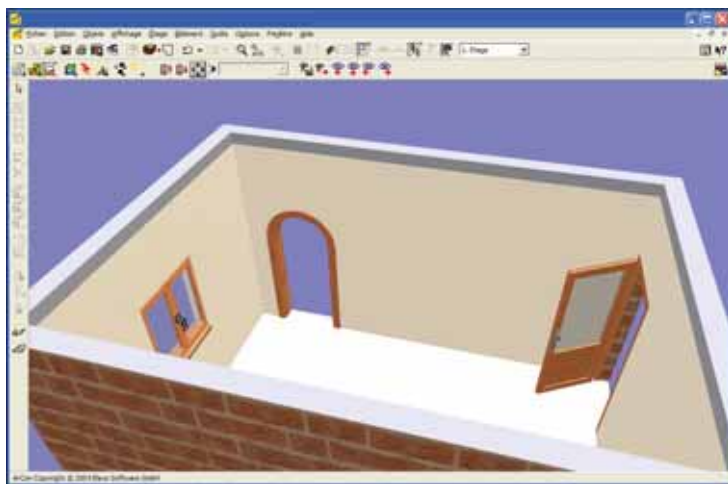
Appliquer une texture différente de chaque côté du même mur

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.

**Appliquer les textures aux murs intérieurs et aux menuiseries**

Vous pouvez appliquer des textures ou des couleurs aux murs intérieurs très rapidement.

- 1 Activez le mode Design 3D en appuyant sur **[F12]**. Affichez le catalogue des textures et des objets si ce n'est pas déjà le cas.
- 2 Choisissez la texture dans le catalogue puis déposez-la sur l'un des murs d'une pièce. Notez que la texture s'applique à tous les murs intérieurs de la pièce. Faites de même pour toutes les pièces, les portes et les fenêtres

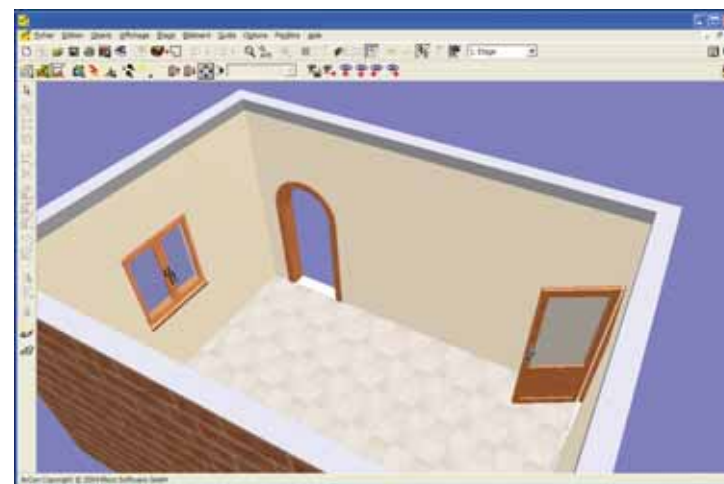


Prise en main

> **Texturer le sol**

Pour texturer le sol, répétez sensiblement les opérations utilisées précédemment.

- 1 Dans la fenêtre du catalogue, faites **Catalogue / Textures**.
- 2 Choisissez la texture à appliquer au sol en utilisant les dossiers proposés.
- 3 Une fois la texture choisie, sélectionnez-la, puis en maintenant le bouton gauche de la souris appuyé, déplacez-la sur le sol. 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]**.



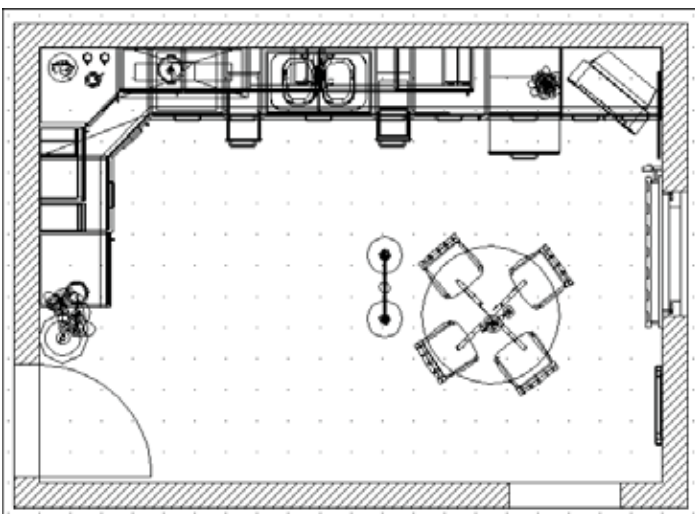
> REMARQUE

Fichier de travail

Le fichier, à ce stade, est enregistré sous le nom CUISINE05.ACP dans le dossier Projets/Prise en main du dossier d'installation du programme.

