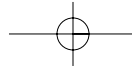
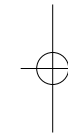
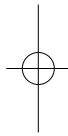
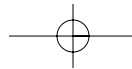




GUIDE

Prise en main



**Copyright**

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

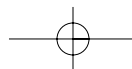
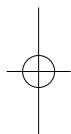
Édition 2007

Avertissement aux utilisateurs

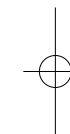
Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de MICRO APPLICATION est illicite (article L.122-4 du code de la propriété intellectuelle). Cette représentation ou reproduction illicite, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée 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 des pièces	6
2.1. Préparatifs	6
2.2. Dessiner les murs extérieurs	8
2.3. Dessiner les cloisons intérieures	14
2.4. Ajouter les portes	18
2.5. Ajouter les fenêtres	22
2.6. Créer une ouverture murale	25
3. Aménager le mobilier et les textures	28
3.1. Manipuler le mode Design 3D	28
3.2. Texturer les murs et les sols	31
3.3. Meubler les pièces	33



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.

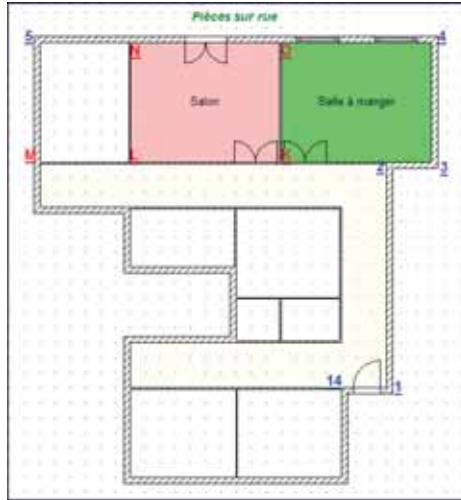
Nous allons dessiner successivement les murs délimitant l'appartement ou la maison, puis les cloisons et les ouvertures créant les pièces à vivre, et nous terminerons par l'aménagement et la décoration de l'intérieur.



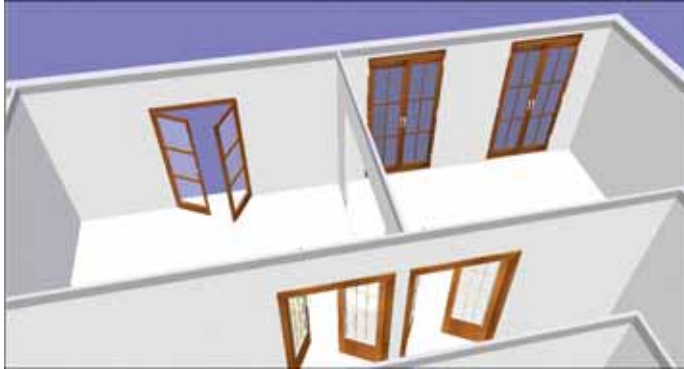
▲ L'objectif de cette Prise en main

2. Tracer le plan des pièces

Dans cette section, nous allons jeter les bases d'un nouveau projet et définir quelques réglages pour faciliter la mise au point du plan.




L'objectif de cette section (mode Construction) ▶



▲ L'objectif de cette section (mode Design)

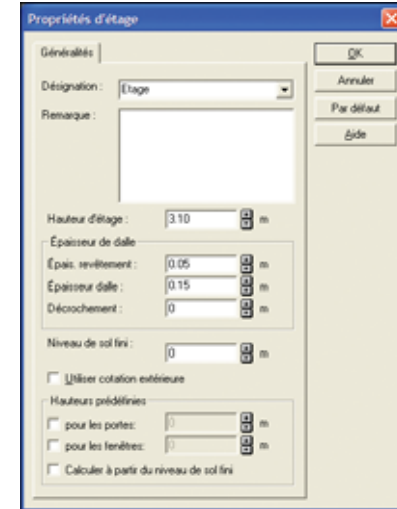
2.1. Préparatifs

- 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.

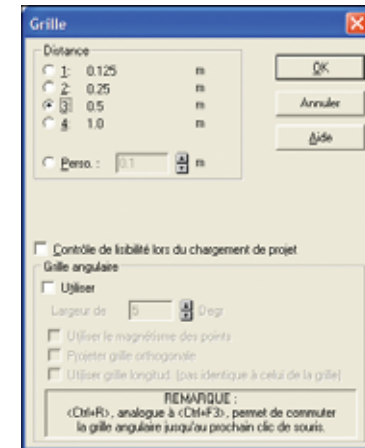
6


- 3 Une fois l'application chargée, cliquez sur la commande **Fichier / Options du projet**.
- 4 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, conservez les options **A4 paysage**, **Echelle 1:100** 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. Celle-ci est fondamentale car elle définit la hauteur de l'étage et d'autres paramètres. 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 0.5m. Cela sera suffisant pour notre exercice. Cliquez ensuite sur OK.

7

2.2. Dessiner les murs extérieurs

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.

