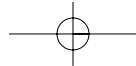
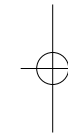
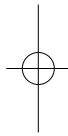
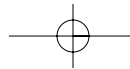




GUIDE

Prise en main



**Copyright**

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

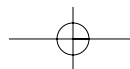
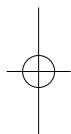
Édition 2007

Avertissement aux utilisateurs

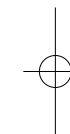
Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de MICRO APPLICATION est illicite (article L.122-4 du code de la propriété intellectuelle). Cette représentation ou reproduction illicite, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée 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 du studio	6
2.1. Préparatifs	7
2.2. Dessiner les murs du studio	8
2.3. Dessiner les cloisons intérieures	14
2.4. Ajouter les portes et les fenêtres	15
2.5. Aménager l'espace de la kitchenette avec des murs virtuels	19
3. Décorer le studio avec textures et mobilier	21
3.1. Manipuler le mode Design 3D	21
3.2. Texturer les murs et les sols	23
3.3. Meubler le studio	28
3.4. Aménager la kitchenette	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.

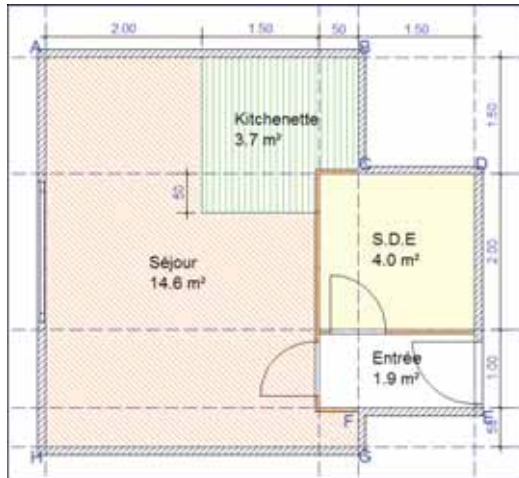
Nous allons dessiner successivement les murs délimitant le studio, puis nous procéderons à son aménagement.



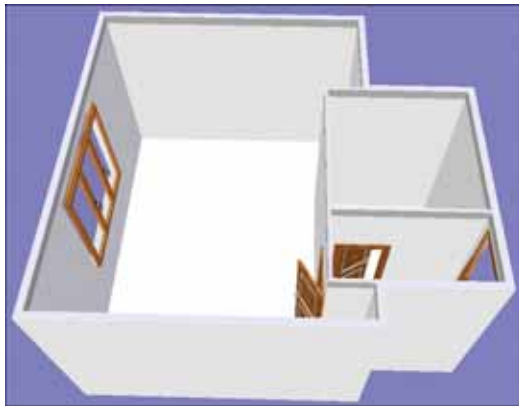
▲ L'objectif de cette Prise en main

2. Tracer le plan du studio

L'un des points appréciés de ce logiciel d'architecture est son aptitude à reproduire les plans avec précision. Prenez le temps de bien dessiner le plan de votre studio, car de ces bonnes cotations dépend la réussite de votre aménagement. 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 studio fait environ 5.5m sur 5m, mesures prises entre les murs intérieurs, avec deux coudes à l'entrée. La figure suivante reproduit le plan que nous souhaitons tracer, nous y avons ajouté quelques points de repère.




L'objectif de cette section (mode Construction) ►



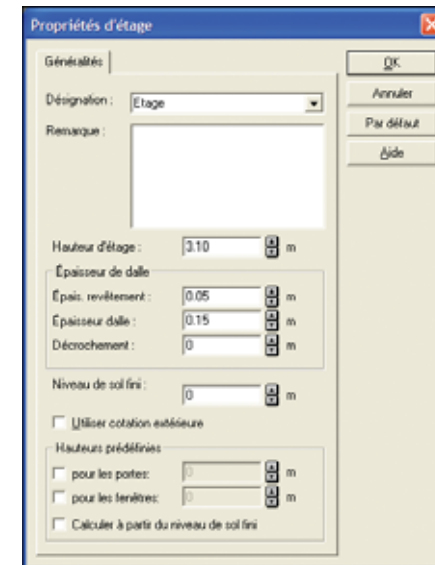
L'objectif de cette section (mode Design) ►

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 1:50** et l'unité de mesure **m** (mètres) puis cliquez sur OK. Une échelle 1:50 indique que 1cm sur le plan représente 50cm réels, ou encore 2cm sur le plan représentent 1m réel. Comme notre studio fait 5.5m sur 5m, il sera représenté sur le plan par un rectangle de 10cm sur 11cm, ce qui rentre largement dans 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 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 0.5m. Cela sera suffisant pour notre exercice. Cliquez ensuite sur OK.