3. Aménager la cuisine

La leçon précédente nous a permis de dessiner les contours de la pièce en plaçant les murs, les portes et les fenêtres. Nous pouvons maintenant aménager le mobilier et l'électroménager dans la cuisine en utilisant les objets et les textures fournis dans le logiciel.





▲ L'objectif de cette section (mode Construction)

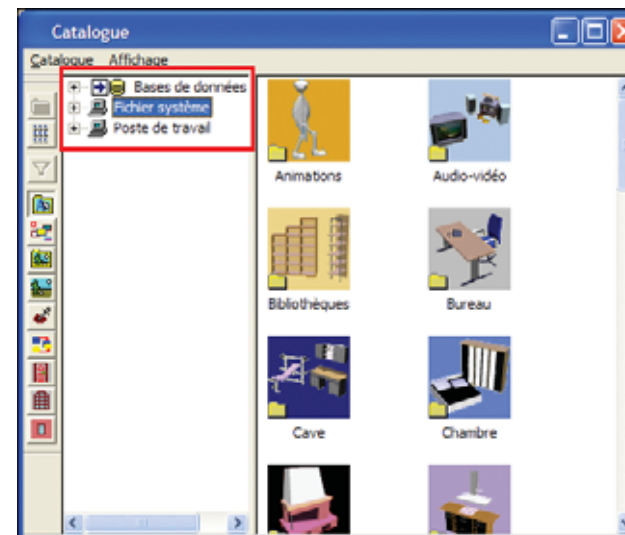


▲ L'objectif de cette section (mode Design)

3.1. Accéder aux objets et aux textures

L'accès aux objets et aux textures se fait systématiquement en mode Design. Pour afficher les objets et les textures disponibles :

- 1 Ouvrez votre projet.
- 2 Activez le mode Design en appuyant sur **[F12]** ou en cliquant sur le bouton  dans la barre d'outils horizontale.
- 3 Ouvrez le catalogue des objets et des textures en cliquant sur le bouton  ou en utilisant la commande **Affichage/Catalogue d'objets et textures**.
- 4 Dans la fenêtre du catalogue, faites **Catalogue / Textures** pour accéder aux textures ou **Catalogue / Objets Mobilier** pour accéder aux objets.



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

- 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.

GUIDE

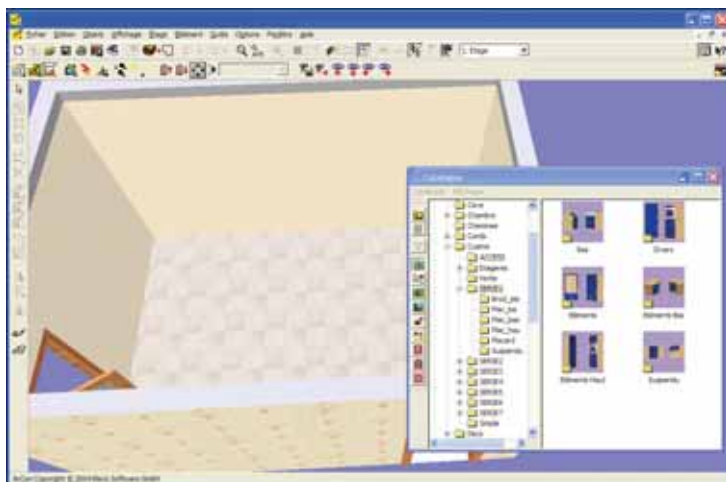
- classés dans des dossiers de votre disque dur, ils sont accessibles par l'entrée **Fichier système**. Les objets et les textures sont disponibles sous forme de fichiers dans les dossiers, dans le chemin \3D Cuisine\Objets et \3D Cuisine\Textures du disque dur. Ces fichiers sont essentiellement conservés par souci de compatibilité entre les produits de la gamme Architecte Studio. Ils sont pour la plupart disponibles également dans les bases de données.