► 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

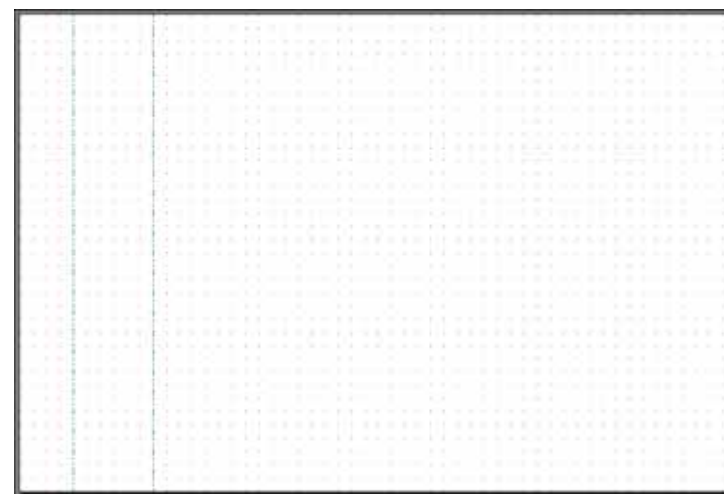
Pour supprimer une ligne d'aide, sélectionnez-la en cliquant dessus (elle doit s'afficher en rouge) puis appuyez sur la touche **Suppr**.

> 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 3m 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 une distance donnée.
 - Cliquez sur la première ligne d'aide puis cliquez n'importe où sur la page.
 - Entrez la valeur 3 puis validez. La deuxième ligne est ainsi tracée.



- 4 Dessinez de la même manière quatre lignes d'aide verticales respectivement à 6.5m, 10m, 11.5m et 13m de la première.

Plaçons maintenant les repères horizontaux.

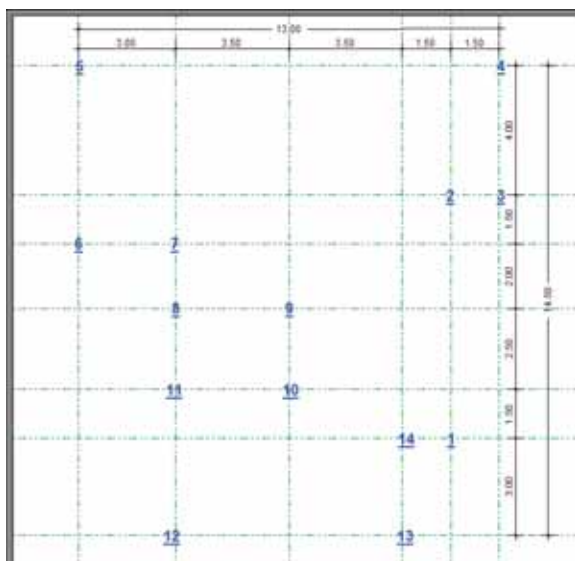
- 5 Cliquez sur l'outil **Ligne d'aide horizontale**  puis placez une ligne d'aide vers la partie haute de l'écran.

GUIDE

- 6 Poursuivez ensuite en plaçant six lignes horizontales respectivement à 4m, 5.5m, 7.5m, 10m, 11.5m et 14.5m de la première.



- 7 **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.



10

Prise en main

> 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 EXO01.ACP dans le dossier Projets/Prise en main du dossier d'installation du programme.

► Dessiner les murs extérieurs

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

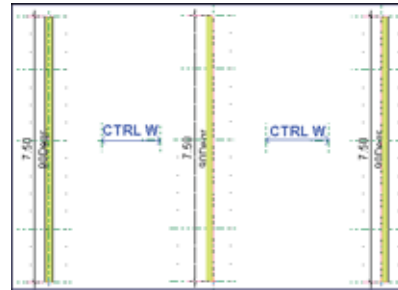
Un clic avec le bouton droit sur l'un des outils de la barre d'outils verticale ou de la barre d'outils horizontale permet de définir les valeurs par défaut de l'outil, ce qui vous permet de gagner du temps dans la conception. Le menu **Options** permet d'effectuer la même opération.

- 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.

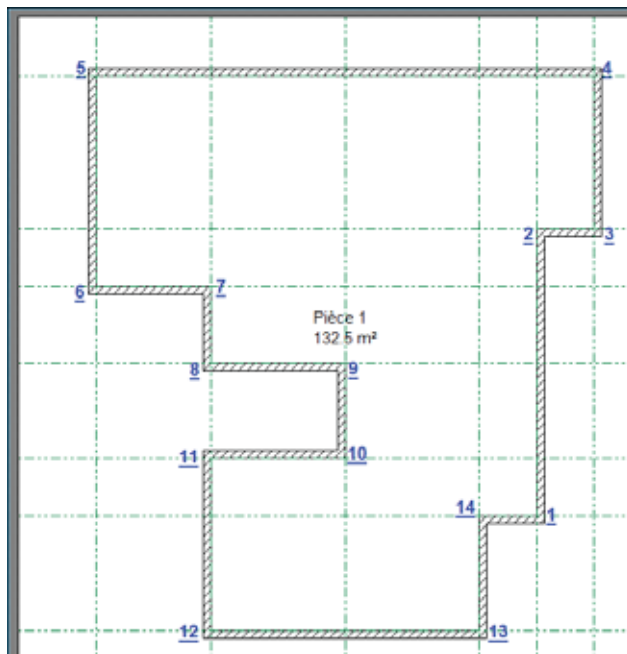
11

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.





