

Devenir l'architecte de sa maison



SOMMAIRE

1. Les logiciels d'architecture pour tous les publics: des comparatifs

2. La présentation du logiciel Architecte 3D
Platinum

3. La configuration requise et l'installation du logiciel

4. L'utilisation du logiciel: la création d'un projet architectural



Devenir l'architecte de sa maison

1. Les logiciels d'architecture pour tous les publics: des comparatifs

1.1.MICRO APPLICATION, 3D Architecte Pro Déco 2008

Exhaustif et bon marché

Prix: 50€

Occupation: 2 Go

Didacticiels: oui

Ce programme est le moins cher de sa catégorie mais il est pourvu des mêmes fonctionnalités que les produits concurrents (éditeur de textures et de mobilier, estimation des coûts...). Les modules sont faciles à prendre en main, mais cela n'est malheureusement pas le cas de l'interface qui est déroutante tant elle brouillonne.

Avantage:

Les textures: l'éditeur de textures est assez sophistiqué et facile à prendre en main. De plus, vous pouvez créer les vôtres pour le mobilier et les murs par exemple.

Inconvénient:

Le jardin: La création des extérieurs est limitée et peu pratique. Difficile de personnaliser son jardin tant les modèles fournis sont restreints.

Conclusion:

Si vous cherchez l'option la moins chère, c'est ce qu'il vous faut.

Devenir l'architecte de sa maison

1.2. MINDSCAPE, L'Architecture 3D Expert

Très fonctionnel mais trop cher

Prix: 120€

occupation: 2,60Go

Didacticiels: oui

L'Architecte 3D a une interface très bien conçue et très bien manipulable. Vous avez par exemple la possibilité d'activer plusieurs vues en simultané (le plan 2D à côté de l'affiche 3D) et les différents panneaux, onglets et barre d'outils sont agencés de manière logique et intuitive. Vous l'avez compris, l'ergonomie est excellente. Quant aux fonctionnalités, elles sont complètes.

Avantage:

L'interface: C'est une vraie réussite! L'accès aux fonctionnalités s'effectue simplement grâce aux différents panneaux et barres d'outils.

Inconvénient:

Les exemples: les quelques projets fournis à titre d'exemple sont de piètre qualité et ne reflètent pas les réelles possibilités du logiciel.

Conclusion:

Des qualités indéniables mais qui ne justifient pas qu'on paie le double des produits concurrents.

Devenir l'architecte de sa maison

1.3. CLIC & GO, Architecte et Construction 3D 2007

Une ergonomie perfectible

Prix: 50€

occupation: 3Go

Didacticiels: oui

En terme de fonctionnalité, Architecte et Construction 3D n'a rien à envier à ses concurrents car aucune option ne fait défaut. L'ergonomie, en revanche, présente des lacunes: les menus sont surchargés et les barres d'outils et icônes sont dispersés dans tous les coins.

Avantage:

Le jardin: La bibliothèque dédiée à l'extérieur est particulièrement bien fournie avec son choix de 13000 plantes.

Inconvénient:

Affichage 3D: Il manque de fluidité et de réactivité. Du coup, les promenades virtuelles sont fastidieuses.

Conclusion:

On ne sait plus où donner de la tête et l'apprentissage en devient laborieux. En outre, le logiciel montre des signes de lenteur, notamment avec l'affichage en 3D. De fait, la navigation n'est plus fluide, ce qui rend pénible la création d'un plan.

Devenir l'architecte de sa maison

1.5. EMME, Architecte 3D Platinum 2008

Complet, intuitif et fonctionnel

Prix: 99,90€

Occupation: 3Go

Didacticiels: oui

Architecte 3D s'impose comme la solution au meilleur rapport performances/prix.

C'est aussi celle qui propose le plus de fonctionnalités. D'ailleurs, le manuel fait 500 et quelques pages! C'est éloquent mais cela ne doit pas vous inquiéter pour autant: des assistants et didacticiels vous accompagnent tout au long du processus de création. Bien qu'assez chargée, l'interface est intuitive et vous trouverez rapidement les options que vous cherchez. Quant à la qualité du rendu 3D, c'est l'un des meilleurs de ces comparatif. De plus, un module est entièrement dédié à la création de visites virtuelles; il a la particularité d'être plus accessible qu'à la concurrence.

Avantages:

- Les maquettes: Le logiciel peut générer un modèle réduit à partir des différents plans numérotés à imprimer et à découper.
- Les assistants: Ils sont nombreux pour vous aider à créer les pièces, la toiture, le mobilier, les extérieurs, les promenades virtuelles...
- La navigation 3D: De tous les programmes que nous venons de voir, Architecte 3D est celui qui permet de se promener le plus intuitivement; différents modes de navigation sont proposés.

Devenir l'architecte de sa maison

1.5. EMME, Architecte 3D Platinum 2008 (suite)

Inconvénients:

La prise en main: Aucun guide de prise en main rapide n'est fourni mais des didacticiels vidéo vous épauleront lors de vos premiers pas.

Conclusion:

C'est le logiciel le mieux de tous ceux que nous venons de voir.

Ce logiciel est exhaustif, intuitif et fonctionnel. Il faut juste du temps avant de le maîtriser.

Devenir l'architecte de sa maison

2. La présentation du logiciel EMME Architecte 3D Platinum

2.1. Présentation de l'interface

Architecte 3D est un logiciel de conception de maison. Ce programme est destiné à tous ceux qui ont besoin de plans de maison précis et rapides à réaliser, pour pouvoir les visualiser et les modifier en 3D.