Dans la suite de cette prise en main, nous utilisons les objets et les textures disponibles par l'entrée Fichier système pour vous permettre de la faire découvrir.

3.2. Ajouter le mobilier

Notre cuisine s'appuie sur les murs 1<->2 et 1<->4. Nous allons commencer par y placer les différents placards.

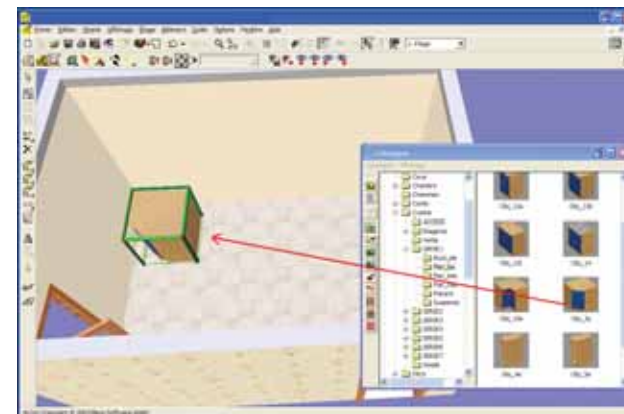
- Faites un zoom sur le mur 1<->2 et activez le catalogue des objets comme indiqué précédemment.
- Affichez le contenu du dossier **Cuisine** puis de la SERIE1.



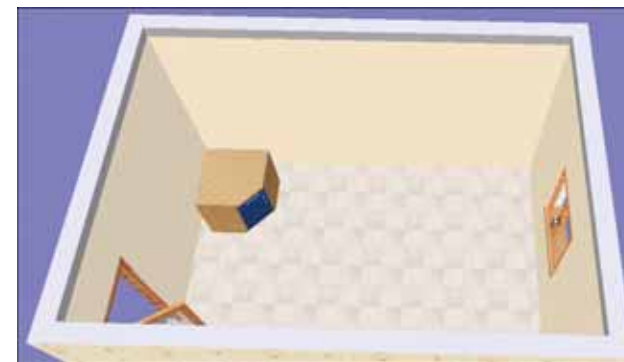
- Sélectionnez par exemple un placard d'angle bas dans le dossier Plac_bas ou Plac_ba et faites-le glisser au coin de l'angle formé par les murs 1<->2 et 1<->4 (maintenez le bouton gauche de la

Prise en main

souris appuyé pendant le déplacement puis relâchez le bouton lorsque l'objet est placé sur le plan).



- Le placard n'est pas dans la bonne orientation. 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.



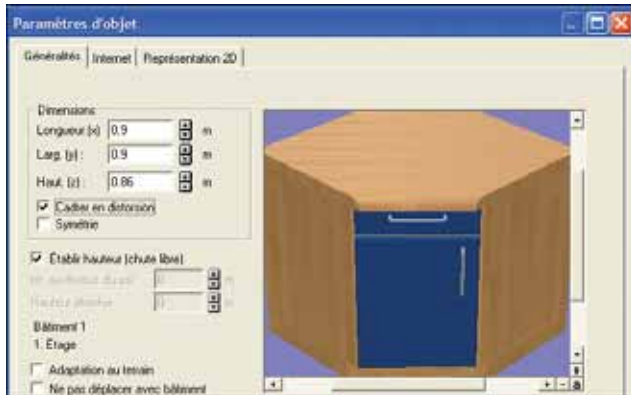
3.3. Adapter les dimensions du mobilier

Le placard ne correspond généralement pas à celui que vous souhaitez en terme de taille. Vous pouvez modifier très facilement ses dimensions.

- Double-cliquez sur le placard. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, vous notez les valeurs longueur 0.9m, largeur 0.9m, hauteur 0.91m.

GUIDE


- 2 Cochez la case **Cadrer en distorsion** pour autoriser des modifications non homothétiques. Si vous ne cochez pas cette case, toute modification d'une dimension sera répercutée sur les autres.
- 3 Modifiez la hauteur à 0.86m (c'est celle de notre exemple, plan de travail compris) puis décochez la case **Cadrer en distorsion**.




