
 **ARCHITECTE 3D**[®]
By **ENCORE**.



Guide de l'utilisateur

© 2023 Punch! Software, L.L.C.

Manuel d'utilisation d'Architecte 3D

Tous droits réservés. Ce document, ainsi que le logiciel qui y est décrit, sont fournis sous licence et peuvent être utilisés ou copiés seulement dans les cas prévus par les termes de la licence.

Sauf si la licence le permet et à moins d'avoir reçu l'Punch! Home Design Software accord préalable écrit de Punch! Software, L.L.C, la reproduction, l'archivage dans un système de consultation et la transmission sous quelque forme que ce soit (électronique, mécanique, enregistrement, etc.) sont formellement interdits.

Punch! Software, L.L.C. se réserve le droit d'améliorer, de parfaire ou de réviser ses produits sans avis au préalable.

Microsoft Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation. Tous les autres produits mentionnés dans ce document sont les marques commerciales ou déposées de leurs fabricants respectifs.

Les renseignements contenus dans ce document sont fournis à titre d'information uniquement. Ils sont sujets à modification sans préavis et ne devront donc être considérés en aucun cas comme un engagement de la part de Punch! Software, L.L.C. Punch! décline toute responsabilité quant aux éventuelles erreurs ou imprécisions qui pourraient apparaître dans ce document.

Ce document présente toutes les fonctionnalités de la gamme Architecte 3D, celles-ci peuvent varier suivant la version que vous avez achetée.

Générique :

Tous les termes figurant dans cet ouvrage étant connus comme des marques de commerce ou de service sont mis en majuscule selon les conventions appropriées. L'emploi d'un terme dans cet ouvrage ne devrait pas être considéré comme affectant la validité d'une marque de commerce ou de service.

Table des matières

Section 1: Présentation 9

Bienvenue ! 11

- Configuration requise 11
- Paramètres importants du système 12
- Installation d'Architecte 3D 12
- À propos de ce manuel 13 Aide intégrée 13
- Info-bulles 14 Conseils et astuces 15
- Pôle d'aide et de formation 15 Conseils relatifs à la vitesse 15 Paramètres de l'affichage 15 Paramètres des unités de mesure 16 Réglage de l'échelle 16
- Vérifier les mises à jour de logiciel 16
- À propos des fournisseurs de produits de Punch! 16 À propos d'Architecte 3D 17

Bref aperçu 19

- Barre de titre 20
- Barre de menus 20
- Onglets de plan 20
- Bouton étage actif 21
- Outils de mesure 21
- Icônes de vue 21
- Barre d'outils Zoom et Panoramique 21
- Jeu d'outils d'édition 22
- Jeu d'outils de texte et dimensions 22
- Trajet d'animation 23
- Découpe 3D 23
- Onglet Propriétés 23
- Onglet Bibliothèques 23
- Barres d'aperçu 24
- Barre d'état 24
- Animations 24
- Règle virtuelle 24
- Conseils écologiques 25

Avant de dessiner 27

- Démarrage d'un nouveau fichier 27
- Ouverture d'un fichier 27
- Accéder aux plans types 27
- Fermeture d'un fichier 28
- Enregistrement d'un fichier 29
- Importation de fichiers 29
- Exportation de fichiers 33
- Exportation de fichiers 3D 34
- Impression de plans d'étage 37

Impression d'une vue 3D 38

Utilisation des étages 39

Visualisation en modes 2D et 3D 41

- Visualisation du plan 2D 41
- Personnalisation des plans visibles 41
- Zoom avant et arrière en mode 2D 42
- Panoramique sur le dessin 2D 42
- Adaptation du dessin à la taille de la fenêtre actuelle 43
- Travailler en mode 3D 43
- Utilisation de la découpe 3D 45
- Définition de l'angle de vue 47
- Sélection d'éléments en 3D 47
- Identification de couleurs et de matériaux à partir de la vue 3D 48

Dessiner en 2D 51

- Méthodes de dessin 2D 51
- Méthodes d'édition 2D 53
- Utilisation de la grille 55
- Options d'alignement et accrochage automatique 57
- Police de texte 59
- Dimensions 62
- Visualisation des lignes topographiques 64
- Règle virtuelle 64
- Couleurs d'écran 65
- Styles de dessin 67

Ajout d'éléments 3D 73

- Organisation du Contenu des bibliothèques 73
- Utiliser l'outil ProjectTape 77
- Bibliothèques d'objets 78
- Édition d'objets 3D 80
- Bibliothèque de plantes 82
- Propriétés des plantes 84
- Création de symboles de plantes 84
- Barre d'inventaire des plantes 85
- Visualisation des zones de rusticité 86
- Recherche de plantes 86
- Croissance des plantes 89
- Application d'habillages 90
- Suppression d'habillages muraux 90
- Application de peinture et de couleur 91
- Utilisation de couleurs personnalisées 92
- Recherche appliquée 93
- Application de matériaux de construction 94
- Édition des matériaux 95

Placement par SmartWand 96

Utilisation des QuickPalettes 97 100

Section 2: Paramètres de dessin et de conception 101

Editer votre conception 103

Annuler la dernière action 103
Fonction Couper, Copier et Coller 103
Fonction Pousser 104
Déplacement d'un élément 105
Rotation d'un élément 105
Changement de forme des éléments 106
Fonctions Retourner et Inverser 108
Alignement sur la grille 108
Barre d'outils de déplacement 109
Définir l'élévation d'un objet 109
Copier vers l'étage 112
Déplacer vers le plan 112
Déplacer le plan entier 113
Rotation du plan 113

Contrôler votre conception 115

Définition de l'élévation active 115
Réglage de l'échelle 115
Paramètres des unités de mesure 116
Propriétés du terrain 118
Mise à jour de la grille topographique 118
Accéder au plan 118
Accéder à l'étage 119
Calculer la superficie 119
Police de texte 119
Age de la plantation 121
Projection de croissance des plantes 122
Afficher la barre d'inventaire des plantes 123
Importation d'une image de plan d'étage 123
Pour redimensionner une image de plan d'étage 124
Calquage du plan d'étage importé 125
Afficher/Masquer un plan d'étage importé 125
Options de conception 126

Contrôler les options 3D 127

Organisation des fenêtres 2D et 3D 127
Déplacement en 3D 128
Accès aux styles de rendu 3D 130
Réglage de la qualité du rendu 3D 133
Réglage des options de rendu 3D 133
Ajout d'éclairage et d'ombres 134
Animations 136
Vidéo du trajet d'animation 137
Modification de la vue 3D 137
Définition des transitions entre trajets 138
Réglage des courbes du trajet 138
Attribution de nomaux trajets d'animation et montage 138
Emploi de la palette de décorateur 139
Identification de couleurs et de matériaux à partir de la

palette de décorateur 139
Gestion des groupes 139
Gestion des palettes de décorateur 140
Personnalisation de la vue 3D 141
Dessiner dans le terrain 142
Sauvegarde de vues 3D 142
Gestionnaire des vues 3D enregistrée 143
Préparation à la construction d'une maquette RealModel 144
Définition de l'échelle 144
Configuration de l'impression 144
Impression de modèles 144
Construction de modèles de mur 145
Construction de modèles de toit 145
Impression de matériaux et de couleurs pour la maquette 146
Application de matériaux et de couleurs de modèle sur votre maquette 147

Section 3: De fond en comble 149

QuickStart 151

Lancement du QuickStart 152
Ajout de pièces 152
Gestion des paramètres de dessin 153
Afficher la fenêtre de bienvenue au démarrage 153
Paramètres de projet 154
Accéder aux plans types 156

Onglet de plan Fondations 159

Ajout de poutres de renfort 159
Définition d'une palée de fondation 160
Ajout de câbles de post-tension 160
Dessin de la pente de fondations 161

Onglet de plan Étage 163

Méthode de dessin 2D 163
Dessin de murs 164
Fractionnement d'un mur 166
Modification de la longueur d'un pan de mur 166
Configuration des options de mur 167
Plancher automatique 168
Plafond automatique 169
Configuration des options de plafond ou plancher 169
Définition de pans de mur pignon 172
Dessin de murs irréguliers 172
Définition de la hauteur d'un mur 173
Ajout de portes et ouvertures 174
Modification des paramètres d'une porte 175
Ajout de poignées aux portes 176
Ajout de portes à deux vantaux 177
Ajout de fenêtres 178
Modification des paramètres d'une fenêtre 178
Élévation d'une fenêtre 180
Superposition de fenêtres 180
Ajout d'accessoires 182

Déplacement d'éléments muraux 183

Modification des propriétés d'étage 183
Ajouter et supprimer des étages 185 Ajout
d'un second étage 188
Création d'un demi-niveau 188
Positionnement d'un escalier 188
Propriétés escalier 190
Ajout de rampes 192 Paramètres
d'une rampe 193 Ajout d'un
plancher 194
Ajout d'une trémie de plancher 195 Ajout
de placards 195
Personnalisation des dimensions d'un placard 196
Ajout de pièces de quincaillerie aux placards 197
Ajouter des colonnes 197
Conception de pièces à partir de modèles 199 Création
de modèles 199

Onglet de plan Électricité 201 Placement
de prises et d'interrupteurs 201 Ajout de
systèmes de câblage 203
Ajout de luminaires 204 Ajout
de projecteurs 206
Ajout d'un ventilateur de plafond 206
Placement de câble téléphonique et électrique 207
Ajout de détecteurs de fumée et de thermostats 208
Élévation à la base ou à la surface d'un étage 208
Déplacement d'éléments muraux 208
Gestion des paramètres de dessin 209
Modification de votre création 209 Décaler
les attaches de mur 211

Onglet de plan Plomberie 213
Placement d'un robinet d'arrosage ou de gaz 213 Ajout
de siphons de sol 214
Ajout de toilettes 215
Propriétés des toilettes 215
Ajout de d'éviers et de lavabos 216
Propriétés du lavabo ou de l'évier 217
Ajout de baignoires 218
Propriétés de la baignoire 219
Ajout d'une douche 220
Propriétés de la douche 220
Ajout d'un chauffe-eau 221

Onglet de plan Toiture 223
Ajout d'un toit 223
Utilisation des outils de conception de toit à main levée
225
Utilisation de l'outil Trémie de lucarne 226 Modification
du toit 227
Ajout d'un chien assis 228 Ajout
d'une fenêtre de toit 230
Dessin d'un toit à la Mansart 231 Dessin
d'un toit à versants inégaux 233

Onglet de plan CVCA 235
Ajout de gaines d'aération 235
Ajout de grilles d'aération et VMC 236

Ajout de systèmes de chauffage ou de climatisation
et de pompes 237
Placement de convecteurs ou de radiateurs 238
Élévation à la base ou surface d'un étage 239

Onglet de plan Terrasse
241 Méthode de dessin 2D
241 Ajout d'une terrasse 242
Adaptation à la forme d'un mur extérieur
243 Modification de la hauteur de la
terrasse 244 Options d'édition d'habillage
245
Options d'édition de balustrade 246
Options d'édition de marche 246
Ajout d'un escalier sur mesure 247
Modification d'un escalier sur mesure 248
Ajout de rampes sur mesure 249
Modification d'une rampe sur mesure 249
Insertion d'une trémie de terrasse 250
Élévation d'objets à la base ou surface d'une
terrasse 250

Onglet de plan Paysage 253
Méthode de dessin 2D 253
Définition des limites de propriété
254 Ajout d'une zone de remblai 255
Dessin d'un patio 256
Ajout de placards extérieurs 257
Ajout de quincaillerie de placard
258
Dessin de trottoirs, d'allées et de voies privées 259
Ajout d'un remplissage 260
Délimitation d'une zone à l'aide de bordures 261
Dessin de clôtures et de portails 262
Dessin de murs de soutènement 264
Conception d'un système d'arrosage 265
Dessin d'éléments topographiques 266
Ajout de pentes 267
Excavation 268

Onglet de plan Détail 269
Dessin de formes 269
Dessin de rectangles et de carrés
269 Dessin de cercles et d'ovales
270 Dessin de lignes 271
Dessin de polygones 271
Dessin d'arcs 272
Dessin d'arcs de cercle 272
Dessin de polygones réguliers
273 Dessin de courbes 274
Modification de la tension de courbe 274
Utilisation de réglures et de remplissages 275
Conversion de formes en objets « intelligents » 277
Modification de formes de détails 277

Onglet de plan Charpente 279
Ajout de composants de charpente 279
Propriétés des poutres de renfort 280

Propriétés des solives de charpente 281
Colonne porteuse 283

Propriétés de la colonne porteuse 283 Personnalisation
des propriétés des chevrons 284 Personnalisation des
propriétés de l'ossature de
terrasse 285
Personnalisation des matériaux du châssis de base
285

Section 4: Outils PowerTool de conception et de dessin 287

Editeur de portes 289

Conception de portes sur mesure 289 Dessin
de composants de porte 290 Modification de
votre création de porte 293
Changement de forme des éléments de porte 295
Retournement et inversion d'objets 296
Gestion des paramètres de dessin 297
Utilisation des modes de sélection d'objet ou de point
298
Gestion de la tension de courbe 298 Modification
de la configuration de la grille 299 Utilisation des
accrochages pour dessiner des
éléments de porte 300 Visualisation
du dessin 301
Visualisation du dessin en 3D 302 Gestion
des créations de porte 303
Positionnement de portes personnalisées dans un
projet Architecte 3D 305

Editeur de fenêtres 307

Conception de fenêtres sur mesure 307 Dessin
de composants de fenêtre 308 Modification de
votre création de fenêtre 311
Changement de forme des éléments de fenêtre 313
Retournement et inversion d'objets 315
Gestion des paramètres de dessin 315
Utilisation des modes de sélection d'objet ou de points
316
Modification de la configuration de la grille 316
Utilisation des accrochages pour dessiner des
éléments de fenêtre 317 Visualisation
du dessin 319 Visualisation du
dessin en 3D 319
Gestion des créations de fenêtre 320 Positionnement
de fenêtres personnalisées dans un
projet Architecte 3D 322
Gestion de la tension de courbe 322

Editeur de plafonds 325

Editeur de plafonds 325
Placement d'un plafond automatique 326
Dessin d'un plafond personnalisé 326
Placement de plafonds en croupe et à pignon 327
Dessin d'un plafond en voûte ou en coupole 328
Édition d'un plafond 329
Dessin d'une trémie de plafond 330

Ajout de poutres de plafond 331
Couleurs de dessin en 2D 332
Définition des élévations de plafond
333 Utilisation de modèles 334

Assistant Cheminée 337

Assistant Cheminée 337
Définition d'incréments de dimension 339
Personnalisation des dimensions générales
339 Personnalisation des dimensions de l'âtre
et
du manteau 340
Personnalisation des dimensions du conduit 340
Enregistrement d'une cheminée 341
Exportation vers l'Editeur de mobilier 3D 341

Editeur de manteaux 343

Editeur de manteaux 343
Tracé de formes de manteau 343
Modification de votre création de manteau
345 Gestion de la tension de courbe 346
Utilisation de modèles 347
Utilisation de la fonction Pousser, des outils
d'accrochage et de la grille 350
Personnalisation des paramètres de la grille
350 Calquage d'une image 353
Enregistrement d'un manteau de cheminée 354
Exportation vers l'Editeur de mobilier 3D 354

Editeur de piscines 355

Création d'une piscine à l'aide de l'Assistant Piscine
356
Choix d'une forme de piscine 357
Définition de la profondeur de la piscine 359
Choix d'un équipement de piscine 361
Modification de votre projet de piscine 369
Utilisation de modèles 372
Gestion des vues de plan actif 373

Editeur de clôtures 375

Conception des clôtures 376
Spécification des attributs de la clôture 376
Modification de votre clôture personnalisée 379
Gestion des fichiers 384
Utilisation d'images de l'Editeur de clôtures dans votre
projet Architecte 3D 385

Section 5: Outils PowerTool de mise en valeur et de personnalisation 387

PhotoView 389

Conseils d'utilisation de PhotoView 389
Importation d'images PhotoView 390
Remplacement d'images PhotoView 391
Modification d'images PhotoView 391
Aménagement du paysage à partir d'images
PhotoView 392

Vue sur votre jardin 392

Estimateur de coût 395

Lancement de l'Estimateur de coût 396
 Personnalisation du tableur 396 Sélection
 d'un onglet de plan 397 Calcul des coûts
 de construction 397 Élaboration des
 différents tableaux 398
 Création d'une liste de prix principale 398
 Exportation d'une liste de prix 399 Impression
 d'une liste de prix 400

Editeur d'habillages 401

Conception d'habillages sur mesure 402
 Gestion des créations d'habillage 402 Gestion
 des paramètres de dessin 405
 Visualisation de votre création d'habillage en 3D 405

Détails 407

Gestion des détails 408 Édition
 d'objets de CAO 409
 Reproduction d'objets 411
 Groupement d'objets 412
 Verrouillage d'objets 412
 Gestion des paramètres de dessin 412
 Dessin de segments parallèles 415
 Utilisation des modes de sélection d'objet ou de point
 416
 Dessin à partir d'un angle ou du centre 416 Exportation
 et importation d'un fichier DXF/DWG 416

Editeur de symboles 419

Gestion des symboles 420
 Gestion des paramètres de dessin 420
 Dessin de segments parallèles 422
 Exportation et importation 423

Section 6: Editeur de mobilier 3D 425

Avant de dessiner en 3D 427

Ouverture d'un nouveau fichier 428
 Ouverture d'un fichier existant 428
 Importation de fichiers 3D 428
 Exportation de fichiers 428
 Enregistrement d'un fichier 429
 Impression d'objets 431
 Grille de dessin 432
 Dessin sur la grille frontale 433
 Dessin sur la grille de sol 433 Dessin
 sur la grille latérale 434
 Modification de la configuration de la grille 435
 Définition d'une distance de poussée 436 Utilisation
 des vues 2D 436
 Curseur d'élévation 438

Dessin en 2D 441

Dessin d'un rectangle 2D 442
 Dessin d'un ovale 2D 442
 Dessin d'un polygone régulier 2D 443
 Dessin d'un polygone 2D 444
 Dessin d'un arc fermé 2D 444
 Dessin d'un arc de cercle fermé 2D 445
 Dessin d'une courbe fermée 2D 446
 Dessin d'un polygone ouvert 2D 447
 Dessin d'un arc ouvert 2D 447
 Dessin d'un arc de cercle 2D
 448 Dessin d'une ligne 2D 449
 Dessin d'une courbe 2D 450
 Dessin d'un objet creux 450
 Modification de la tension de courbe 451
 Dessin à partir d'un angle 452
 Dessin à partir du centre 453
 Fermeture d'un objet ouvert 453
 Extrusion d'un objet 2D 454
 Rotation d'un objet 2D 455
 Lissage d'un objet tourné 456
 Sélection de points dans un objet 456
 Utilisation du mode de sélection d'objet 456
 Utilisation du mode de sélection de points 457
 Ajout et suppression de points 457
 Calquage d'une image importée 458
 Gestion des couleurs par défaut 459
 Application de matériaux 462
 Application de couleurs 462
 Recherche de couleurs ou de matériaux 464

Dessin en 3D 465

Dessin d'un rectangle 3D 466
 Dessin d'un ovale 3D 466
 Dessin d'un polygone régulier 3D 467
 Dessin d'un polygone 3D 468
 Dessin d'un arc 3D fermé 469
 Dessin d'un arc de cercle fermé 3D 470
 Dessin d'une courbe fermée 3D 471
 Dessin d'un polygone ouvert 3D 472
 Dessin d'un arc ouvert 3D 473
 Dessin d'un arc de cercle 3D
 474 Dessin d'un plan 3D 475
 Dessin d'une courbe 3D 476
 Dessin d'un objet creux 477
 Fermeture d'un objet ouvert 477
 Utilisation du mode de sélection d'objet 477
 Utilisation du mode de sélection de points 478
 Dessin à partir d'un angle 479
 Dessin à partir du centre 479
 Gestion des couleurs par défaut 480
 Application de matériaux 482
 Application de couleurs 483
 Gestion de l'application d'une couleur
 ou d'un matériau 484
 Recherche de couleurs ou de matériaux 487

Édition d'objets 3D 489

Inclinaison 490 Rotation
d'un objet 490 Curseur
d'élévation 492
Spécification de la taille de l'objet 493
Groupement d'objets 493 Verrouillage
d'objets en place 494 Masquage de la
détection 494 Stratification en calques
494
Définition d'une distance de poussée 497
Déplacement d'un objet 498
Sélection de points dans un objet 498 Utilisation
de la fonction Retourner 498 Utilisation de la
fonction Inverser 499 Reproduction d'objets 500

Gestion des vues 503

Utilisation des vues de perspective et orthographique
504

Utilisation de différentes vues 504
Réglage du mode Fil de fer comme mode d'affichage
par défaut 507
Utilisation du zoom 507
Réglage de l'angle de prise de vue 508
Gestion des couleurs par défaut 509
Survol 511
Modification de la tension de courbe 511
Utilisation de la fonction Pousser et de la grille
513 Modification de la configuration de la grille
513 Rotation d'un objet 515

Section 7: Editeur de mobilier 3D Pro 517

Introduction à l'Editeur de mobilier 3D Pro 519

Section 1

Présentation

Chapitre 1: Bienvenue !	11
Chapitre 2: Bref aperçu	19
Chapitre 3: Avant de dessiner	27
Chapitre 4: Visualisation en modes 2D et 3D	41
Chapitre 5: Dessiner en 2D	51
Chapitre 6: Ajout d'éléments 3D	73

Bienvenue !

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

Applications d'Architecte 3D :

- Plans architecturaux
- Présentation
- Conception de terrasse
- Visualisation en 3D
- Importation et exportation au format DXF/DWG
- Plans d'électricité et de plomberie
- Charpenterie sur mesure
- Décoration intérieure
- Aménagement paysager

Vous pouvez ainsi aisément concevoir la maison de vos rêves. Prenez d'abord quelques minutes pour vous familiariser avec ce manuel. Vous trouverez ainsi les réponses à vos questions beaucoup plus rapidement par la suite. Ne manquez pas de lire la rubrique "Bref aperçu", à la page 19, pour une vue d'ensemble de l'interface et une présentation rapide du programme.

Pour une vue d'ensemble des outils et méthodes qui vous serviront tout au long du processus de conception, consultez la rubrique "Barre de menus", à la page 20.

Avant de commencer à travailler avec Architecte 3D, il est primordial de configurer votre écran sur une définition de 32 bits. Pour ce faire, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône Bureau puis choisissez l'option Propriétés du menu contextuel. Depuis la boîte de dialogue des propriétés Affichage, cliquez sur l'onglet Paramètres, puis sélectionnez Couleurs vraies (32 bits).

Malheureusement, nous souhaitons beaucoup de beaux projets et d'heureux moments avec Architecte 3D !



Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

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 :

- Windows® 7 (64 bits uniquement) ou version ultérieure¹
- Processeur Intel® ou compatible 1.0 GHz ou ultérieur (processeurs multi-cœurs supportés)
- Mémoire RAM de 4 Go
- 4.0 Go d'espace disque dur
- Carte graphique VGA avec une définition minimale de 1024x768 et de 32 bits
- 256 Mo de mémoire de carte vidéo

- Accès Internet et compte de Fournisseur d'Accès à Internet nécessaires²
- Souris molette recommandée

¹ Les droits administrateur sont nécessaires pour permettre l'installation du programme sur Windows® Vista ou version ultérieure.

² L'utilisateur prend à son compte les frais d'accès à Internet de même que les dépenses téléphoniques.

Paramètres importants du système

Certains paramètres de votre ordinateur peuvent affecter les performances du logiciel Architecte 3D. En modifiant un (ou plusieurs) paramètre(s), il est possible d'influer sur les performances du programme.

- Définissez les Paramètres d'Affichage au minimum à 1024x768 pixels et Couleurs vraies (32 bits). Cliquez-droit sur le Bureau et sélectionnez **Résolution d'écran** dans le menu contextuel qui s'affiche.

Note : Reportez-vous à l'Aide de votre ordinateur pour obtenir les paramètres d'affichage recommandés.

- Par défaut, l'ensemble des mesures sont affichées avec le système de mesure anglo-saxon ; pour choisir le système métrique, allez dans le Menu **Conception** > **Unité de mesure** et choisissez Système métrique dans le menu déroulant Unités de mesure.
- La taille recommandée pour le texte de l'ordinateur est de 96 ppp. Pour configurer les paramètres ppp, suivez les étapes en fonction de votre système d'exploitation.

Windows 7 et supérieur

- 1 Cliquez-droit sur le Bureau et sélectionnez **Personnaliser**.
- 2 Cliquez sur **Affichage** en bas dans le panneau de gauche puis cliquez sur **Définir la taille du texte personnalisé (PPP)**.
- 3 Vérifiez que le paramètre PPP est de 96 pixels par pouce puis cliquez sur **OK**.

Installation d'Architecte 3D

Pour installer Architecte 3D, vous devez exécuter le programme d'installation. Vous ne pouvez pas installer ou reconfigurer Architecte 3D en copiant simplement les fichiers du DVD sur votre disque dur.

Pour installer Architecte 3D via un DVD

- 1 Insérez le DVD d'installation d'Architecte 3D dans votre lecteur DVD-ROM.
- 2 Choisissez «Installer Architecte 3D».
- 3 Entrez la clé d'activation que vous trouverez sur l'emballage.
- 4 Suivez les instructions.

Note : Vous pouvez à tout instant accéder au menu principal et à la documentation en réinsérant le DVD dans votre lecteur.

Pour installer Architecte 3D si l'écran de menu ne se lance pas automatiquement

- 1 Insérez le DVD d'installation Architecte 3D dans votre lecteur DVD-ROM.
- 2 Accédez aux disques de votre ordinateur (par exemple, Démarrer > Mon ordinateur pour un système d'exploitation XP).
- 3 Double-cliquez sur Ordinateur.
- 4 Double-cliquez sur le lecteur de DVD-ROM indiquant Architecte 3D.
- 5 Dans le menu, choisissez «Installer Architecte 3D»

À propos de ce manuel

Les textes et graphiques qui apparaissent dans ce manuel sont là pour vous aider à trouver rapidement l'information dont vous avez besoin et ainsi profiter pleinement d'Architecte 3D. Chaque section de ce manuel est subdivisée en instructions expliquées pas à pas ; vous pouvez ainsi survoler une page (ou utiliser la commande CTRL+F) pour y trouver exactement ce qui vous intéresse. L'index est également là pour vous aider à trouver des sujets en rapport avec ce que vous cherchez, le cas échéant.

Ce manuel ne contient aucune instruction sur l'installation et l'utilisation de Microsoft Windows. Si vous n'êtes pas familiarisé avec Windows et les concepts qui y sont associés, nous vous conseillons de revoir l'aide en ligne de Windows avant d'entamer tout projet important avec Architecte 3D.

Termes fondamentaux




La liste suivante répertorie des termes fréquemment utilisés dans ce manuel. Prenez le temps de vous familiariser avec ce langage et de bien comprendre la terminologie de base.

- **Cliquer** Appuyer une seule fois sur le bouton gauche de la souris et le relâcher.
- **Cliquer avec le bouton droit** Appuyer une seule fois sur le bouton droit de la souris et le relâcher.
- **Double-cliquer** Appuyer deux fois sur le bouton gauche de la souris et le relâcher.
- **Cliquer-glisser** Maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé tout en déplaçant la souris.
- **Glisser-déposer** Cliquer pour sélectionner un élément, maintenir le bouton de la souris enfoncé, faire glisser la sélection et relâcher le bouton.
- **Faire défiler** Utiliser les barres de défilement placées de chaque côté de la fenêtre de l'application, c'est à dire cliquer sur la case de défilement, puis la faire glisser en maintenant le bouton de la souris enfoncé.

Symboles graphiques

Plusieurs symboles graphiques apparaissent dans ce manuel. Certains illustrent l'interface ou une boîte de dialogue qui s'ouvre pendant une opération. Lorsque ce type de symbole graphique est utilisé, l'illustration tente de reproduire aussi fidèlement que possible ce qui apparaît dans la fenêtre.

Symboles graphiques utilisés dans ce manuel

Symbole	Signification
	clic de sélection d'un point (le cas échéant, le chiffre spécifié indique la position du clic dans une série de clics)
	opération cliquer-glisser (le début de la flèche indique où commencer et la fin de la flèche où s'arrêter)
	clic droit (le cas échéant, le chiffre spécifié indique la position du clic dans une série de clics)

Aide intégrée

Architecte 3D comprend un guide intégré accessible depuis l'interface.

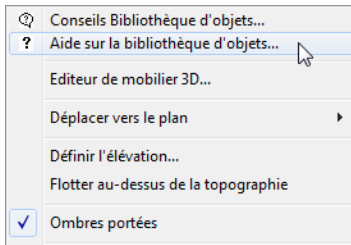
Note : Ce guide contient l'ensemble des informations relatives au produit Architecte 3D. Selon la version que vous possédez, certains modules, options ou fonctionnalités ne sont pas disponibles.

Pour accéder aux fichiers d'aide en ligne

- Dans le menu Aide, cliquez sur Guide utilisateur ou appuyez sur F1.

Pour accéder à l'aide relative à un élément particulier de votre dessin en 2D

- 1 Cliquez avec le bouton droit sur la fonction, l'objet ou la plante sur lequel ou laquelle vous souhaitez de l'aide. Le menu rapide correspondant apparaît sur la partie droite de l'écran.