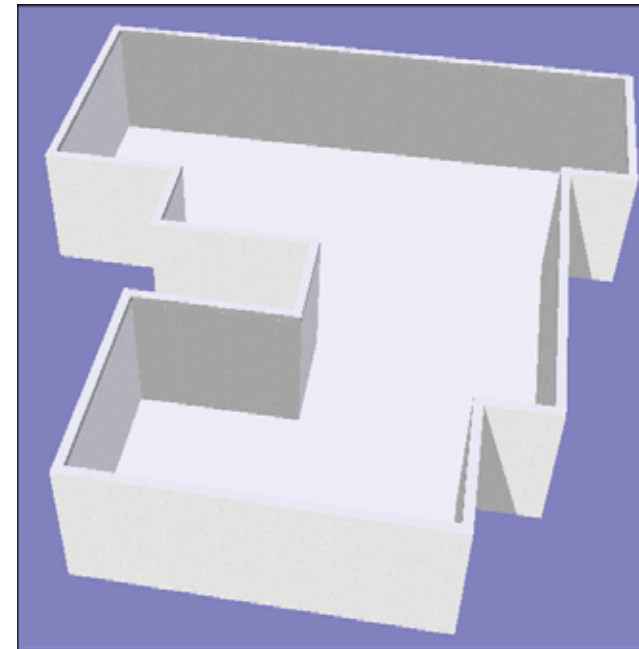
- 5 Cliquez une fois sur le point 3. Vous noterez que le programme tient compte automatiquement du tracé à l'extérieur des lignes d'aide.
- 6 Déplacez à nouveau le pointeur sur le point 4, cliquez une fois. Continuez ainsi jusqu'au point 14. Puis cliquez sur le point 1 pour que le programme crée automatiquement la pièce.



12

Prise en main

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

> REMARQUE


Fichier de travail

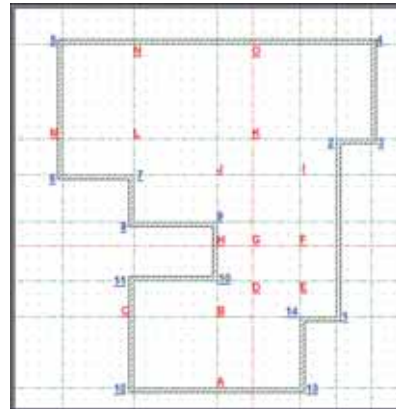
Le fichier, à ce stade, est enregistré sous le nom EXO02.ACP dans le dossier Projets/Prise en main du dossier d'installation du programme.

13

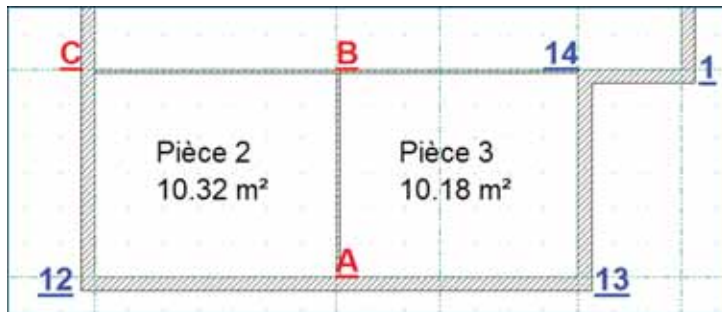
2.3. Dessiner les cloisons intérieures

Notre gros oeuvre étant achevé, dessinons maintenant les cloisons intérieures pour délimiter ses différentes pièces (séjour, chambres, cuisine, etc). Cela nous permettra ainsi de bien situer les pièces à vivre par rapport au reste des pièces.

- 1 Ajoutez deux lignes d'aide : une verticale à 8m de la ligne d'aide verticale qui est la plus à gauche, une horizontale à 8.5m de la ligne d'aide horizontale qui est la plus en haut.
- 2 Choisissez une épaisseur de cloison de 5cm dans la liste des murs prédéfinis : pour cela, choisissez la cloison intérieure n°3  et réglez son épaisseur sur 5cm en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris.
- 3 Dessinez une cloison en reliant les points A et B (nous notons cela A<->B) et 14<->C. Utilisez également la combinaison de touches **[Ctrl]+[W]** pour tracer le mur à l'intérieur ou à l'extérieur de la ligne d'aide. Lors du tracé de 14<->C, assurez-vous que le mur 14<->C soit bien aligné avec le mur 14<->1.