- 4 Vérifiez également que la hauteur au-dessus du sol est bien 0m, sinon modifiez-la. Normalement, si la case **Etablir hauteur (chute libre)** est cochée, le programme détermine automatiquement la hauteur au-dessus du sol d'un objet de la manière suivante : lorsque vous lâchez un objet depuis le Catalogue vers le plan, si aucun obstacle ne vient gêner la chute, la hauteur au-dessus du sol est de 0m ; si un obstacle vient gêner la chute, la hauteur au-dessus du sol sera celle de l'obstacle. Cela est par exemple utile lorsque vous placez un pot de fleurs sur une table : si vous lâchez le pot au-dessus de la table, la hauteur au-dessus du sol du pot sera la hauteur de la table.
- 5 Cliquez sur OK

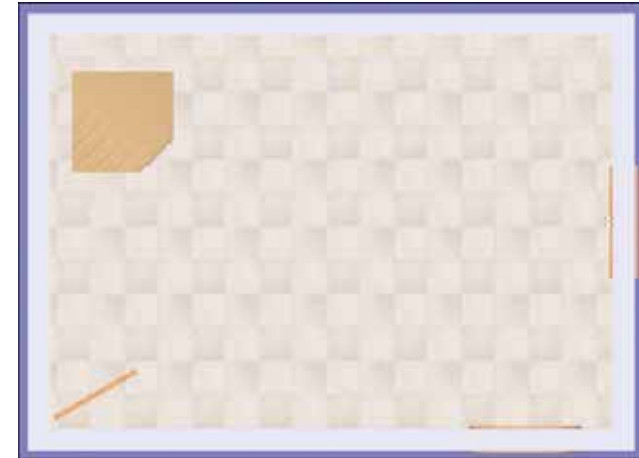
Pour l'exemple de notre cuisine, pensez à modifier la hauteur pour chaque objet ajouté dans le plan de travail.



3.4. Placer un objet avec précision

Pendant la mise en place du meuble d'angle, vous avez certainement constaté qu'il est délicat de placer l'objet au bon endroit. Lorsque vous tournez la vue avec le bouton , vous constatez que le meuble n'est pas aligné correctement. 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.

Prise en main

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








- 2 Sélectionnez le meuble et placez-le avec précision dans le coin de la pièce. Si le déplacement est saccadé, **désactivez la grille** en cliquant sur son bouton  dans la barre d'outils supérieure.
- 3 Pour rétablir la vue en perspective, cliquez sur son bouton .





3.5. Placer les meubles - les CINQ REGLES

Continuez maintenant à placer les autres meubles en fonction de vos objectifs. Utilisez les points importants étudiés dans les sections précédentes, à savoir :

- 1 Pour placer un objet dans une pièce, utilisez **systématiquement** la vue Plan coloré . Commutez régulièrement entre les vues Perspective  et Plan coloré  pour vérifier la position des objets.
- 2 Lorsque l'objet est placé sur le plan, donnez-lui la bonne orientation : utilisez dans la barre d'outils verticale l'outil de rotation de 90° autour de l'axe Z  ou l'outil Rotation libre autour de l'axe Z .

GUIDE

- 3 Lorsque l'objet est placé sur le plan, modifiez ses dimensions ainsi : cochez la case **Cadrer en distorsion**, modifiez les tailles, décochez la case **Cadrer en distorsion**.
- 4 Si le placement de l'objet est saccadé ou imprécis, si vous souhaitez une totale liberté dans le déplacement de l'objet :
 1. désactivez la grille 
 2. désactivez les lignes d'aide 
 3. double-cliquez sur l'objet et décochez la case **Magnétisme pendant déplacement**.
- 5 Vérifiez régulièrement la hauteur au sol des objets et réglez-la à 0m si elle a changé.

Notez que lorsque vous placez un meuble à côté d'un autre, le logiciel veillera à ce que la jonction entre les deux meubles se réalise le plus correctement possible en utilisant l'effet de magnétisme des objets.



▲ Les éléments bas de la cuisine sont en place



Prise en main

3.6. Agrémenter les meubles avec des textures et des matériaux

Pour la plupart du mobilier fourni avec le logiciel, vous pouvez modifier le rendu des meubles en leur appliquant des textures et des matériaux. Pour appliquer une texture :

- 1 Dans la fenêtre du catalogue, faites **Catalogue / Textures**.
- 2 Parcourez les différents dossiers puis faites glisser la texture sur la partie du meuble. Vous pouvez ainsi modifier la texture du plan de travail ainsi que celle des portes des placards.