2.2. Dessiner les murs du studio

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.



▲ Nous voulons mettre en place ces lignes d'aide

8

Prise en main

► 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.



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

> 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

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.

9

GUIDE

> REMARQUE


Supprimer une ligne d'aide

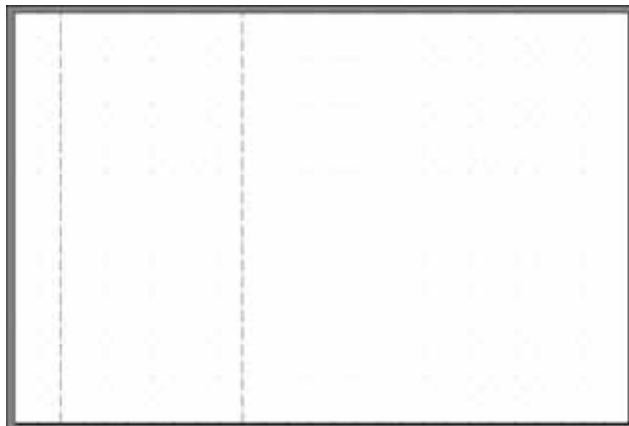
Pour supprimer une ligne d'aide, sélectionnez-la en cliquant dessus (elle doit s'afficher en rouge) puis appuyez sur la touche **[Suppr]**.

> 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 4m 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 4 puis validez. La deuxième ligne est ainsi tracée.



- 4 Placez de même une troisième ligne d'aide verticale à 1.5m de la seconde.


Prise en main

- 5 Cliquez sur l'outil **Ligne d'aide horizontale**  puis placez une ligne d'aide vers la partie haute de l'écran.
- 6 Poursuivez ensuite en plaçant trois lignes horizontales à 1.5m, 4.5m et 5m et de la première.



> 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 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).

GUIDE

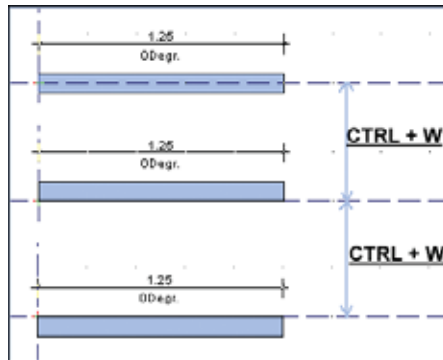
- 1 Cliquez sur l'outil **Mur**  dans la barre d'outils verticale et placez le pointeur de la souris sur les différents choix de murs. La barre d'état indique à tout instant l'épaisseur du mur sélectionné.
- 2 Nous souhaitons dessiner des murs de 10 cm d'épaisseur. Cliquez sur l'outil **Mur**  avec le 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

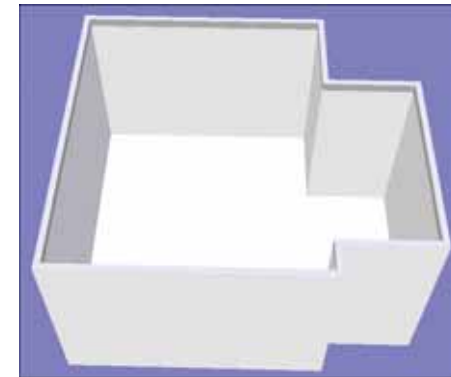
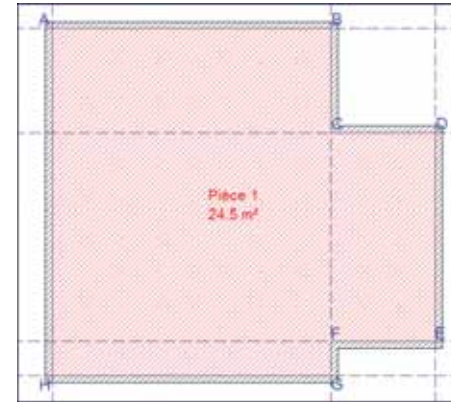
Un clic avec le bouton droit sur l'un des outils de la barre d'outils verticale ou de la barre d'outils horizontale permet de définir les valeurs par défaut de l'outil, ce qui vous permet de gagner du temps dans la conception. Le menu **Options** permet d'effectuer la même opération.

- 3 Cliquez une fois sur le coin **A** de notre dessin, inutile de maintenir le bouton appuyé. Déplacez ensuite le pointeur sur le point **B**. Le mur suit le mouvement de la souris.
- 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 **B**.
- 5 Cliquez une fois sur le point **C**. Vous noterez que le programme tient compte automatiquement du tracé à l'extérieur des lignes d'aide.