Quelques applications d' Architecte 3D:

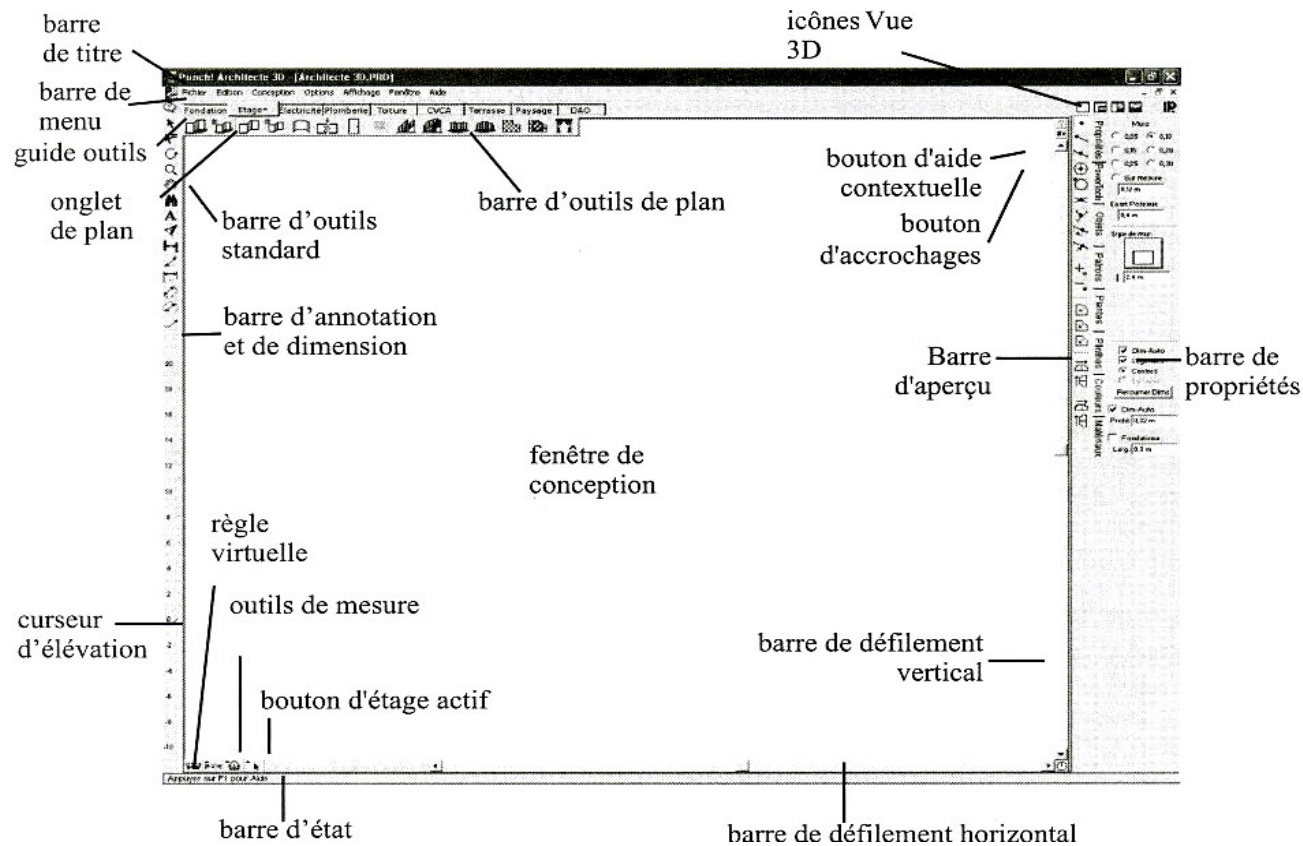
- Plans architecturaux
- Présentations
- Conception de cuisines
- Visualisation en 3D
- Installation de plomberie
- Importation d'objets en 3D mais aussi d'images; exportation en modèle architectural (.WRL), et exportation des visualisations 3D en image (.BMP, .jpeg, etc...).
- Plans d'installations électriques
- Charpenterie sur mesure
- Visualisation 3D
- Décoration intérieure
- Aménagement paysager

Devenir l'architecte de sa maison

2. La présentation du logiciel EMME Architecte 3D Platinum

a. Présentation de l'interface

La fenêtre de Architecte 3D vous donne accès à une variété de fonctions qui rendent aisée la création d'un plan de maison précis.



Devenir l'architecte de sa maison

2. La présentation du logiciel EMME Architecte 3D Platinum

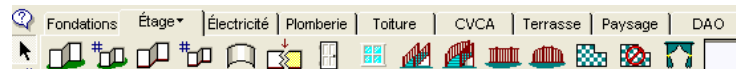
a. Barre de titre

La barre de titre est située en tête de la fenêtre de l'application, sur toute sa largeur. On peut y lire le nom du programme et le nom du fichier de dessin actuellement ouvert. Les boutons situés à l'extrême droite de cette barre permettent de réduire, d'agrandir ou de restaurer une fenêtre en double-cliquant sur la barre de titre.

b. Barre de menu

Avec la souris, il vous suffit de cliquer sur le nom du menu pour qu'il se déroule puis de choisir l'article qui vous intéresse. Les commandes de menu qui disposent d'une flèche à leur droite affichent d'autres menus en cascade lorsque vous placez le curseur dessus. Si vous mettez un article de menu en surbrillance, sa description apparaît dans la barre d'état.

c. Onglets de plan et barres d'outils



Cliquez sur un des onglets de plan pour activer la barre d'outils de cette couche de plan. Par exemple, l'onglet Paysage fait apparaître la barre d'outils du même nom. De plus, vous avez la possibilité d'afficher ou de masquer les autres plans en cliquant sur la petite flèche en regard du titre de l'onglet. Ceci peut s'avérer utile si vous souhaitez par exemple voir le plan des fondations avec les paysages mais sans les murs intérieurs ni extérieurs.