▲ Les éléments bas de la cuisine avec de nouvelles textures

La notion de **matériau**, dans ce programme, ne correspond pas du tout à celle qui est utilisée dans les agences d'architecture et chez les professionnels du bâtiment. Il s'agit en réalité d'une notion propre au langage de l'infographie, qui se distingue par ailleurs de la notion de **texture**. Si une texture désigne en effet la nature d'un mur par placage d'une photographie représentant, par exemple, des briques ou des pierres apparentes, la notion de matériau, quant à elle, porte sur l'aspect de cette texture une fois mise en scène : brillance, transparence, réflexion, réfraction, luminescence, etc.

Par l'application de propriétés de matériaux, vous avez la possibilité de définir pour vos objets des effets spéciaux. Vous pouvez ainsi apporter des effets de brillance et de miroir. Pour appliquer un matériau :

- 1 Dans la fenêtre du catalogue, faites **Catalogue / Matériaux**.
- 2 Parcourez les différents dossiers puis faites glisser le matériau sur la partie du meuble. Si vous appliquez par exemple un matériau blanc, l'objet va être beaucoup plus lumineux. De même, en appliquant un matériau verre, vous pourrez voir à travers l'objet.

GUIDE

> REMARQUE

Fichier de travail



Le fichier, à ce stade, est enregistré sous le nom CUISINE06.ACP dans le dossier Projets/Prise en main du dossier d'installation du programme.

3.7. Réaliser des coupes du plan

Vous avez dû vous en rendre compte, il est souvent difficile de disposer d'un point de vue satisfaisant pour visualiser l'intégralité de la cuisine.

En effet, le mur 3<->4 gêne quelque la vue car l'essentiel de la cuisine se trouve sur le mur opposé.

Vous pouvez masquer l'affichage de ce mur 3<->4 en mode Design en utilisant l'option **Invisible en vue perspective** :




- 1 Activez le mode Construction en cliquant sur le bouton .
- 2 Sélectionnez un des côtés du mur 3<->4 puis double-cliquez dessus. Dans la boîte de dialogue qui s'est ouverte, cochez la case **Invisible en vue perspective** tout en bas. Cliquez ensuite OK.
- 3 Faites de même avec l'autre côté du mur 3<->4.
- 4 Activez le mode Design en appuyant sur **[F12]** puis affichez la vue en perspective .

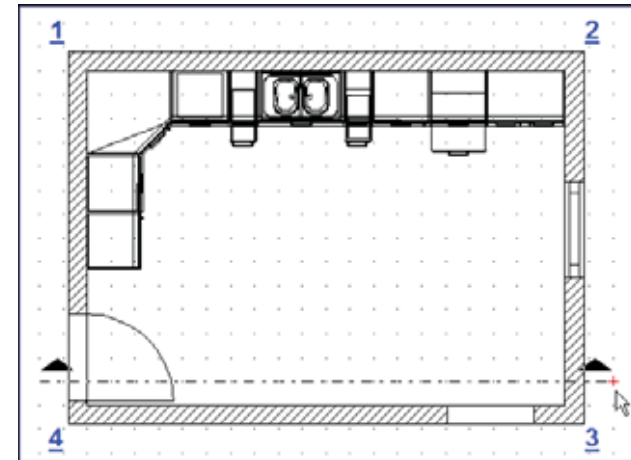


▲ Le mur opposé a été rendu invisible en mode Perspective

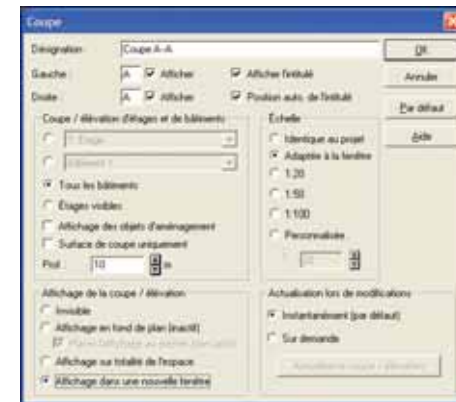
Prise en main

Cette méthode est assez pratique mais nous présentons ici une technique plus poussée et plus utile dans la suite de votre projet : les **coupes**. Pour cela, annulez les modifications entreprises précédemment, il vous suffit de cliquer en mode construction sur chaque côté du mur 3<->4 et de cliquer sur OK.