- 2 Cliquez sur la liste Aide de l'outil dans la fenêtre contextuelle. L'aide concernant la fonction, l'objet ou la plante en question s'affiche.
- 3 (facultatif) Si vous appuyez sur F1 alors que de nombreux outils sont activés, vous accédez au fichier d'aide de l'outil actif.

Info-bulles

Les info-bulles s'affichent lorsque vous passez la souris sur la plupart des outils et boutons de l'application. Ces info-bulles fournissent une description rapide de l'outil ou du bouton et dans certains cas, un aperçu est disponible pour expliquer la fonctionnalité. Parallèlement, des liens vers des informations plus détaillées présentées dans le Guide de l'utilisateur peuvent également être disponibles. Vous trouverez ci-dessous un exemple d'info-bulle pour l'Outil Ajout de Pièce, qui comprend un aperçu et des liens vers des informations plus détaillées.



Les paramètres des info-bulles sont définis dans la boîte de dialogue Préférences.

- L'option **Délai info-bulle** contrôle la durée pendant laquelle il faut passer la souris sur un outil ou un bouton avant que l'info-bulle ne s'affiche.
- La case à cocher **Afficher les info-bulles avancées** active ou désactive la fonction info-bulle. Lorsqu'elle est cochée, les info-bulles s'affichent.

Pour accéder aux paramètres des info-bulles

Note : Il est possible de laisser l'info-bulle ouverte en déplaçant le curseur sur la fenêtre de l'info-bulle une fois qu'elle s'est affichée.

- Cliquez sur le Menu **Edition > Préférences > Interface utilisateur** et modifiez les **Options Info-bulles** en fonction de vos besoins.

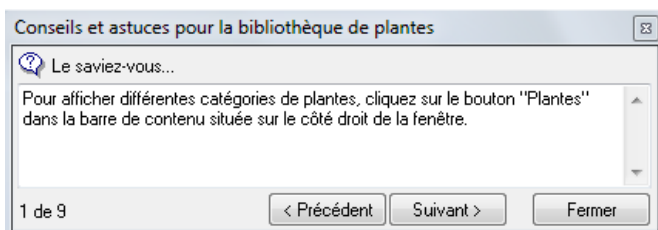
Conseils et astuces

Architecte 3D facilite la tâche du débutant en fournissant des conseils et astuces pour chaque outil, ainsi que des informations plus générales sur le programme.

Pour accéder aux conseils et astuces relatifs à un élément particulier de votre dessin en 2D

- Cliquez avec le bouton droit sur la fonction, l'objet ou la plante sur lequel ou laquelle vous souhaitez de l'aide et choisissez **Conseils** en haut du menu contextuel. Les Conseils et astuces de la fonction, de l'objet ou de la plante s'affiche.

Cliquez sur les boutons Précédent ou Suivant pour vous déplacer entre les conseils disponibles pour cette fonction, cet objet ou cette plante (facultatif).



Pôle d'aide et de formation

Grâce aux didacticiels « pas à pas » du logiciel Architecte 3D, la prise en main est simple. Ils sont disponibles à tout moment, dans le Pôle d'aide et de formation. Sont également disponibles dans le Pôle d'aide et de formation des vidéos montrant exactement comment fonctionne la plupart des outils.

Pour accéder aux didacticiels vidéo et info-bulles

- 1 Cliquez sur le menu **Aide > Pôle d'aide et de formation**. Le Pôle d'aide et de formation est affiché dans votre navigateur Internet par défaut.
Les rubriques s'affichent organisées en catégories.
- 2 Cliquez sur la vidéo que vous souhaitez visualiser et la vidéo s'affiche.

Des didacticiels vidéo sont disponibles pour les outils de dessin et les autres fonctions courantes. Ces didacticiels sont accessibles à tout moment depuis le Pôle d'aide et de formation.

Conseils relatifs à la vitesse

Vous pouvez accélérer l'exécution d'Architecte 3D en modifiant quelques paramètres du programme.

- Lorsque vous ne travaillez pas en 3D, fermez la fenêtre 3D. Aucun calcul de 3D ne peut être effectué lorsque la fenêtre 3D est fermée.
- Désactivez les ombres. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique "Ajout d'éclairage et d'ombres", à la page 134.
- Masquez les étages qui ne sont pas actifs. Le programme ne consacre pas de ressources aux étages désactivés.
- Sélectionnez Rendu 3D > Options de rendu dans le menu 3D. La boîte de dialogue Options de rendu s'ouvre. Plus la qualité de rendu est faible, plus la génération d'une image 3D est rapide.

Paramètres de l'affichage

Architecte 3D fonctionnera correctement à condition de respecter la configuration requise indiquée sur l'emballage du logiciel. Vous pouvez cependant modifier quelques paramètres spécifiques afin d'optimiser l'affichage.

Pour ajuster vos paramètres d'affichage

- 1 Depuis le menu Démarrer, cliquez sur Paramètres puis sur Panneau de configuration.
- 2 Double-cliquez sur Affichage. La boîte de dialogue Propriétés d'affichage apparaît.

- 3 Cliquez sur l'onglet de page Paramètres.
- 4 Dans la zone de liste Couleurs, choisissez Couleurs vraies [32 bits].
- 5 Dans la partie Zone d'écran, déplacez le curseur pour obtenir au moins 1024 x 768 pixels.
- 6 Cliquez sur OK. Les nouveaux paramètres de fenêtre sont appliqués. Il est possible qu'il vous soit demandé de redémarrer votre ordinateur pour mettre les nouveaux paramètres en vigueur. Si tel est le cas, cliquez sur OK ou Oui.

Paramètres des unités de mesure

Vous pouvez choisir le système métrique ou le système de mesure anglo-saxon. Vous pouvez également fixer les mesures et options à appliquer par défaut à l'ouverture de projets déjà commencés. Pour de plus amples informations, veuillez consulter la rubrique « Paramètres des unités de mesure » à partir de la page 116.

Réglage de l'échelle

L'échelle représente le rapport entre la taille réelle des objets et éléments de votre dessin et leur taille à l'impression. Pour de plus amples informations, veuillez consulter la rubrique « Réglage de l'échelle » à partir de la page 115.

Vérifier les mises à jour de logiciel

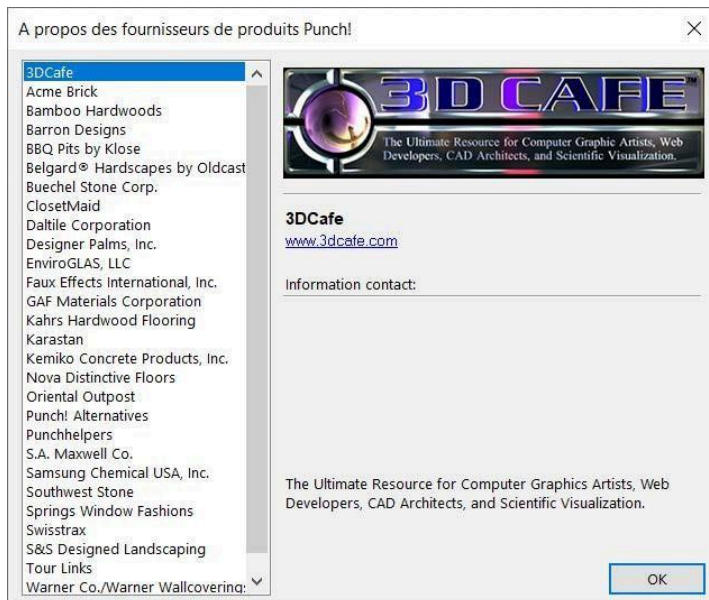
Vous pouvez vérifier les mises à jour de logiciel afin de vous assurer d'utiliser la version la plus récente.

Pour installer les mises à jour

- 1 Dans le menu Aide, cliquez sur Vérifier les mises à jour.
- 2 Si des mises à jour sont disponibles, l'outil de mise à jour Punch! s'affiche avec un récapitulatif de la mise à jour.
- 3 Cliquez sur Installer pour installer la mise à jour.
- 4 Une fois le téléchargement terminé, cliquez sur OK et redémarrez l'application.

À propos des fournisseurs de produits de Punch!

Vous pouvez accéder à des informations sur chaque fabricant de produits de marque, qu'il s'agisse de matériaux, peintures, ou autres.



Pour accéder à des informations au sujet de fournisseurs de produits

- 1 Dans le menu Aide, cliquez sur À propos des fournisseurs de produits de Punch!. La boîte de dialogue À propos des fournisseurs de produits de Punch! s'affiche.
- 2 Cliquez sur le nom d'un fournisseur de produit pour obtenir des informations dessus.
- 3 Cliquez sur OK.

À propos d'Architecte 3D

Vous pouvez accéder à votre numéro de série ou vérifier la version du programme en un seul clic, à tout moment.

Pour accéder à votre numéro de série

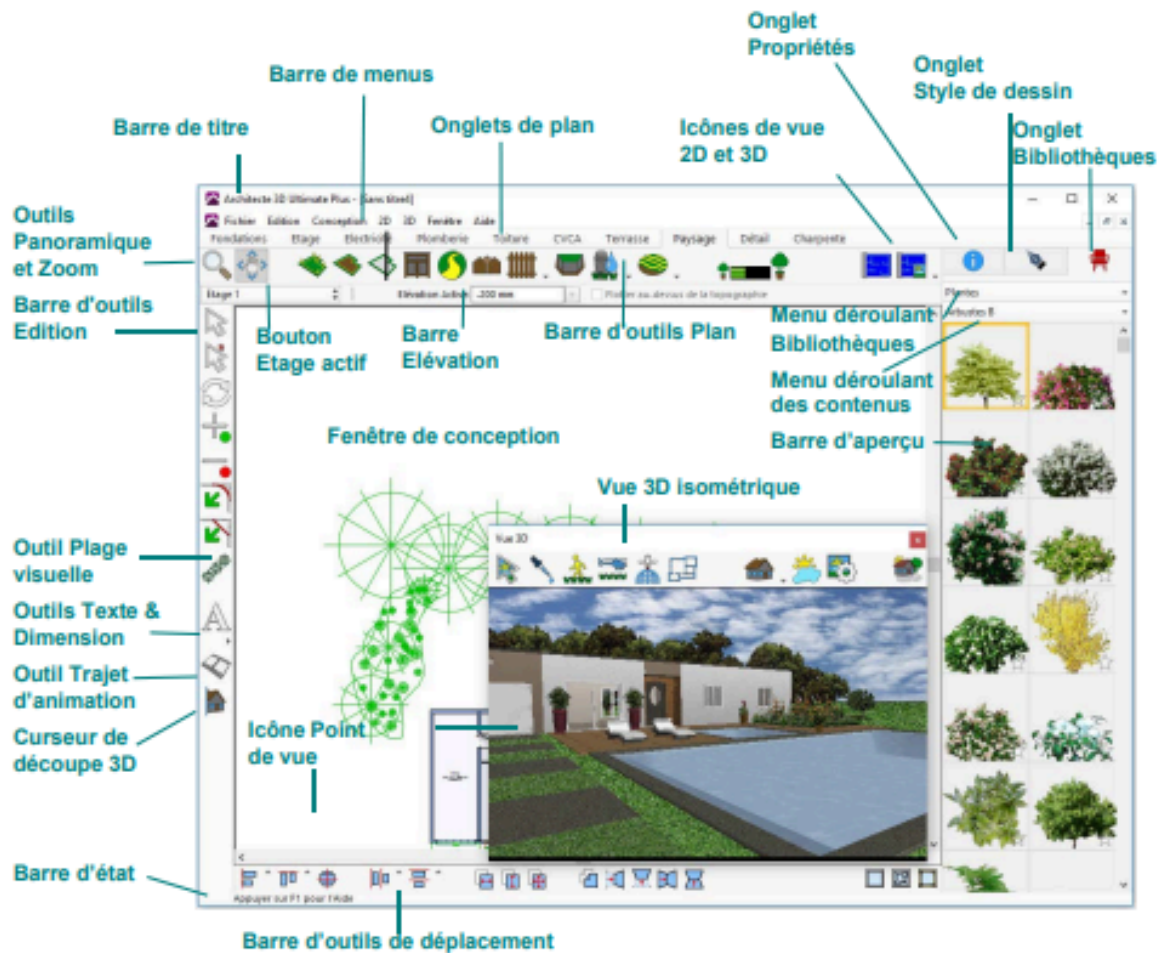
- 1 Dans le menu Aide, cliquez sur À propos d'Architecte 3D. La page de garde du programme est affichée.
- 2 Cliquez sur Fermer.



Bref aperçu

Pour tirer le meilleur parti d'Architecte 3D, prenez le temps de vous familiariser avec la disposition de l'espace de dessin, des onglets de plan et des barres d'outils.

Pour obtenir des informations sur les concepts fondamentaux de Windows comme la souris, le menu de commandes, le cadre de fenêtre, le bouton de zoom, les commandes de dialogue, etc., consultez l'aide en ligne de Windows.



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, de fermer ou de restaurer la fenêtre. Il est également possible d'agrandir ou de restaurer une fenêtre en double-cliquant sur la barre de titre. En outre, vous pouvez quitter rapidement le programme en double-cliquant sur la case du menu Système située à l'extrême gauche de la barre de titre. Si l'application fonctionne dans une fenêtre, plutôt qu'en plein écran, le fait de faire glisser la barre de titre déplacera toute la fenêtre sur le bureau.

Barre de menus

Vous pouvez choisir des commandes de menu soit avec la souris, soit avec le clavier. Avec la souris, il vous suffit de cliquer sur le nom du menu pour qu'il se déroule puis de choisir la commande qui vous intéresse. Les commandes de menu qui disposent d'une flèche à leur droite affichent d'autres sous-menus lorsque vous placez le curseur dessus. Si vous mettez une commande de menu en surbrillance, sa description s'affiche dans la barre d'état.

Si vous souhaitez utiliser le clavier, appuyez sur la touche ALT et la lettre soulignée du nom du menu, puis sur la lettre soulignée de la commande du menu. S'il s'agit d'une commande de menu à cascade, vous devrez taper une autre lettre. Vous pouvez également utiliser les touches fléchées de votre clavier pour vous déplacer entre les commandes de menu puis la touche ENTRÉE pour confirmer votre choix. La touche ÉCHAP vous renvoie à la commande de menu précédente (niveau par niveau).

Certaines commandes de menu fréquemment utilisées disposent de raccourcis clavier (un touche ou une combinaison de touches). Chaque raccourci clavier de commande de menu figure à droite de la commande de menu correspondante. Vous pouvez combiner ces méthodes de sélection de commande de menu.

Onglets de plan

Architecture 3D utilise une série de couches, accessibles en cliquant sur les onglets situés en haut et à droite de la fenêtre de conception. En cliquant sur un onglet de plan, vous accédez à un ensemble d'outils de conception de plan d'étage. Cliquez par exemple sur l'onglet Électricité pour accéder aux prises, interrupteurs et ventilateurs de plafond, ou sur l'onglet Paysage pour accéder aux outils de création de bordures et de clôtures, de remblai, d'excavation, etc.



Tip: Il est également possible de changer les plans en cliquant sur le Menu **Conception > Accéder au Plan** et en sélectionnant le plan souhaité.

Tout élément (porte, fenêtre, plante, prise, etc.) peut être modifié à souhait après son installation. Cliquez sur l'élément pour faire apparaître la feuille des propriétés au premier plan (cette configuration par défaut peut être modifiée) et voir les propriétés de cet élément qui peuvent être personnalisées.

Vous pouvez également choisir la couche ou la combinaison de couches que vous souhaitez voir activée. De plus, vous pouvez attribuer une couleur différente à chaque couche de plan, de manière à savoir en un clin d'œil quelle est la couche active. Au besoin, vous pouvez même déplacer des éléments sur un plan différent.

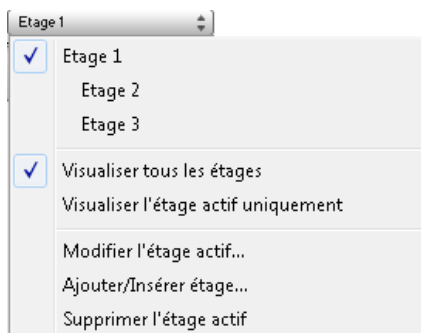
En contrôlant quels onglets de plan sont visibles à tout moment, vous contrôlez aussi quelle(s) couche(s) sera(ont) imprimée(s). Par exemple, si vous souhaitez simplement imprimer votre plan électrique, il est possible de désactiver toutes les autres couches et d'imprimer uniquement celle-ci. En contrôlant quels onglets de plan sont visibles à tout moment, vous contrôlez aussi quelle(s) couche(s) sera(ont) imprimée(s). Par exemple, si vous souhaitez simplement imprimer votre plan électrique, il est possible de désactiver toutes les autres couches et d'imprimer uniquement celle-ci.

Pour de plus amples informations, veuillez consulter la rubrique « Personnalisation des plans visibles » à partir de la page 41.

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.

Le bouton Étage donne également accès aux options de gestion des étages afin de contrôler les étages existants et nouveaux. Pour de plus amples informations sur l'ajout et l'insertion d'étages, consultez la rubrique "Utilisation des étages", à la page 39



Outils de mesure

Les outils de mesure offerts sur le menu 2D comprennent des dimensions associatives, des légendes pour les fenêtres et les portes, et les dimensions du curseur.

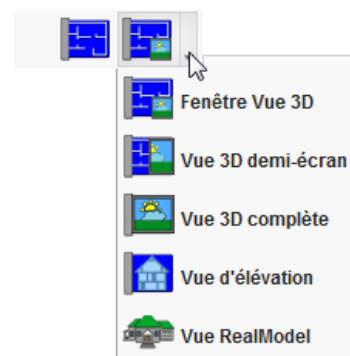
Par dimensionnement associatif, on entend les mesures qui apparaissent automatiquement à mesure que vous ajoutez des éléments. Cette fonction de dimensionnement associatif vous permet notamment de savoir à quelle distance des extrémités des murs se trouve une fenêtre.

Icônes de vue

Au chargement d'Architecte 3D, vous travaillez en vue 2D plein écran. Cela vous permet de tracer rapidement des murs, d'ajouter des portes et fenêtres, etc.

Si vous souhaitez principalement voir vos actions en 2D tout en gardant une vue claire de votre projet en 3D, sélectionnez la vue 3D demi-écran ou la vue 3D isométrique. 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 3D plein écran ou à la vue d'élévation.

Pour une explication complète des options de vue, consultez le chapitre « Visualisation en modes 2D et 3D » à partir de la page 41.



Barre d'outils Zoom et Panoramique

Les outils Zoom et Panoramique sont rapidement accessibles depuis la barre d'outils pour faciliter la navigation dans votre dessin 2D.



Outil Zoom - permet de voir de plus près ou de prendre du recul sur une partie du dessin de votre plan en procédant à un zoom avant et arrière.

Outil Panoramique - permet de déplacer la fenêtre de Conception pour visualiser des parties du plan qui se trouvent en dehors de la vue actuelle.

Jeu d'outils d'édition

Les outils que vous allez utiliser le plus fréquemment se trouvent dans la barre d'outils Edition. De haut en bas, ces outils sont les suivants.

Sélection - permet de sélectionner n'importe quel objet 2D, un mur, une plante, etc. Lorsqu'un objet est sélectionné, ses propriétés deviennent disponibles dans l'onglet Propriétés. Utilisez l'outil Sélection pour déplacer les sélections et faites glisser les points pour remanier.

Redimensionner le segment - permet de modifier avec précision la longueur d'un mur, d'un escalier, d'une rampe, etc.

Rotation - permet de faire pivoter librement l'objet ou d'indiquer le degré de rotation exact (en double-cliquant sur l'outil).

Zoom - permet d'effectuer un zoom avant ou un zoom arrière d'une partie du plan.

Panoramique - permet de se déplacer dans la fenêtre de conception et d'afficher ce qui n'apparaît pas dans la vue actuelle.

Insérer un point - permet d'ajouter un point à l'endroit où vous cliquez dans la fenêtre de conception.

Supprimer un point - permet de supprimer le point sélectionné.

Coin arrondi - permet d'ajouter un coin arrondi à la topographie, la véranda, la rampe, etc.

Chanfreiner l'angle - permet d'ajouter un chanfrein dans l'angle du toit, de la rampe, de la véranda, etc.

ProjecTape - permet de placer des points à une distance précise des murs, des clôtures, des objets, etc.

Plage visuelle - permet de placer une ligne de plantes ou d'objets à égale distance les uns des autres.

Pour agrandir la fenêtre de conception, vous pouvez masquer le jeu d'outils Edition. Pour cela, décochez l'option Barre d'outils d'édition visible dans le menu Fenêtre.



Jeu d'outils de texte et dimensions

Les outils relatifs à l'ajout de texte et aux dimensions se trouvent sur la barre d'outils Texte & Dimension. Cliquez simplement sur un outil pour l'activer.

Note : Lorsque la fenêtre de l'application n'est pas suffisamment large pour afficher la totalité de la barre d'outils, les outils Texte & Dimension s'effacent et sont accessibles en cliquant sur le bouton en forme de flèche qui s'affiche en dessous de l'outil actif.

Format RTF - permet d'ajouter des informations importantes à vos dessins. Vous pouvez par exemple ajouter une annotations aux pièces, préciser une adresse de domicile, la date de conception du dessin ou une fonction précise dans votre plan :

- Le texte peut être placé à l'angle souhaité
- Vous pouvez définir une ou plusieurs lignes de texte.
- Les polices peuvent être personnalisées, y compris leurs styles, tailles et attributs.
- Les couleurs du texte et leur opacité peuvent être définies selon vos besoins.
- Vous pouvez ajouter des styles de dessin tels que le remplissage et le motif d'arrière-plan

Ecart entre deux murs - permet d'ajouter une dimensions interactives entre les murs. Lorsqu'un des murs placé avec cet outil est déplacé, les dimensions sont automatiquement mises à jour.

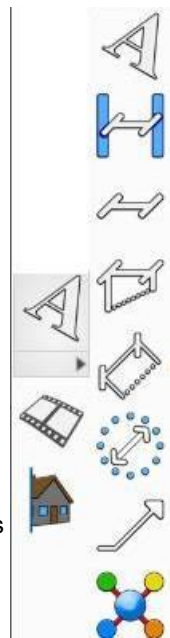
Dimension dans décalage - permet d'ajouter des dimensions n'importe où, même dans un angle.

Dimension avec décalage - permet de déterminer la distance horizontale ou verticale entre deux points. Outils très utile pour mesurer un segment arrondi.

Cote de longueur - permet de mesurer la longueur d'un segment en sélectionnant deux extrémités. La dimension se trouve le long du segment.

Dimension du diamètre - permet de mesurer le diamètre d'un cercle. L'outil détecte automatiquement le bord opposé et affiche les dimensions au milieu du cercle.

Flèche directrice - permet d'annoter l'espace de travail en positionnant une flèche et une ligne directrice entre deux objets comme par exemple lorsque vous souhaitez associer un textee à un objet 2D.



Trajet d'animation



Le Trajet d'animation est un moyen pour vous de créer un circuit de navigation proche du cinéma au sein de votre conception. Il est possible de créer un certain nombre de trajets afin de visualiser votre conception, mais également de définir l'élévation, la vitesse ainsi que d'autres paramètres. Vous pouvez même exporter l'animation sous forme d'un fichier .AVI.

Pour de plus amples informations, consultez la rubrique "Vidéo du trajet d'animation", à la page 137.

Découpe 3D

La découpe 3D vous permet de voir l'intérieur de votre conception en découpant des couches à partir d'un côté, du haut ou du bas de la conception.

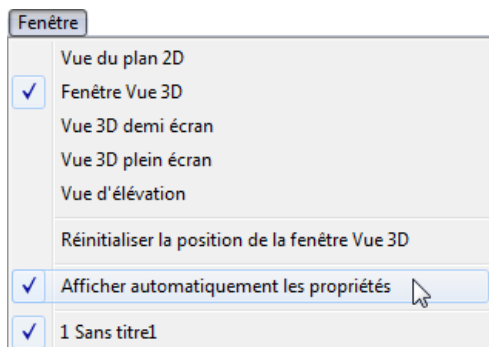
Pour de plus amples informations, consultez la rubrique "Utilisation de la découpe 3D", à partir de la page 45.

Onglet Propriétés

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

Pour accéder à la feuille des propriétés, il suffit de cliquer sur un élément de votre plan d'étage. Par exemple, un clic sur une porte et les propriétés personnalisables des portes s'affichent ; de même pour les plantes.

Si l'onglet Propriétés n'apparaît pas automatiquement, réinitialisez-la en cochant la rubrique Afficher automatiquement les propriétés du menu Fenêtre.



Note : Vous pouvez également cliquer sur **menu Edition > Préférences > Interface utilisateur** et cocher la case **Afficher automatiquement options d'outils sur sélection**.

Onglet Bibliothèques

L'onglet Bibliothèques donne accès à des bibliothèques complètes afin d'ajouter des objets, des couleurs, des matériaux, des plantes etc à votre conception. Chaque bibliothèque est organisée en catégories de contenu, et dans certains cas les catégories comprennent également des sous-catégories. Les bibliothèques disponibles sont les suivantes :

- une bibliothèque d'objets en stock fournie avec l'installation
- une bibliothèque utilisateur composée des objets copiés depuis la bibliothèque par défaut et édités
- une bibliothèque d'objets téléchargés depuis des packs de contenu
- une bibliothèque d'objets favoris que vous allez vous-mêmes étiquetés comme Favoris.

Lorsque vous changez de bibliothèque de contenu, la barre Aperçu est mise à jour afin d'afficher uniquement les

éléments de bibliothèque active, pour pouvoir facilement faire le tri entre les éléments lorsque vous travaillez sur votre conception.



déplacer la règle

Barres d'aperçu

Vous pouvez faire 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.

Si vous ne pouvez pas ajouter un objet ou un matériau, essayez de l'ajouter sous une vue différente. Par exemple, vous ne pouvez pas ajouter de couleurs en vue 2D et de meubles ou de plantes en vue 3D.

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 curseur sur certains boutons ou commandes de menu pour en connaître la fonction exacte.

Animations



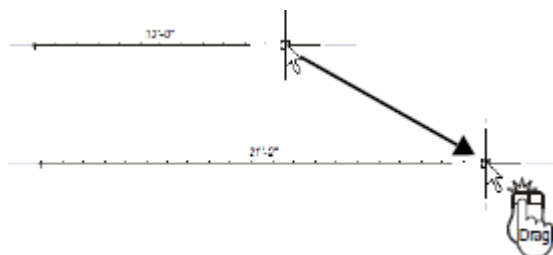
Les animations vous permettent de définir un trajet en 2D le long duquel vous pouvez parcourir votre création en 3D. Après avoir mis en place votre trajet ou vos trajets d'animation, vous pourrez suivre un parcours automatique de votre création, comme au cinéma.



Règle virtuelle

La règle virtuelle fonctionne exactement comme un vrai mètre à ruban. Elle est disponible sur le menu 2D ainsi que sur le menu contextuel qui s'ouvre sur clic droit de la souris. Lorsqu'elle est active, elle apparaît au centre de la fenêtre, où vous pouvez alors la déplacer comme vous l'entendez pour procéder à vos mesures. Pour

virtuelle, cliquez dessus et faites-la glisser par le milieu. Pour la redimensionner, cliquez sur l'une de ses extrémités et faites-la glisser.



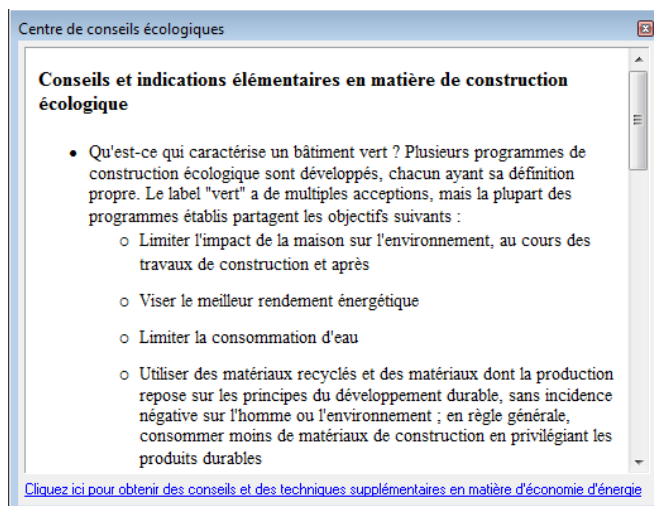
La règle virtuelle n'est pas limitée verticalement ni horizontalement ; vous pouvez l'étirer comme vous le souhaitez. Si vous cochez l'option Légendes des portes/fenêtres, les mesures de toutes les ouvertures pour les portes et fenêtres s'afficheront, avec les mesures des murs, dans la vue de plan d'étage.

Conseils écologiques

Architecte 3D fournit des informations pour vous aider à concevoir une maison éco-énergétique et respectueuse de l'environnement. Des conseils et renseignements vous sont offerts tout au long de l'élaboration de votre projet.

Pour accéder au centre de conseils écologiques

- Cliquez sur le bouton Eco-construction. La fenêtre Centre de conseils écologiques apparaît. Sélectionnez un élément dans la fenêtre de conception pour obtenir des informations et des conseils utiles pour cet élément et votre dessin.





Avant de dessiner

Nous vous conseillons de prendre quelques minutes pour vous familiariser avec les concepts fondamentaux d'Architecte 3D afin d'en tirer le meilleur parti. Architecte 3D vous permet d'établir une échelle de dessin précise, de choisir les unités de mesure et de configurer une grille de référence. De nombreux paramètres de performances sont également à votre disposition pour optimiser la vitesse de dessin et la visualisation en 3D.