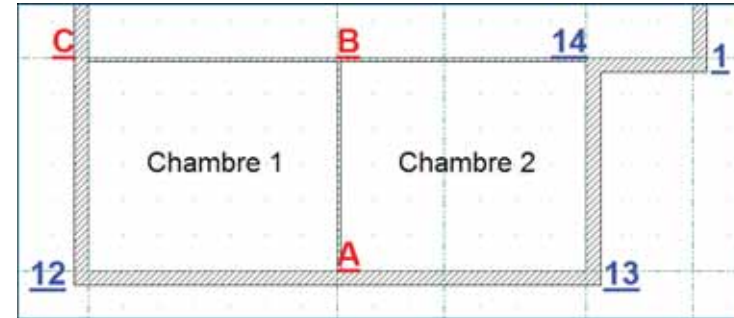


▲ Des lettres ont été ajoutées pour faciliter le repérage ultérieur

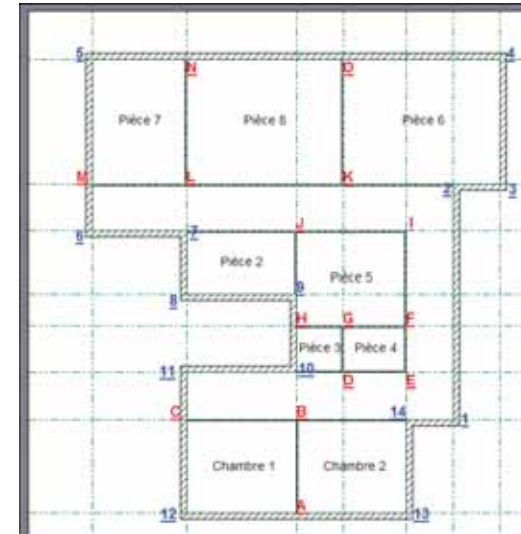


14

- 4 Double-cliquez sur la légende "Pièce 2", donnez le nom "Chambre 1" à la pièce. Puis cliquez sur l'onglet **Texte de légende**, décochez la case **Surf. au sol**. Cliquez sur **Par défaut** pour que le programme n'ajoute que le nom d'une pièce sur le plan. Cliquez ensuite sur OK. Faites de même pour la "Pièce 3" en la nommant "Chambre 3". Changez éventuellement la taille de la police si vous la trouvez inadaptée au plan.



- 5 Tracez les autres cloisons telles qu'elles sont représentées sur la figure. Il s'agit des murs 10<->E, E<->I, I<->7, F<->H, D<->G, J<->9, M<->2, N<->L, O<->K.

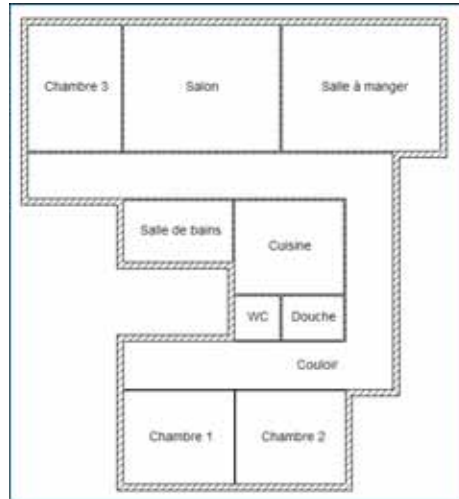


Si une cloison prolonge un mur extérieur, alignez-le convenablement en utilisant la combinaison CTRL W si nécessaire ▶

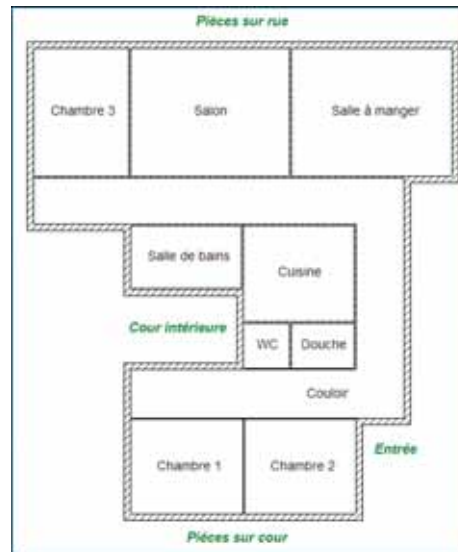
15

GUIDE

- 6 Renommez les pièces comme indiqué dans la figure. Si vous vous souvenez, nous avons supprimé la légende "Pièce1" au début de ce chapitre. Cette "Pièce1" est devenue en fait le couloir dans l'appartement. Double-cliquez sur cette pièce et donnez-lui le nom "Couloir".

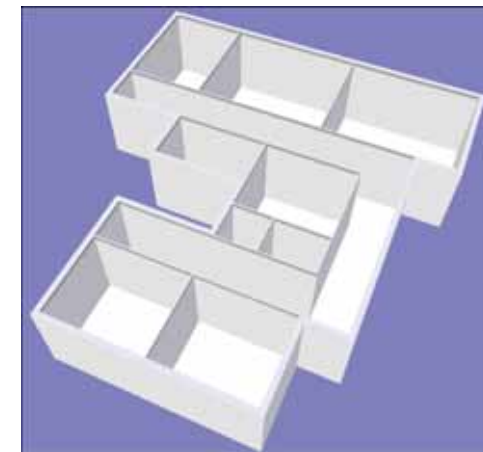
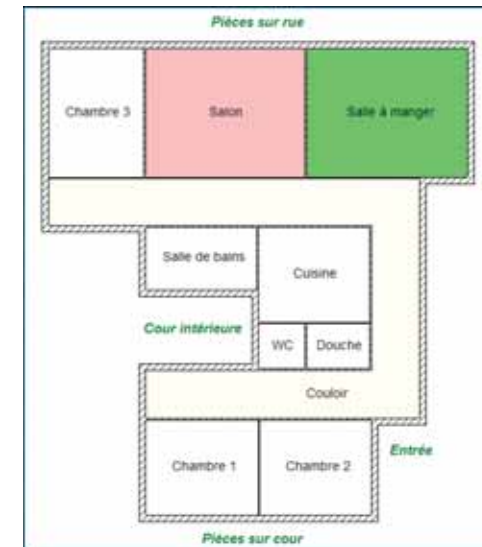