- 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.

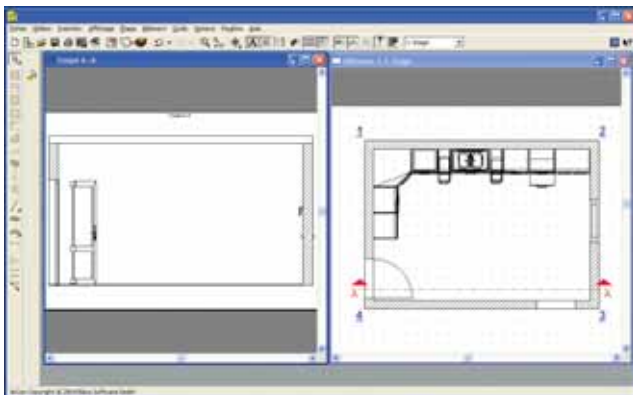


- 4 Lorsque vous cliquez sur la fin du trait, la boîte de dialogue **Coupe** apparaît. Cochez l'option **Affichage dans une nouvelle fenêtre** puis cliquez sur OK.

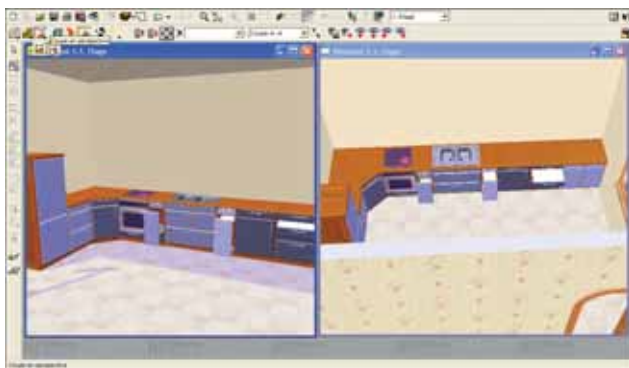


GUIDE

- 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.
- 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).

Prise en main

3.8. Placer les meubles suspendus

De la même manière que vous avez placé les meubles bas, vous pouvez maintenant constituer la rangée des meubles suspendus. Utilisez également les cinq règles étudiées précédemment, à part une légère différence que nous précisons ici.

Lorsque vous placez un meuble au-dessus d'un autre en utilisant des textures identiques, vous rencontrerez des difficultés de sélection car vous ne saurez plus localiser l'emplacement de chaque meuble. Dans ce cas



de figure, utilisez le mode Plan au lieu du mode Plan coloré pour effectuer la mise en place des objets. De plus, lorsque vous placez un objet suspendu, pensez à modifier sa hauteur au-dessus du sol en utilisant l'option correspondante dans la boîte de dialogue ouverte en double-cliquant sur l'objet.

3.9. Décorer la cuisine

Continuez le projet en apportant les éléments de décoration et d'aménagement : lumières, tableaux, objets divers, tables, chaises, chauffage, ventilation, robinetterie etc. Utilisez les différents dossiers d'objets et de textures pour aménager l'espace. Prenez en compte l'ouverture des portes et des fenêtres.



GUIDE

> REMARQUE

Fichier de travail

Le fichier, à ce stade, est enregistré sous le nom CUISINE07.ACP dans le dossier Projets/Prise en main du dossier d'installation du programme.

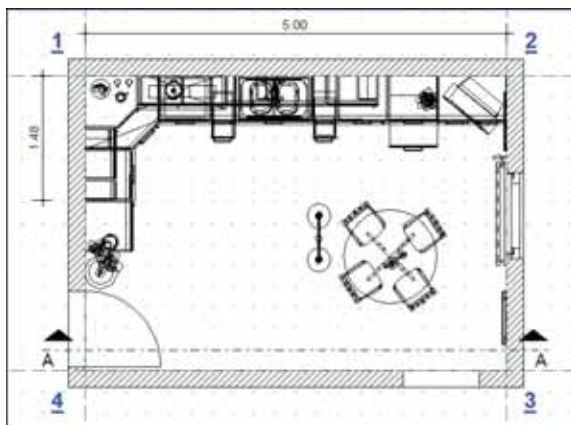
3.10. Ajouter une bandeau mural et carreler le mur

Dans l'espace situé entre la rangée des meubles hauts et celle des meubles suspendus, nous allons ajouter une barre de protection murale (l'équivalent d'une plinthe mais apposée autour du plan de travail) et un panneau de protection pour ne pas salir cette partie du mur.