Prise en main

- 6 Déplacez à nouveau le pointeur sur les points suivants, cliquez une fois à chaque fois. Puis cliquez sur le point **A** pour que le programme crée automatiquement la pièce.
- 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 studio brut 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

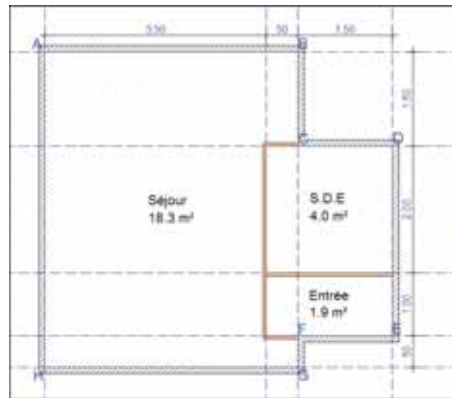
Le fichier, à ce stade, est enregistré sous le nom EXO02.ACP dans le dossier Projets/Prise en main du dossier d'installation du programme.

2.3. Dessiner les cloisons intérieures

En vous inspirant des explications précédentes, dessinez les cloisons intérieures du studio. Pour cela :

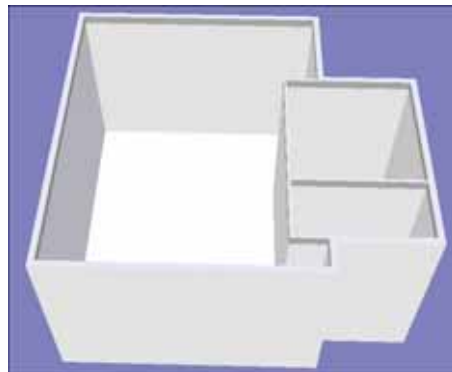
- Cliquez sur  pour revenir en mode Construction.
- Sélectionnez une épaisseur plus faible dans l'outil Mur.
- Placez les lignes d'aide pour faciliter le dessin.
- Dessinez les murs intérieurs et renommez les pièces en double-cliquant sur le nom de chaque pièce.

- Vous pouvez représenter les cloisons intérieures avec une couleur différente : double-cliquez sur le mur, cliquez sur la flèche **Représentation 2D**, cliquez sur la flèche **Hachure** et choisissez une couleur et un remplissage approprié.



▲ Les cloisons intérieures sont en place

- Cliquez sur le bouton **Mode Design** .






2.4. Ajouter les portes et les fenêtres

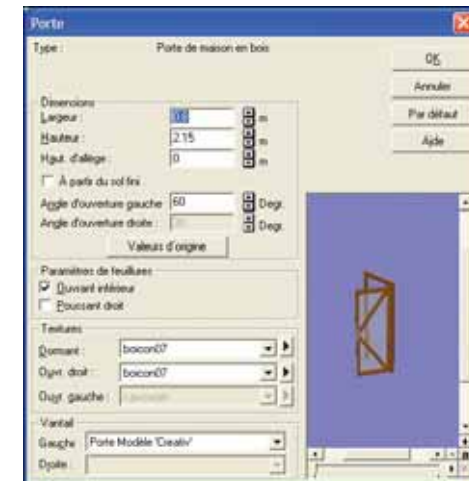
Nous allons ajouter la porte d'entrée du studio en mode Construction dans un premier temps, puis les autres portes et fenêtres directement en mode Design.

► Ajouter une porte en mode Construction

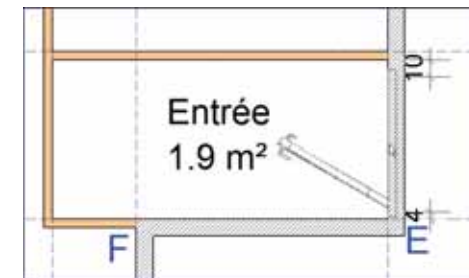
Plaçons la porte d'entrée dans le coin E.

- 1 Cliquez sur  pour revenir en mode Construction.
- 2 Cliquez sur l'outil **Portes**  puis sélectionnez la porte de maison en bois .

- 3 Cliquez à nouveau sur cet outil avec le bouton droit de la souris, indiquez 0.8m comme largeur de porte et validez.

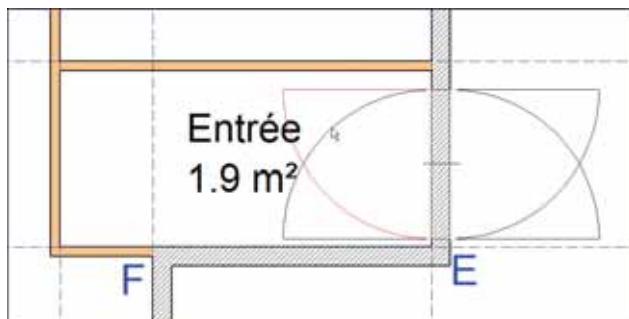


- 4 Cliquez sur le coin du mur E, vous pouvez cliquer soit sur les extrémités extérieures, soit sur les extrémités intérieures. Déplacez la souris sur le mur, le logiciel place la porte sur le mur.