- 7 Si vous le souhaitez, ajoutez des textes de légende pour situer les pièces de l'appartement par rapport à son environnement. Pour cela, cliquez dans la barre d'outils verticale sur l'outil Texte , cliquez dans le plan et tapez le texte.



Prise en main

- 8 Vous pouvez également attribuer une couleur de représentation à chaque pièce. Cette couleur n'est pas la couleur du sol ou du plafond de la pièce ! elle sert uniquement à mieux visualiser le plan en 2D. Pour définir la couleur de représentation 2D d'une pièce, double-cliquez sur la pièce, puis choisissez la couleur et le motif dans la rubrique **Représentation 2D**.



Appuyez sur la touche F12 pour commuter entre les modes Construction et Design ▶

GUIDE

> 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.

2.4. Ajouter les portes

Nous allons ajouter les portes d'accès aux différentes pièces à vivre, en mode Construction dans un premier temps, puis directement en mode Design.

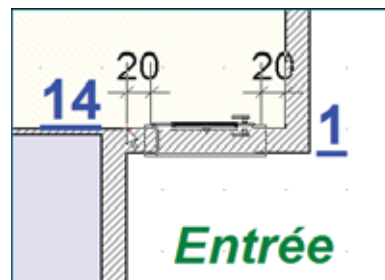
► Ajouter les portes en mode Construction

Première étape, plaçons la porte d'entrée entre les points 1 et 14, idéalement à égale distance entre ces points.

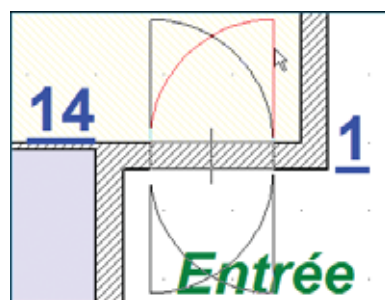
- 1 Cliquez sur l'outil **Portes** puis sélectionnez la porte de maison en bois.

- 2 Comme nous souhaitons centrer la porte, sélectionnez l'outil **Porte intermédiaire** dans la seconde barre d'outils verticale.

- 3 Cliquez sur les coins du mur 1<->14, vous pouvez cliquer soit sur les extrémités extérieures, soit sur les extrémités intérieures.



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



Prise en main

> 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)

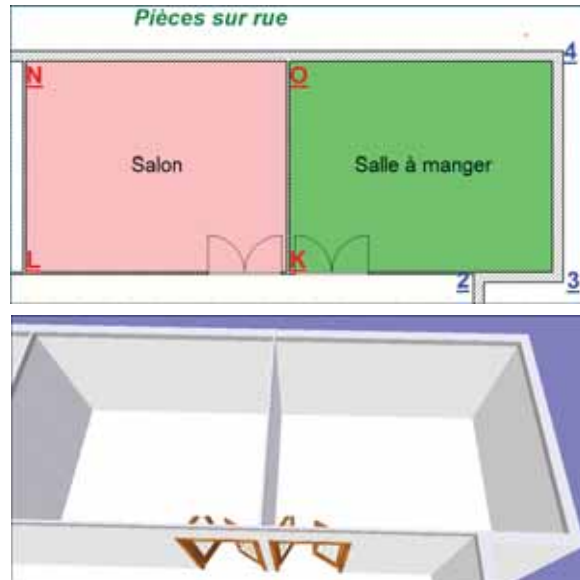
Dès que le plan deviendra plus complexe, vous rencontrerez inévitablement des difficultés pour réussir votre sélection. Le raccourci (Ctrl)+(Espace) est utile dans ces cas : il vous permet à tout instant de définir les éléments sélectionnables par clic de souris. Essayez-le maintenant.

- 5 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.





GUIDE

- 6 Placez de même les portes d'accès au salon et à la salle à manger de telle manière que leur ouverture se fasse contre le mur O<->K, en laissant 10cm entre le mur et la porte. Pour chacune de ces deux pièces, utilisez une porte double de 140 de largeur et 235 de hauteur. Comme des portes de ces dimensions n'existent pas par défaut, choisissez la contre-porte  qui mesure 200 x 215. Double-cliquez sur la porte et modifiez ses dimensions.