Il existe plusieurs méthodes pour effectuer cette opération. Citons à titre d'exemple l'utilisation du **calepinage** dont les accès sont disponibles dans le menu **Outils**. Pour notre part, nous utilisons une méthode beaucoup plus rapide (mais moins puissante) qui consiste en l'utilisation de **plaques** sur lesquelles des textures seront appliquées.

► Poser la barre de protection murale

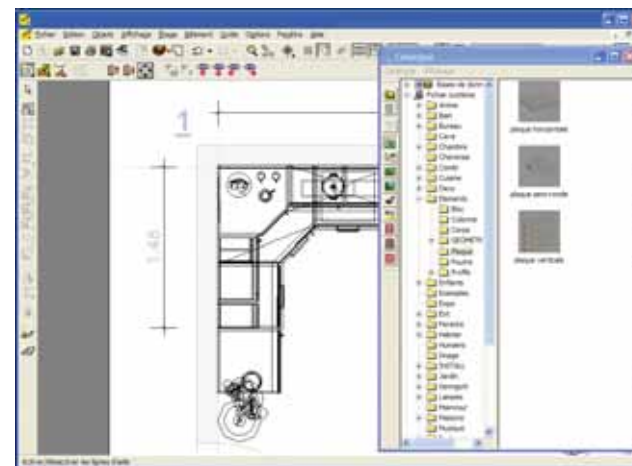
Dans notre projet, la hauteur des meubles bas est de 0.86m, celle au-dessus du sol des éléments suspendus est de 1.65m. Nous en déduisons que l'espace à combler a une hauteur de 0.79m que nous arrondissons à 0.80m. La longueur du mur à couvrir est de 1.48 sur le mur 1<->4 et de 5m sur le mur 1<->2.



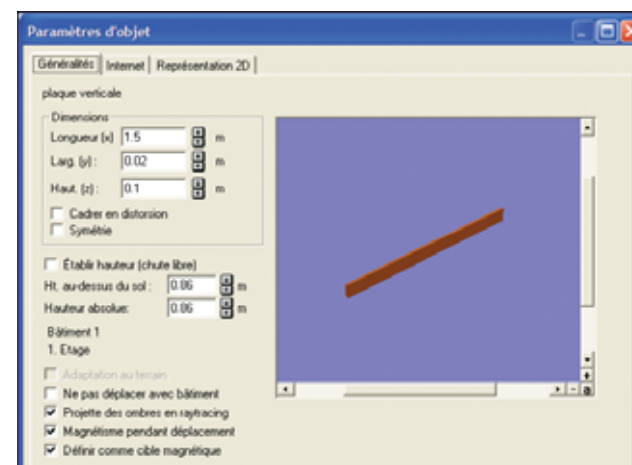
- 1 Activez le mode Design par **(F12)** et affichez le mode Vue Plan **(3)**
- 2 Ouvrez le catalogue en cliquant sur le bouton **(1)**.

Prise en main

- 3 Dans le catalogue, affichez les objets et sélectionnez l'objet **Plaque verticale** dans le dossier **Fichier système / Eléments / Plaque**.



- 4 Nous allons placer la plaque sur le mur 1<->4. Faites glisser cet objet sur le plan, faites-le tourner de 90° puis changez ses dimensions en utilisant Longueur 1.48m, Largeur 0.02m, Hauteur 0.1m, et hauteur au-dessus du sol 0.86m. Une hauteur de 10cm est suffisante pour la barre.



GUIDE

- 5 Placez la barre le long du mur 1<->4. Désactivez la grille si nécessaire. Appliquez enfin une texture à cette plaque.



- 6 Effectuez la même opération pour le mur 1<->2 en utilisant cette fois-ci les dimensions Longueur 5m, Largeur 0.02m, Hauteur 0.1m, et hauteur au-dessus du sol 0.86m.



► Poser le panneau de protection murale

La pose du panneau de protection se réalise de la même manière. Seule la hauteur du panneau change car il faut combler l'espace entre les deux rangées de meubles.



Prise en main

> REMARQUE

Fichier de travail

Le fichier, à ce stade, est enregistré sous le nom CUISINE08.ACP dans le dossier Projets/Prise en main du dossier d'installation du programme.