Démarrage d'un nouveau fichier

Au démarrage d'un nouveau fichier, QuickStart apparaît automatiquement afin de faciliter le processus de conception. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique "Lancement du QuickStart", à la page 152.

Pour enregistrer un nouveau, fichier sans titre

- 1 Cliquez sur le menu **Fichier > Enregistrer sous**. La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.
- 2 Type a file name in the File Name text box and then click **OK**. Architecte 3D automatically adds the PRO extension.

Ouverture d'un fichier

Lorsque vous ouvrez un fichier, les données qu'il contient sont copiées temporairement en mémoire afin de vous permettre de modifier ou d'imprimer le plan dessiné.

Pour ouvrir un fichier existant

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

Pour consulter la liste des fichiers récemment ouverts

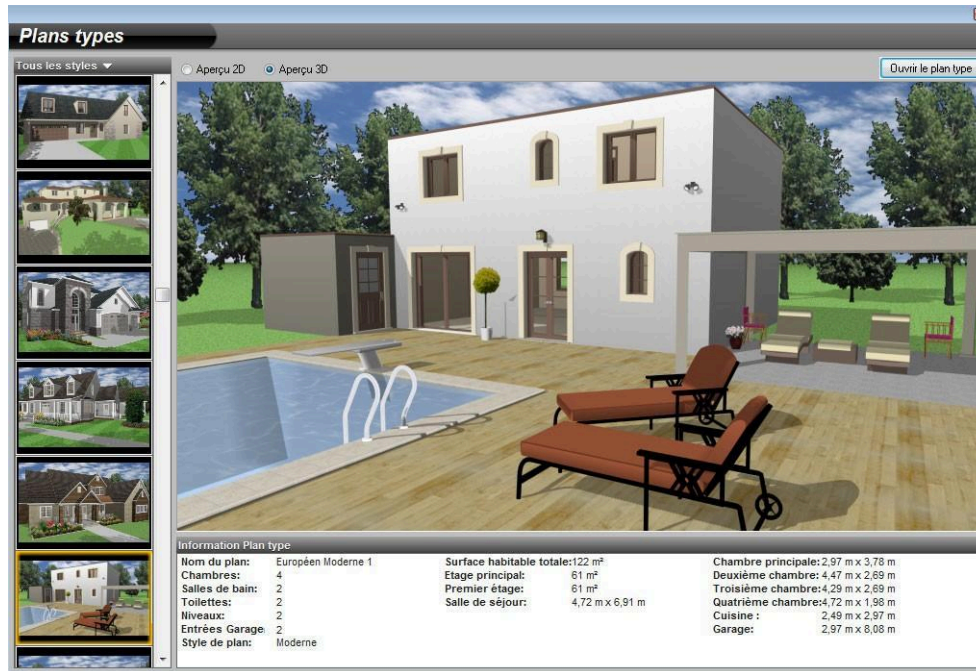
- 1 Cliquez sur le menu **Fichier > Ouvrir un fichier récent**. La liste des fichiers récents apparaît.
- 2 Cliquez sur le fichier que vous souhaitez ouvrir. Le fichier est alors chargé en mémoire.

Pour effacer la liste des fichiers récemment ouverts

- 1 Cliquez sur le menu **Fichier > Ouvrir un fichier récent > Effacer la liste des conceptions récentes**. Un avertissement s'affiche.
- 2 Cliquez sur Oui pour vider la liste de tout son contenu. Cliquez sur Non si vous préférez laisser la liste intacte.

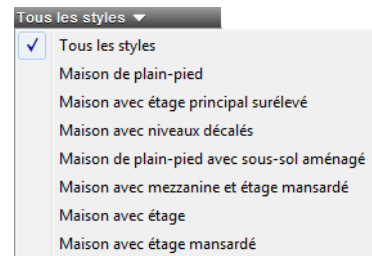
Accéder aux plans types

Les plans types sont un ensemble de plans de maison pré-conçus. Ils peuvent être utilisés tels quels ou être modifiés à votre convenance. Il existe onze plans types différents. Chacun dispose d'un aperçu 2D et 3D et des informations sur la surface des pièces.



Pour ouvrir un plan type

- 1 Cliquez sur Plans types dans la boîte de dialogue Bienvenue dans QuickStart.
Tous les styles de maison s'affichent par défaut. Vous pouvez en sélectionner un facilement en cliquant sur celui de votre choix dans le menu déroulant.
- 2 Naviguez parmi les différents styles et choisissez celui de votre choix. L'aperçu 2D ainsi que les informations du plan type apparaissent.
(facultatif) Cliquez sur le bouton radio correspondant à l'aperçu 3D pour voir la maison en 3D.
- 3 Une fois que vous avez trouvé le plan de votre choix, cliquez sur Ouvrir le plan type. Il s'affiche dans la fenêtre de conception.



Fermeture d'un fichier

Lorsque vous avez fini de travailler sur un fichier, fermez-le pour faire disparaître la fenêtre de l'écran et libérer de la mémoire d'ordinateur. Lorsque vous avez fini de travailler dans Architecte 3D, fermez tous les fichiers et quittez le programme.

Pour fermer un fichier

- Cliquez sur la commande Fermer du menu Fichier. Si vous avez apporté des changements à 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 le programme 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.

Enregistrement d'un fichier

Lorsque vous ouvrez un fichier, Architecte 3D le copie dans la mémoire de votre ordinateur. À mesure que vous travaillez sur ce fichier, vous en modifiez la copie en mémoire. Tout incident du système ou toute coupure de courant élimine cette copie. Pour sauvegarder votre travail de manière définitive, vous devez l'enregistrer dans un fichier stocké sur disque. 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 sous les derniers nom et emplacement indiqués. Vous pouvez créer plusieurs versions d'un même dessin ou en stocker des copies de sauvegarde sur un autre lecteur. Chaque version de votre dessin peut être enregistrée sous un nom différent, ou encore vous pouvez enregistrer les différentes versions sous le même nom, mais dans des dossiers ou sur des lecteurs différents.

Pour enregistrer un nouveau fichier qui ne porte pas encore de nom

- 1 Cliquez sur la commande Enregistrer du menu Fichier. La boîte de dialogue Enregistrer apparaît.
- 2 Saisissez un nom de fichier dans la zone de texte Nom du fichier. Architecte 3D ajoute automatiquement l'extension PRO.
- 3 Cliquez sur Enregistrer.

Pour enregistrer un fichier existant

- Cliquez sur la commande Enregistrer du menu Fichier ou du menu contextuel qui s'ouvre d'un clic du bouton droit ; vous pouvez également appuyer sur CTRL+S.

Pour enregistrer un fichier sous un autre nom, lecteur ou dossier

- 1 Cliquez sur la commande Enregistrer sous du menu Fichier. La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.
- 2 Si vous souhaitez enregistrer le dessin sous un autre nom, saisissez-le dans la zone de texte Nom du fichier.
- 3 Si vous souhaitez enregistrer le dessin sur un autre lecteur ou dans un dossier différent, sélectionnez celui-ci ou saisissez le chemin d'accès complet dans la zone de texte Nom du fichier.
- 4 Cliquez sur Enregistrer.

Importation de fichiers

Divers types de fichiers peuvent être importés dans Architecte 3D. Qu'il s'agisse de créer des meubles sur mesure dans l'Editeur de mobilier 3D ou de transférer des éléments d'autres logiciels, vous avez tout à votre portée pour concevoir et personnaliser la maison de vos rêves plus rapidement et mieux que jamais.

- Fichier DXF/DWG 2D
- Fichier de croquis (ou fichier SketchUp)
- Objet Editeur de mobilier 3D
- Fichier 3DS File
- Matériau vers bibliothèque
- Plante vers bibliothèque
- Arrière-plan 3D

Pour importer un fichier DXF/DWG

- 1 Cliquez sur Importer, Fichier DXF/DWG depuis le menu Fichier. La boîte de dialogue Importer conception DXF apparaît.
- 2 Dans la zone de texte Nom du fichier, saisissez le nom du fichier que vous souhaitez ouvrir ou bien recherchez-le dans les dossiers ou lecteurs disponibles.

- 3 Sélectionnez-le en double-cliquant dessus. Le menu Échelle s'affiche.
- 4 Cliquez sur l'échelle que vous souhaitez utiliser, puis sur Ouvrir.

Après avoir importé votre fichier, il vous faut convertir les lignes en objets intelligents Architecte 3D avant de pouvoir les visualiser en 3D. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique « Conversion de formes en objets « intelligents » », à la page 277.

Pour importer un croquis

- 1 Cliquez sur Importer, Fichier de croquis dans le menu Fichier. La boîte de dialogue Importer le croquis apparaît.
- 2 Dans la zone de texte Nom du fichier, saisissez le nom du fichier que vous souhaitez ouvrir ou bien recherchez-le dans les dossiers ou lecteurs disponibles.
- 3 Sélectionnez-le en double-cliquant dessus.

Note : La barre d'état indique la progression de la conversion du fichier.

Pour importer un objet de l'Editeur de mobilier 3D

- 1 Cliquez sur Importer, Objet Editeur de mobilier 3D dans le menu Fichier. La boîte de dialogue Importer l'objet 3D s'affiche.
- 2 Dans la zone de texte Nom du fichier, saisissez le nom du fichier que vous souhaitez ouvrir ou bien recherchez-le dans les dossiers ou lecteurs disponibles.
- 3 Après avoir localisé le fichier que vous souhaitez ouvrir, sélectionnez-le d'un clic.
- 4 Cliquez sur OK. L'objet est placé au centre du dessin 2D.

Note : Double-cliquez sur l'objet pour l'ouvrir de nouveau dans l'Editeur de mobilier 3D.

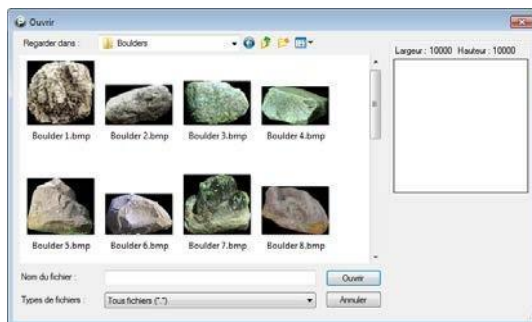
Pour importer un fichier 3DS

- 1 Cliquez sur Importer, Fichier 3DS dans le menu Fichier. La boîte de dialogue Importer des croquis 3DS apparaît.
- 2 Dans la zone de texte Nom du fichier, saisissez le nom du fichier que vous souhaitez ouvrir ou bien recherchez-le dans les dossiers ou lecteurs disponibles.
- 3 Sélectionnez-le en double-cliquant dessus.

La barre d'état indique la progression de la conversion du fichier.

Pour importer un matériau

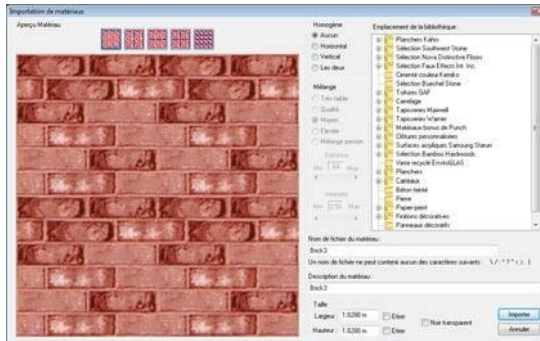
- 1 Cliquez sur Importer, Matériau vers bibliothèque dans le menu Fichier. La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.



- 2 Dans la zone Regarder dans, saisissez le nom du fichier que vous souhaitez insérer ou bien recherchez-le dans les différents dossiers ou lecteurs.
- 3 Sélectionnez d'un clic le fichier que vous souhaitez ouvrir.
- 4 Cliquez sur Ouvrir. La boîte de dialogue Importer matériau apparaît.

Pour rendre homogène une image de matériau importée

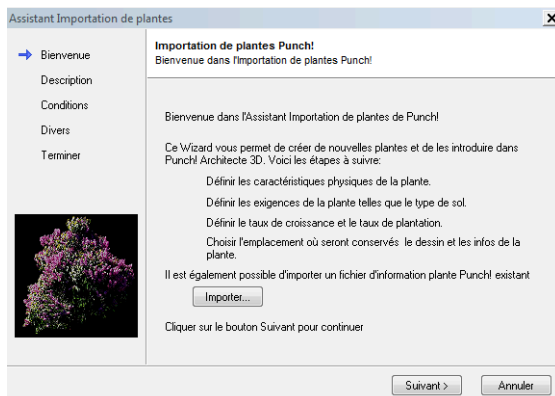
- 1 Cliquez sur l'une des options d'homogénéisation offertes par la boîte de dialogue Importer matériau. Horizontal : les images sont juxtaposées sur leurs côtés ; Vertical : les images sont juxtaposées en haut et en bas ; Les deux : la fusion se fait à l'horizontale et à la verticale ; Aucune : la juxtaposition n'est pas faite.



- 2 Cliquez sur l'une des options de mélange. Au niveau le plus bas, la fusion se concentre aux bords de l'image, tandis qu'au niveau le plus intense, la fusion porte de la même façon sur toute l'image.
- 3 Entrez le nom de fichier du matériau dans la zone de texte Nom de fichier du matériau.
- 4 Dans la zone de texte Description du matériau, saisissez la description du nouveau matériau. Les descriptions de nouveau matériau peuvent contenir jusqu'à 78 caractères.
- 5 Saisissez les dimensions réelles de l'image de matériau dans les zones de texte Largeur et Hauteur.
- 6 Cochez l'option Etirer en largeur ou en hauteur selon le sens dans lequel vous voulez étirer l'image, au lieu de la dupliquer (facultatif).
- 7 Cochez l'option Rendre transparentes les zones noires. Toutes les zones noires (RVB=0,0,0) de l'image du matériau deviennent transparentes (facultatif).
- 8 Choisissez dans quelle bibliothèque vous voulez enregistrer votre nouveau matériau.
- 9 Cliquez sur OK.

Pour importer une plante

- 1 Dans le menu Fichier, cliquez sur Importer puis sur Plante vers bibliothèque. La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
- 2 Dans la zone de texte Nom du fichier, entrez le nom du fichier que vous souhaitez insérer ou recherchez un fichier en naviguant parmi les différents dossiers et disques.
- 3 Après avoir localisé le fichier que vous souhaitez ouvrir, sélectionnez-le d'un clic.
- 4 Cliquez sur Ouvrir. L'Assistant Importation de plantes s'affiche.



- 5 Cliquez sur Importer pour importer un fichier d'information (fichier .pti) pour cette plante.

- 6 Cliquez sur Suivant. La page Description s'affiche.
- 7 Pour décrire la plante que vous souhaitez importer, saisissez les caractéristiques dans les champs correspondants.
- 8 Cliquez sur Suivant. La page Conditions s'affiche.
- 9 Saisissez les exigences de la plante comme la lumière, l'eau et le type de sol.
- 10 Cliquez sur Suivant. La page Divers s'affiche.
- 11 Précisez la zone de plantation ainsi que le taux de croissance.

Note : Pour de plus amples informations sur les exigences climatiques et régionales, reportez-vous à la rubrique "Visualisation des zones de rusticité", à la page 86.

- 12 Cliquez sur Suivant. La page Terminer s'affiche.
- 13 Choisissez dans quelle catégorie vous souhaitez importer la plante.

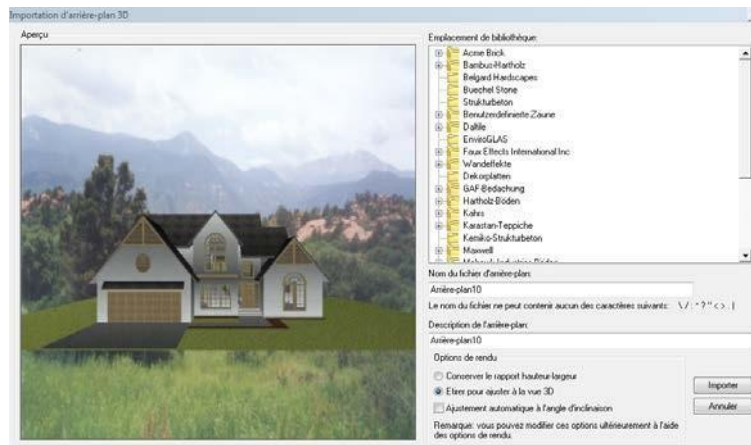
Note : Certaines catégories contiennent des sous-catégories. Pour les voir, il vous suffit de cliquer sur le bouton + qui se trouve en face de la catégorie principale.

- 14 (optional) Entrez un nouveau nom de fichier dans le champ Enregistrer sous.
- 15 Cliquez sur Terminer. La plante est importée avec les détails que vous avez préalablement fournis et s'affiche automatiquement dans la barre d'aperçu.

Les détails de la plante peuvent être modifiés dans la boîte de dialogue Détails des plantes. Pour de plus amples informations, veuillez consulter la rubrique « Pour modifier les détails des plantes » à partir de la page 83.

Pour importer un arrière-plan 3D

- 1 Dans le menu Fichier, cliquez sur Importer puis sur Arrière-plan 3D. La boîte de dialogue Ouvrir s'affiche.
- 2 Dans la zone de texte Nom du fichier, entrez le nom du fichier que vous souhaitez insérer ou recherchez un fichier en naviguant parmi les différents dossiers et disques.
- 3 Après avoir localisé le fichier que vous souhaitez ouvrir, sélectionnez-le puis cliquez sur Ouvrir. La boîte de dialogue Importation d'arrière-plan 3D s'affiche avec un aperçu de votre arrière-plan derrière une maison type.



- 4 Dans Emplacement de bibliothèque, choisissez la bibliothèque dans laquelle vous souhaitez importer cet arrière-plan. Certaines catégories contiennent des sous-catégories. Pour les voir, il vous suffit de cliquer sur le bouton + qui se trouve en face de la catégorie principale.

Note : La bibliothèque par défaut est la bibliothèque personnalisée des matériaux. Vous pouvez créer de nouvelles catégories pour les éléments importés si vous souhaitez que ces types de fichiers soient dans un dossier séparé ou déplacer le fichier après l'avoir importé à l'aide du Gestionnaire de bibliothèque.

- 5 Entrez un nom de fichier et une description dans les champs correspondants.
- 6 Précisez les options de rendu.
- 7 Cliquez sur Importer. L'arrière-plan est visible dans la vue 3D complète et s'affiche dans la barre d'aperçu de la bibliothèque précédemment sélectionnée.

Pour appliquer des images en arrière-plan

- Les images d'arrière-plan s'appliquent comme des matériaux ou des couleurs. Pour de plus amples informations, veuillez consulter la rubrique « Application de matériaux de construction » à partir de la page 94.

Exportation de fichiers

Vous pouvez exporter un plan 2D ou le rendu d'une fenêtre 3D au format BMP, JPG, PDS, PNG, TGA ou WMF. Il est possible d'exporter des fichiers dans les modes texturé, fil de fer et ClearView. Le fichier exporté aura exactement le même aspect que votre fenêtre 3D. Veillez à générer un rendu de haute résolution de votre dessin avant de l'exporter. La taille correspond également à celle de la fenêtre 3D ; plus celle-ci est grande, plus le fichier est volumineux. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique "Visualisation en modes 2D et 3D", à la page 41.

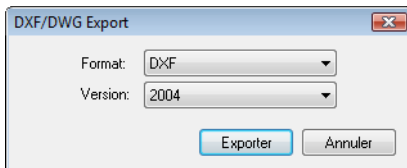
Une fois votre création exportée en langage VRML, vous pouvez la voir avec un visualiseur VRML ou par l'intermédiaire d'un navigateur Web (à condition que le module approprié soit installé). Ces applications et modules d'aide peuvent être téléchargés gratuitement sur Internet.

La création 3D apparaît sans les matériaux lorsqu'elle est visualisée depuis un fichier VRML.

Vous pouvez également exporter une animation et un devis paysage si ces fonctionnalités sont incluses à votre création.

Pour exporter un fichier DXF/DWG

- 1 Cliquez sur Exporter, Fichier DXF/DWG depuis le menu Fichier. La boîte de dialogue Export DXF/DWG apparaît.



- 2 Sélectionnez dans les cases appropriées le format et la version que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur Exporter. La boîte de dialogue Exporter en DXF apparaît.
- 4 Saisissez un nom de fichier dans la zone de texte Nom du fichier. Le programme Exporter en DXF d'Architecte 3D ajoute automatiquement l'extension DXF ou DWG.
- 5 Cliquez sur Enregistrer.

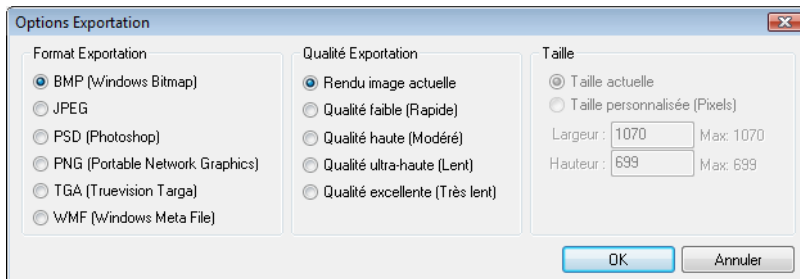
Pour exporter une image 2D

- 1 Dans le menu Fichier, cliquez sur Exporter puis Image 2D. La boîte de dialogue Options d'exportation apparaît.
- 2 Cliquez sur le format que vous souhaitez utiliser, puis cliquez sur OK. La boîte de dialogue Enregistrer apparaît.
- 3 Dans la zone Qualité d'exportation, cliquez sur la qualité d'exportation nécessaire, puis cliquez sur OK.
- 4 Dans la zone Taille, définissez la taille de l'image exportée puis cliquez sur OK.
- 5 Saisissez un nom de fichier dans la zone de texte Nom du fichier, Architecte 3D ajoutera automatiquement l'extension.
- 6 Si vous souhaitez enregistrer le dessin sur un autre lecteur ou dans un dossier différent, choisissez celui-ci ou saisissez le chemin d'accès complet dans la zone de texte Nom du fichier.

- 7 Cliquez sur OK.

Pour exporter une image 3D

- 1 Dans le menu Fichier, cliquez sur Exporter puis Image 3D. La boîte de dialogue Options d'exportation apparaît.



- 2 Cliquez sur le format que vous souhaitez utiliser, puis cliquez sur OK. La boîte de dialogue Enregistrer apparaît.
- 3 (facultatif) Dans la zone Qualité d'exportation, cliquez sur la qualité d'exportation nécessaire, puis cliquez sur OK.
- 4 (facultatif) Dans la zone Taille, définissez la taille de l'image exportée puis cliquez sur OK.
- 5 Saisissez un nom de fichier dans la zone de texte Nom du fichier, Architecte 3D ajoutera automatiquement l'extension.
- 6 Si vous souhaitez enregistrer le dessin sur un autre lecteur ou dans un dossier différent, choisissez celui-ci ou saisissez le chemin d'accès complet dans la zone de texte Nom du fichier.
- 7 Cliquez sur OK.

Pour exporter une animation

- 1 Cliquez sur la commande Exporter, VRML du menu Fichier.

Pour exporter un devis paysage

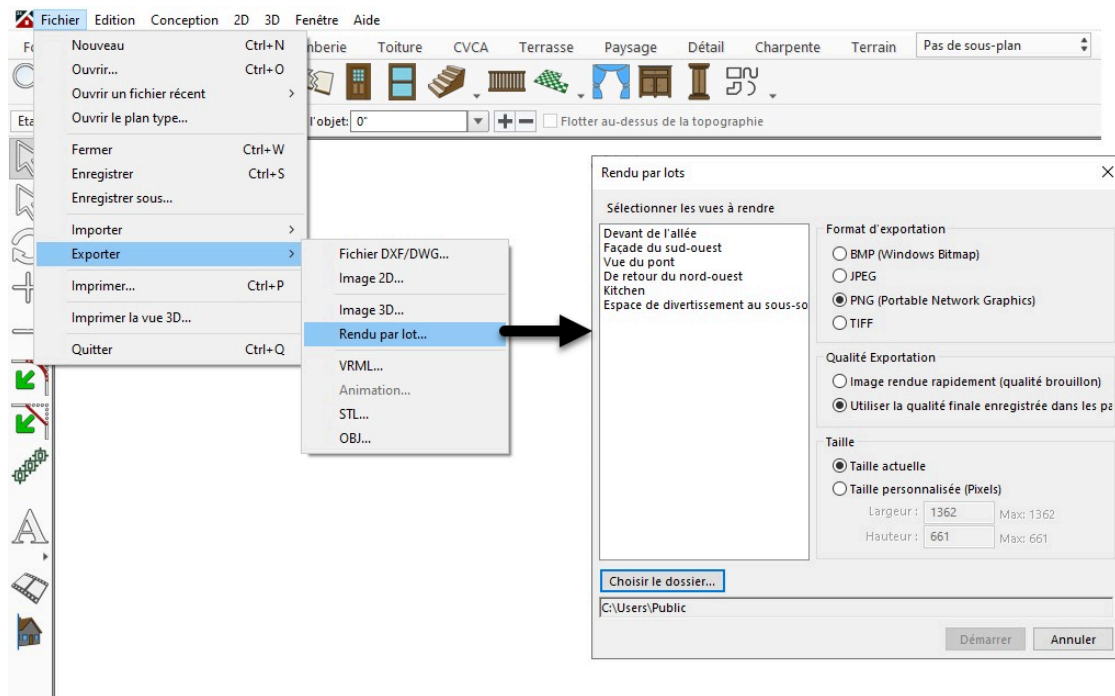
- 1 Dans le menu Fichier, cliquez sur Exporter puis Devis paysage.
- 2 Saisissez un nom de fichier dans la zone de texte Nom du fichier. Architecte 3D ajoutera automatiquement l'extension landqdoc, puis cliquez sur OK
- 3 Envoyez ce fichier par email sur votre iPhone.
- 4 Sur votre iPhone, appuyez sur l'icône pièce jointe et sélectionnez et sélectionnez Ouvrir dans «Devis paysage».
- 5 Une fois dans le fichier Devis paysage, renseignez les prix de chaque élément que vous souhaitez budgéter.

Flux de travail de rendu efficace : Rendu en lot des vues 3D

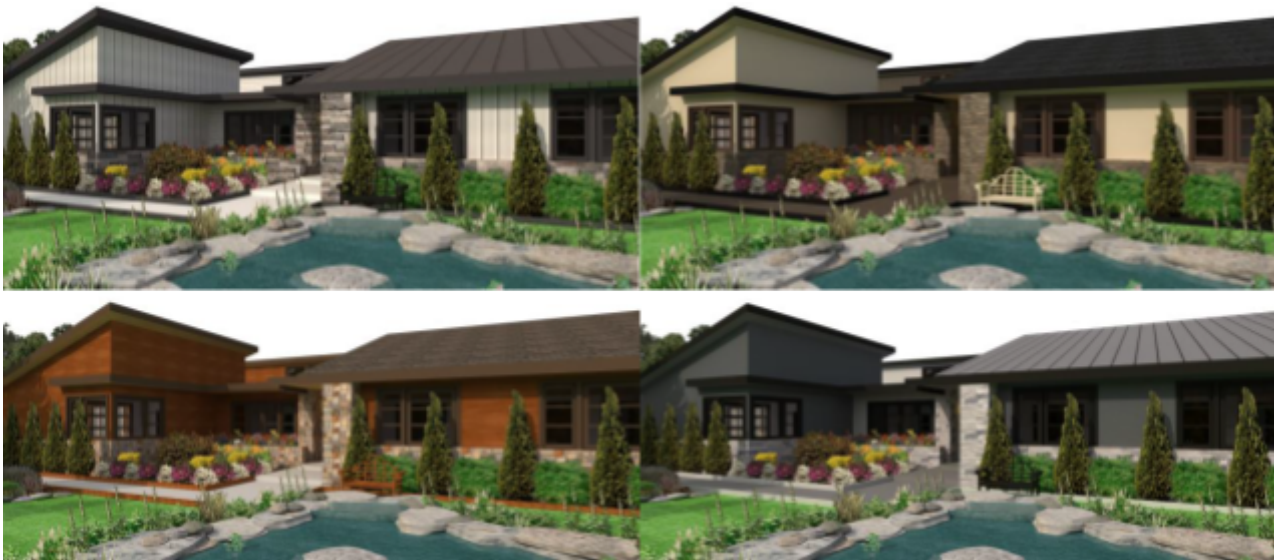


Notre fonction de **rendu en lot des vues 3D** simplifie le processus de rendu. Les utilisateurs peuvent mettre en file d'attente des vues 3D enregistrées pour un rendu d'image haute qualité final. Au lieu de rendre chaque vue individuellement, sélectionnez plusieurs vues et lancez le processus. Les fichiers d'image rendus sont soigneusement enregistrés dans un dossier spécifié. De plus, la fonctionnalité améliorée d'enregistrement des vues 3D inclut désormais des paramètres supplémentaires pour personnaliser la vue. Vous pouvez affiner les détails tels que la palette de décorateurs active, les étages visibles, les plans, la visibilité des sous-plans, les paramètres d'éclairage du rendu photo, les

spécifications du terrain et même l'objet de découpe actif. Un mélange parfait d'exactitude et de simplicité !