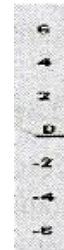
Devenir l'architecte de sa maison

d. Guides outil

Architecte 3D facilite la tâche du débutant en fournissant des trucs et astuces en ce qui concerne chaque outil. Les guides outil vous fournissent des informations sur chaque outil et d'autres plus générales sur le programme. Selon les préférences, vous pouvez choisir de désactiver les guides outils ou de les réactiver.

e. Curseur d'élévation

Le curseur d'élévation vous permet de facilement de « soulever » (déplacer verticalement) des éléments sélectionnés. Grâce à cette fonction, vous êtes sûr et certain que les fenêtres, portes, plantes et autres détails se trouvent exactement là où vous voulez. Il vous suffit de sélectionner l'objet ou l'élément à élever et de déplacer le curseur en cliquant dessus et en le faisant glisser à l'aide de la souris.



f. Règle virtuelle



La règle virtuelle fonctionne exactement comme un vrai mètre à ruban. Elle est rangée dans le coin de votre fenêtre jusqu'à ce que vous en ayez besoin. Faites un clic dessus pour la faire apparaître au centre de la fenêtre, où vous pouvez alors la déplacer comme vous l'entendez pour procéder à vos mesures. Puis elle est de nouveau rentrée jusqu'à la prochaine fois. Pour déplacer la règle virtuelle, cliquez dessus et faites-la glisser par le milieu. Pour modifier sa taille, cliquez dessus et faites glisser un des deux gros boutons noirs à chaque extrémité. La règle virtuelle n'est pas limitée verticalement ni

Devenir l'architecte de sa maison

g. Barre d'accrochages

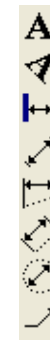
La barre d'accrochages contient des outils qui vous deviendront rapidement indispensables! Chaque outil a un rôle bien particulier, qui consiste à placer des murs, portes, fenêtres ou autres exactement où vous le souhaitez, du premier coup!



h. Barre d'annotations

La barre d'annotations dispose de deux outils de texte, droit et en biais, et de plusieurs outils qui permettent de coter une partie de votre dessin, si le dimensionnement automatique n'est pas disponible.

Ces outils vous offrent la possibilité de mesurer, d'étiqueter n'importe quelle partie de votre dessin. Si vous le souhaitez, vous pouvez conserver ces étiquettes sous l'onglet DAO pour avoir l'option de les désactiver et ainsi de faire apparaître votre dessin plus clairement.



Devenir l'architecte de sa maison

i. Outils de mesure

Les outils de mesure comprennent des dimensions associatives, des légendes pour les fenêtres et les portes, et des raccourcis pour calculer la surface du sol.

j. Bouton étage actif

Utilisez le bouton d'étage actif pour changer de vue suivant le nombre d'étages de votre plan de maison. Lorsque vous cliquez sur ce bouton, un menu contextuel apparaît. Cliquez simplement sur l'étage sur lequel vous souhaitez travailler pour en faire l'étage actif.

k. Barre d'état



La barre d'état est située dans la partie inférieure gauche de la fenêtre et affiche des « invites », messages du programme et mesures. C'est là que vous devez regarder lorsque vous maintenez le pointeur sur certains boutons ou articles de menu pour en connaître la fonction exacte.

Devenir l'architecte de sa maison

I. Barre de défilement

Défilement ici
Haut Bas
Page précédente Page suivante
Défilement vers le haut Défilement vers le bas

Les barres de défilement vous permettent de « panoramiquer » sur votre dessin, à savoir visualiser la partie non visible sans avoir à modifier le niveau d'agrandissement.

Pour « panoramiquer » par petits incréments, cliquez sur la flèche de défilement indiquant le sens qui vous intéresse.

Pour « panoramiquer » par plus grands incréments, cliquez sur la partie de la barre entre la case de défilement et une des flèches.

Pour un « panoramique » par incréments précis, faites glisser la case de défilement dans le sens souhaité.

Pour vous positionner sur un endroit particulier de la page, faites un clic du bouton droit sur la barre de défilement, puis cliquez sur la zone désirée dans le menu contextuel qui apparaît.

Devenir l'architecte de sa maison

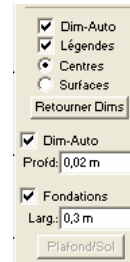
m. Icônes Vue 3D



Le dessin prend vie dans cette fenêtre, la fenêtre Vue 3D! La vue par défaut est la vue Plan complet. Il s'agit de la première vue lorsque vous lancez Architecte 3D. L'option de vue un quart 3D vous permet de voir votre dessin en 3D tout en disposant d'une grande partie de la fenêtre pour dessiner.

Si vous souhaitez principalement voir vos actions en 2D tout en gardant une vue claire de votre projet en 3D, sélectionnez Vue 3D demi-écran. Par la suite, il vous sera beaucoup plus facile d'ajouter des matériaux et couleurs à la maison de vos rêves en passant au mode de Vue complet 3D.