GUIDE


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

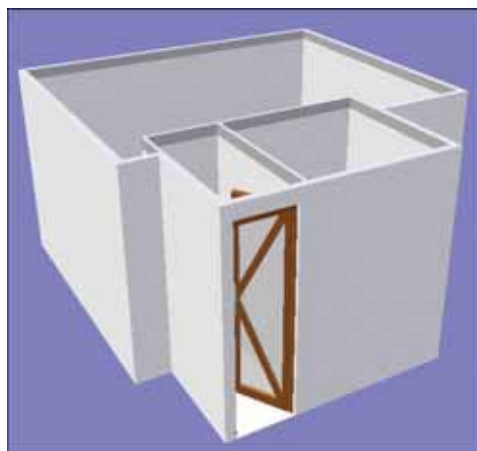


> REMARQUE

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 Activez la vue 3D en utilisant le bouton de commutation 2D/3D  ou en appuyant sur la touche **F12**.



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.





Prise en main

- 1 Utilisez les boutons fléchés  pour faire pivoter l'affichage.
- 2 Lorsque vous vous sentez perdu, revenez à l'affichage global en cliquant sur le bouton de zoom **Montrer tout** .
- 3 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
- 4 Vous pouvez tourner l'observation (la vue) dans différentes directions  tout en évitant d'avancer ou de reculer.

► Ajouter une fenêtre en mode Design 3D

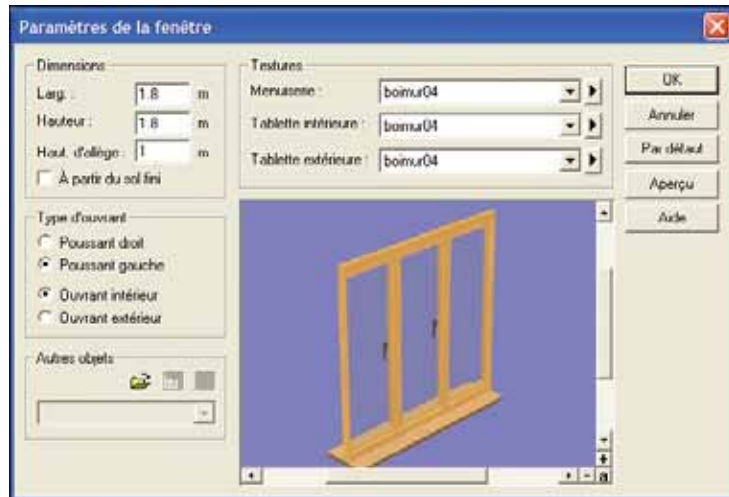
Les fenêtres se manipulent exactement de la même manière que les portes, à ceci près que vous disposez de fonctions spécifiques à la gestion des fenêtres, comme les tablettes. Nous allons placer une fenêtre directement en mode Design 3D.

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

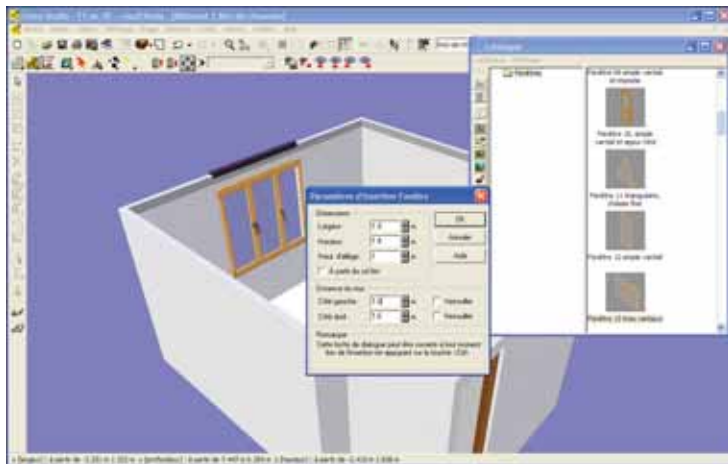
- 1 Activez le mode Design en appuyant sur **F12** ou en cliquant sur le bouton **Mode Design** .
- 2 Faites un zoom sur le mur A<->H.
- 3 Ouvrez le Catalogue en cliquant sur la commande **Affichage/Catalogue d'objets et de textures** ou en cliquant sur le bouton  en haut à droite.
- 4 Utilisez les boutons 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**.