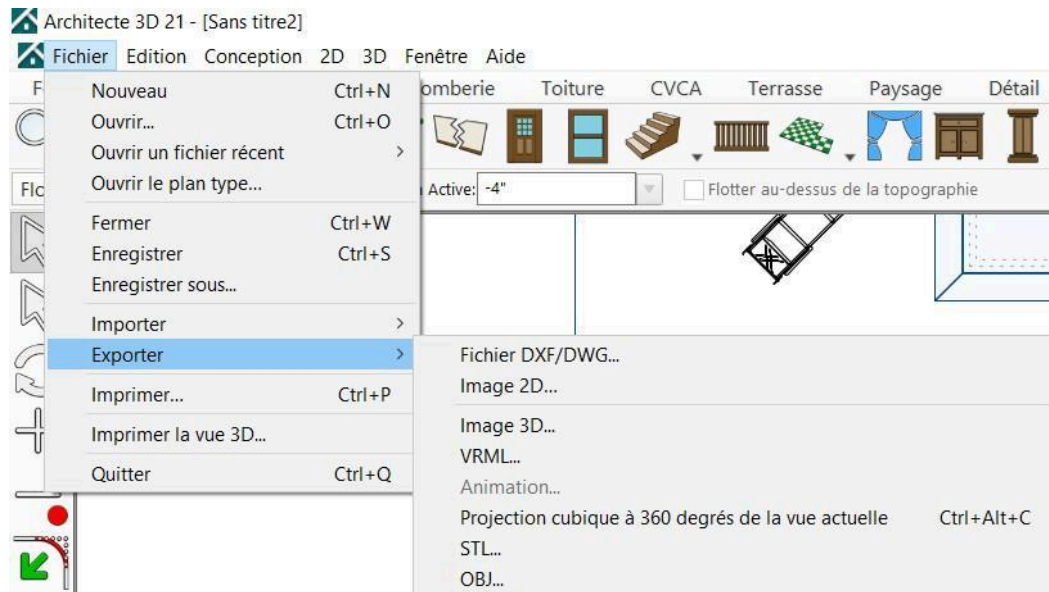
Rendu par lots avec les palettes de décorateurs



Exportation de fichiers 3D

Les différents modèles de plan peuvent être exportés en fichiers 3D pour être utilisés avec d'autres programmes ainsi qu'avec l'impression 3D (pour certains formats).

Les textures et les éléments de topographie/paysage ne sont pas exportés.



Exportation en fichiers VRML

Vous pouvez exporter un modèle 3D vers un fichier VRML principalement pour une utilisation dans la modélisation 3D avec d'autres programmes.

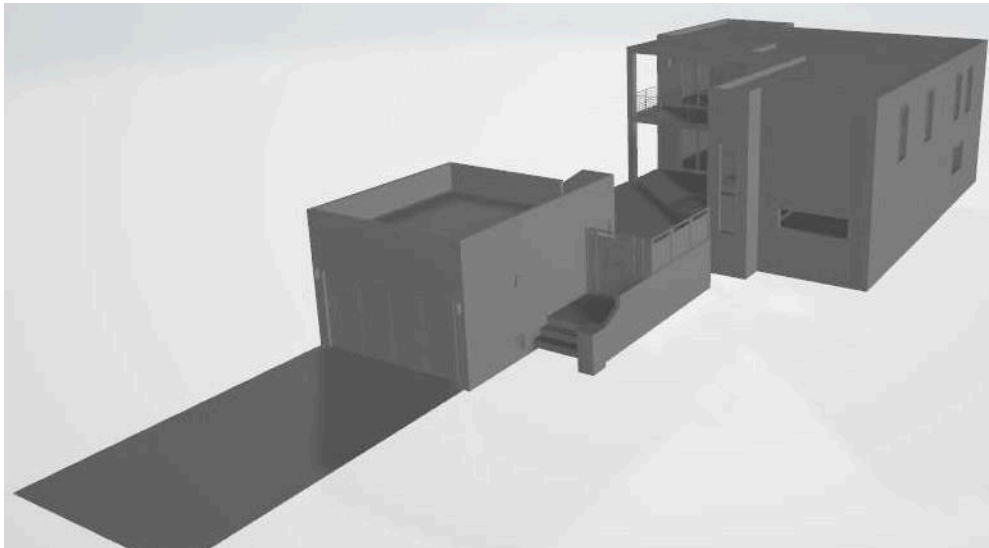


Pour exporter en format VRML

- 1 Dans le menu Fichier, cliquez sur Exporter puis Animation.
- 2 Saisissez un nom dans la zone de texte Nom du fichier, Architecte 3D ajoutera automatiquement l'extension, puis cliquez sur OK.

Exportation en fichiers STL

Vous pouvez exporter un modèle 3D vers un fichier STL. Ce format est utilisé pour créer un objet solide à partir du modèle 3D.



Pour exporter en format STL

- 1 Dans le menu Fichier, cliquez sur Exporter puis STL.
- 2 Saisissez un nom dans la zone de texte Nom du fichier, Architecte 3D ajoutera automatiquement l'extension, puis cliquez sur OK.

Exportation en fichiers OBJ

Vous pouvez exporter un modèle 3D vers un fichier OBJ principalement pour une utilisation en modélisation 3D avec d'autres programmes ainsi que pour l'impression 3D.



Pour exporter en format OBJ

- 1 Dans le menu Fichier, cliquez sur Exporter puis STL.
- 2 Saisissez un nom dans la zone de texte Nom du fichier, Architecte 3D ajoutera automatiquement l'extension, puis cliquez sur OK.

Impression de plans d'étage

Architecte 3D utilise les pilotes d'imprimante Windows. Vous pouvez cependant utiliser n'importe quelle imprimante installée. Grâce à la boîte de dialogue Imprimer, vous pouvez choisir une des imprimantes ou un des traceurs

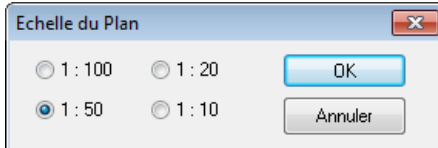
actuellement installés. Selon vos goûts, vous pouvez imprimer votre dessin en couleurs ou en noir et blanc, à l'échelle ou tenant sur une seule page. Procédez comme suit pour imprimer votre dessin 2D.

Pour imprimer sur une seule page

- Dans le menu Fichier, cliquez sur Imprimer en ajustant à la page ou appuyez sur CTRL+P. Un gestionnaire d'impression s'affiche.

Pour imprimer à l'échelle

- 1 Dans le menu Conception, cliquez sur Echelle du plan. La boîte de dialogue Echelle du plan apparaît.



- 2 Cliquez sur l'échelle que vous souhaitez utiliser. Cliquez sur OK.

Note : Les lignes de la grille seront imprimées si elles sont visibles à l'impression du dessin.

- 3 Cliquez sur Imprimer à l'échelle dans le menu Fichier. Le gestionnaire d'impression vous demande si vous souhaitez imprimer votre dessin en couleurs. Cliquez sur Oui si c'est ce que vous souhaitez, ou sur Non pour imprimer en échelle de gris. La boîte de dialogue Imprimer apparaît.
- 4 Cliquez sur l'imprimante que vous souhaitez utiliser.
- 5 (facultatif) Changez l'orientation et le format du papier.
- 6 Cliquez sur OK.

Impression d'une vue 3D

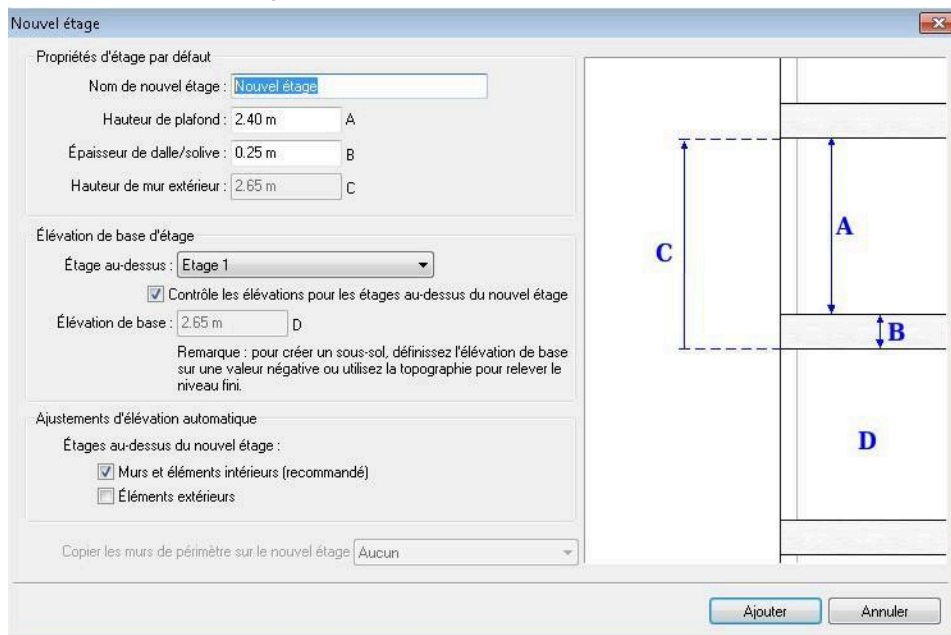
Architecte 3D simplifie le procédé d'impression d'images 3D. En quelques clics, vous pouvez imprimer des rendus attrayants et en couleurs de votre projet.

Pour imprimer le rendu d'une vue 3D

- 1 Dans le menu Fichier, cliquez sur Imprimer Vue 3D, puis choisissez la qualité. La boîte de dialogue Imprimer apparaît.
- 2 Cliquez sur l'imprimante que vous souhaitez utiliser.
- 3 (facultatif) Changez l'orientation et le format du papier puis cliquez sur OK.

Utilisation des étages

Les étages sont les niveaux désignés sur lesquels votre structure est construite. Votre conception peut en utiliser de un à vingt (en fonction de la version de votre logiciel). Les étages ne sont pas nécessairement placés les uns sur les autres ; ils peuvent également se trouver à la même élévation tout en étant indépendants les uns des autres.



Par défaut, un projet comporte trois étages :

- L'étage 1 est l'étage de niveau de base.
- L'étage 2 se trouve au-dessus de l'étage 1.
- L'étage 3 se trouve au-dessus de l'étage 2.

Lorsqu'un étage est placé au-dessus d'un autre étage, une association est établie de sorte que les modifications effectuées sur l'étage inférieur soient reflétées sur l'étage supérieur. Par exemple, si l'étage 2 est au-dessus de l'étage 1 et que la hauteur de plafond de l'étage 1 est modifiée de 240 cm à 300 cm, l'élévation de base de l'étage 2 est mise à jour afin d'inclure les 60 cm supplémentaires.

De plus, les murs et éléments intérieurs existants dans l'étage actuel et les étages supérieurs peuvent être modifiés afin de refléter les modifications apportées aux propriétés d'étage.

Au fil de la conception, vous pouvez modifier les propriétés d'étage. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique "Modification des propriétés d'étage", à la page 183.

Vous pouvez également ajouter ou supprimer des étages le cas échéant. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique "Ajouter et supprimer des étages", à la page 185.



Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.



Visualisation en modes 2D et 3D

Architecte 3D offre de nombreuses options de visualisation de votre projet à l'écran. Vous pouvez afficher plusieurs fenêtres contenant chacune une vue différente de votre plan. Vous avez ainsi la possibilité d'afficher votre dessin sous la forme d'un plan en 2D avec ou sans vue 3D correspondante, en vue d'élévation, ou seulement dans une fenêtre 3D.

Lorsque vous consultez votre plan de maison en 2D, vous pouvez agrandir ou réduire la vue en effectuant un zoom avant ou un zoom arrière, ou encore réaliser un panoramique dans le sens que vous voulez.

La visualisation en 3D vous donne accès à de nombreuses options : vous pouvez notamment parcourir votre maison, survoler le plan, visualiser la charpente ou le projet terminé. Vous pouvez ajuster les paramètres de l'affichage 3D grâce à différentes fonctions de visualisation. Il est par exemple possible d'ajouter des ombres pour un effet plus réaliste, ou d'ajuster l'intensité de l'éclairage de la vue. Enfin, vous pouvez créer une vue de votre projet aussi réaliste qu'une photo.

Ce chapitre présente les nombreuses commandes de visualisation de votre création en 2D et en 3D.

Visualisation du plan 2D

Au début de la conception de votre plan, vous souhaiterez probablement vous en tenir au mode 2D. Une fois le plan terminé, vous pouvez le voir à la fois en 2D et 3D, ou entièrement en 3D. De plus, Architecte 3D stratifie le plan d'étage en plusieurs couches accessibles d'un simple clic. Vous pouvez, par exemple, choisir de voir le plan de la terrasse avec le jardin, puis de passer rapidement au plan électrique et au plan de plomberie. Vous choisissez la combinaison qui vous plaît ... quand ça vous plaît !

Pour afficher le plan en 2D uniquement

- Sur la barre d'outils des vues, cliquez sur l'icône Vue du plan 2D, ou bien cliquez sur l'option Vue du plan du menu Fenêtre. La vue du plan 2D apparaît.



Pour afficher tous les étages à la fois

- Cliquez sur le bouton Étage actif en bas à gauche de la fenêtre de conception, puis cliquez sur Visualiser tous les étages.



ou

- Dans le menu 2D, sélectionnez Etages visibles puis cliquez sur Tous les étages.

Pour voir l'étage actif uniquement

- Cliquez sur le bouton Étage actif en bas à gauche de la fenêtre de conception, puis cliquez sur Visualiser l'étage actif uniquement.

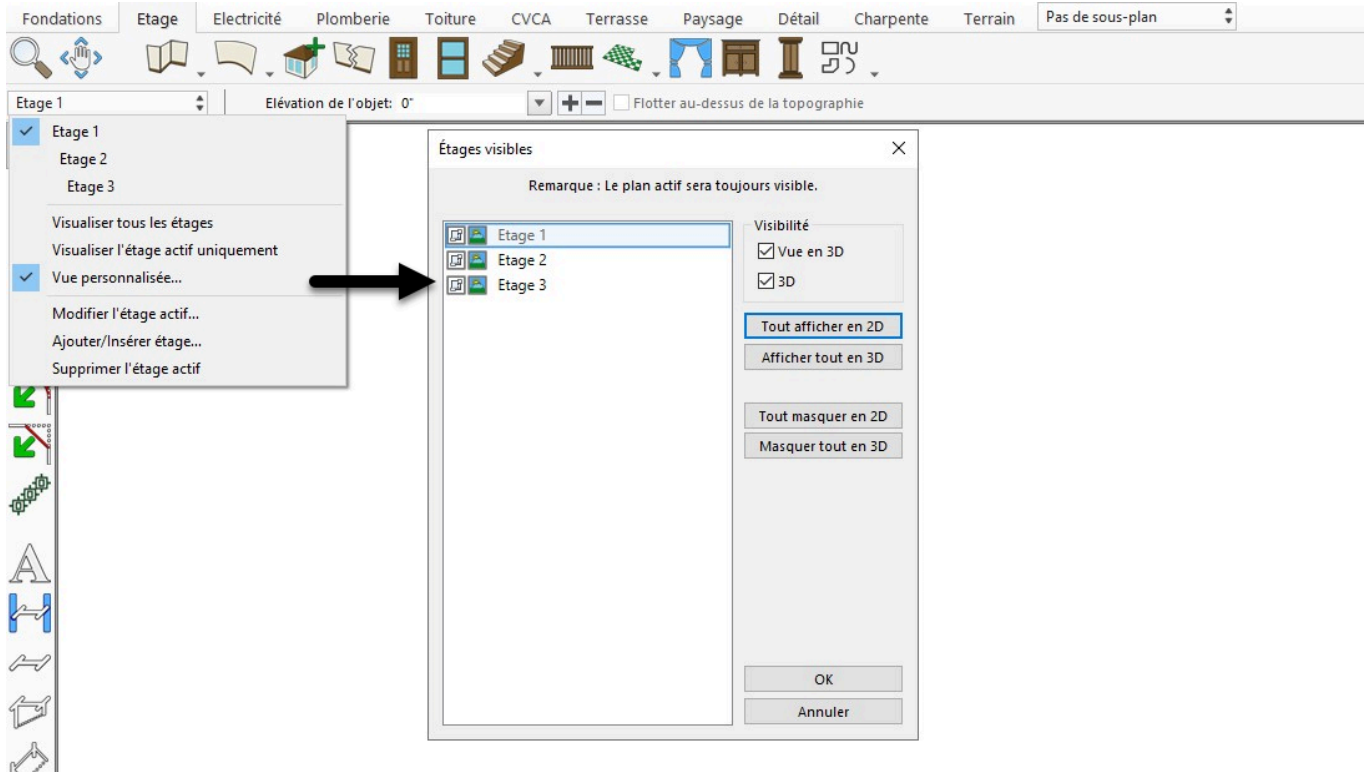
ou

- Dans le menu 2D, sélectionnez Etages visibles puis cliquez sur L'étage actif seulement.

Affinez les vues d'étage : Contrôle de la visibilité 2D/3D des étages

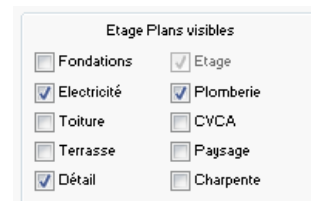


Avec notre **contrôle de la visibilité 2D/3D des étages**, les utilisateurs peuvent afficher ou masquer sélectivement des étages spécifiques dans les vues 2D et 3D. Cette flexibilité permet une personnalisation rapide des rendus 3D, vous permettant de vous concentrer précisément sur les éléments de conception que vous souhaitez mettre en avant.



Personnalisation des plans visibles

Au cours de la conception de votre plan d'étage, vous pouvez avoir besoin de visualiser certaines couches qui sont cachées par défaut. Par exemple, lorsque vous travaillez sur votre plan Electricité, vous pouvez avoir besoin de voir où se trouveront les canalisations de plomberie. Le logiciel Architecte 3D facilite la personnalisation des couches de plans visibles. Les plans visibles se décident dans l'onglet Propriétés dans la zone Plan et édition.



Vous pouvez aussi attribuer des couleurs personnalisées à différentes zones de votre dessin : plans, étages inactifs, grille et réticule (pointeur en croix), par exemple. C'est par le menu 2D que vous pouvez définir ces paramètres de couleur, ainsi que d'autres options.

Note : Les éléments qui se trouvent sur une couche de plan cachée ne sont pas disponibles lors du processus Tout Sélectionner et ne seront pas modifiés avec les autres éléments et caractéristiques de votre dessin.

Il est également possible d'affecter des couleurs à des zones de votre conception, telles que des plans, des étages inactifs, les couleurs des lignes des grilles et la couleur du viseur. Les paramètres de couleur notamment peuvent être personnalisés en accédant au menu 2D. Pour de plus amples informations, veuillez consulter la rubrique « Couleurs d'écran » à partir de la page 65.

Zoom avant et arrière en mode 2D

Vous pouvez observer une zone de plus près ou une portion agrandie de votre dessin en effectuant un zoom. En faisant glisser votre pointeur sur le dessin, la vue est agrandie ou réduite de manière dynamique. Vous pouvez également définir un coefficient de zoom pour une précision optimale. Après avoir fait un gros plan, vous pouvez retourner à la vue complète précédente en un seul clic.

Pour zoomer en avant

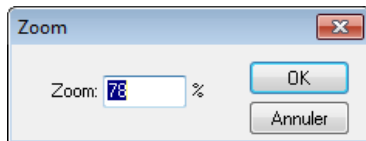
- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Zoom.
- 2 Cliquez ensuite sur la fenêtre de conception et faites glisser le pointeur vers le haut pour faire un gros plan.
- 3 Cliquez dans la fenêtre de conception et faites glisser le pointeur vers le bas pour revenir au plan général.



Note : Cliquez et la zone indiquée par le curseur se retrouve au centre de la fenêtre de conception.

Pour régler le coefficient de zoom

- 1 Dans le menu 2D, cliquez sur Définir le zoom. La boîte de dialogue Zoom apparaît.
- 2 Indiquez une nouvelle valeur, puis cliquez sur OK.



Pour restaurer la vue du plan en 2D

- Dans le menu 2D, cliquez sur Rétablir la vue 2D.
- (facultatif) Appuyez sur CTRL+E. Votre plan retourne alors à la vue originale par défaut.

Panoramique sur le dessin 2D

Vous pouvez déplacer la fenêtre de conception pour visualiser des parties du plan qui se trouvent en dehors de la vue actuelle, en réalisant un panoramique. Un panoramique vous permet également d'observer attentivement des zones de votre dessin, portion par portion.

Pour réaliser un panoramique

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur le bouton Panoramique. Le pointeur change pour indiquer que vous passez en mode panoramique.
- 2 Cliquez dans la fenêtre de conception et faites glisser le pointeur dans la direction souhaitée. La vue se modifie de manière dynamique à mesure que vous déplacez le pointeur.
- 3 (optional) Maintenez la molette de la souris enfoncée et déplacez-la dans la direction souhaitée.



Adaptation du dessin à la taille de la fenêtre actuelle

Vous pouvez ajuster rapidement votre dessin à la taille de la fenêtre, sans recourir à l'outil Panoramique ou Zoom.

Pour ajuster le dessin tout entier à la taille de la fenêtre

- Tapez CTRL+F ou, dans le menu 2D, sélectionnez Adapter à la fenêtre.

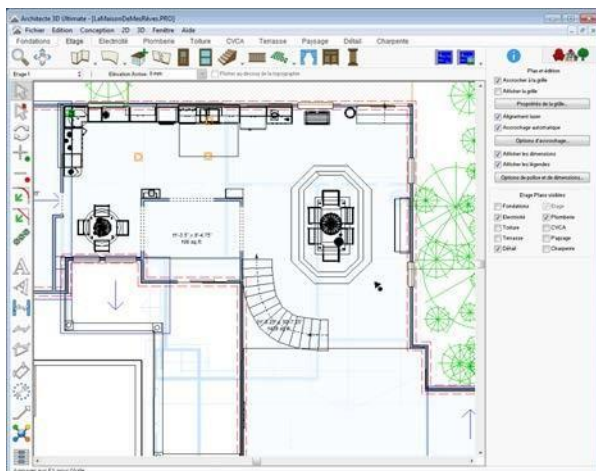
Travailler en mode 3D

Architecte 3D vous permet de visualiser votre création en 3D avec un rendu photoréaliste. Vous pouvez choisir la couleur des murs intérieurs et extérieurs, ajouter des matériaux de toiture des plus réalistes et sélectionner une texture de bois dans une large gamme pour donner du caractère à votre maison. La fenêtre 3D vous montre votre projet sous différents angles.

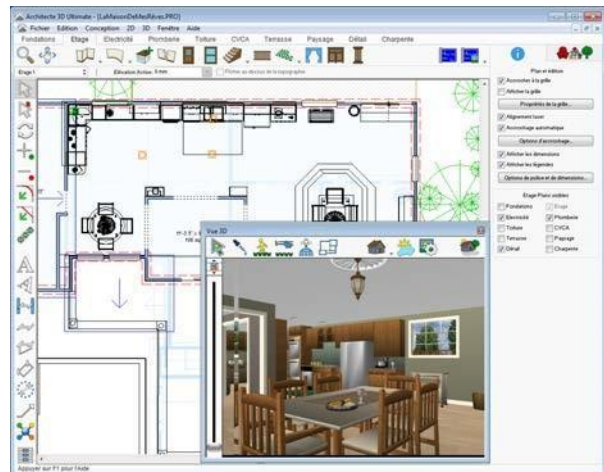
À l'aide des palettes de décorateur personnalisées, vous pouvez aisément apporter des modifications à votre thème de décoration. Vous êtes ainsi libre de faire des essais avec toute une gamme de palettes de couleurs, aussi bien pour l'intérieur que pour l'extérieur, avant même de prendre un pinceau en main !

La puissante fonction ClearView vous fera littéralement pénétrer à l'intérieur des murs pour voir les circuits électriques, la plomberie, etc.

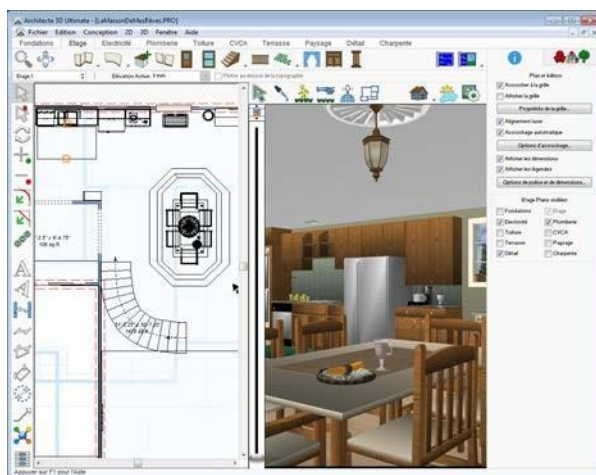
Toutes les options de la fenêtre Vue 3D sont également disponibles dans le menu d'options du plan que vous pouvez ouvrir d'un clic du bouton droit.



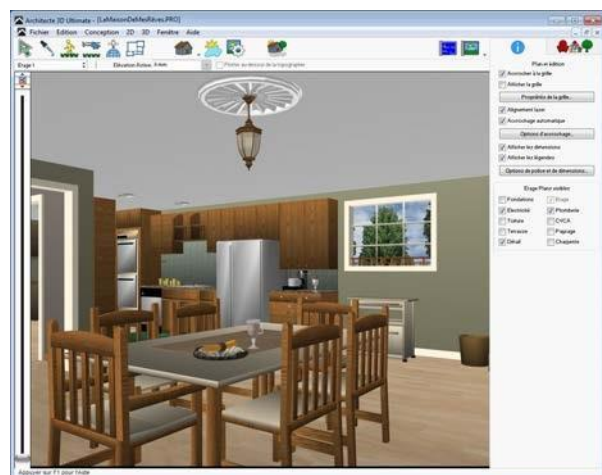
Vue du plan 2D



Vue 3D isométrique



Vue 3D demi-écran



Vue 3D plein écran

Pour actualiser votre vue 3D

- Appuyez sur la touche F5 ou, dans le menu 2D, cliquez sur Actualiser.

Pour afficher la vue du plan

- Sur le menu Fenêtre, cliquez sur Vue du plan, ou cliquez sur l'icône Vue de plan 2D, ou encore faites un clic du bouton droit sans que rien ne soit sélectionné et choisissez Vue du plan 2D dans le menu contextuel qui apparaît.



Pour afficher les vues 2D et 3D en partage d'écran

- Depuis le menu Fenêtre, cliquez sur Vue 3D demi-écran, ou bien cliquez sur l'icône Vue 3D demi-écran, ou encore faites un clic du bouton droit sans que rien ne soit sélectionné et choisissez Vue 3D demi-écran dans le menu contextuel qui apparaît.



Pour afficher une vue 3D uniquement

- Dans le menu Fenêtre, cliquez sur Vue 3D plein écran, ou bien cliquez sur l'icône Vue 3D plein écran, ou encore faites un clic du bouton droit sans que rien ne soit sélectionné et choisissez Vue 3D plein écran dans le menu contextuel qui apparaît.



Pour afficher la vue 3D isométrique

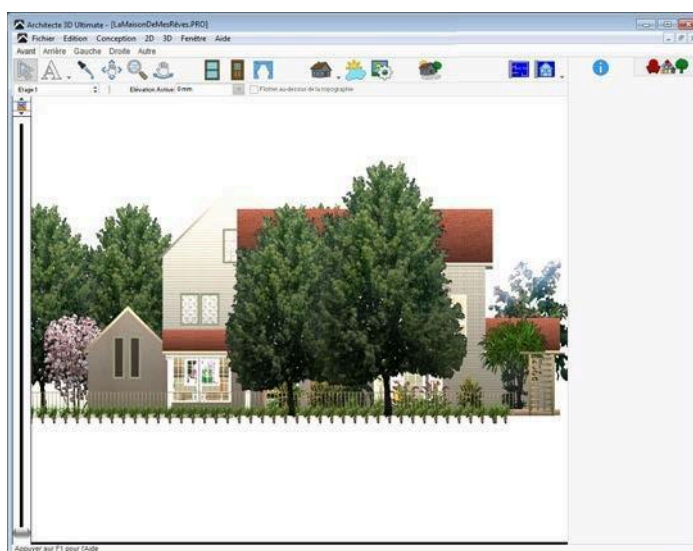
- Sur le menu Fenêtre, cliquez sur Vue 3D isométrique, ou cliquez sur l'icône Vue 3D isométrique.



Pour afficher la vue d'élévation



- Sur le menu Fenêtre, cliquez sur Vue d'élévation, ou cliquez sur l'icône Vue d'élévation, ou encore faites un clic du bouton droit sans que rien ne soit sélectionné et choisissez Vue d'élévation dans le menu contextuel qui apparaît.



Il existe des vues prédéfinies disponibles dans la barre d'outils. Choisissez l'une des vues pour afficher votre conception sous un angle de vue particulier ou cliquez sur l'outil **Pivoter l'angle de vue de l'élévation**, maintenez le bouton gauche de votre souris appuyé et faites glisser votre curseur de droite à gauche dans la fenêtre de vue pour faire pivoter votre conception.



Vous pouvez ajouter des portes, des fenêtres et des accessoires en Vue d'élévation en sélectionnant les outils correspondants puis en cliquant sur un mur pour le placer. Pour de plus amples informations sur l'édition de portes, fenêtres et les propriétés des accessoires, consultez "Visualisation en modes 2D et 3D", à la page 41.