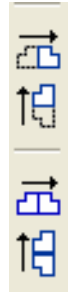
n. Barre de propriétés



Vous pouvez aisément modifier un objet précédemment dessiné en le sélectionnant et en changeant ses attributs au moyen de la barre de propriétés. Vous pouvez même régler la barre de propriétés de sorte qu'elle apparaisse chaque fois qu'un objet est sélectionné, en cliquant sur Activation automatique.

Devenir l'architecte de sa maison

o. Barres d'aperçu



Vous pouvez « cliquer-glisser » des objets, modèles, matériaux, couleurs, etc sur votre plan depuis les barres d'aperçu. La barre d'aperçu s'adapte à ce qui est sélectionné. Par exemple, si vous cliquez sur la barre Plante, ce sont les options de plante qui apparaissent.

Cliquez sur un des boutons de la barre des « PowerTools » pour exécuter une des applications de Architecte 3D associées.

Tous les outils « PowerTools » se lancent de la même façon.

Devenir l'architecte de sa maison

2.2. Gestion des fichiers

Lorsque vous lancez Architecte 3D, un nouveau fichier de dessin vierge est automatiquement ouvert. Si vous souhaitez continuer à travailler sur un dessin existant, vous devez l'ouvrir ou l'afficher à l'écran. Pour ouvrir un fichier, cliquez sur la commande « Ouvrir » du menu « Fichier » et indiquez le nom du fichier. Une fois le fichier ouvert, vous pouvez l'éditer, l'importer, l'exporter, l'imprimer, le visualiser et l'enregistrer.

Plusieurs fichiers peuvent être ouverts en même temps. Le nombre exact de fichiers qu'il est possible d'ouvrir dépend des ressources de mémoire de votre système informatique et de la complexité des plans. Lorsque vous ouvrez un fichier, Architecte 3D, l'affiche dans une nouvelle fenêtre.

Les changements que vous apportez à un dessin de plan ne sont stockés dans la mémoire de l'ordinateur que lorsque vous les y enregistrez. Pour sauvegarder un dessin et pouvoir l'utiliser par la suite, vous devez l'enregistrer dans un fichier. Utilisez la commande « Enregistrer » pour sauvegarder un dessin sous son nom actuel ou pour en enregistrer un nouveau qui n'a pas encore de titre. Pour enregistrer un dessin sous un nouveau nom, choisissez la commande « Enregistrer sous ».

Devenir l'architecte de sa maison

a. Ouverture d'un fichier

- Pour ouvrir un fichier existant

1. Cliquez sur la commande « Ouvrir » du menu « Fichier ». La boîte de dialogue Ouverture apparaît.
2. Dans la zone de texte « Nom de fichier », saisissez le nom du fichier que vous souhaitez ouvrir ou bien recherchez-le dans les dossiers ou lecteur disponibles.
3. Après avoir localisé le fichier que vous souhaitez ouvrir, sélectionnez-le d'un clic.
4. Cliquez sur OK.

b. Enregistrement d'un fichier

- Enregistrement d'un fichier existant:

Pour sauvegarder votre travail de manière définitif, vous devez l'enregistrer sur un fichier stocké sur le disque dur. Un bon conseil: sauvegardez votre travail tous les quarts d'heure ou après chaque tâche que vous n'aimeriez pas refaire!

Lorsque vous cliquez sur la commande « Enregistrer », Architecte 3D enregistre le dessin actif en utilisant les derniers noms et lieu que vous avez indiqués. Vous pouvez créer plusieurs versions d'un même dessin et enregistrer des copies de sauvegarde sur un autre disque. Chaque version de votre dessin peut-être enregistrée sous un nom différent ou sous le même nom, mais dans des dossiers ou sur des disques différents.

Devenir l'architecte de sa maison

- Enregistrement d'un nouveau fichier qui n'a pas encore de nom:

1. Cliquez sur la commande Enregistrer sous du menu Fichier. La boîte de dialogue « Enregistrer » sous apparaît.
2. Saisissez un nom de fichier dans la zone de texte Nom de fichier. Si vous n'indiquez aucune extension, le logiciel ajoutera automatiquement « .PRO ».
3. Cliquez sur OK.

c. Fermeture d'un fichier

- Pour fermer un fichier

Cliquez sur la commande Fermer du menu Fichier. Si vous avez fait des changements sur votre dessin de plan et ne les avez pas encore enregistrés, Architecte 3D vous invite à le faire avant de fermer le fichier.

- Pour fermer tous les fichiers ouverts et quitter Architecte 3D

Cliquez sur la commande Quitter du menu Fichier. Si un des dessins contient des changements que vous n'avez pas encore enregistrés, Architecte 3D vous invite à le faire avant de fermer le fichier correspondant.

Devenir l'architecte de sa maison

3. La configuration requise et l'installation du logiciel

3.1. La configuration requise

Nous vous conseillons d'utiliser *Architecte 3D* sur un ordinateur équipé d'un processeur Pentium. Votre système informatique devra également comprendre les éléments suivants:

- Processeur 650Mhz Intel Pentium, Celeron, AMD Athlon, Duron
- Windows 98, Me, 128 Mo RAM
- Windows XP Sp1 et Sp2, 256 Mo de RAM
- 2 Go d'espace disque dur
- Carte vidéo 3D, 32 Mo de mémoire compatible
- DirectX 8.1 Affichage en 800x600 et de 16 bits (ou de 24 bits si possible)
- Lecteur CD-ROM / DVD-ROM
- Souris ou autre système de pointage
- 32 Mo de mémoire vidéo

Devenir l'architecte de sa maison

3.2. L'installation du logiciel

- Pour installer Architecte 3D:

1. Insérez le CD ou DVD Architecte 3D dans votre lecteur. L'installation commence automatiquement après l'insertion du CD ou DVD
2. Suivez les « invites » du programme d'installation

- Pour installer Architecte 3D si l'installation ne débute pas automatiquement:

1. Insérez le CD ou DVD Architecte 3D dans votre lecteur CD-ROM / DVD-ROM.
2. Double-cliquez sur Poste de Travail
3. Double-cliquez sur le lecteur de CD-ROM ou DVD-ROM (sur la plupart des ordinateurs, l'installation se déclenche automatiquement à ce stade)
4. Double-cliquez sur « Setup ».