GUIDE

- 7 Sélectionnez une fenêtre dont les dimensions sont proches de nos souhaits, par exemple la Fenêtre 13 trois vantaux. Double-cliquez sur la fenêtre et réglez ses dimensions.



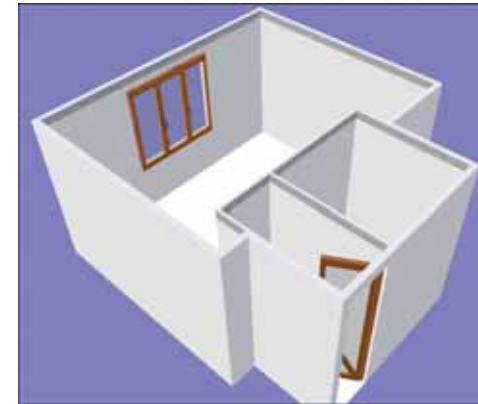
- 8 Déplacez la fenêtre sur le mur A<->H, placez-la à égale distance des deux coins.



18

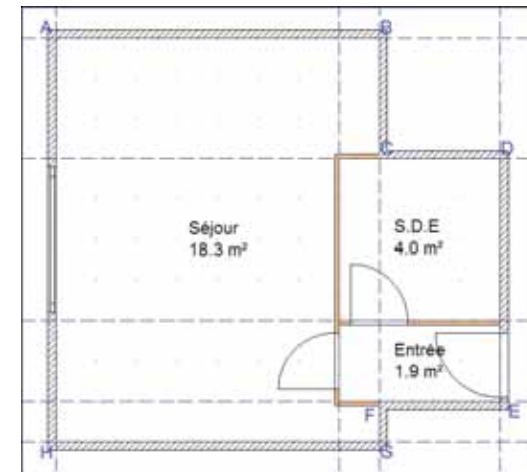
Prise en main

- 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.



► Ajouter les autres portes

Ajoutez maintenant, soit en mode Construction, soit en mode Design les portes d'accès au séjour et à la salle de bains.





2.5. Aménager l'espace de la kitchenette avec des murs virtuels

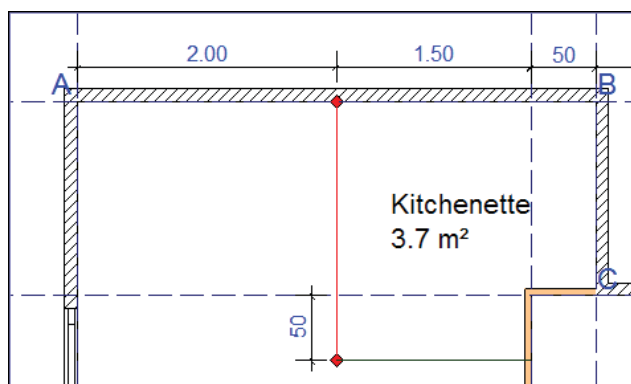
Dans notre studio, la kitchenette n'est pas une vraie cuisine disposant de ses propres cloisons. La kitchenette est créée dans un espace pris sur le séjour.

Le logiciel permet de réserver un espace clos sans tracer de vrai mur, grâce à l'utilisation d'un mur virtuel.

19

GUIDE

- 1 Cliquez sur l'outil **Mur**  puis choisissez dans la liste l'outil **Mur virtuel** .
- 2 Dessinez deux murs virtuels pour délimiter la kitchenette. Dans la boîte de dialogue qui vous propose de désactiver le plafond, cliquez sur Non.
- 3 Renommez la pièce créée. Si vous passez en visualisation 3D, vous ne constaterez aucune différence car ce sont des murs virtuels.
- 4 En double-cliquant sur chaque pièce, vous pouvez choisir la couleur et le motif de remplissage de sa représentation 2D.



> 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. Décorer le studio avec textures et mobilier

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




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 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

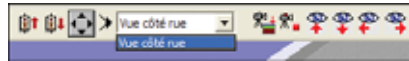
 Tourner à droite


GUIDE

- 6 Vous pouvez 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.

Prise en main


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.

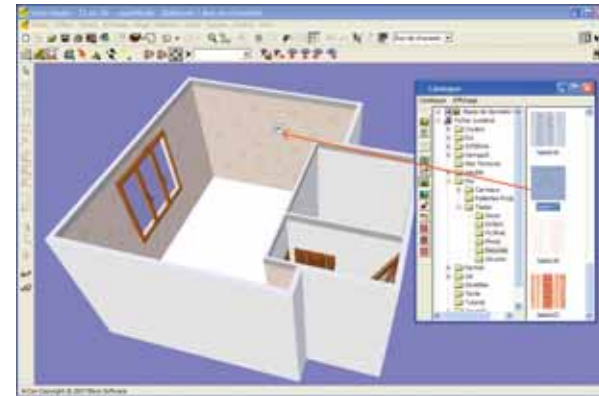
3.2. Texturer les murs et les sols

Commençons par placer des textures sur les murs et les sols.