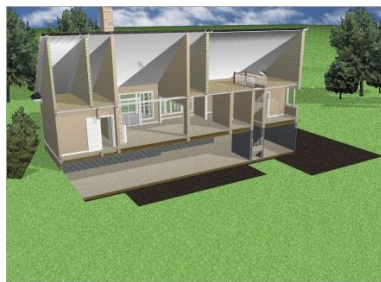
En Vue d'élévation, vous pouvez également éditer les toits, les terrasses et les objets 3D qui existent dans votre conception.

Utilisation de la découpe 3D



Avec le logiciel Architecte 3D, il est possible de retirer aisément des couches de votre plan d'étage. Vous pouvez découper votre conception couche après couche, à partir de presque n'importe quel angles, ce qui permet de voir facilement la disposition des pièces et le placement du mobilier, etc. Il est possible d'ajouter autant de lignes de découpe que vous le souhaitez, mais une seule peut être active à la fois.

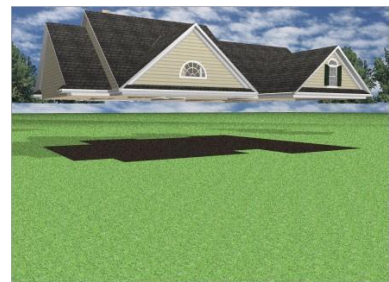
L'outil de Découpe 3D est disponible dans la barre d'outils Edition et se place dans la fenêtre de conception à l'endroit où vous définissez la longueur et l'angle de la ligne de découpe. Il existe trois sens de découpe, qui sont disponibles dans l'onglet Propriétés, lorsque l'outil est actif ou lorsqu'une ligne de découpe est sélectionnée.



Verticale



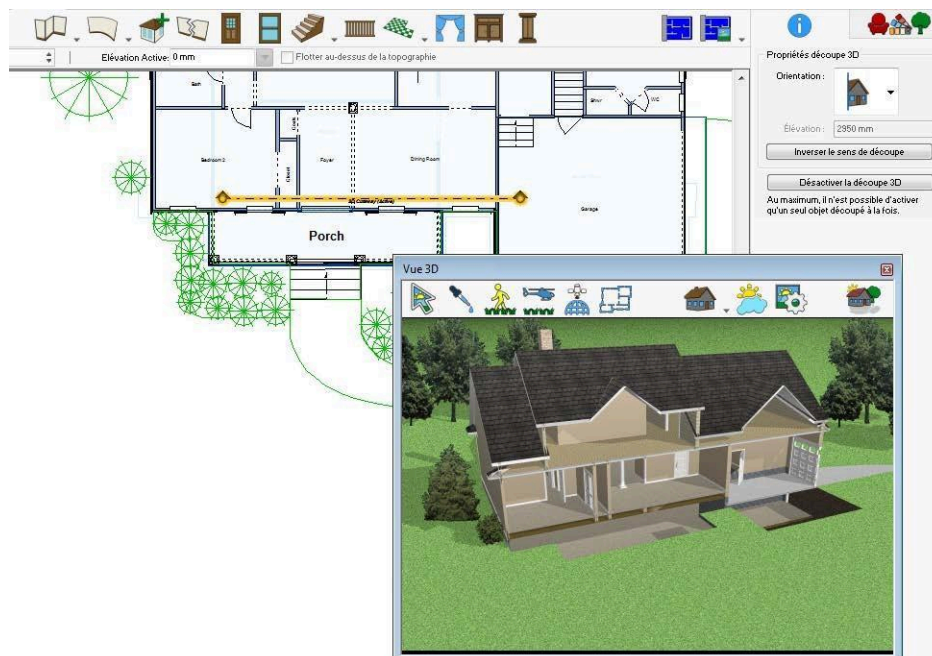
Horizontale à partir du haut



Horizontale à partir du bas

Découpe verticale

Le sens vertical offre une vue type maison de poupée de votre conception, vous permettant de voir à l'intérieur. Lorsque le sens vertical est actif, des flèches apparaissent sur la ligne de découpe indiquant dans quel sens vous découpez. Il est possible d'inverser aisément le sens à partir de l'onglet **Propriétés**.





Dans cet exemple, la ligne de découpe est placée à l'avant de la maison et est orientée vers l'arrière.

Pour placer une découpe verticale

- 1 Dans la barre d'outils Edition, cliquez sur l'Outil **Découpe 3D**.
- 2 Dans l'onglet Propriétés, cliquez dans le menu déroulant **Orientation** et sélectionnez **Verticale**.
- 3 Utilisez la méthode de dessin **Cliquer et faire glisser** pour étirer la ligne de découpe jusqu'à la longueur et l'angle souhaités. Une fois placée, il est possible de faire glisser la ligne vers une nouvelle position pour ajuster la découpe.



(facultatif) Cliquez sur le bouton **Inverser le sens de découpe** afin de choisir dans quel sens faire la découpe. Les flèches sur les extrémités de la ligne de découpe pointent vers le sens de découpe actuel.

- 4 Ouvrez une vue 3D et naviguez jusqu'à ce que vous puissiez voir votre conception.

Pour contrôler un affichage de découpe

- 1 Sélectionnez la ligne de découpe que vous souhaitez activer ou désactiver.
- 2 Sur l'onglet **Propriétés**, cliquez sur **Désactiver la découpe 3D** pour la désactiver ou **Activer la découpe 3D** pour l'activer.

OU Cliquez droit sur la ligne de découpe et sélectionnez **Désactiver la découpe 3D** pour la désactiver ou Activer la découpe 3D pour l'activer.

Pour voir la découpe dans la Vue élévation

- Cliquez-droit sur la ligne de découpe et sélectionnez **Afficher la découpe dans la vue d'élévation**.

Découpe horizontale

Il est possible de découper votre conception horizontalement, à partir du haut ou du bas. Lorsque le sens de découpe horizontal est actif, il est possible de définir l'élévation de la ligne de découpe afin de contrôler la quantité découpée de votre conception. L'élévation est une mesure absolue qui démarre à zéro, par rapport à une mesure relative qui démarre à partir du haut ou du bas de votre conception. Par exemple, si votre élévation de découpe est de 244 cm, votre conception est découpée à partir de 244 cm depuis le haut vers le bas, ou du bas vers le haut.

Lors du placement d'une ligne de découpe afin de découper le haut ou le bas de votre conception, la longueur et le sens de la ligne importent peu puisque le plan de découpe se base sur l'élévation de la ligne plutôt que l'angle ou la longueur.



Dans cet exemple, la ligne de découpe est placée à une élévation de 300 cm et la découpe se fait à partir du haut de la maison.

Pour placer une découpe horizontale

- 1 Dans la barre d'outils Edition, cliquez sur l'Outil **Découpe 3D**.
- 2 Dans l'onglet **Propriétés**, cliquez dans le menu déroulant **Orientation** et sélectionnez **A Découpe du haut** ou **Découpe du bas**.
- 3 Utilisez la méthode de dessin Cliquer et faire glisser pour étirer la ligne de découpe jusqu'à la longueur et l'angle souhaités. Une fois placée, il est possible de faire glisser la ligne vers une nouvelle position pour ajuster la découpe.
- 4 Saisissez l'élévation que vous souhaitez pour la ligne de découpe et appuyez sur la touche ENTREE.
- 5 Ouvrez une vue 3D et naviguez jusqu'à ce que vous puissiez voir votre conception.



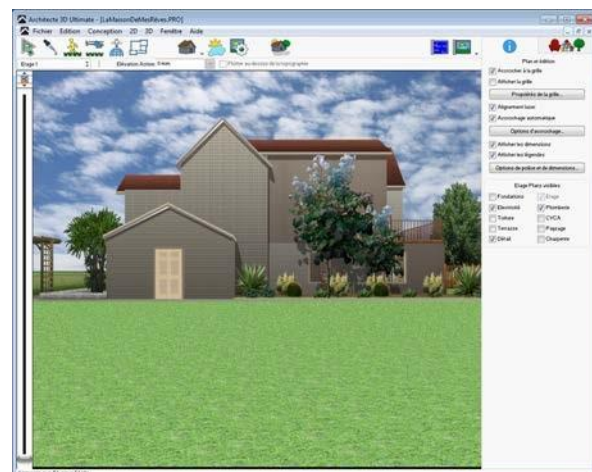
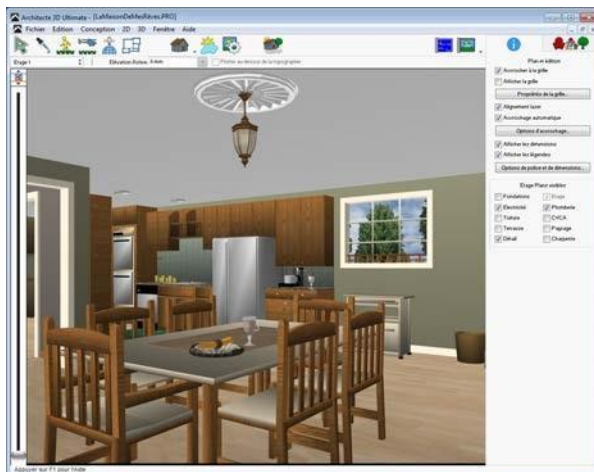
Pour contrôler un affichage de découpe

- 1 Sélectionnez la ligne de découpe que vous souhaitez activer ou désactiver.
- 2 Sur l'onglet **Propriétés**, cliquez sur **Désactiver la découpe 3D** pour la désactiver ou **Activer la découpe 3D** pour l'activer.

OU Cliquez droit sur la ligne de découpe et sélectionnez **Désactiver la découpe 3D** pour la désactiver ou **Activer la découpe 3D** pour l'activer.

Définition de l'angle de vue

Architecte 3D propose quatre angles de vue préprogrammés pratiques.



Pour définir un angle de vue

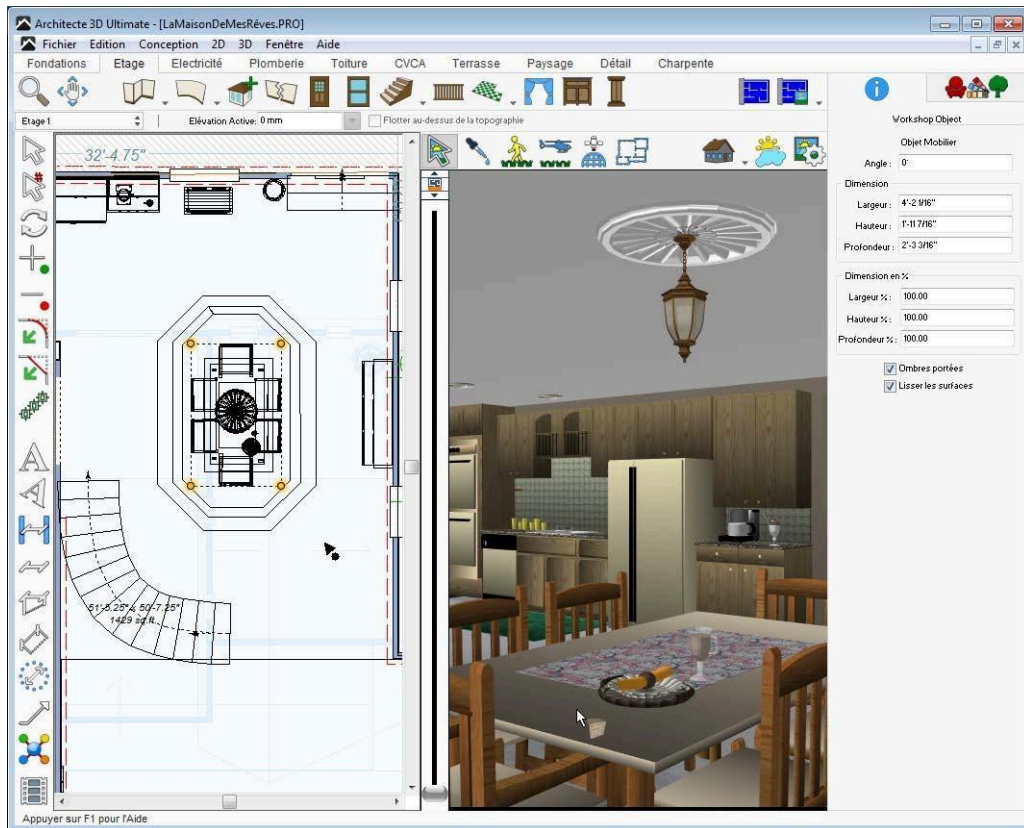
- 1 Cliquez sur l'icône Vue 3D plein écran.
- 2 Cliquez sur la commande Navigation 3D, puis Droite du menu 3D.



Note : Si vous cliquez sur les trois autres directions, vous verrez votre plan d'étage depuis les autres limites de la parcelle.

Sélection d'éléments en 3D

Avec l'outil de sélection 3D d'Architecte 3D, vous pouvez cliquer sur des éléments à l'intérieur de la fenêtre 3D afin qu'ils soient automatiquement sélectionnés sur votre plan 2D. Cette option facilite les ajustements minutieux sur la conception. Par exemple, vous pouvez aisément sélectionner des fenêtres l'une au-dessus de l'autre dans la vue de conception 2D.



Pour utiliser l'outil de sélection 3D

- 1 Cliquez sur l'outil Sélection 3D.
- 2 Dans la fenêtre 3D, cliquez sur un élément pour le sélectionner. Cet élément est activé à l'intérieur de la fenêtre de conception et ses propriétés sont affichées sur la feuille des propriétés.



Note : Vous pouvez uniquement sélectionner des éléments installés à l'étage actif. Si l'élément sur lequel vous cliquez n'est pas activé, assurez-vous qu'il se trouve bien à l'étage actif.

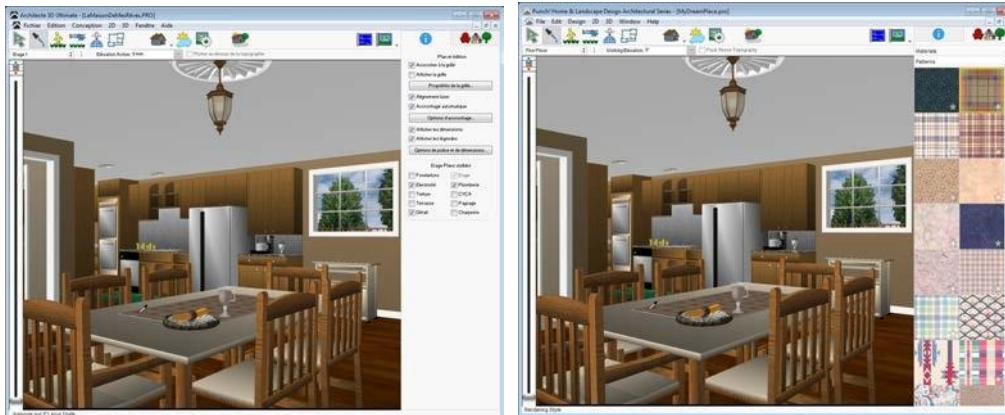
Identification de couleurs et de matériaux à partir de la vue 3D

Lorsque vous faites des essais de couleurs et de matériaux durant le processus créatif, il peut vous être utile d'identifier un matériau que vous avez déjà employé. L'outil Appliquer la recherche d'Architecte 3D est là pour ça.

Pour utiliser l'outil Appliquer la recherche

- 1 Cliquez sur l'outil Appliquer la recherche.
- 2 Dans la fenêtre 3D, cliquez sur la couleur ou le matériau que vous souhaitez identifier. La couleur ou le matériau choisi(e) s'affiche dans la barre d'aperçu.





Note : Dans cet exemple, le matériau identifié est le napperon sur la table.

Note : Pour identifier une plante, cliquez dessus dans la fenêtre 3D en maintenant la touche CTRL enfoncée.



Dessiner en 2D

Architecte 3D offre de nombreuses options de visualisation de votre projet à l'écran. Vous pouvez afficher plusieurs fenêtres contenant chacune une vue différente de votre plan. Vous pouvez ainsi voir votre dessin entièrement en 2D, à la fois en 2D et en 3D, ou seulement dans une fenêtre 3D.

Lorsque vous consultez votre plan de maison en 2D, vous pouvez modifier la vue en faisant un zoom avant ou un zoom arrière, ou effectuer un panoramique de la vue dans le sens que vous voulez.

La visualisation en 3D vous donne accès à de nombreuses options : parcourir votre maison, survoler le plan, visualiser la charpente ou le projet terminé, etc. Vous pouvez ajuster les paramètres de l'affichage 3D grâce à différentes fonctions de visualisation, notamment ajouter des ombres, pour un effet plus réel, ou ajuster l'intensité de l'éclairage de la vue. Enfin, vous pouvez créer une vue de votre projet aussi réaliste qu'une photo.

Le menu **Vue** présente les nombreuses commandes de visualisation de votre création en 2D et en 3D.



Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

Méthodes de dessin 2D

Pendant la création de votre conception avec Architecte 3D, vous allez souvent faire appel aux mêmes méthodes de dessin en 2D. Vous trouverez ci-dessous des étapes détaillées pour chaque méthode de dessin. Exercez-vous à appliquer ces méthodes avant de débiter une conception ou consultez cette rubrique lorsque vous dessinez. Si un outil nécessite une méthode de dessin différente, elle est expliquée au niveau de la description de l'outil.

Raccourci clavier

Il existe quelques raccourcis clavier utiles à prendre en compte lorsque vous dessinez. Ceux-ci peuvent être utiles lorsque vous avez des segments précis à dessiner.

Touche	Description
CTRL	Verrouiller l'angle d'un segment en continuant le tracé
Ma j	Désactiver les «points d'accroche» et l'alignement automatique en continuant le tracé

Pour plus de détails sur l'accrochage et l'alignement automatiques, consultez "Utilisation de la grille", à la page 55.

Sélection des points et des formes 2D

Vous pouvez sélectionner un point ou un segment individuel sur une forme ou sur toute la forme.

Pour sélectionner des points

- 1 Dans la barre d'outils Edition, cliquez sur l'outil **Sélection**.
- 2 Maintenez la touche **Ma j** et cliquez pour sélectionner un point ou un segment.



Pour sélectionner une forme 2D

- Cliquez sur l'outil **Sélection** puis double-cliquez sur un point ou un segment d'une forme 2D pour sélectionner une forme 2D dans son entier.

Remanier et redimensionner les objets 2D

Les objets créés à l'aide des Méthodes de dessin 2D Faire glisser pour ajuster ou Définir la forme 2D peuvent être remaniés ou redimensionnés en faisant glisser un point ou un segment. Pour de plus amples informations sur la manière de verrouiller des angles de segment ou de libérer des accrochages et des contraintes d'alignement, consultez "Raccourci clavier", à la page 51.

Pour remanier et redimensionner des objets 2D

- 1 Cliquez sur l'outil **Selection** puis cliquez pour sélectionner le point ou le segment que vous souhaitez éditer
- 2 Faites glisser la sélection pour remanier ou redimensionner l'objet. Relâcher pour placer.

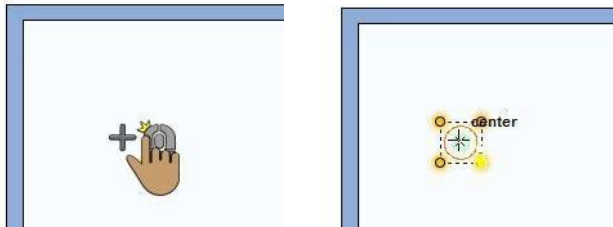


Cliquer pour placer

Cette méthode est utilisée pour des éléments qui ne se fixent pas sur un mur, comme des colonnes, un sol ou un plafond, des luminaires, des chaudières ainsi que d'autres éléments qui se placent librement dans une conception.

Pour dessiner à l'aide de Cliquer pour placer

- Placez le curseur à l'endroit où vous souhaitez placer la sélection et cliquez avec le bouton gauche de la souris. La sélection est placée à l'endroit où vous avez cliqué.



Faire glisser pour ajuster

Cette méthode est utilisée pour des éléments tels que le dessin des murs, des toits, des formes prédéfinies (rectangle, cercle/ovale, ligne, arc, polygone) et autres formes qui sont basées sur une taille définie par l'utilisateur. Pour de plus amples informations, veuillez consulter la rubrique « Dimensions » à partir de la page 62..

Pour dessiner à l'aide Faire glisser pour ajuster

- Placez le curseur au niveau du point de départ de la forme, puis maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites-la glisser jusqu'à la longueur souhaitée. Une ligne extensible s'affiche alors que vous faites glisser la souris. Relâchez la souris pour positionner.



Définir la forme 2D

Cette méthode est utilisée pour dessiner des formes qui serviront à la conception des sols, des terrasses, des rampes, etc. Les différentes formes possibles sont disponibles dans le panneau Propriétés lorsqu'un outil qui utilise cette méthode est actif. Chaque bouton Méthode de dessin montre un exemple de la manière dont la forme est dessinée.

Pour dessiner à l'aide de Définir la forme 2D

- 1 Lorsqu'un outil qui utilise Définir la forme 2D est sélectionné, les méthodes de dessin deviennent actives sur le panneau Propriétés.
- 2 Sélectionnez la forme et la méthode que vous souhaitez pour l'outil actif.
- 3 Dessinez la forme à partir de la méthode choisie. Pour de plus amples informations sur la manière de dessiner des formes, consultez les rubriques suivantes :
 - "Dessin de rectangles et de carrés", à la page 269
 - "Dessin de cercles et d'ovales", à la page 270
 - "Dessin de lignes", à la page 271
 - "Dessin de polygones", à la page 271
 - "Dessin d'arcs", à la page 272
 - "Dessin d'arcs de cercle", à la page 272
 - "Dessin de polygones réguliers", à la page 273
 - "Dessin de courbes", à la page 274



Faire glisser le long d'un mur

Cette méthode est utilisée pour les éléments qui nécessitent le support d'un mur comme les fenêtres, les portes, les interrupteurs, etc. Ces éléments dépendent des murs, ils restent donc en position sur le mur même lorsque vous déplacez le mur.

Pour dessiner à l'aide de Faire glisser le long d'un mur

- Cliquez et faites glisser le long d'un mur, relâchez pour positionner du côté du mur souhaité.



Méthodes d'édition 2D

Pendant la création de votre conception avec Architecte 3D, vous allez souvent faire appel aux mêmes méthodes d'édition. Vous trouverez ci-dessous des étapes détaillées pour chaque méthode d'édition. Exercez-vous à appliquer ces méthodes avant de débiter une conception ou consultez cette rubrique lorsque vous dessinez.

Pour d'autres techniques d'édition, the chapter titled "Editer votre conception", which begins on page 103.

Selectionner des points et des formes 2D

Vous pouvez sélectionner un point ou un segment spécifique d'une partie de la forme ou de la forme dans son entier.

Pour sélectionner des points

- 1 Dans la barre d'outils Sélection, Cliquez sur l'outil **Sélection**.
- 2 Maintenez la touche **Ma j** et cliquez pour sélectionner un point ou un segment.



Pour sélectionner une forme 2D

- Cliquez sur l'outil **Sélection** puis double-cliquez sur un point ou un segment pour sélectionner la forme dans son entier.

Remanier et redimensionner les objets 2D

Les objets créés à l'aide des Méthodes de dessin Faire glisser pour ajuster ou Définir la forme 2D peuvent être remaniés ou redimensionnés en faisant glisser un point ou un segment. Pour de plus amples informations sur la

manière de verrouiller des angles de segment ou de libérer des accrochages et des contraintes d'alignement consultez la rubrique "Raccourci clavier", à la page 51.

Pour remanier et redimensionner les objets 2D

- 1 Cliquez sur l'outil **Sélection** puis cliquez pour sélectionner le point ou le segment que vous souhaitez éditer.
- 2 Faites glisser la sélection pour remanier ou redimensionner l'objet. Relâchez pour positionner.

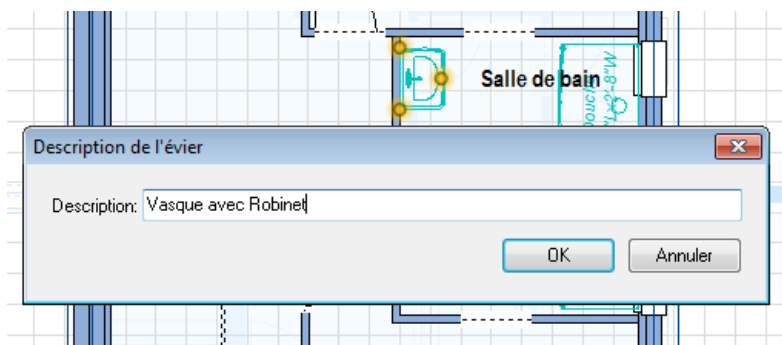


Élévation des objets

Vous pouvez régler l'élévation d'un objet seul ou d'un groupe d'objets à une valeur spécifique ou de faire correspondre avec l'élévation d'un objet voisin. Il est aussi possible d'élever l'ensemble des objets d'un étage. Pour de plus amples informations, veuillez consulter la rubrique « Définir l'élévation d'un objet » à partir de la page 109.

Description des composants

Les composants qui sont ajoutés à votre conception à partir de l'un des onglets de plan ont une description définie par défaut que vous pouvez modifier. Le texte de description est utilisée dans la colonne Description dans l'Estimateur de coût. Dans l'exemple ci-dessous, la description du lavabo est affiché et peut être éditer.



Les mises à jour des textes de description affectent uniquement le composant de votre plan ; les modifications n'affectent pas l'élément d'origine dans la bibliothèque de contenu. Pour éditer la description du composant dans la bibliothèque, copiez l'élément dans la Bibliothèque Utilisateur et procédez à l'édition de ses informations. Pour de plus amples informations, veuillez consulter la rubrique « Organisation du Contenu des bibliothèques » à partir de la page 73.

Vous pouvez également éditer les descriptions des objets créés dans l'Editeur de mobilier 3D. Pour de plus amples informations, veuillez consulter la rubrique « Édition d'objets 3D » à partir de la page 489.

Pour modifier la description des composants

- 1 Cliquez sur l'outil **Sélection** puis cliquez droit sur l'objet et sélectionnez **Description** dans le menu contextuel.
- 2 Modifiez le texte de description et cliquez sur OK.



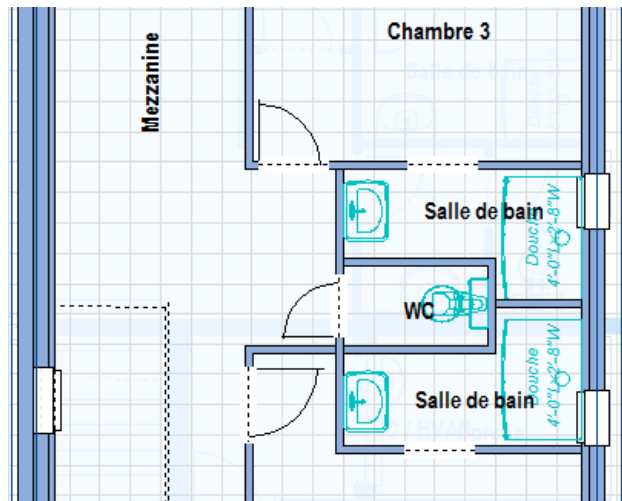
Utilisation de la grille

Architecte 3D vous permet de configurer les propriétés spécifiques de la grille qui vous aide à dessiner le plan de votre maison. La grille de référence vous permet de configurer des points de manière précise, ce qui peut s'avérer très utile.

Les paramètres de la grille influent directement sur la facilité d'alignement d'objets, de leur accrochage à la grille, etc. Lorsque vous utilisez la fonction Grille magnétique, les éléments que vous glissez-déposez sur la fenêtre de conception sont automatiquement « accrochés » (placés) pour s'aligner sur la grille actuelle. La fonction Grille magnétique est activée par défaut.

Vous pouvez personnaliser les paramètres de la grille (espacement, style et masquage/affichage).

Vous pouvez également accéder aux propriétés de la grille par le menu qui s'ouvre d'un clic du bouton droit (alors que rien n'est sélectionné).

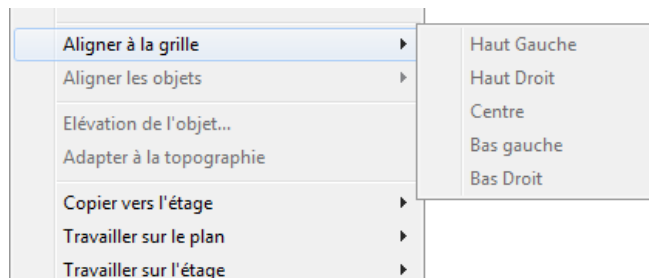


Pour afficher la grille

- Dans le menu 2D, cliquez pour cocher la commande Grille visible ou cliquez avec le bouton droit sur la fenêtre de conception et cliquez sur Grille visible dans le menu contextuel qui apparaît. La grille s'affiche sur la fenêtre de conception.

Pour aligner des objets/éléments sur une zone de la grille

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet ou l'élément à aligner.
- 3 Dans le menu Edition, cliquez sur Aligner à la grille, puis sur la zone de la grille sur laquelle vous voulez aligner votre sélection.

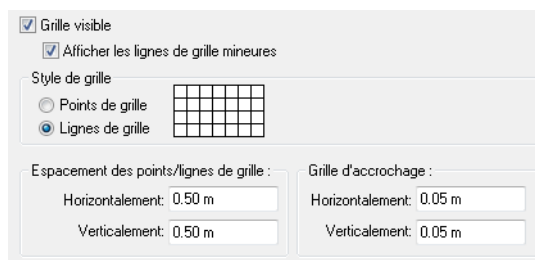


Pour désactiver la grille magnétique

- Dans le menu 2D, cliquez pour décocher la commande Grille magnétique, appuyez sur CTRL+R, ou cliquez avec le bouton droit sur la fenêtre de conception puis sur Accrocher à la grille dans le menu contextuel. La fonction est désactivée. Pour activer la grille magnétique, cochez à nouveau la commande sur le menu.