3.11. Coter les plans et imprimer les coupes

Si vous êtes satisfait de votre réalisation, vous serez probablement tenté de transmettre les plans à votre architecte ou votre cuisiniste pour qu'il puisse s'en inspirer et prendre en compte vos aspirations. Bien entendu, il faut s'attendre à ce que le cuisiniste apporte des modifications pour respecter les normes de sécurité et les conditions d'installation (ventilation, bornes électriques, normes de copropriété, etc). Néanmoins, il sera enchanté de prendre en compte votre point de vue et les plans imprimés lui seront d'une grande aide dans ce domaine.

Grâce au logiciel, vous pouvez très facilement réaliser et coter une coupe. Nous continuons le projet précédent où nous avons simplement supprimé des objets tels que les chaises, la table, etc qui ne rentrent pas en compte d'un plan coté.

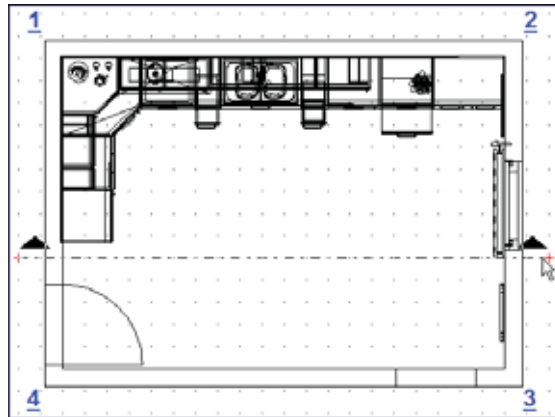


► Créer une coupe au 1:20

- 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.

GUIDE

- 3 Dessinez un trait parallèle au mur 3->4 vers l'intérieur de la pièce.



- 4 Lorsque vous cliquez sur la fin du trait, la boîte de dialogue **Coupe** apparaît. Donnez comme nom «Plan coté Face», cochez les options **Affichage des objets d'aménagement** et **Affichage dans une nouvelle fenêtre**, indiquez une profondeur de coupe de 5m et une échelle de 1:20 (c'est généralement cette échelle que les cuisinistes utilisent), puis cliquez sur OK.



Prise en main



- 5 Le plan affiché n'est pas centré sur la page. Sélectionnez la page en cliquant par exemple en bas à droite, et déplacez la feuille lorsque le curseur de la souris se transforme en double-flèche.

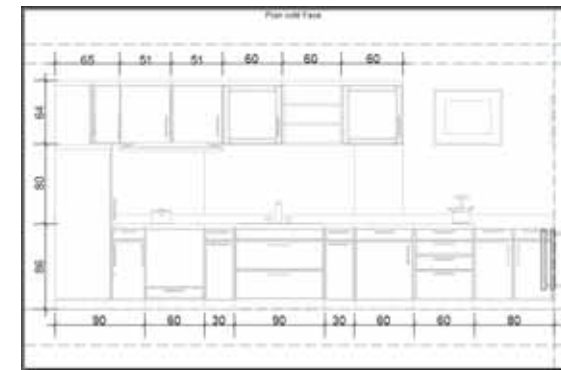


- ▲ Pour faciliter la compréhension, les murs ont été supprimés avant de réaliser la coupe

► Coter le plan

Vous pouvez maintenant coter la coupe pour apporter le plus de précision possible sur les dimensions.

- 1 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bouton **Cotation**  dans la barre d'outils verticale. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, cochez l'option **Valeurs exprimées en cm**, cliquez sur **Par défaut** puis sur OK.
- 2 Cliquez à nouveau sur ce même bouton puis cliquez sur le bouton **Cotation chaînée suivant n points**  dans la seconde barre d'outils verticale.
- 3 Cliquez sur les différents points d'une même ligne pour coter une longueur globale, puis cliquez sur le bouton droit et placez les cotations à l'endroit souhaité. Utilisez les lignes d'aide si nécessaire.



GUIDE

- 4 Ajoutez de la même manière une coupe le long du mur 2<->3 et cotez le plan obtenu.



> REMARQUE

Fichier de travail

Le fichier, à ce stade, est enregistré sous le nom CUISINE09.ACP dans le dossier Projets/Prise en main du dossier d'installation du programme.