- 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 du séjour. 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

- Faites pivoter la construction, vous constatez que la texture a été appliquée sur tous les murs du séjour.

► 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 A<->H, sur lequel se trouve la fenêtre.

- Appuyez sur la touche **F12** ou cliquez sur le bouton  pour basculer en mode Construction 2D.
- Désactivez l'affichage des lignes d'aide en cliquant sur le bouton .
- Double-cliquez sur le mur A<->H **en prenant bien soin de sélectionner la face intérieure du mur.**
- 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**.
- Commutez en mode 3D en cliquant sur **F12** ou sur le bouton  et affichez le mur en question.



- 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

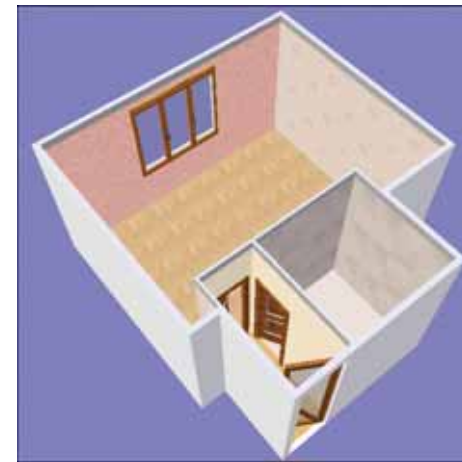
> REMARQUE

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.




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



► Adapter les textures de la kitchenette

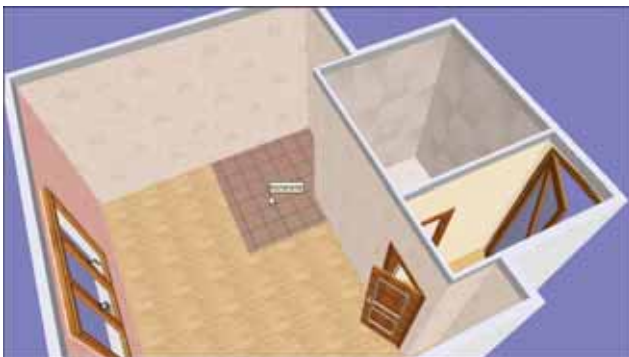
Vous vous rappelez que nous avons délimité l'espace de la kitchenette en utilisant des murs virtuels. Cela nous avait permis de différencier la "pièce" kitchenette à l'intérieur de la grande pièce du séjour. Toutefois, les textures murales et sol de la kitchenette ont été reprises à partir de celles du séjour. Vous pouvez les personnaliser très facilement.

Pour modifier la texture du sol de la kitchenette :

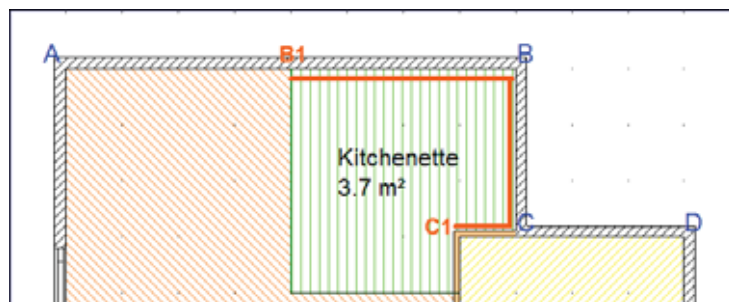
- Appuyez sur la touche **F12** ou cliquez sur le bouton  pour basculer en mode Construction 2D.
- Double-cliquez sur la pièce Kitchenette.

GUIDE


- 3 Dans la boîte de dialogue **Propriétés de la pièce**, cliquez sur le bouton **Matériau** puis choisissez une autre texture pour le sol. Ne vous préoccupez pas de la texture du plafond.
- 4 Contrôlez le résultat en mode Design 3D.
- 5 Si la texture ne vous convient pas, **inutile** de repasser par le mode Construction. Ouvrez le catalogue des textures et faites glisser la texture voulue sur le sol de la kitchenette. Une fois que vous avez indiqué en mode Construction que cet espace doit utiliser une texture personnalisée, le programme s'en souvient en mode Design 3D.