Pour définir les propriétés de la grille

- 1 Dans le menu 2D, cliquez sur Propriétés de la grille ou cliquez avec le bouton droit sur la fenêtre de conception et choisissez Propriétés de la grille dans le menu contextuel. La boîte de dialogue Options de conception s'ouvre sur les propriétés de la grille.



- 2 Dans la boîte de dialogue Propriétés de la grille, saisissez les nouvelles mesures dans les zones de texte Grille magnétique, puis cliquez OK. Les éléments que vous dessinez ou glissez-déposez dans la fenêtre de conception vont désormais s'accrocher en fonction des mesures que vous avez définies.
- 3 Lors du changement des paramètres d'accrochage à la grille, les lignes de quadrillage secondaires s'affichent (facultatif). Pour désactiver cet affichage, désélectionnez la case Afficher les lignes secondaires.

Note : la grille est, par défaut, configurée sur 0,50 m, chaque carré de plan correspondant ainsi exactement à 0,25 m². Vous pouvez modifier cette valeur en fonction de vos besoins.

Note : Même définie au minimum de 0,01 mètre, la configuration d'accrochage vous permet toujours de voir les mouvements le long de la grille. La configuration d'accrochage est au maximum de 12 mètres.

Pour définir l'espacement des lignes de la grille

- 1 Dans le menu 2D, cliquez sur Propriétés de la grille ou cliquez avec le bouton droit sur la fenêtre de conception et choisissez Propriétés de la grille dans le menu contextuel. La boîte de dialogue Options de conception s'ouvre sur les propriétés de la grille.
- 2 Saisissez de nouvelles mesures horizontale et verticale dans la zone Grille Points/lignes de l'onglet de page Espacement grille, puis cliquez sur OK. Le nouvel espacement de la grille est appliqué.

Pour modifier le style de grille

- 1 Dans le menu 2D, cliquez sur Propriétés de la grille ou cliquez avec le bouton droit sur la fenêtre de conception et choisissez Propriétés de la grille dans le menu contextuel. La boîte de dialogue Options de conception s'ouvre sur les propriétés de la grille.
- 2 Cliquez sur l'onglet de page Style de grille.
- 3 Cliquez sur Grille Points ou Grille Lignes, puis sur OK. Le nouveau style de grille est appliqué.

Note : Les points ou lignes de la grille, même définis au minimum de 0,02 m, sont toujours visibles. Ils peuvent être configurés au maximum à 12 m.

Pour déplacer des objets/éléments le long de la grille

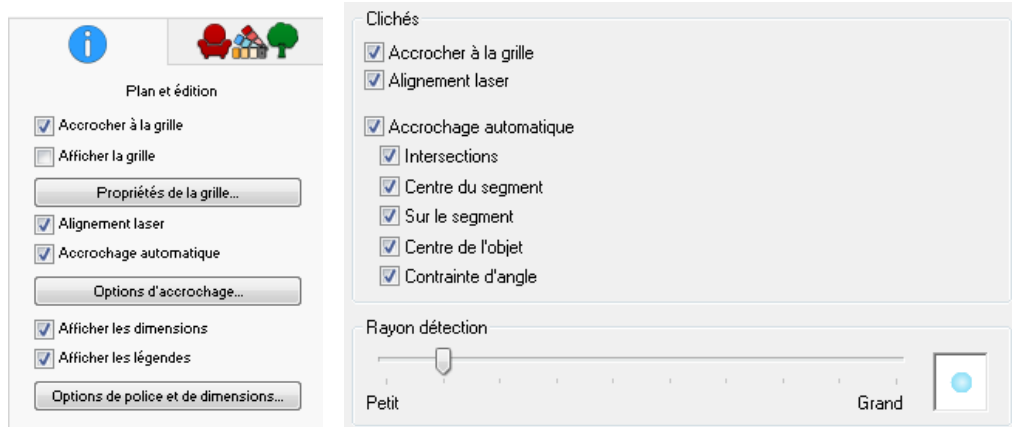
- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet ou l'élément que vous souhaitez déplacer.
- 3 À l'aide des touches fléchées de votre clavier, positionnez l'objet ou l'élément.



Note : Chaque fois que vous appuyez sur une flèche, l'objet ou l'élément se déplace d'un incrément selon la configuration définie dans les paramètres d'accrochage à la grille magnétique.

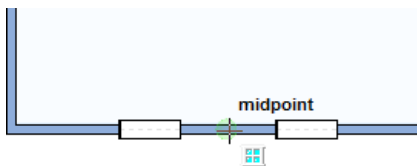
Options d'alignement et accrochage automatique

Les points d'accroche sont automatiquement activés lorsque vous travaillez sur votre conception. Les points d'accroche sont des points désignés ou «hot spots» où votre curseur peut être verrouillé pour obtenir un placement précis. L'alignement laser est également disponible pour aligner facilement les segments lorsque vous dessinez. L'alignement laser et les points d'accroche automatiques peuvent être activés ou désactivés dans l'onglet Propriétés alors que rien n'est sélectionné dans votre conception. Plus de réglages sur l'accrochage automatique sont disponibles dans la fenêtre Préférences.



Accrochage automatique

Par défaut, lorsque l'option Accrochage automatique est activée, le point central et le point final sont affichés chaque fois que votre curseur «rencontre» ces points. Ci-dessous, le point central d'accroche est affiché au fur et à mesure que le curseur est déplacé le long du segment de mur.



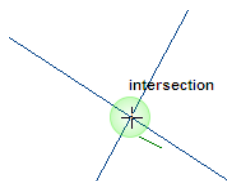
Pour contrôler les points d'accroche automatique

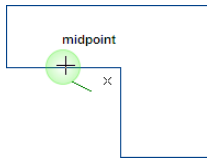
- Cliquez dans la fenêtre de conception sans que rien ne soit sélectionné puis sélectionnez **Accrochage automatique** dans l'onglet Propriétés pour activer tous les points, ou décochez la case pour désactiver tous les points.

Pour contrôler les points d'accroche de façon individuelle, cliquez sur le bouton **Options d'accrochage** et sélectionnez les option(s) d'accroche que vous souhaitez activer, ou désélectionnez les points que vous souhaitez désactiver puis cliquez sur **OK**.

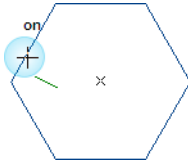
(facultatif) Cliquez sur le menu **Edition > Préférences > Paramètres d'accrochage**.

Intersections affiche le point d'intersection de deux lignes.

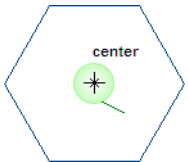




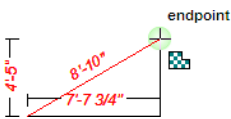
Centre du segment affiche le point central le long d'un segment au fur et à mesure que vous glissez votre curseur.



Sur le segment s'affiche lorsque votre curseur est actif sur un segment, au fur et à mesure que vous le faites glisser.



Centre de l'objet affiche le centre d'un objet au fur et à mesure que vous le faites glisser pour le positionner sur un emplacement limité. Un exemple utile serait de centrer une lampe sur une table.



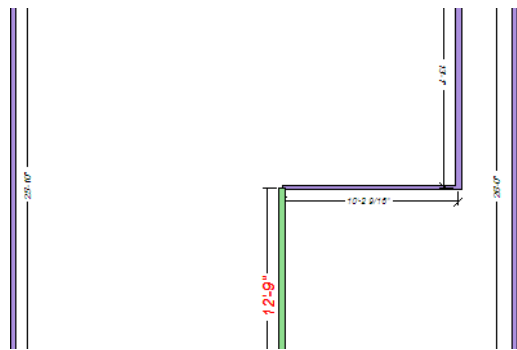
Contrainte d'angle verrouille un point à l'angle d'un segment adjacent. Lorsqu'il est sélectionné, cela limite également l'incrément d'un angle de ligne à 1 degré lorsque vous dessinez.



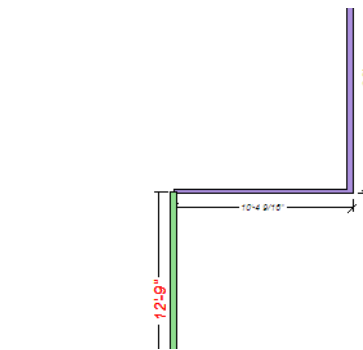
Rayon de détection Le rayon de détection contrôle la taille de la zone de détection du point d'accroche. Pour configurer le rayon de détection, faites glisser le curseur pour diminuer ou augmenter le rayon de détection.

Alignement laser

En plus des points d'accroche, vous pouvez contrôler l'alignement laser qui s'affiche lorsque votre curseur s'aligne avec un point existant. Dans l'exemple ci-dessous, le curseur est positionné en bas du dessin, où deux points d'extrémité s'alignent. Lorsque le curseur est positionné sur l'un des points d'extrémité et que l'alignement laser est activé, l'alignement s'affiche.



Alignement laser activé



Alignement laser désactivé

Pour contrôler l'alignement laser

- Cliquez dans la fenêtre de conception sans rien avoir sélectionné, dans l'onglet Propriétés, sélectionner la case à cocher **Alignement laser** pour activer l'alignement, ou désélectionner pour désactiver l'alignement.

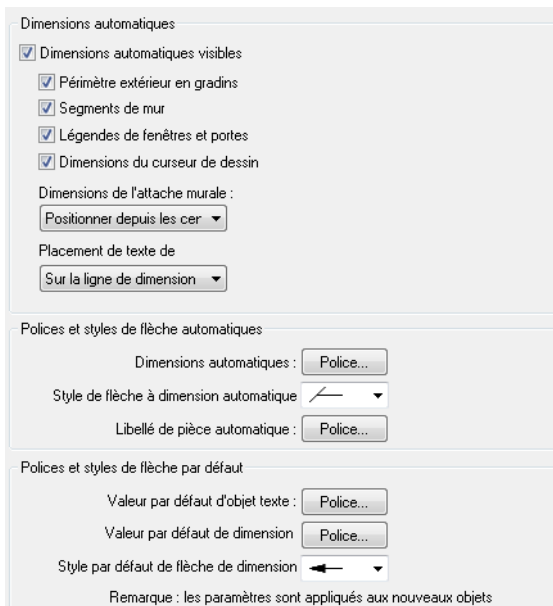
(facultatif) Cliquez sur le menu **Editer > Préférences > Snap Paramètres d'accrochage**.

Police de texte

Utilisez du texte pour ajouter des informations à votre dessin. Par exemple, vous pouvez ajouter du texte pour annoter des pièces, indiquer une adresse, la date de création du dessin, ou encore une caractéristique spécifique à votre plan. Le logiciel Architecte 3D vous permet de placer du texte n'importe où dans votre dessin, avec différents formats pour chaque instance de texte. Le texte que vous placez dans votre dessin est affiché sur toutes les sorties d'impression en 2D.

Pour définir la police avant d'ajouter du texte

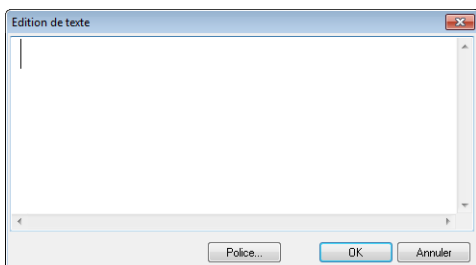
- 1 Dans le menu 2D, cliquez sur Dimensions et polices. Les options de conception s'ouvrent sur les paramètres des dimensions et des polices.



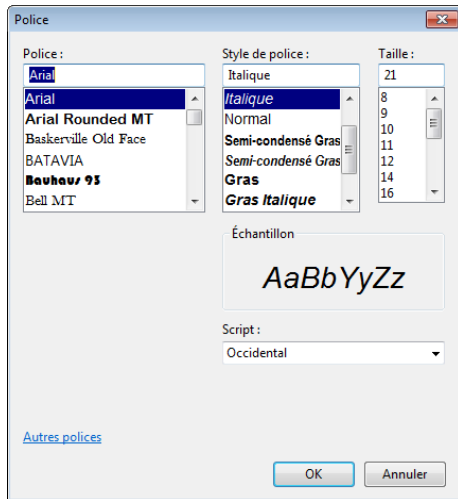
- 2 Sous Polices par défaut, cliquez sur le bouton de police par défaut de l'objet de texte. La boîte de dialogue Police s'affiche.
- 3 Définissez la police comme vous souhaitez qu'elle soit appliquée à tout le texte.
- 4 Cliquez sur OK, puis cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Options de conception.

Pour placer du texte dans votre dessin

- 1 Dans le jeu d'outils déroulant Texte, cliquez sur l'outil de texte de lignes multiples..
- 2 Cliquez sur la zone dans laquelle vous souhaitez placer du texte dans la page de dessin. Une boîte de dialogue d'édition de texte s'affiche.



- 3 Saisissez l'annotation dans la case de texte.
- 4 (facultatif) Cliquez sur Police ; la boîte de dialogue Police s'affiche. Choisissez la police, le style et la taille.



- 5 Cliquez sur OK.
- 6 Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue d'édition de texte. Le texte s'affiche dans la fenêtre de conception.

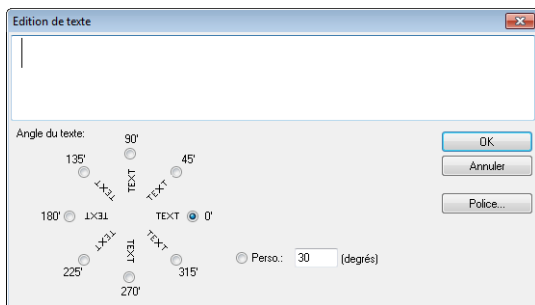
Pour modifier l'alignement d'un texte de plusieurs lignes

- 1 Cliquez sur le texte que vous souhaitez modifier à l'aide de l'outil de sélection. Les options d'outil s'affichent.
- 2 Dans la section Aligner, sélectionnez l'alignement souhaité. Le texte est mis à jour.



Pour placer du texte suivant un angle

- 1 Dans le jeu d'outils déroulant Texte, cliquez sur l'outil de texte pivoté.
- 2 Cliquez sur la zone dans laquelle vous souhaitez placer du texte sur la page de dessin. Une boîte de dialogue d'édition de texte s'affiche.



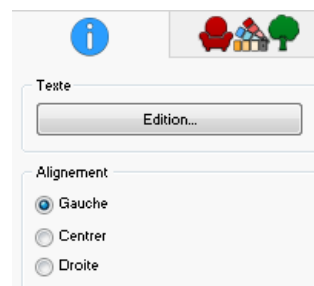
- 3 Saisissez l'annotation dans la case de texte.
- 4 Cliquez sur le bouton radio en regard de l'angle souhaité ou saisissez un angle personnalisé dans la boîte de dialogue.
- 5 (facultatif) Cliquez sur le bouton Police pour modifier le style et la taille de police, puis cliquez sur OK.
- 6 Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue d'édition de texte. Le texte est placé dans le dessin.

Pour modifier du texte

- 1 Cliquez sur le texte que vous souhaitez modifier. Les options d'outil s'affichent.
- 2 Cliquez sur le bouton Édition. La boîte de dialogue d'édition de texte s'affiche.
(facultatif) Cliquez deux fois sur le texte que vous souhaitez modifier. La boîte de dialogue d'édition de texte s'affiche.
- 3 Saisissez un nouveau texte ou modifiez le texte existant.
- 4 Cliquez sur OK. Le texte mis à jour s'affiche dans la fenêtre de conception.

Pour modifier le format d'un texte existant

- 1 Cliquez sur le texte que vous souhaitez modifier à l'aide de l'outil de sélection. Les options d'outil s'affichent.
- 2 Cliquez sur le bouton Édition. La boîte de dialogue d'édition de texte s'affiche.
- 3 Cliquez sur le bouton Police. La boîte de dialogue Police s'affiche.
- 4 Sélectionnez la police, ainsi que le style et la taille de police souhaités.
- 5 Cliquez sur OK, puis cliquez sur OK dans la boîte de dialogue d'édition de texte. Le texte mis à jour s'affiche dans la fenêtre de conception.



Pour modifier le texte d'une étiquette de pièce

- 1 Dans le menu 2D, cliquez sur Dimensions et polices. Les options de conception s'ouvrent sur les paramètres des dimensions et des polices.
- 2 Sous Polices automatiques et styles de flèches, cliquez sur le bouton de police automatique d'étiquette de pièce. La boîte de dialogue Police s'affiche.
- 3 Sélectionnez la police, le style et la taille souhaités, puis cliquez sur OK.
- 4 Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Options de conception.

Dimensions

Au fur et à mesure que vous dessinez, Architecte 3D vous montre automatiquement les dimensions afin de faciliter le positionnement de murs, portes et autres éléments sur votre plan. Le puissant outil Dimension entre les murs vous sera particulièrement utile pour ajouter des cotes interactives entre des murs, là où aucune mesure ne peut être générée automatiquement. Les dimensions créées avec l'outil Dimension entre les murs s'actualisent automatiquement lorsque vous déplacez un des murs. Cela s'avère très utile lorsqu'il s'agit de mesurer des distances entre les murs de la maison principale et ceux d'autres bâtiments comme une remise à outils ou un abri de jardin.

Dans certains cas, vous désirerez peut-être imprimer votre plan sans les annotations des dimensions. Pour cela, vous avez la possibilité de désactiver le dimensionnement automatique si vous ne voulez pas qu'il apparaisse sur la page de dessin ou à mesure que vous dessinez.

Vous pouvez trouver tous les outils de dimensionnement dans le jeu d'outils Texte et Dimensions. Cliquez sur la flèche à côté de l'onglet Texte multiligne pour l'afficher et sélectionnez l'outil que vous souhaitez utiliser.

Pour utiliser l'outil de dimension d'espacement entre murs

- 1 Dans le jeu d'outils Texte et Dimensions, cliquez sur l'outil Ecart de dimension du mur.
- 2 Cliquez sur un mur à l'intérieur de votre fenêtre de conception pour définir le point de départ ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et glissez jusqu'au second mur.
- 3 Relâchez le bouton de la souris pour établir la mesure.



Pour utiliser l'outil de dimension de décalage

- 1 Dans le jeu d'outils Texte et Dimensions, cliquez sur l'outil Dimension avec décalage entre les murs.
- 2 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir un point de départ ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et glissez jusqu'au second mur.
- 3 Relâchez le bouton de la souris.
- 4 Déplacez la souris dans le sens dans lequel vous souhaitez décaler la dimension.
- 5 Cliquez pour terminer.



Pour utiliser l'outil de dimension de longueur

- 1 Dans le jeu d'outils Texte et Dimensions, cliquez sur l'outil Cote de longueur.
- 2 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir un point de départ ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et glissez jusqu'au point d'arrivée de la distance que vous souhaitez mesurer.
- 3 Relâchez le bouton de la souris.
- 4 Déplacez la souris dans le sens dans lequel vous souhaitez décaler la dimension.
- 5 Cliquez pour terminer.



Pour utiliser l'outil de dimension sans décalage

- 1 Dans le jeu d'outils Texte et Dimensions, cliquez sur l'outil Dimension sans décalage.
- 2 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir un point de départ ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et glissez jusqu'au point d'arrivée de la distance que vous souhaitez mesurer.
- 3 Relâchez le bouton de la souris pour établir la mesure.



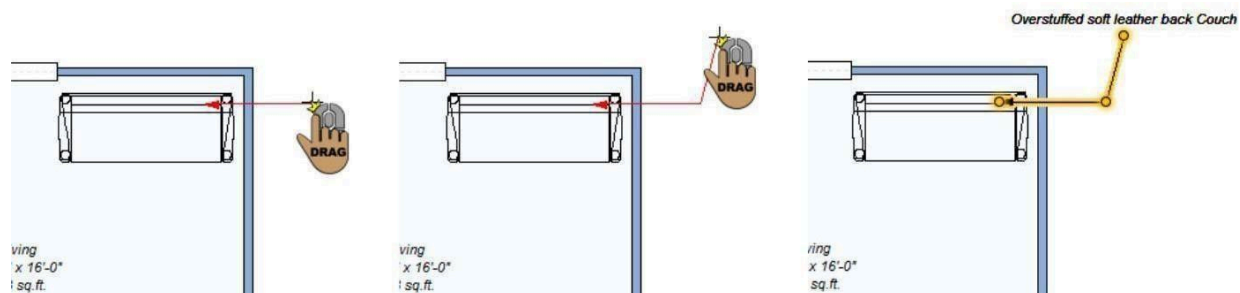
Pour utiliser l'outil de dimension de diamètre

- 1 Dans le jeu d'outils Texte et Dimensions, cliquez sur l'outil Dimension du diamètre.
- 2 Cliquez sur le bord d'un cercle dessiné sur l'onglet Détails pour établir le point de départ. La cote s'accroche automatiquement au bord opposé.
- 3 Déplacez la souris dans le sens des aiguilles d'une montre, ou dans le sens contraire, pour placer la dimension de diamètre avant de relâcher le bouton de la souris (facultatif).



Flèche directrice

Cet outil vous permet d'annoter votre espace de travail en positionnant une seule flèche et une ligne de repère entre deux objets, lors de l'association de texte à un objet 2D par exemple.



Une fois placé, vous pouvez modifier le texte de l'étiquette, y compris les propriétés de la police et l'alignement, ainsi que changer le type de ligne de repère et le style de pointe de flèche.

Pour utiliser l'outil Flèche directrice

- 1 Dans le jeu d'outils Texte et Dimensions, cliquez sur l'outil Flèche directrice.
- 2 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir un point de départ ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et glissez pour tracer le premier segment de la dimension.
- 3 Relâchez le bouton de la souris et déplacez-la dans le sens dans lequel vous souhaitez positionner le second segment.
- 4 Cliquez pour terminer. La boîte de dialogue Edition de texte s'affiche.



Propriétés des flèches directrices

Les dimensions de la ligne de repère peuvent être personnalisées en modifiant leur texte et leur alignement. Vous pouvez également choisir entre une étiquette ou un marqueur et personnaliser le style de la pointe de votre flèche. Pour modifier les propriétés de la cote de repère, utilisez l'outil Sélection pour sélectionner la cote dans la fenêtre de conception. Ses propriétés sont affichées dans l'onglet Propriétés.

- Le bouton **Edition** ouvre la boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez modifier le texte et le style de police.
- Le bouton **Trouver une étiquette** détecte automatiquement la description du composant ou les informations de l'objet pour un élément de votre dessin : l'étiquette est directement mise à jour avec le texte correspondant. Pour retrouver avec précision l'étiquette, la pointe de la flèche doit être positionnée sur l'élément dans la fenêtre de conception.

Pour plus d'informations sur les options d'édition des composants :

- Les options d'alignement vous permettent de définir le positionnement du texte : **Gauche**, **Centre**, **Droite** ou **Auto**.
- **Type** spécifie si la cote de repère utilise un marqueur ou une étiquette.
- **Marqueur** affiche un nombre incrémentiel, le texte de repère étant visible lorsque vous le survolez avec votre souris. L'espace est optimisé lorsqu'il y a beaucoup de texte à afficher.
- **Étiquette** affiche le texte de repère dans la fenêtre de conception.

i
✎
📌

Étiquette

Edition...

Trouver une étiquette

Alignement

Gauche

Droite

Centre

Auto

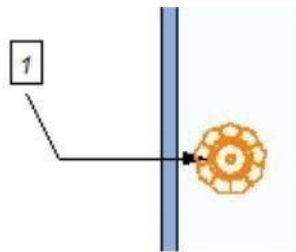
Type

Marqueur

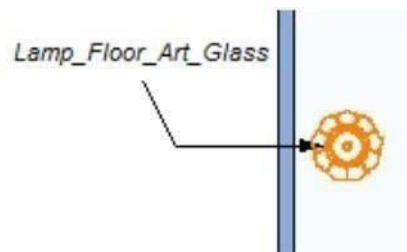
Étiquette

Paramètres de style

Style de dimension : ← ▼

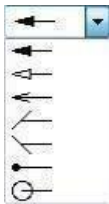


Marqueur



Etiquette

- Le bouton **Police** vous permet de modifier la police, le style de police et la taille du marqueur ou du texte de repère.
- Le menu déroulant **Style de dimension** vous permet de choisir le style de point final pour la cote de repère.



Pour désactiver le dimensionnement automatique

- Dans le menu 2D, désélectionnez d'un clic l'option Dimensions automatiques.

Pour masquer les dimensions de fenêtre et de porte

- Dans le menu 2D, désélectionnez d'un clic l'option Légendes des portes et fenêtres.

Pour modifier le style d'extrémité

- 1 Dans le menu 2D, cliquez sur Dimensions et Polices. Le menu Propriétés des dimensions apparaît.
- 2 Cliquez sur le style d'extrémité que vous souhaitez utiliser, puis sur OK.

Visualisation des lignes topographiques

Vous souhaitez parfois travailler sur le plan paysager tout en masquant les reliefs (lignes topographiques). Il suffit pour cela d'un clic.

Pour afficher les reliefs

- Sur le menu 2D, cliquez sur Afficher les lignes topographiques pour activer la fonction.

Pour masquer les reliefs

- Sur le menu 2D, désélectionnez d'un clic Afficher les lignes topographiques.

Règle virtuelle

La règle virtuelle est très pratique pour mesurer les éléments de votre plan de maison qui ne sont pas dimensionnés automatiquement. Vous pouvez utiliser la règle quand vous le souhaitez en la laissant active ou la masquer en un seul clic. La règle virtuelle est également un moyen très facile de mesurer un angle.

Pour mesurer avec la règle virtuelle

- 1 Cliquez sur la commande Règle virtuelle du menu 2D. La règle virtuelle s'affiche sur la fenêtre de conception.

- 2 Cliquez sur une extrémité de la règle et faites-la glisser dans la direction à mesurer. La mesure apparaît au centre de la règle virtuelle.
- 3 Cliquez au centre de la règle virtuelle et faites-la glisser à un autre endroit de la fenêtre de conception (facultatif).

Note : Effectuez un zoom avant sur la zone mesurée pour afficher la règle en gros plan.

Pour masquer la règle virtuelle

- Désélectionnez d'un clic la commande Règle virtuelle du menu 2D.
- OU
- Faites un clic du bouton droit sur la règle virtuelle et choisissez la commande Masquer règle virtuelle dans le menu contextuel.

Couleurs d'écran

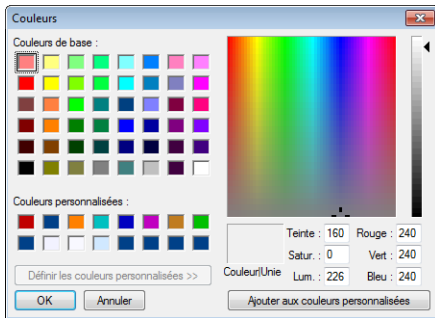
Vous pouvez aussi affecter des couleurs personnalisées à différentes zones de votre dessin (plans, étages inactifs, grille et curseur à réticule, notamment). Ces paramètres de couleur, ainsi que d'autres, se personnalisent par le menu 2D.

Pour modifier la couleur d'une couche de plan

- 1 Dans le menu 2D, cliquez sur Couleurs d'écran. La boîte de dialogue Préférences s'ouvre sur les paramètres Couleurs de conception.



- 2 Cliquez sur la couleur de plan que vous désirez changer. La boîte de dialogue Couleur apparaît.
- OU
- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
 - 2 Cliquez sur l'onglet de plan que vous souhaitez personnaliser. L'onglet de plan s'active et vous montre les outils qui lui sont associés.
 - 3 Cliquez sur l'onglet de plan que vous souhaitez personnaliser, puis sur Couleur de plan d'étage. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.



- 4 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou Personnalisées ou sur la matrice de couleurs. Cliquez sur OK.

Note : La zone d'aperçu Couleur|Unie montre la couleur choisie.

- 5 Du côté droit de la boîte de dialogue, déplacez la flèche de luminosité, le long de la barre de couleur (facultatif). Cliquez sur OK.
- 6 Saisissez les variables de Teinte, Saturation et Luminosité (facultatif). Cliquez sur OK.
- 7 Saisissez les variables de combinaison de rouge, vert et bleu (facultatif). Cliquez sur OK.

Pour définir une couleur

- 1 Dans le menu 2D, cliquez sur Couleurs d'écran. La boîte de dialogue Préférences s'ouvre sur les paramètres Couleurs de conception.



- 2 Cliquez sur la zone d'aperçu Couleur du remplissage. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.
- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou Personnalisées ou sur la matrice de couleurs. Cliquez sur OK.

Note : La zone d'aperçu Couleur|Unie montre la couleur choisie.

- 4 Du côté droit de la boîte de dialogue, déplacez la flèche de luminosité, le long de la barre de couleur (facultatif). Cliquez sur OK.
- 5 Saisissez les variables de Teinte, Saturation et Luminosité (facultatif). Cliquez sur OK.
- 6 Saisissez les variables de combinaison de rouge, vert et bleu (facultatif). Cliquez sur OK.
- 7 Dans la boîte de dialogue Couleurs d'écran, cliquez sur OK.

Pour restaurer toutes les couleurs

- Cliquez sur la commande Couleurs d'écran du menu 2D, puis sur Rétablir les couleurs. Toutes les couleurs sont restaurées à leurs valeurs par défaut.