Devenir l'architecte de sa maison

- Paramètres du système:

Configurez les paramètres d'affichage sur 800x600 pixels ou plus et sur couleurs haute définition (24 bits) ou couleurs vraies (32 bits). Depuis le menu Démarrer, cliquez sur Paramètres > Panneau de configuration > Affichage > Paramètres.

Si l'affichage 3D ne vous semble pas net, réduisez l'accélération graphique. Depuis le menu Démarrer, cliquez sur Paramètres > Panneau de configuration > Système > Performance > Graphique, puis réduisez l'accélération d'un cran.

Devenir l'architecte de sa maison

4.L'utilisation du logiciel: la création d'un projet architectural

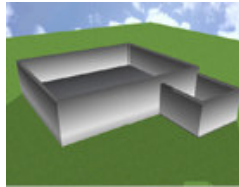


Avant de commencer la construction, programmer la hauteur de tous les murs à votre convenance (ex.2,50m): pour cela, allez dans Conception> Taille des murs par défaut pour chaque niveau.

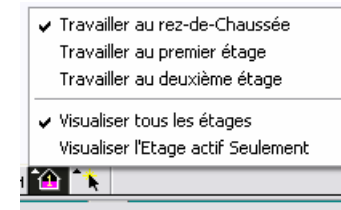
Pour donner plus de précision au dessin, aller dans Options> propriétés de la grille> espacement de la grille> grille magnétique: choisir 1cm pour l'horizontal comme pour la verticale (0.01m)

Devenir l'architecte de sa maison

4.1. Les murs extérieurs



Attention !! Définissez l'étage où vous travaillez.





Il faut cliquer sur étage puis murs extérieurs 


A droite de l'écran vous trouvez les propriétés du mur (épaisseur, écart entre les poteaux, style de mur, la hauteur du mur)

Choisir 2,50m pour la hauteur du mur.

Pour construire le mur, tenez le bouton de la souris enfoncé et dessiner les murs.

L'outil redimensionner  : il permet d'ajuster la longueur des murs. Inscrivez la longueur exacte puis cliquez sur Modifier. Si vous cochez la case « liée », le mur face à celui qu'on a modifié sera automatiquement modifié de la même façon.

L'outil zoom  : il permet de voir tout le dessin. Placez la souris au centre de l'écran « cliquez et glissez » la souris vers la bas pour zoomer en arrière.

L'outil sélection  : en cliquant sur un mur extérieur, ses propriétés apparaissent sur la droite. On peut les modifier sur la droite de l'écran (épaisseur)

Devenir l'architecte de sa maison

La cave doit être enterrée à 1,75m. Pour cela, avec l'outil Sélection, entourer les 4 murs: 4 poignets (sans les 4 coins) sont alors visibles. Faire un clic droit sur le curseur d'élévation puis définir l'élévation dans la boîte de dialogue à -1,75m

Contrôler le résultat: Lorsque vous voulez contrôler votre résultat en 3D, cliquez sur « vue un quart 3D » puis sur « survol animé »



Vue un quart 3D



Survol animé

Murs extérieurs du Rez-de-chaussée:

Il faut commencer par changer de niveau. Pour cela, il faut cliquer sur le bouton d'étage actif puis sur « Travailler au 1^{er} étage ».


Procédez de la même façon que vous l'avez fait pour la cave.

Une fois les murs construits, pensez à les superposer sur ceux de la cave. Pour se faire, sélectionner les 4 murs à l'aide de l'outil Sélectionner et faire un glisser-déplacer avec la souris. Définissez les longueurs du mur et l'élévation.

Devenir l'architecte de sa maison

Faire un décrochement sur le mur:

Pour cela, il faut travailler au rez-de-chaussée.

Avec l'outil « Mur extérieur », tracer les 4 murs. Le mur qui sera contre la maison ne sera pas utile, vous pouvez donc le supprimer: sélectionnez le avec l'outil Sélection  puis tapez sur la touche « Supprimer » du clavier.

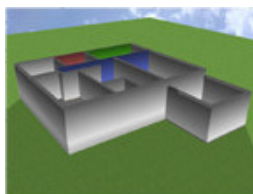
Les murs doivent avoir une élévation.

Pensez également à définir la hauteur des murs (cliquez sur « propriétés », inscrivez la hauteur et validez avec Entrer).

Déplacez les 3 murs contre le reste de la maison: entourez les 3 murs avec l'outil sélection puis cliquez sur l'un des murs et faites un glisser-déplacer jusqu'à ce qu'ils touchent la maison. Si besoin est, ajustez la position de ces derniers avec les flèches du clavier.

Devenir l'architecte de sa maison

4.2 Les murs intérieurs



Pour construire une mur intérieur, il faut sélectionner l'outil Mur intérieur



Tracez vos murs là où vous le souhaitez.