Pour modifier la texture des murs de la kitchenette, il faut d'abord délimiter les murs concernés par l'opération. Nous souhaitons modifier la texture des murs B1<->B, B<->C et C<->C1 indiqués dans la figure suivante :



Pour modifier la texture du mur B<->C qui est un mur entièrement utilisé par la kitchenette :



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

Prise en main

- 2 Double-cliquez sur le mur B<->C en prenant bien soin de sélectionner la face intérieure du mur.
- 3 Dans la boîte de dialogue **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**.
- 4 Commutez en mode 3D en cliquant sur **F12** ou sur le bouton  et affichez le mur en question.
- 5 Contrôlez le résultat en mode Design 3D.
- 6 Si la texture ne vous convient pas, **inutile** de repasser par le mode Construction. Ouvrez le catalogue des textures et faites glisser la texture voulue sur le mur B<->C. Une fois que vous avez indiqué en mode Construction que cet espace doit utiliser une texture personnalisée, le programme s'en souvient en mode Design 3D.



Pour modifier la texture du mur B1<->B, il faut d'abord le rendre indépendant par rapport au mur A<->B avant de lui appliquer une texture :

- 1 Appuyez sur la touche **F12** ou cliquez sur le bouton  pour basculer en mode Construction 2D.
- 2 Sélectionnez le mur A<->B en cliquant une fois dessus.
- 3 Sélectionnez l'outil **Diviser un mur**  dans la seconde barre d'outils verticale.
- 4 Placez la barre verticale au point B1 et cliquez. Vous pouvez maintenant sélectionner les murs A<->B1 et B1<->B indépendamment.

GUIDE

- 5 Modifiez la texture du mur B1<->B comme indiqué précédemment. Faites de même pour le mur C1<->C.



> 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. Meubler le studio

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.

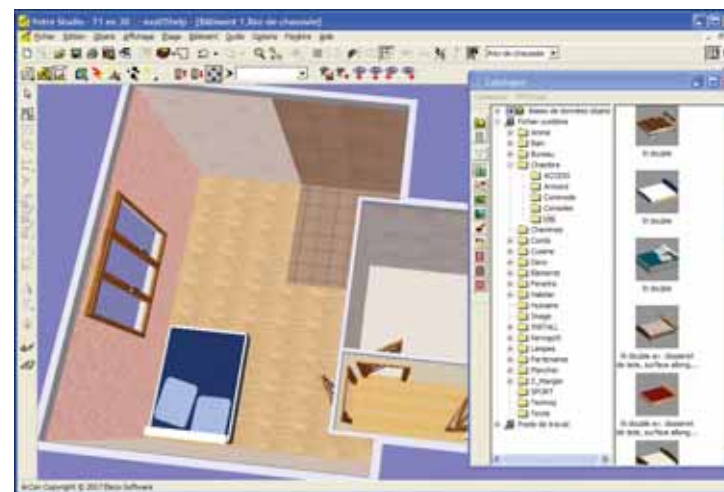
► Ajouter un mobilier

Nous allons placer un lit dans la pièce principale.



- 1 Ouvrez le catalogue des objets en cliquant sur le bouton  ou en utilisant la commande **Affichage/Catalogue d'objets et textures**. Puis affichez les objets par la commande **Catalogue / Objets Mobilier**.
- 2 Choisissez un lit dans le catalogue et déposez-le dans la pièce.
- 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.

Prise en main

- 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

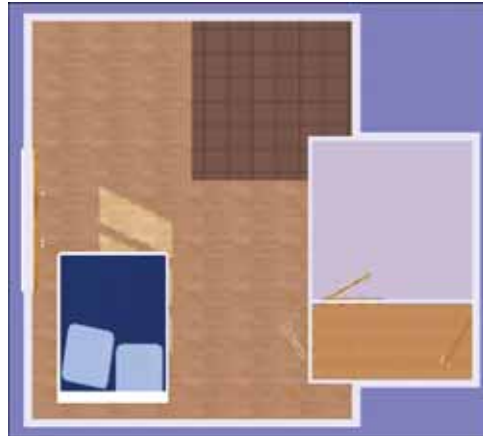
- 4 Déplacez le lit dans un coin de la pièce. Pour cela, sélectionnez-le et amenez-le dans le coin. Double-cliquez à nouveau sur le lit et réglez sa hauteur au sol à 0m si celle-ci a changé à cause du déplacement.
- 5 Pour le faire pivoter, sélectionnez-le, puis cliquez dans la barre d'outils verticale 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

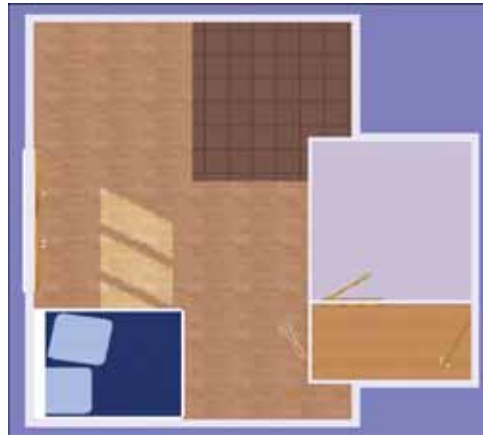
Pendant la mise en place du lit, vous avez certainement constaté qu'il est délicat de placer l'objet au bon endroit. La vue actuelle à laquelle vous êtes habitué s'appelle une **vue en perspective**. Il existe une vue, appelée **Plan coloré**, qui donne une présentation aérienne du plan.