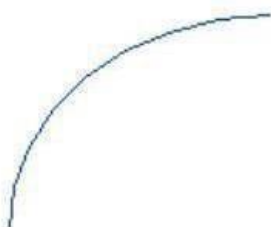
Styles de dessin

L'onglet Styles de dessin contient différents outils de mise en forme pour les tracés, les formes et les textes. Il vous permet de modifier l'épaisseur, d'ajouter des motifs et des couleurs ou encore d'ajuster la transparence.

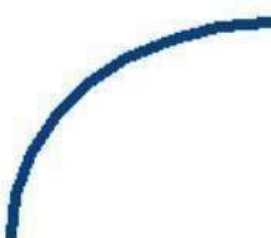
Les profils de styles de dessin vous permettent de personnaliser les paramètres par défaut du style de dessin pour chaque type d'objet / composant. Si un profil de style de dessin n'existe pas pour un type d'objet donné, le style de tracé Plan par défaut sera utilisé.

Épaisseur du trait

Vous pouvez sélectionner une épaisseur de trait prédéfinie dans le menu déroulant du bouton Largeur ou choisir une valeur jusqu'à 20 points. Pour modifier l'épaisseur de trait, vous devez d'abord sélectionner l'élément.



Épaisseur de trait 1 pt



Épaisseur de trait 6 pts



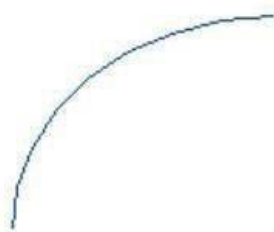
Pour modifier/choisir l'épaisseur de trait

- 1 Cliquez sur l'outil Sélectionner/déplacer les objets puis cliquez pour sélectionner l'élément que vous souhaitez modifier.
- 2 Dans l'onglet Styles de dessin, cliquez sur le menu déroulant **Largeur** et choisissez parmi les épaisseurs disponibles.

Dans ce menu déroulant, vous pouvez également choisir **Autre** et entrer une valeur dans la zone de texte, ou cliquer sur les flèches pour augmenter/diminuer progressivement l'épaisseur puis cliquer sur OK.

Style de ligne

Vous pouvez choisir un style de trait prédéfini à l'aide du menu déroulant du bouton Style de trait. Pour modifier le style de trait, vous devez d'abord sélectionner l'élément.



Style continu



Style pointillé

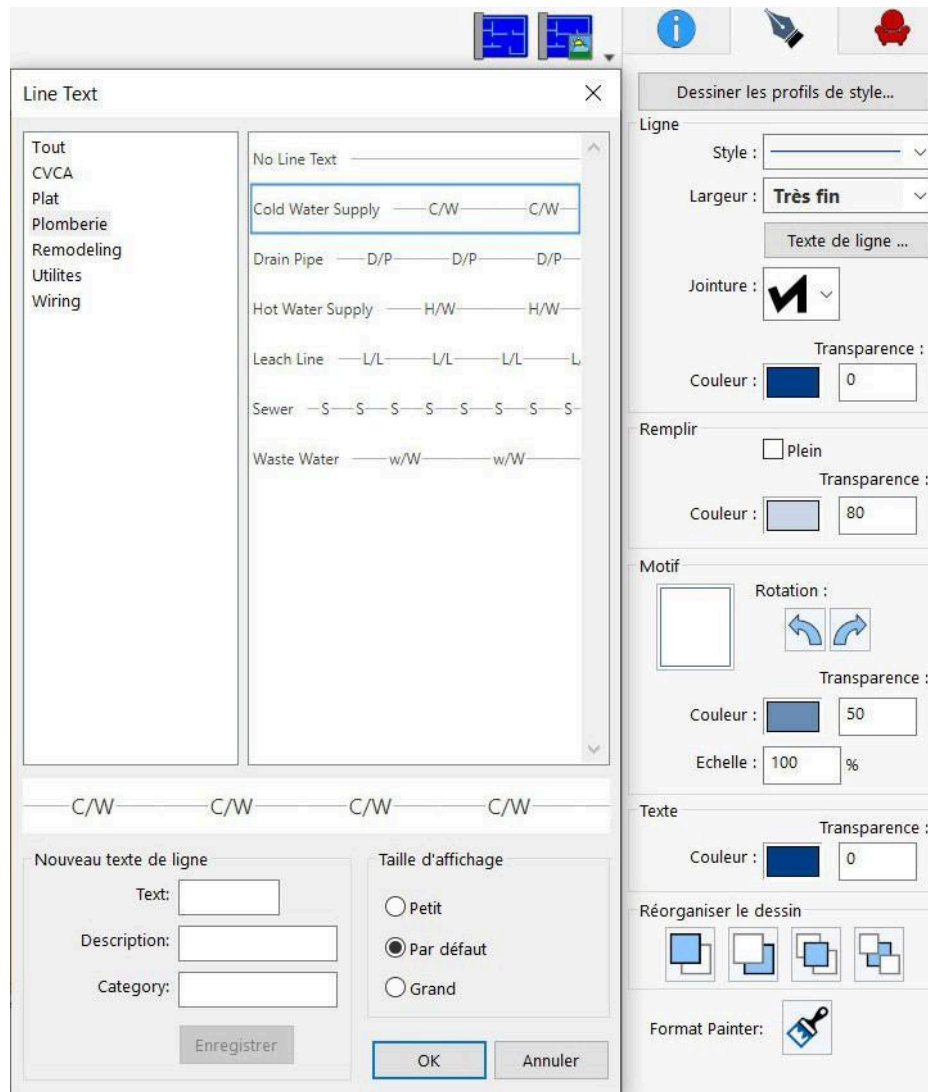


Pour modifier le style de ligne

- 1 Cliquez sur l'outil **Sélection** puis cliquez pour sélectionner l'élément que vous souhaitez modifier.
- 2 Dans l'onglet Style de dessin cliquez sur le menu déroulant Style et choisissez parmi les traits disponibles.

Style de texte de ligne

Ajoutez des étiquettes aux styles de traits. Intégrez des systèmes d'étiquettes tels que le chauffage, la ventilation, la climatisation, l'électricité et la plomberie. Des styles de textes supplémentaires sont disponibles en téléchargement, ou vous pouvez créer les vôtres.



Pour modifier le texte de trait

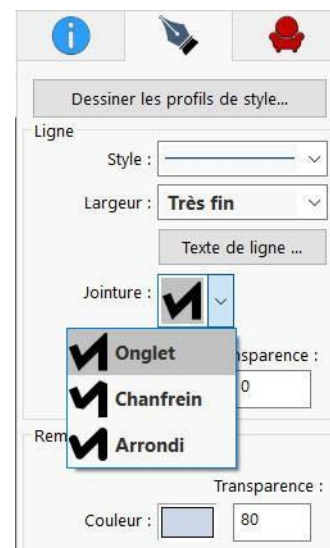
- 1 Cliquez sur l'outil **Sélection** puis cliquez pour sélectionner l'élément que vous souhaitez modifier.
- 2 Dans l'onglet Style de dessin, cliquez sur le bouton **Texte** et choisissez l'un des styles de textes de ligne disponibles.
- 3 Vous pouvez modifier la taille du texte à l'aide des boutons radio sous **Taille d'affichage**.
- 4 Vous pouvez insérer un texte personnalisé en renseignant les champs **Texte**, **Description** et **Catégorie** dans la section **Nouveau texte de ligne**.

Jointure de ligne

Vous pouvez choisir l'aspect de l'extrémité des traits parmi des styles prédéfinis (pointu, biseauté, arrondi) dans le menu déroulant **Jointure**. Pour modifier le style de l'extrémité des traits, vous devez d'abord sélectionner l'élément.

Pour modifier le style de l'extrémité des traits

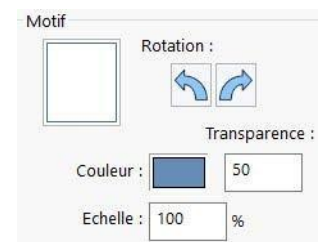
- 1 Cliquez sur l'outil **Sélection** puis cliquez pour sélectionner l'élément que vous souhaitez modifier.
- 2 Dans l'onglet Style de dessin, cliquez sur le menu déroulant Jonction de trait et choisissez parmi les styles disponibles.



Motif de remplissage

Vous pouvez modifier le motif de remplissage d'une forme pour le rendre transparent, uni ou à motifs. Vous pouvez aussi faire pivoter le motif. Les motifs de remplissage sont ajoutés depuis une bibliothèque de motifs de remplissage que vous pouvez enrichir en téléchargeant de nouveaux contenus.

Les motifs de remplissage sont les suivants (de gauche à droite) :



1. Transparent
2. Rempli
3. Remplissage uni
4. Motifs

Pour modifier le remplissage de la forme

- 1 Cliquez sur l'outil **Sélection** puis cliquez pour sélectionner l'élément que vous souhaitez modifier.
- 2 Dans l'onglet Style de dessin, cliquez sur le menu déroulant **Motif** et choisissez parmi les options disponibles.
- 3 Vous pouvez faire pivoter les motifs en cliquant sur les flèches.
- 4 Vous pouvez modifier la couleur et le degré de transparence à l'aide des échelles de **Couleur** et de **Transparence** respectivement.

Réorganiser le dessin

Vous pouvez contrôler la position d'un élément en le déplaçant devant ou derrière un autre élément.

Pour réorganiser le dessin

- 1 Cliquez sur l'outil **Sélection** puis cliquez pour sélectionner l'élément que vous souhaitez modifier.
- 2 Dans l'onglet Style de dessin, cliquez sur le type de réorganisation souhaitée pour modifier la position de l'objet sélectionné.



Reproduire la mise en forme

Utilisez **Appliquer la mise en forme** pour appliquer rapidement les réglages définis dans l'onglet style de dessin.

Pour reproduire la mise en forme

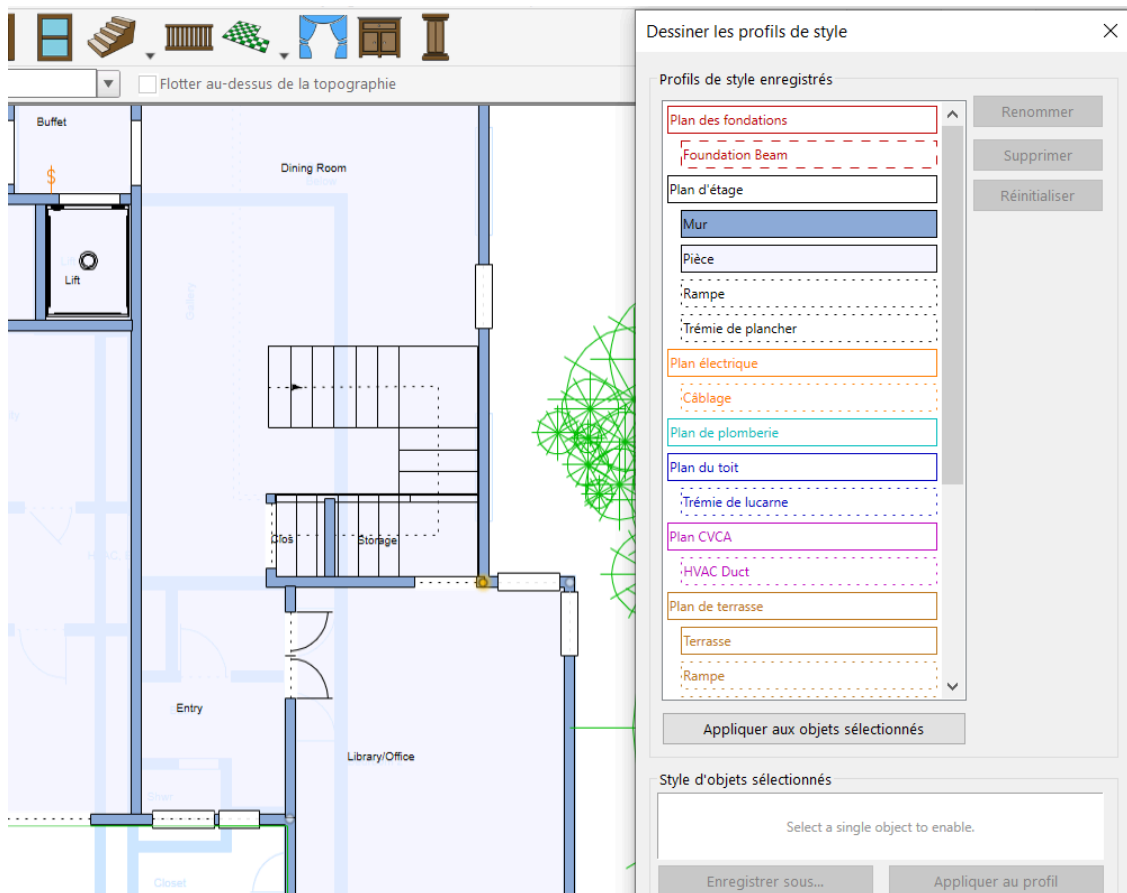
- 1 Sélectionnez le texte ou l'élément dont vous souhaitez copier la mise en forme puis cliquez sur l'outil Reproduire la mise en forme : le pointeur prend alors l'aspect d'un pinceau.
- 2 Cliquez sur les textes ou éléments désirés : l'outil applique la mise en forme d'origine aux éléments sélectionnés.

Profil de style de dessin

Les profils de styles de dessin vous permettent de personnaliser les paramètres par défaut du style de dessin pour chaque type d'élément / composant. Si un profil de style de dessin n'existe pas pour un type d'élément donné, le style de tracé du plan sera utilisé. Vous pouvez choisir un profil de style de dessin prédéfini en cliquant sur le bouton Profil de style de dessin.

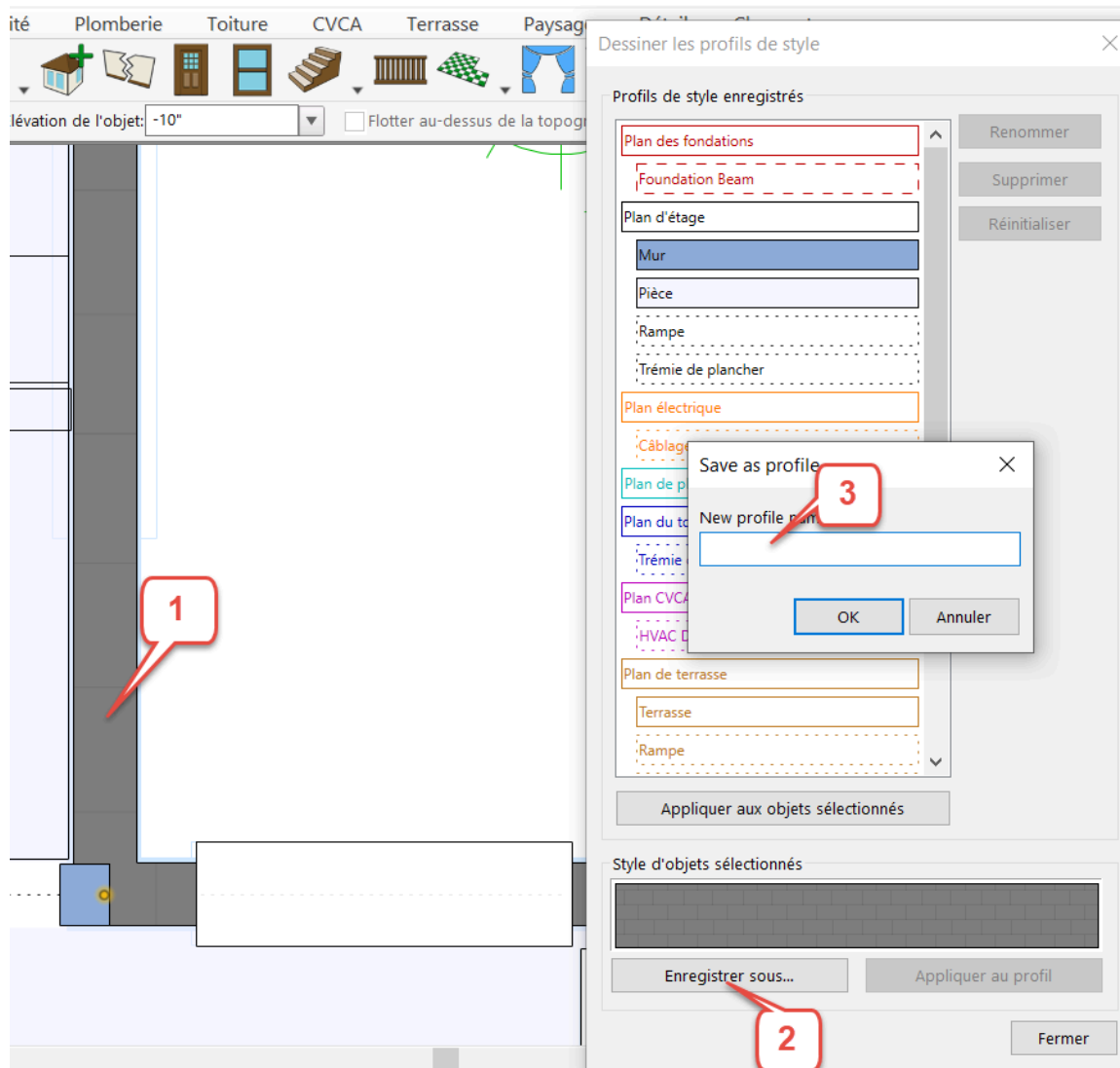
Pour appliquer le profil de style de dessin

- 1 Cliquez sur l'outil **Sélection** puis cliquez pour sélectionner l'élément auquel vous souhaitez appliquer le style.
- 2 Dans l'onglet Style de dessin, cliquez sur le bouton Profil de style de dessin, choisissez l'un des styles dans la boîte de dialogue et faites un double-clic dessus pour l'appliquer.



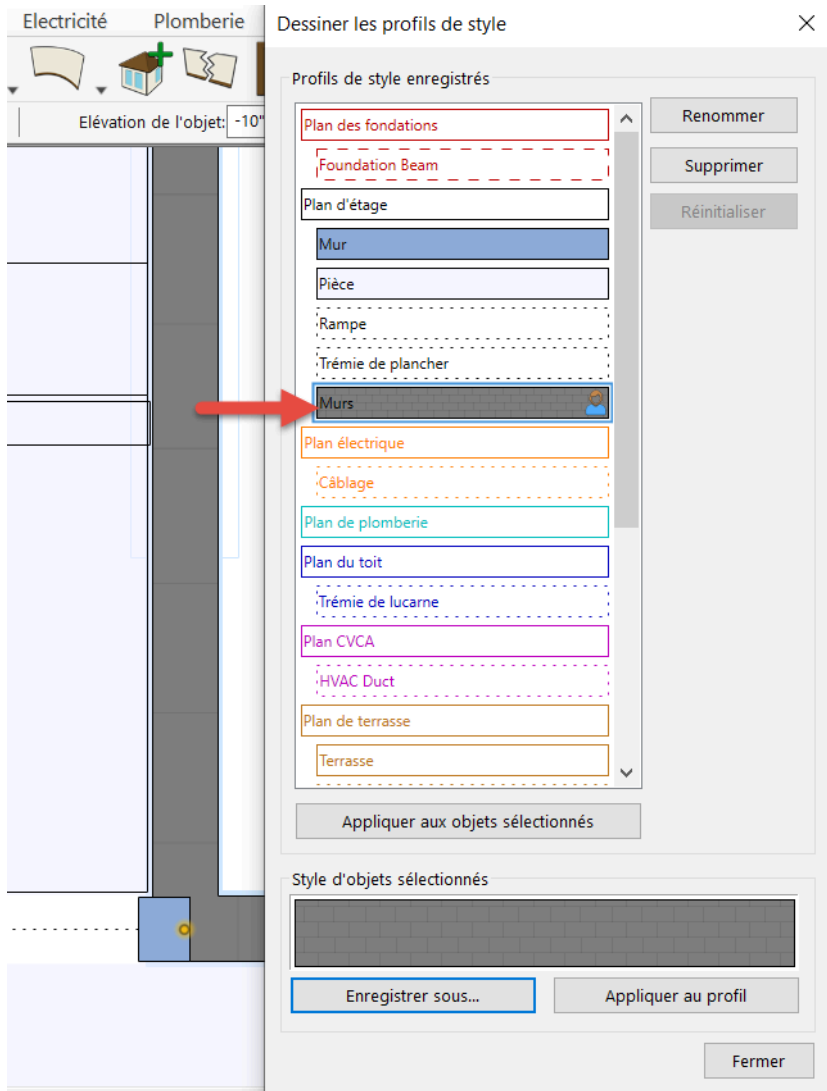
Pour enregistrer un nouveau profil

Pour enregistrer un nouveau profil, sélectionnez l'objet en 2D qui contient le style que vous souhaitez enregistrer puis ouvrez la boîte de dialogue Profil de style de dessin. Cliquez sur Enregistrer sous et saisissez le nom de votre nouveau profil. Désormais, le style de dessin que vous venez d'enregistrer sera appliqué par défaut aux nouveaux objets du type sélectionné dans ce plan. Par exemple, si l'objet sélectionné est un mur assigné au plan d'étage, alors tous les nouveaux murs qui seront ajoutés au plan d'étage utiliseront le profil enregistré.



Pour mettre à jour un profil existant

Pour modifier un Profil de style de dessin enregistré précédemment, sélectionnez un objet qui a les paramètres de style de dessin que vous souhaitez utiliser puis ouvrez la boîte de dialogue Profil de style de dessin. Sélectionnez le profil enregistré que vous voulez mettre à jour et cliquez sur Appliquer au profil.



Ajout d'éléments 3D

Architecte 3D vous permet de visualiser votre maison en 3D avec un rendu proche d'une vraie photo. Vous pouvez choisir la couleur des murs intérieurs et extérieurs, ajouter des matériaux de toiture très réalistes et sélectionner un bois dans une large gamme de bois pour donner du caractère à votre maison. Au fur et à mesure de votre création, vous verrez l'effet de votre touche personnelle dans la fenêtre 3D.



En plus de la sélection de couleurs, habillages et matériaux, vous pouvez décorer la maison de vos rêves au gré de votre imagination. Vous êtes ainsi libre de faire des essais de nuances de couleurs, aussi bien pour l'intérieur que pour l'extérieur, avant même de prendre un pinceau en main !

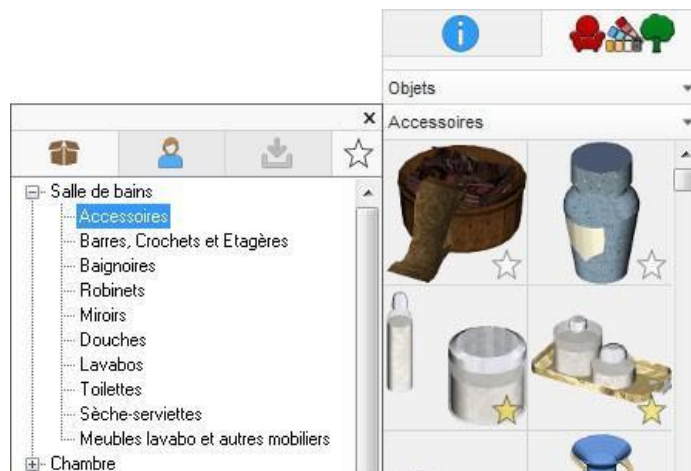
Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

Organisation du Contenu des bibliothèques

Le menu déroulant Catégories de chaque bibliothèque comporte trois bibliothèques de contenu et une liste des favoris.

Bibliothèque en stock

La bibliothèque en stock comprend le contenu fourni avec l'installation initiale du logiciel. Ce contenu ne peut pas être directement modifié, cependant il est possible de copier ces éléments vers la Bibliothèque Utilisateur pour modification ou de les ajouter à la liste de Favoris.



Bibliothèque Utilisateur

La bibliothèque Utilisateur est alimentée lorsque vous copiez des éléments issus d'une autre bibliothèque vers la Bibliothèque Utilisateur, soit depuis l'application soit depuis l'explorateur Windows. La bibliothèque Utilisateur est également alimentée avec des objets et de composants que vous enregistrez à l'aide des PowerTools, tels que l'Editeur de portes. Lorsque des éléments sont copiés depuis la Bibliothèque en stock, il est possible de modifier l'objet.

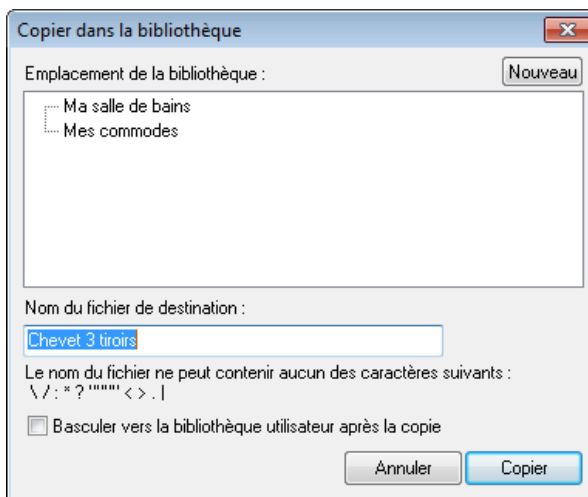


Le contenu de la Bibliothèque Utilisateur peut être organisé en catégories, ainsi lorsque vous copiez un élément vers la bibliothèque Utilisateur, il est nécessaire de choisir une catégorie ou de créer une nouvelle catégorie. Vous pouvez choisir d'avoir une seule catégorie pour l'ensemble du contenu de la Bibliothèque Utilisateur ou de créer plusieurs catégories et sous-catégories pour organiser votre contenu.

Il existe deux méthodes pour créer une catégorie :

- 1 Cliquez-droit sur un élément dans l'application et sélectionnez Copier vers la bibliothèque de l'utilisateur, la fenêtre Copier vers la Bibliothèque s'affiche. Toutes les catégories que vous avez créées sont répertoriées ici et il est possible d'en sélectionner une si vous souhaitez copier l'élément dans l'une des catégories.

Pour créer une nouvelle catégorie, cliquez sur le bouton Nouveau et choisissez soit de créer une nouvelle catégorie ou de sélectionner une catégorie existante et de lui créer une sous-catégorie.



- 2 Il est également possible de créer et supprimer des dossiers à l'aide de l'explorateur Windows pour gérer les catégories dans le dossier Bibliothèque Utilisateur. L'emplacement du dossier Bibliothèque Utilisateur dans l'explorateur Windows est le suivant : C:\Users\<USER>\Mes Documents\Punch! Software\Bibliothèque Utilisateur (User Library). Lorsqu'une catégorie existe, vous pouvez copier du contenu dans le dossier correspondant et il sera disponible dans l'application.

Lorsque vous copiez un objet d'une autre version de Punch! software, trois types de fichier doivent être inclus : un fichier .pob, un fichier .pod et un fichier .ppv. Si l'un de ces trois fichiers est manquant, l'objet ne sera pas copié correctement.

Note : Lorsque vous ajoutez du contenu aux dossiers Catégories de la Bibliothèque Utilisateur, les fichiers de contenu doivent exister dans un dossier sans sous-dossiers. Par exemple, il est possible de créer une catégorie appelée "Revêtements Patio" puis d'ajouter les fichiers de contenu à cette catégorie, mais il n'est pas possible d'ajouter des fichiers à cette catégorie et créer dans le même temps d'autres dossiers intitulés "Revêtements Patio clairs" et "Revêtements Patio foncés."

Pour créer une nouvelle catégorie lorsque vous copiez un élément

- 1 Cliquez-droit dans la barre Aperçu et sélectionnez Copier vers la bibliothèque de Utilisateur. La fenêtre Copier vers la bibliothèque s'affiche.
- 2 Cliquez sur le bouton Nouveau puis sélectionnez Nouvelle catégorie ici pour créer une nouvelle catégorie top-niveau, ou sélectionnez une catégorie existante pour créer une sous-catégorie et cliquez sur OK. La boîte de dialogue Nom de catégorie s'affiche.
- 3 Saisissez un nom pour la catégorie, puis cliquez sur OK. Pour créer une nouvelle catégorie, cliquez sur le bouton Nouveau et sélectionnez soit de créer une nouvelle catégorie top-niveau ou de sélectionner l'une des catégories pour créer une sous-catégorie. Lors de la copie d'un objet depuis une autre version du logiciel Architecte 3D, il faut inclure trois fichiers : un fichier .pob, un fichier .pod et un fichier .ppv. Si l'un d'eux manque, l'objet ne sera pas copié correctement.
- 4 Sélectionnez la bibliothèque dans laquelle vous souhaitez copier l'élément puis cliquez sur le bouton Copie.

Pour créer une nouvelle catégorie dans l'explorateur Windows

- 1 Dans l'explorateur Windows, indiquez l'emplacement suivant : C:\Utilisateurs\- 2 Double-cliquez sur le dossier correspondant à la bibliothèque dans laquelle vous souhaitez ajouter une catégorie.
- 3 Cliquez sur le bouton Nouveau Dossier et saisissez le nom de la catégorie puis appuyez sur ENTREE.