L'outil Dimension espacement mur  permet de mesurer la distance entre 2 murs.

Vous pouvez déplacer un mur en cliquant dessus pour le sélectionner et en faisant un « glisser-déplacer ».



Segmenter les murs: il faut segmenter les murs pour pouvoir faire la décoration des murs (pour mettre de la tapisserie différente dans chaque pièce).

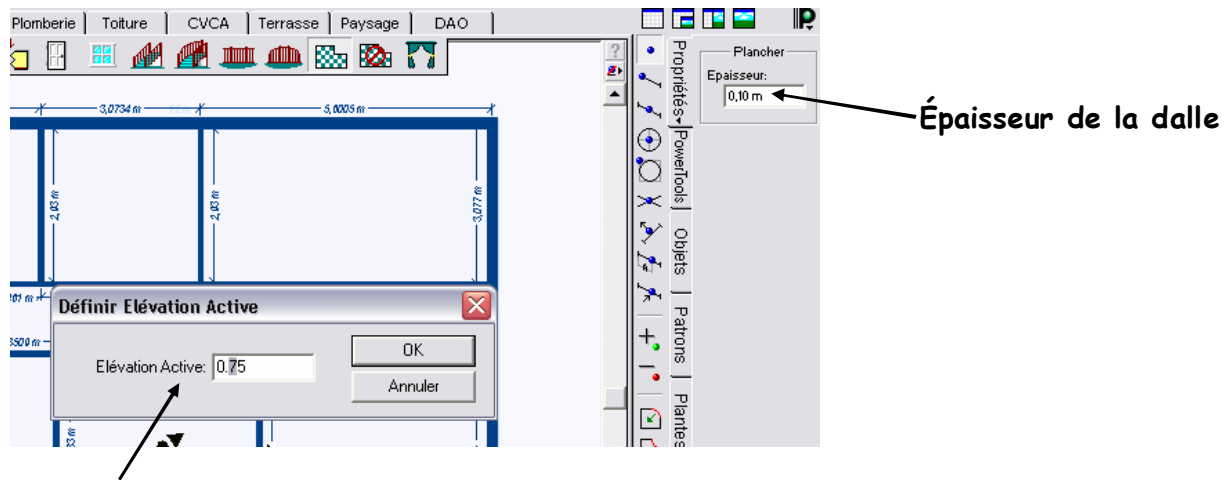
Sélectionnez l'outil « Segmenter » puis positionnez le en cliquant à chaque intersection de mur. Couper chaque intersection de cette façon.

Segmenter la dalle: Il faut segmenter les dalles de la même façon que les murs pour pouvoir mettre un revêtement de sol différent dans chaque pièce.

Pour cela, il faut cliquer sur l'outil « Plancher ». Définissez une épaisseur et une élévation pour vos dalles.



Devenir l'architecte de sa maison



Élévation de la dalle

Cliquez sur l'angle d'une pièce, relâchez et cliquez sur l'angle en face, dans la même pièce. Faites la même chose pour chaque angle de la pièce et reproduisez la même chose pour chaque pièce. De cette façon, il y aura une dalle dans chaque pièce.

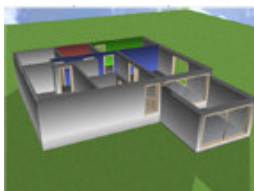
Si vous souhaitez mettre le même revêtement de sol pour 2 pièces, une seule dalle pour les 2 pièces est suffisante.



Il ne faut pas tenir compte des murs en saillis dans une pièce.

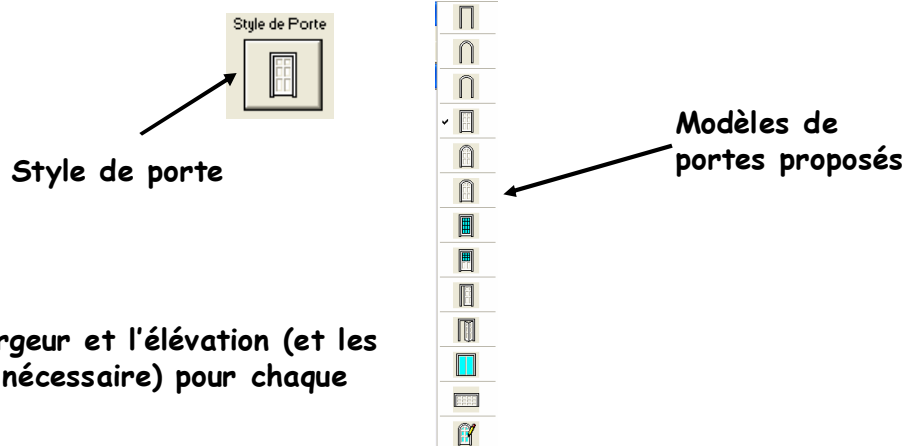
Le contrôle en vue 3D permet de détecter les anomalies.

Devenir l'architecte de sa maison

4.3. Les portes



Agrandissez le plan à l'endroit où vous souhaitez mettre les portes avec l'outil Zoom  .
Sélectionnez l'outil Porte  et choisissez un style de porte parmi les modèles qui vous sont présentés lorsque vous cliquez sur « Style de portes » en haut à droite.



Pensez à définir la largeur et l'élévation (et les autres paramètres si nécessaire) pour chaque porte.