GUIDE

- 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, en le faisant tourner si nécessaire. 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 .
 - 4 Continuez à meubler la pièce en fonction de vos objectifs. Commutez entre les vues Perspective et Plan coloré pour placer les objets correctement. Vérifiez régulièrement leur hauteur au sol

Prise en main

et réglez-la à 0m si elle a changé. N'hésitez pas à placer également des lampes.


Placer les objets - les CINQ REGLES

- 1 Pour placer un objet, 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 .
- 3 Lorsque l'objet est placé sur le plan, modifiez ses dimensions ainsi : double-cliquez sur l'objet, 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 correctement si elle a changé.



▲ La pièce en cours d'aménagement

GUIDE

Si vous avez placé une lampe, vous pouvez régler son éclairage en double-cliquant dessus. Pour visualiser la pièce 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 pièce sans les murs

Pour le moment, vous avez constaté que vous ne pouvez visualiser correctement la pièce que par-dessus, car les murs gênent la perception. Vous pouvez masquer temporairement un ou plusieurs murs, bref voir à travers.

- 1 Activez le mode Construction en appuyant sur **[F12]** si nécessaire.
- 2 Sélectionnez le mur H<->Gt. 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.

Prise en main

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



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

3.4. Aménager la kitchenette



Nous avons réservé un espace d'aménagement pour la kitchenette, c'est ce à quoi nous allons nous attacher dans cette section.

► Délimiter l'espace de la kitchenette

Nous utiliserons le bord de la kitchenette pour aménager un plan de travail qui servira comme une cuisine américaine. La délimitation peut être effectuée avec un **muret**, le logiciel permet d'ajouter des murets et régler la longueur et la hauteur.


Mais, pour vous donner une totale liberté dans l'aménagement, nous utilisons les **plaques** qui sont des objets comme tous les autres, avec toutefois une manipulation très pratique. Ces plaques vous serviront partout dans vos projets.

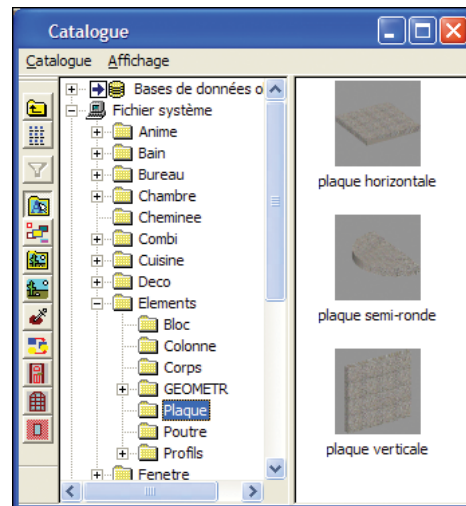
Pour ajouter un muret de séparation entre le séjour et la kitchenette :

- 1 Activez le mode Design 3D en cliquant sur le bouton .
- 2 Faites un zoom sur l'espace à aménager en mode Plan coloré .

GUIDE




- 3 Ouvrez le catalogue des objets en cliquant sur le bouton  ou en utilisant la commande **Affichage/Catalogue d'objets et textures**. Puis affichez les objets par la commande **Catalogue / Objets Mobilier**.
- 4 Dans **Fichier système**, choisissez **Éléments** puis **Plaque**.



Prise en main

- 5 Ajoutez la plaque verticale, puis modifiez ses dimensions et son orientation.



- 6 Activez la vue Perspective  puis adaptez les textures de la plaque.



► Compléter l'aménagement de la kitchenette

Réalisez l'aménagement en ajoutant les placards, l'électroménager et tout autre objet que vous souhaitez. Utilisez les objets fournis dans les bases de

GUIDE

données d'objets ou dans Fichier système. Utilisez également la plaque verticale vue précédemment pour ajouter une frise murale.

**► Aménager une cuisine américaine**

En vous inspirant des explications précédentes, aménagez maintenant la cuisine US en ajoutant une **plaque horizontale**. Si nécessaire modifiez la plaque verticale précédente pour masquer la hotte. Utilisez les différents objets du dossier **Eléments**.

**> 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.