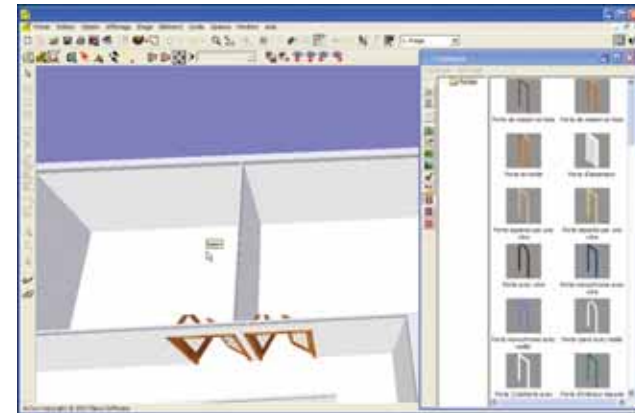
► Ajouter les portes en mode Design

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 les portes-fenêtres du salon et de la salle à manger.

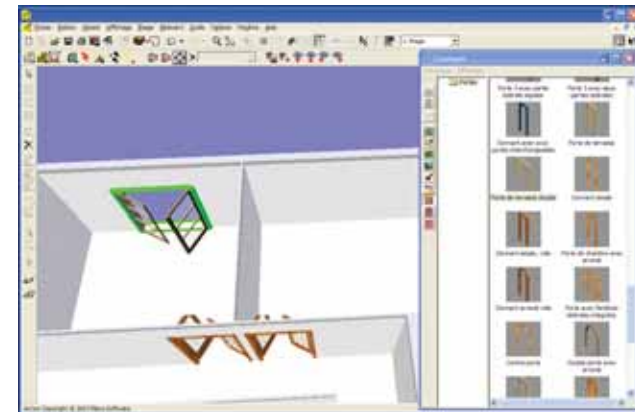
- 1 Activez le mode Design en appuyant sur (F12) ou en cliquant sur le bouton **Mode Design** .
- 2 Faites un zoom sur le mur 4<->5 devant recevoir les portes-fenêtres.
- 3 Ouvrez le Catalogue en cliquant sur la commande **Affichage / Catalogue d'objets et de textures** ou en cliquant sur le bouton  en haut à droite.

Prise en main

- 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**.

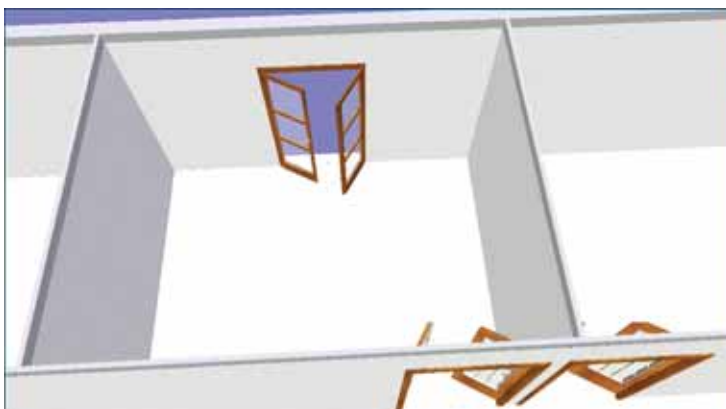


- 7 Choisissez une double-porte et faites-la glisser sur le mur du salon. Placez la porte en fonction de vos souhaits. Vous pouvez régler le sens de l'ouvrant et du poussant dans la boîte de dialogue des paramètres de la porte. De même, vous pouvez régler la distance de la porte au mur lorsque vous faites glisser la porte depuis le catalogue vers le mur.



GUIDE

- Pour modifier les textures de la porte, double-cliquez dessus, puis choisissez les textures dans la zone **Textures** de la boîte de dialogue. Si vous souhaitez utiliser les textures des autres portes, double-cliquez dessus pour prendre connaissance des noms de textures utilisées.



> 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.

2.5. 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. Comme pour les portes, vous pouvez également placer les fenêtres en mode Design 3D.




► Ajouter une fenêtre ou une porte-fenêtre standard

A titre d'exercice, plaçons deux fenêtres (qui seront en fait des portes-fenêtres) sur le mur de la salle à manger O<->4. Ces portes-fenêtres donneront sur la rue. La dimension de chaque fenêtre est : largeur=1.40m, hauteur=2.85, seuil=0m.

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

22

Prise en main

- Faites un zoom sur le mur O<->4 de la salle à manger devant recevoir les deux portes-fenêtres.
- 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.
- Utilisez les boutons fléchés  pour faire pivoter l'affichage.
- Lorsque vous vous sentez perdu, revenez à l'affichage global en cliquant sur le bouton de zoom **Montrer tout** .
- Dans la fenêtre du catalogue, cliquez sur la commande **Catalogue/Fenêtres**.
- 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 O<->4, définissez ses dimensions et placez-la à 0.5m du coin 4.



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



23


GUIDE

► Dupliquer une fenêtre

Nous souhaitons placer la même fenêtre dans le coin O de la salle à manger. 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.