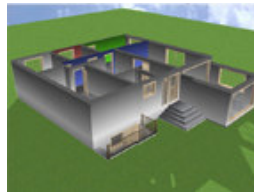
Cliquez à l'endroit où vous voulez installer votre porte et glissez le pointeur à droite ou à gauche pour le sens de l'ouverture de la porte.

Pensez à vérifier le résultat avec la Vue quart 3D



Devenir l'architecte de sa maison

4.4. Les fenêtres



Sélectionnez l'outil Fenêtre

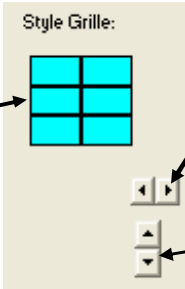


Dans la barre de propriétés, sélectionnez votre fenêtre parmi les modèles qui vous sont proposés. Pour cela, cliquez sur Style de fenêtre  , en haut à droite.

Si vous choisissez une fenêtre à croisillons, sachez que vous avez la possibilité d'en modifier le nombre en cliquant sur les petites flèches qui se trouvent juste à côté du modèle de fenêtre dans Style de grille.

Modèle de fenêtre que vous avez choisi

Style Grille:



Flèches qui permettent de modifier le nombre de croisillons horizontalement.

Flèches qui permettent de modifier le nombre de croisillons verticalement.

Devenir l'architecte de sa maison

4.5. L'étage et le toit



L'étage:


Pour ajouter un étage à la maison, changez de niveau: travaillez au 2^{ème} étage.

Sélectionnez l'outil « Mur extérieur »  et tracez un périmètre qui fait le contour de la maison, hors escalier et garage.

Sélectionnez les 4 murs avec l'outil sélection en traçant un rectangle autour des murs puis définissez l'élévation des murs

Superposez ces murs sur les murs de la maison.

Le toit:

Avec l'outil Toiture , choisissez le « toit à main levée »  , puis tracez le toit sur le plan. Avec le bouton droit de la souris, vous fermez automatiquement le tracé.

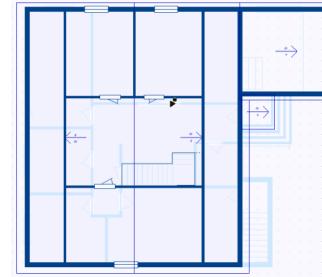
Pour modifier les dimensions du toit, sélectionnez un segment du toit et modifiez la longueur avec l'outil « Redimensionner Segment » 

Avec la Vue 3D vérifiez que votre toit soit bien placé.

Si, par exemple, il est trop haut, sélectionnez votre toit, définissez une élévation un peu moins élevée.

N.B: Il faut bien que votre toit se place sur le reste de la maison sans qu'il y ait d'écart, avec les murs qui supportent le toit.

Devenir l'architecte de sa maison



4.6. Aménagement des combles.

L'espace habitable:

Pour cette étape, il est conseillé de zoomer  sur le plan pour voir tout l'étage.

Sélectionnez l'outil « Mur intérieur » et choisissez le 1^{er} style de mur en y définissant l'épaisseur.

Tracez 2 murs dans la longueur, d'un pignon à l'autre. Déterminez l'élévation et la hauteur pour ces 2 murs.

Travaillez ensuite sur la vue 3D pour observer le toit: déplacez le mur jusqu'à ce qu'il ne dépasse plus du toit et faites la même chose avec le 2^{ème} mur. Une fois cette étape faite, l'espace habitable sous les combles est alors défini.

Le plafond:

Sélectionnez l'outil plancher  pour créer le plafond pour cet étage.

Avec l'outil plancher, parcourez les 4 murs en faisant le tour. Cliquez à chaque angle de chaque mur. Pour finir le tracé, cliquez sur le bouton droit de la souris au moment où le dernier segment est tracé. Déterminez alors son élévation.

Les murs intérieurs:

Sélectionnez l'outil Mur intérieur  pour organiser cet espace sous les combles: placez les murs. Pensez à déterminer leur élévation.

Devenir l'architecte de sa maison

4.6. Aménagement des combles.

Les portes:

Placez les portes comme vous l'avez fait pour les autres pièces.

Les fenêtres:

Placez les fenêtres comme vous l'avez fait pour les autres pièces.

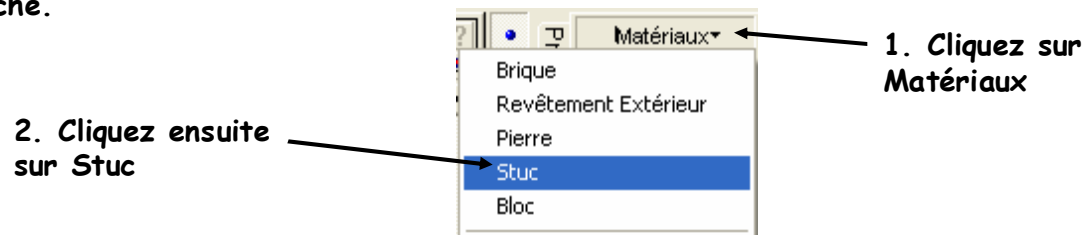
4.7. Décoration des murs extérieurs et intérieurs.

Pour le décor, la vue 3D est indispensable.

Placez l'icône de l'outil « parcours animé » à l'extérieur de la maison et définissez une hauteur de parcours à 2,50m pour avoir une bonne vue d'ensemble.

Cliquez sur l'onglet Matériaux (sur le côté à droite): les textures s'affichent à droite dans la barre de prévisualisation.

Cliquez sur le bouton Matériaux et sélectionnez la catégorie Stuc sur la liste qui s'affiche.