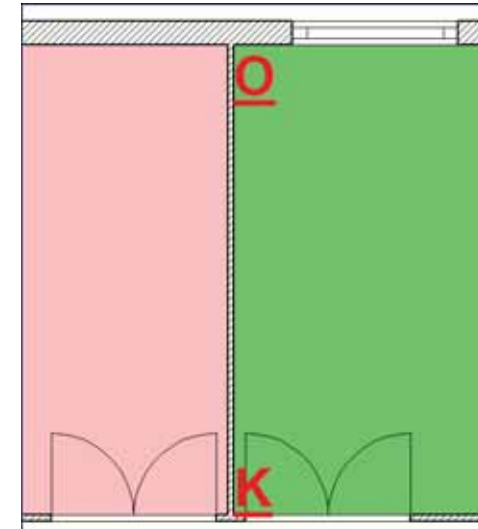



Prise en main

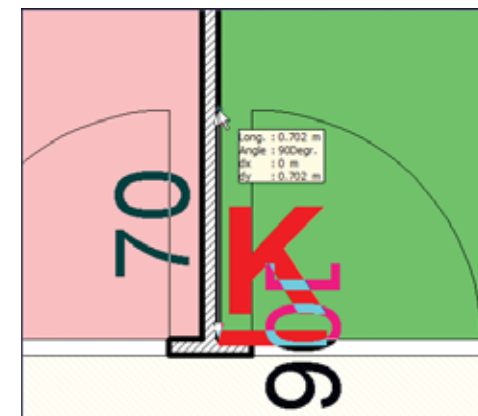
2.6. Créer une ouverture murale

Vous avez dû noter dans notre plan actuel qu'aucun passage n'existe entre le séjour et la salle à manger. Nous allons y remédier dans cette section.

- 1 Activez le mode Construction et faites un zoom sur le mur K<->O.



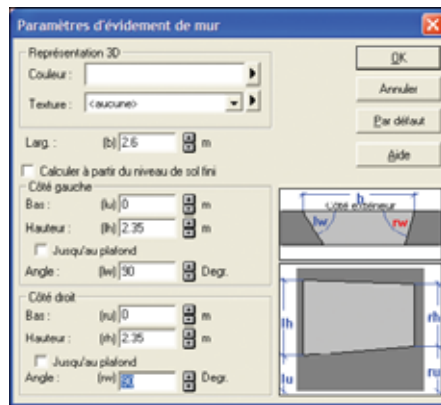
- 2 Cliquez dans la barre d'outils verticale sur l'outil Mesure  et mesurez le segment de mur occupé par l'ouverture des portes. L'outil indique 0.7m.



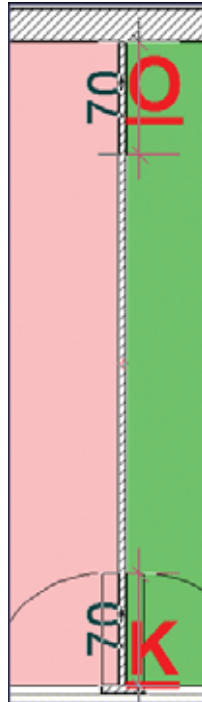
- 3 Mesurez également le mur K<->O, l'outil indique 4m. Vous en déduisez que vous pouvez créer une ouverture de 2.6m ($4m - 2 \times 0.7m$) pour conserver une symétrie de découpe.

GUIDE

- 4 Cliquez dans la barre d'outils verticale sur l'outil Trémie puis sur l'outil Evidement de mur. En cliquant sur l'outil avec le bouton droit, vous pourrez indiquer ses paramètres dans la boîte de dialogue correspondante : largeur de 2.6m et hauteur de 2.35 identique à celle des portes.



- 5 Cliquez sur OK puis amenez le curseur sur le mur. Lorsque l'ouverture est à égale distance des coins, cliquez dans le plan.



Prise en main

- 6 Activez le mode Design pour contrôler le résultat.



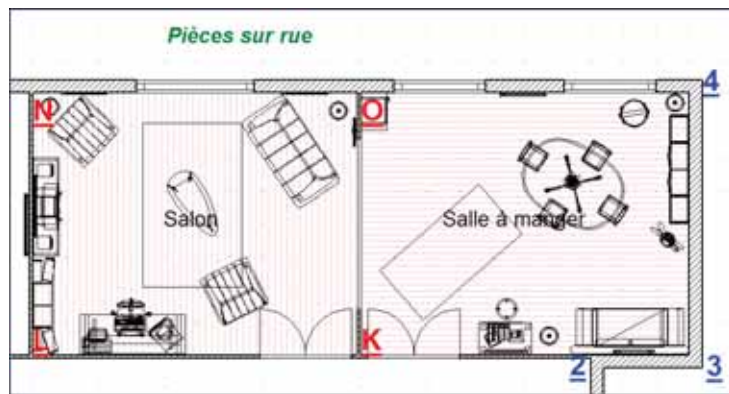
> REMARQUE

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.

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 des pièces à vivre. 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.




▲ Les pièces à vivre vues côté rue

- 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

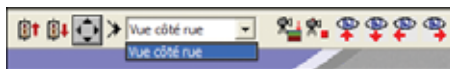
 Tourner à gauche

 Tourner à droite


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

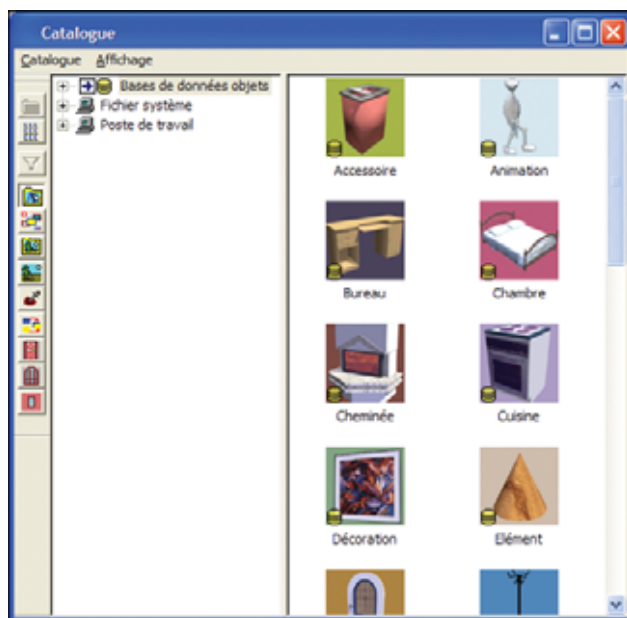
► Enregistrer une vue

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.

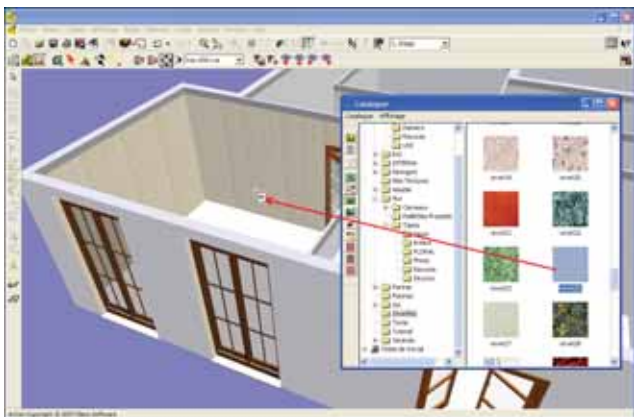
3.2. Texturer les murs et les sols

Commençons par placer des textures sur les murs.

- 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]**.



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

► Appliquer une texture différente à chaque 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.

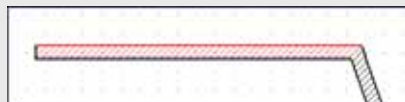
- 1 Appuyez sur la touche **(F12)** ou cliquez sur le bouton  pour basculer en mode Construction 2D.
- 2 Nous voulons appliquer une texture différente sur toute la face où existe l'ouverture entre les deux pièces. Double-cliquez par exemple sur le mur O<->K.
- 3 Dans la boîte de dialogue des propriétés 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**.


> 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.



- 4 Commutez en mode 3D en cliquant sur **F12** ou sur le bouton  et affichez le mur en question.



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



> 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.


3.3. Meubler les pièces

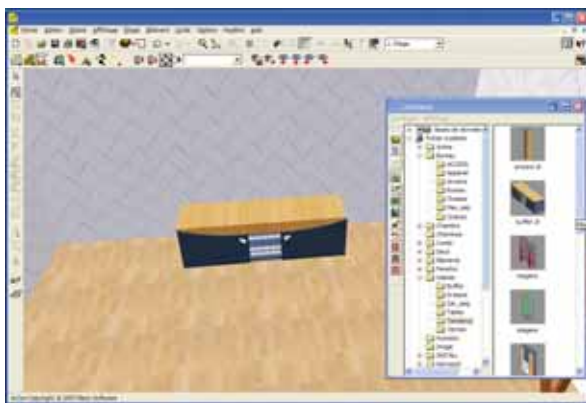
Le logiciel est fourni avec une importante bibliothèque d'objets. Ils sont destinés à vous permettre de placer virtuellement le décor et le mobilier dans les pièces. Le catalogue d'objets dépend de la version du logiciel que vous utilisez. La procédure est identique à ce qui a été étudié plus haut avec certaines particularités pour le placement des objets.

GUIDE



► Ajouter un mobilier

Nous allons placer un meuble télé dans le salon.

- 1 Faites un zoom sur le salon et activez le catalogue des objets.
- 2 Choisissez un meuble TV dans le catalogue et déposez-le dans le salon.
- 3 Si le meuble n'est pas dans le bon sens, utilisez les boutons de rotation  disponibles dans la barre verticale pour faire tourner l'objet.
- 4 Si l'objet 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 meuble.
- 5 Double-cliquez sur le meuble 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.






Une texture a été ajoutée au sol pour bien mettre le meuble en valeur ►

- 4 Déplacez le meuble dans un coin de la fenêtre. Pour cela, sélectionnez-le et amenez-le dans le coin. Double-cliquez à nouveau sur le meuble 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.

Prise en main

► Placer un objet avec précision

Pendant la mise en place du meuble TV, 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 meuble 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.
- 3 Pour rétablir la vue en perspective, cliquez sur son bouton .
- 4 Continuez à meubler le salon 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.



Le salon aménagé ►

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.

GUIDE

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



▲ Le salon vu de nuit



▲ La salle à manger

> REMARQUE**Fichier de travail**

Le fichier, à ce stade, est enregistré sous le nom EXO07.ACP dans le dossier Projets/Prise en main du dossier d'installation du programme.