Devenir l'architecte de sa maison

Pour appliquer la texture de votre choix, faites un « glisser-déplacer » sur le mur ou le plafond en 3D en question.

Pour appliquer une texture sur les autres murs, placez l'icône de l'outil « parcours animé »  face au mur où l'on veut appliquer la texture.

N.B: Les fenêtres et les portes peuvent eux aussi recevoir une texture.

Si votre texture ne vous plaît pas, il vous suffit de la remplacer par une autre en procédant de la même façon.

Pour peindre les plafonds, choisissez « parcours animé » dans la Vue 3D (faire les réglages de façon à voir au moins une partie de la surface à peindre).

Choisissez la couleur: Cliquez sur l'onglet couleurs, puis sélectionnez une couleur; faites un « glisser déplacer » sur le plafond.

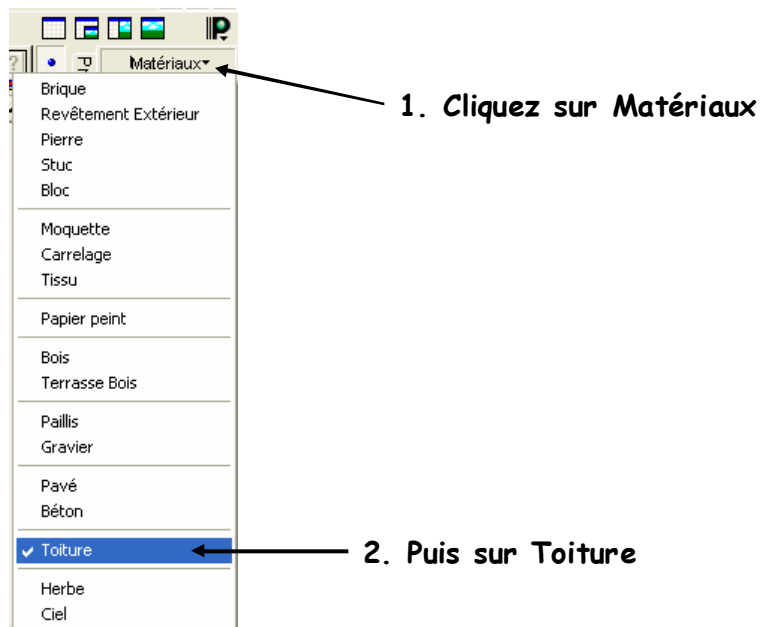
Devenir l'architecte de sa maison

4.8. Décoration du toit

Il existe des textures pour le toit.

Le survol animé convient le mieux pour ce travail.

Dans la barre à droite, cliquez sur « Matériaux » en haut à droite, puis sur « Toiture ».
Appliquez la texture de votre choix.



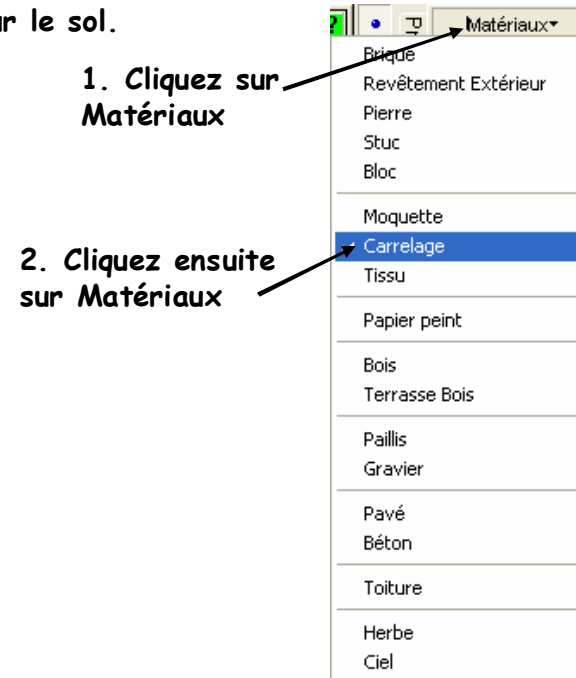
Devenir l'architecte de sa maison

4.9. Décoration des sols et des boiseries

Le carrelage:

Pour mettre du carrelage, cliquez sur l'onglet « matériaux » et sélectionnez dans la barre de prévisualisation la catégorie carrelage.

Une fois le carrelage choisi, faite le glisser sur le sol.



Devenir l'architecte de sa maison

La tapisserie:

Cliquez sur l'onglet Matériaux et sélectionnez Papier peint.

Faites glisser la tapisserie de votre choix.

Le parquet:

Cliquez sur l'onglet Matériaux et sélectionnez Bois.

Faites glisser le parquet sur le sol.

Devenir l'architecte de sa maison

Conclusion

Depuis la pelouse jusqu'au réseau électrique, ce logiciel n'oublie aucun aspect de la conception. Avec beaucoup de modèles de projets, des centaines d'objets et textures différentes, on peut vraiment personnaliser votre projet architectural !

On peut même importer ses photos d'objets ou de textures pour les intégrer à son projet.

L'interface facile d'accès convient parfaitement à toute sorte de public, et ce produit présente l'avantage d'exporter son modèle architectural pour être traité sur un autre logiciel de conception 3D.

Il faut cependant s'armer de patience, car n'importe quel projet architectural demande beaucoup de temps de réalisation.

Domage que le rendu 3D soit un peu lent chaque fois qu'une modification a été faite en fin de projet architectural.