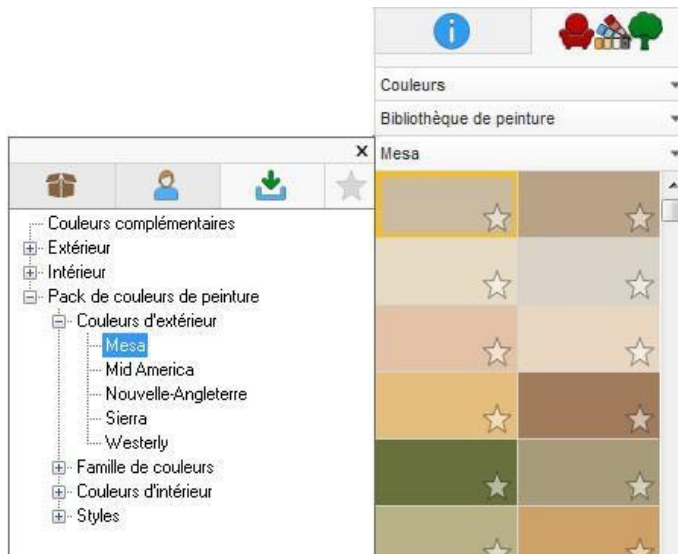
Vous pouvez créer des sous-catégories dans le nouveau dossier de catégorie pour organiser le contenu.

Pour supprimer une catégorie

- 1 Dans l'explorateur Windows, indiquez l'emplacement suivant : C:\Utilisateurs\- 2 Supprimez la catégorie ou la sous-catégorie que vous souhaitez supprimer.

Bibliothèque Contenu Téléchargé

Du contenu nouveau peut être téléchargé et installé par le biais du pack de contenu. Il s'agit de contenu téléchargé. Le contenu téléchargé est automatiquement ajouté à son propre dossier au sein du dossier Bibliothèque Utilisateur, auquel vous pouvez accéder en cliquant sur l'onglet Contenu Téléchargé dans le menu déroulant Catégories.



Pour télécharger des packs de contenu

- 1 Accédez à la page Packs de contenu sur le site du logiciel Architecte 3D et téléchargez le pack de contenu que vous souhaitez. La plupart des packs contenus doivent être achetés.
- 2 Accédez au dossier à partir duquel le pack de contenu EXE a été téléchargé et double-cliquez sur le fichier pour démarrer l'installation du contenu. La fenêtre Accueil s'affiche.
- 3 Cliquez sur Suivant puis cliquez sur Terminer pour terminer l'installation. Le pack de contenu s'ajoute automatiquement au dossier "DLC" de la Bibliothèque Utilisateur pour la catégorie correspondante.

Liste des favoris

La Liste des favoris permet de regrouper les éléments que vous aimez, ou que vous souhaitez utiliser plus tard, dans vos Favoris alors que vous parcourez les catégories de contenu. Il est également possible d'alimenter la liste des Favoris avec l'ensemble des éléments que vous souhaitez ajouter dans une pièce ou une zone spécifique de votre conception puis de les ajouter tous en même temps sans avoir à chercher l'élément souhaité dans la barre Aperçu. Lorsque vous marquez un élément comme favori, une étoile apparaît afin de vous permettre de l'identifier comme favori et l'élément s'ajoute à la liste des Favoris.



Le contenu de la liste des favoris correspond à la bibliothèque dans laquelle il existe. Par exemple, si vous ajoutez quelques couleurs de peinture à la liste des Favoris, vous ne les verrez pas dans la liste des Favoris lorsque vous êtes dans la Bibliothèque Ameublement ; lorsque vous êtes dans la bibliothèque Ameublement, seuls les éléments ajoutés à la liste des Favoris depuis la bibliothèque Ameublement sont visibles. Lorsque vous ajoutez de nouveaux éléments à la liste des Favoris, ils sont organisés à l'aide la même structure catégorie/sous-catégorie qui existe dans le menu déroulant Catégories.

Pour ajouter ou supprimer des Favoris

- ? Cliquez sur l'étoile en bas à droite d'une vignette d'un élément pour l'ajouter à la liste des Favoris.

Pour supprimer un élément de la liste des Favoris, cliquez à nouveau sur l'étoile pour le désélectionner.

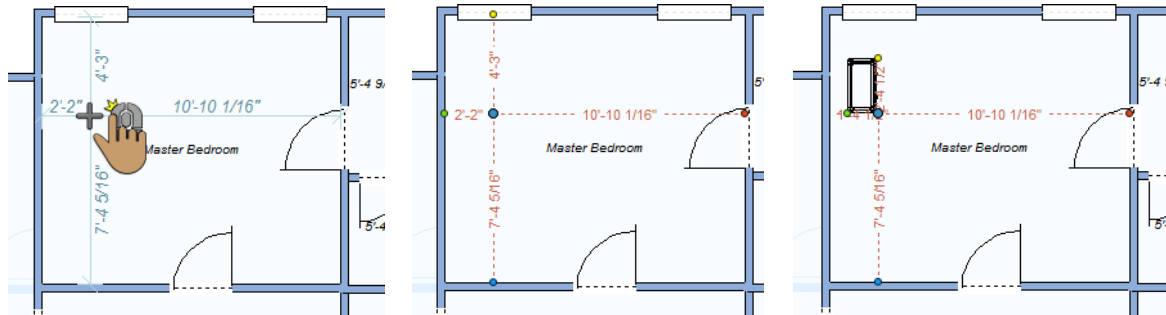
(Solution alternative) Il est aussi possible de cliquer-droit sur un élément pour l'ajouter ou le supprimer de la liste des Favoris.

Pour accéder à la bibliothèque des Favoris

- 1 Cliquez sur l'onglet Bibliothèques et sélectionnez la bibliothèque que vous souhaitez depuis le menu déroulant Bibliothèque.
- 2 Cliquez sur le menu déroulant Contenu et cliquez sur l'onglet Favoris. Les éléments qui sont ajoutés à la bibliothèque Favoris s'affichent dans la barre Aperçu.

Utiliser l'outil ProjecTape

L'outil ProjecTape vous aide à placer vos plantes, meubles, murs de soutènement, etc. à l'endroit de votre choix et ce du premier coup. Chacun des points situés aux quatre extrémités des lignes ont une couleur différente. Vous pouvez placer ces points à l'endroit exact souhaité.



Pour placer le ProjecTape

- 1 Dans la barre d'outils Edition, cliquez sur l'Outil ProjecTape.
- 2 Déplacez le curseur autour de la fenêtre de conception pour afficher la distance avec chacune des surfaces et chacun des objets les plus proches. Lorsque le centre du ProjecTape est placé où vous le souhaitez, cliquez pour le placer dans votre conception.



Une fois placé, faites glisser le point central afin de déplacer le ProjecTape vers un nouvel emplacement ou utilisez les flèches directionnelles pour le décaler progressivement dans une direction spécifique.

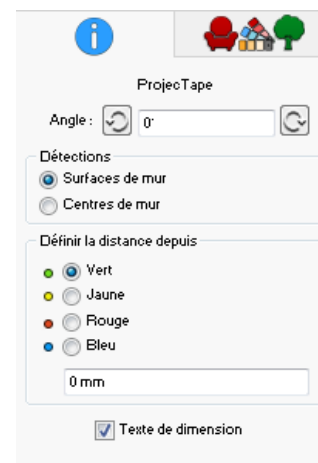
Note : Lorsque vous ajustez une extrémité, les autres points sont affectés .

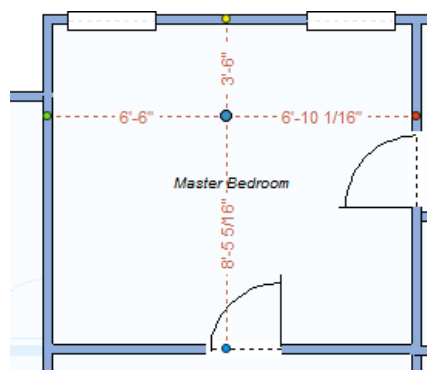
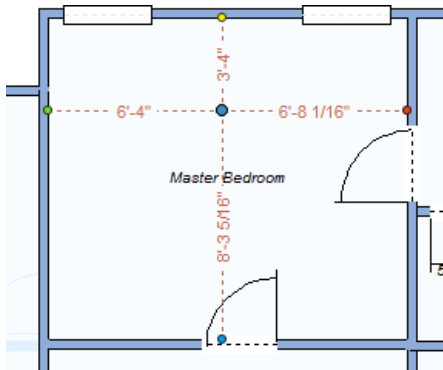
Pour remplacer le ProjecTape d'une distance spécifiée

- 1 Cliquez sur l'Outil Sélection puis cliquez pour sélectionner le point central du ProjecTape. Ses propriétés s'affichent dans l'onglet Propriétés.

Lorsque le ProjecTape est sélectionné, il est possible de le replacer en le faisant tourner d'un montant précis or progressivement. Il est également possible de replacer le ProjecTape en définissant la distance du point central avec chacune de ses extrémités.

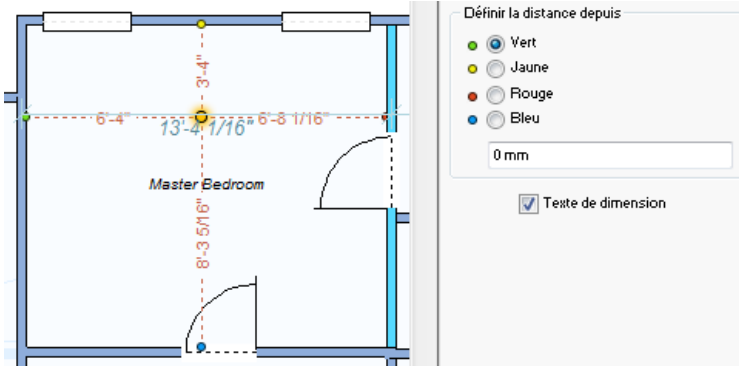
- 1 La valeur de l'Angle de rotation détermine l'angle du ProjecTape, qui tourne de 0 à 359 degrés, dans un le sens inverse des aiguilles d'une montre. Saisissez une valeur dans les champs Angle de rotation et appuyez sur la touche ENTREE, ou cliquez sur les boutons de Rotation qui font tourner le ProjecTape d'un degré à la fois dans la direction souhaitée.
- 2 Les paramètres de Détection précisent si les dimensions sont prises depuis la surface ou le centre des murs.





Surfaces des murs

Centres des murs



La distance entre un point sélectionné vers le point sélectionné correspond à une extrémité dans la direction de sorte à ce que la distance saisie s'applique à

Le Texte de dimension permet de contrôler la visibilité des dimensions de ProjecTape. Lorsqu'elle est cochée, les dimensions s'affichent. Lorsqu'elle est décochée, les dimensions sont masquées.

Pour désactiver le ProjecTape

- 1 Cliquez pour sélectionner le point central du ProjecTape et appuyez sur la touche SUPPRIMER pour supprimer le ProjecTape de votre conception.

Bibliothèques d'objets

Architecte 3D vous permet de choisir une grande variété d'objets 3D pour décorer votre maison dans la vue 3D. Les bibliothèques contiennent des objets 3D, des symboles 2D et des accessoires. Les bibliothèques d'objets sont accessibles en permanence et leurs objets peuvent être placés sur n'importe quel onglet de plan.

La catégorie Accessoires est très vaste et englobe tentures, stores, rideaux, volets, etc. Un accessoire ne peut être placé que sur un pan de mur.

En outre, vous pouvez créer votre propre système d'archivage pour les objets que vous avez conçus à l'aide de l'Editeur de mobilier 3D ou redispoker les objets en fonction de vos besoins.

N'oubliez pas que les objets apparaissent en 3D seulement lorsque vous êtes en mode d'affichage 3D. Sur



le plan, les objets apparaissent sous la forme de symboles 2D, tandis que les textures telles que peintures, papiers peints, lambris, etc., n'apparaissent pas du tout au format 2D.



Pour ajouter des objets 3D par glisser-déposer

- 1 Cliquez sur l'onglet Bibliothèques et sélectionnez Objets dans le menu déroulant Bibliothèques.
- 2 Cliquez sur le menu déroulant Catégories et sélectionnez la bibliothèque et la catégorie que vous souhaitez voir. Son contenu est affiché dans la barre d'aperçu.

Certaines catégories sont organisées en sous-catégories, cliquez pour développer la catégorie et afficher son contenu.

- 3 Faites défiler la liste des objets disponibles.
- 4 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez placer ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser l'objet dans votre conception.

Vous pouvez déposer les objets dans la fenêtre de conception ou dans une vue 3D. En cas de placement dans une vue 3D, l'élévation de l'objet est basée sur la position de votre curseur. Si vous le déposez sur une surface de sol ou de plafond, l'objet est automatiquement placé à l'élévation de surface.

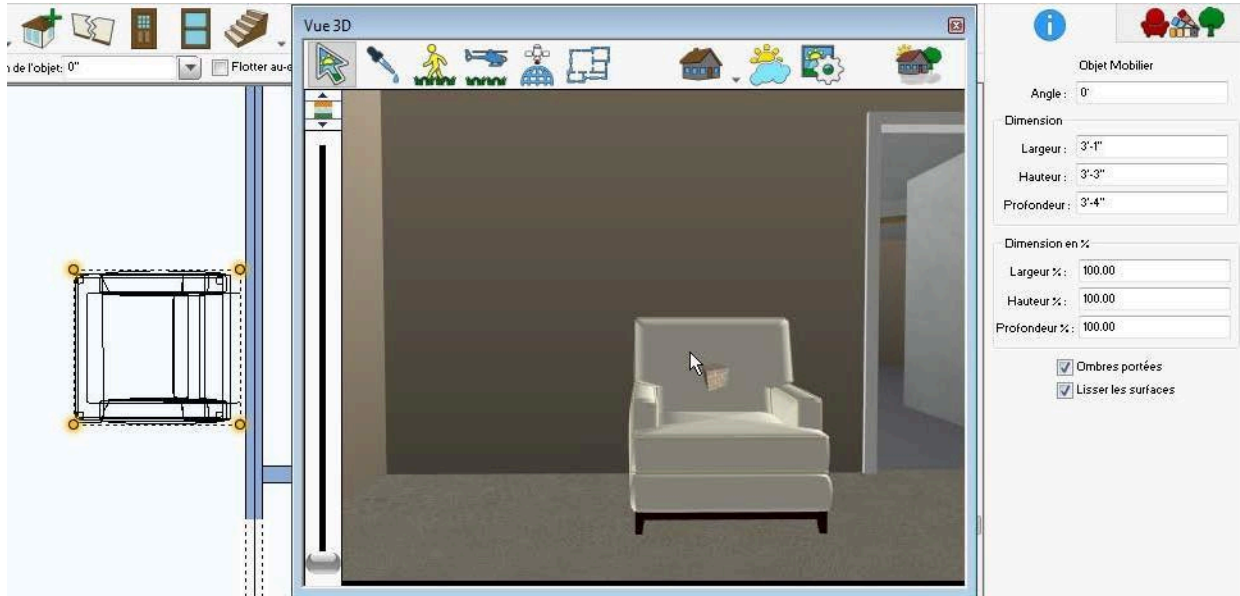
- 5 (facultatif) Cliquez sur l'outil de sélection, puis cliquez sur l'objet que vous venez de placer afin de le déplacer à un autre endroit de votre fenêtre de conception.

Pour ajouter des objets 3D en les important

- 1 Dans le menu Fichier, cliquez sur Importer puis sur Editeur de mobilier 3D.
- 2 Dans la zone de texte Nom du fichier, saisissez le nom du fichier que vous souhaitez ouvrir, ou recherchez-le dans les différents dossiers ou lecteurs.
- 3 Après avoir localisé le fichier que vous souhaitez ouvrir, sélectionnez-le d'un clic.
- 4 Cliquez sur OK. L'objet apparaît dans la fenêtre de conception.
- 5 Cliquez sur l'outil de sélection puis sur l'objet que vous venez de placer pour le faire glisser jusqu'à un autre emplacement de la fenêtre de conception (facultatif).

Édition d'objets 3D

Une fois les objets 3D placés dans votre dessin, vous pouvez les déplacer, les supprimer, les copier et les faire pivoter : il suffit généralement d'un ou deux clics de souris. Vous pouvez également modifier vos objets, à l'aide de l'Éditeur de mobilier 3D. Pour de plus amples informations, consultez la section "Éditeur de mobilier 3D", à la page 425.



Pour redimensionner un objet

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection et cliquez sur un objet pour le sélectionner. Ses propriétés s'affichent dans l'onglet Propriétés.
- 2 Afin de redimensionner l'objet proportionnellement lorsque l'une des dimensions est modifiée, sélectionnez la case à cocher Conserver le rapport hauteur-largeur. Pour modifier uniquement la valeur, désélectionnez Conserver le rapport hauteur-largeur.

Saisissez Largeur, Hauteur, et Profondeur, en centimètres ou en pourcentages, afin de les personnaliser. Appuyez sur ENTREE pour accepter chaque nouvelle valeur.

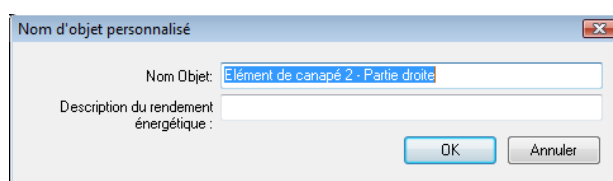
- 3 (facultatif) Saisissez un angle, si vous souhaitez faire pivoter l'objet. Appuyez sur ENTREE pour accepter chaque nouvelle valeur.

Pour faire pivoter un objet par incréments de 1 degré

- 1 Sélectionnez l'objet que vous souhaitez faire pivoter. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.
- 2 Touche MAJ enfoncée, appuyez sur la touche fléchée gauche ou droite pour faire pivoter votre sélection dans la direction indiquée.

Pour renommer des objets

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur un objet avec le bouton droit et sélectionnez Information sur l'objet dans le menu. La boîte de dialogue Nom d'objet personnalisé apparaît.



- Indiquez un nouveau nom dans le champ, puis cliquez sur OK.
- Ce nom figurera sur la feuille de calcul créée par l'Estimateur de coût d'Architecte 3D.

Bibliothèque de symboles 2D

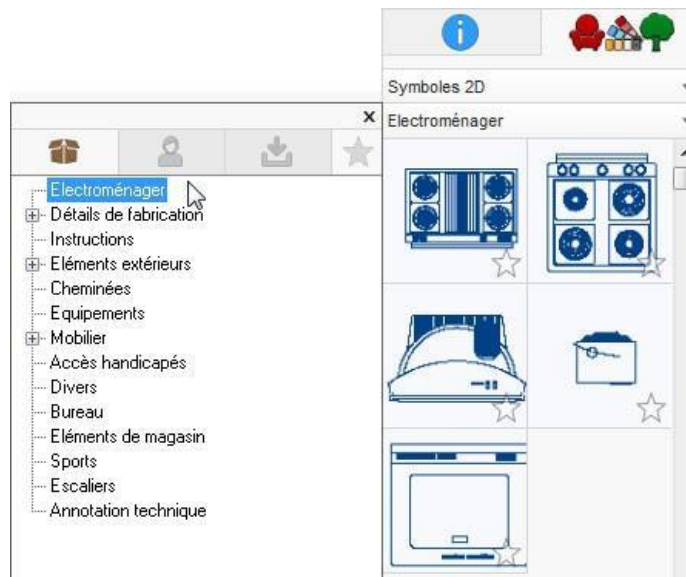
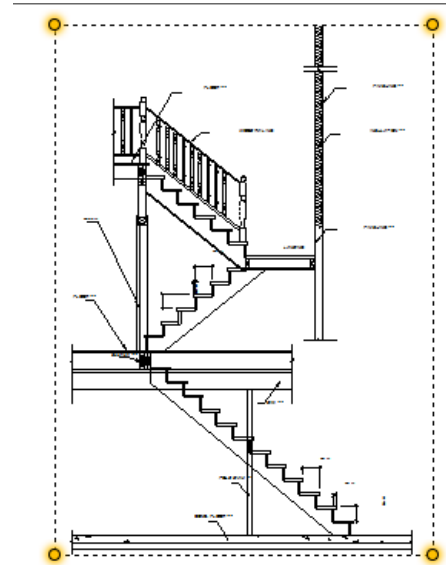


Une bibliothèque de symboles 2D est disponible. Il existe des représentations visuelles que vous pouvez ajouter à votre conception qui n'apparaissent dans la vue 3D.

Les symboles 2D comprennent plusieurs catégories que vous pouvez ajouter à votre conception. Lorsqu'une catégorie est sélectionnée son contenu s'affiche dans la barre Aperçu. Il est alors possible de cliquer-glisser un symbole pour l'insérer à votre conception.

Il est important de garder à l'esprit que les objets n'apparaissent en 3D que lorsque vous êtes en mode 3D. Dans le dessin plat, les objets apparaissent comme des symboles 2D, alors que les textures telles que les couleurs, le papier peint, les cloisonnements, etc. n'apparaissent pas du tout en mode 2D.

Une fois placé dans votre conception, il est possible de modifier des symboles 2D à l'aide de l'Editeur de symboles.



Pour ajouter des symboles 2D

- Cliquez sur l'onglet Bibliothèques et sélectionnez Symboles 2D dans le menu déroulant Bibliothèques.
- Cliquez sur le menu déroulant Catégories et sélectionnez la bibliothèque et la catégorie que vous souhaitez voir. Son contenu est affiché dans la barre d'aperçu.

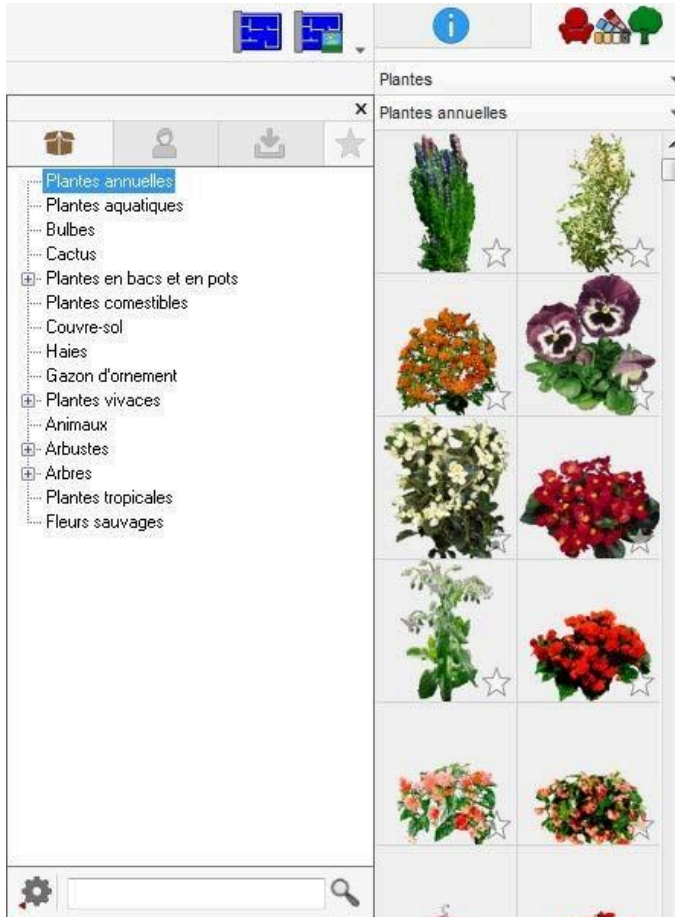
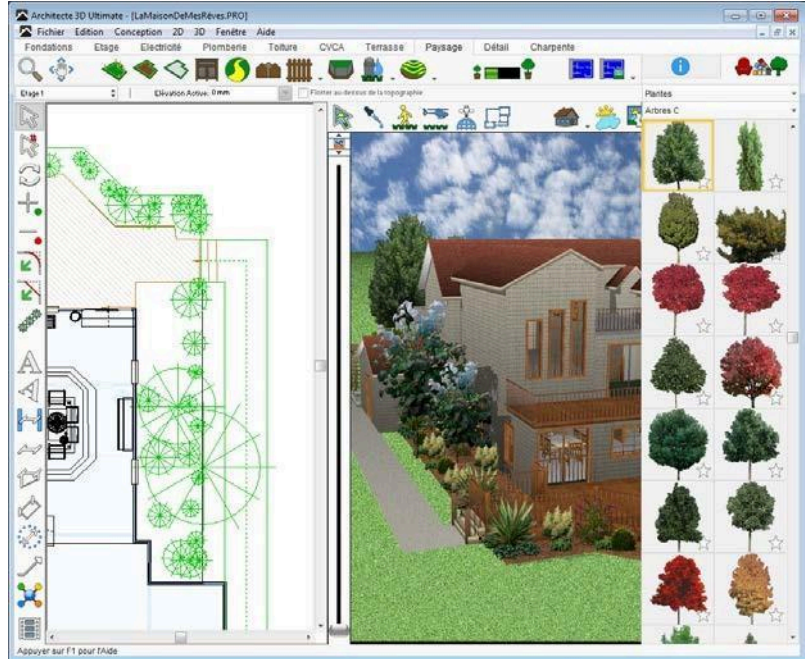
Certaines catégories sont organisées en sous-catégories, cliquez pour développer la catégorie et afficher son contenu.

- Cliquez sur le symbole de votre choix et faites-le glisser dans la fenêtre de conception.
- Cliquez sur l'outil de sélection puis sur le symbole que vous venez de placer pour le faire glisser jusqu'à un autre emplacement de la fenêtre de conception (facultatif).

Bibliothèque de plantes

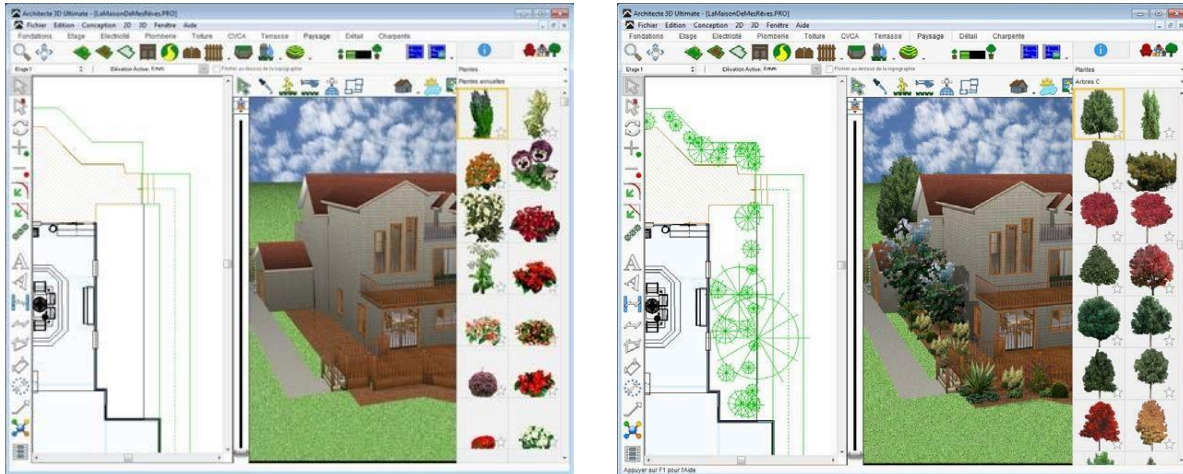
Architecte 3D comprend des milliers de plantes pour simplifier l'aménagement paysager et vous donner des idées. Dans les différentes catégories, vous pouvez choisir les plantes qui s'adaptent le mieux au type de terrain.

Note : Passez le pointeur sur l'aperçu d'une plante, son nom va s'afficher dans la barre d'état.



Pour ajouter des plantes

- 1 Cliquez sur l'onglet Bibliothèques et sélectionnez Plantes dans le menu déroulant Bibliothèques.
- 2 Cliquez sur le menu déroulant Catégories et sélectionnez la bibliothèque et la catégorie que vous souhaitez voir. Son contenu est affiché dans la barre d'aperçu.
- 3 Certaines catégories sont organisées en sous-catégories, cliquez pour développer la catégorie et afficher son contenu.
- 4 Utilisez la barre de défilement pour voir le reste des plantes disponibles dans la barre d'aperçu.
- 5 Dans la barre d'aperçu, cliquez sur la plante que vous souhaitez placer ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser la plante dans votre conception.



Pour déplacer une plante

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur la plante que vous souhaitez déplacer.
- 3 Faites glisser la plante jusqu'à son nouvel emplacement.

Pour personnaliser l'âge des plantations

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur la plante que vous souhaitez personnaliser.
- 3 Sur la barre d'aperçu des plantes, saisissez l'âge de la plante au moment de la plantation.

Note : Vous pouvez préciser l'âge d'une plante uniquement après l'avoir placée.



Pour identifier la plante placée et en afficher les informations

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sur la fenêtre de conception, faites un clic du bouton droit sur la plante que vous souhaitez identifier, puis cliquez sur la commande Détails sur la plante du menu contextuel.

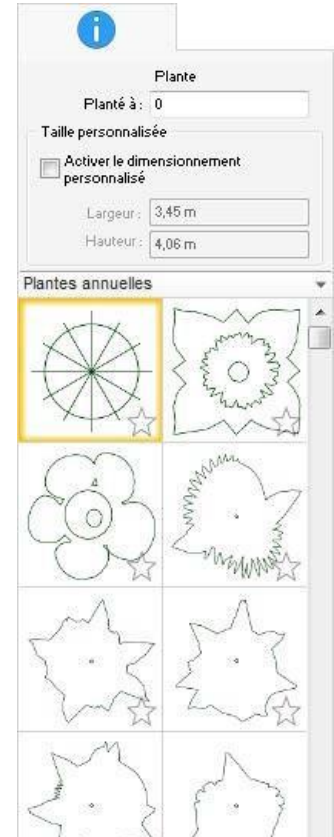
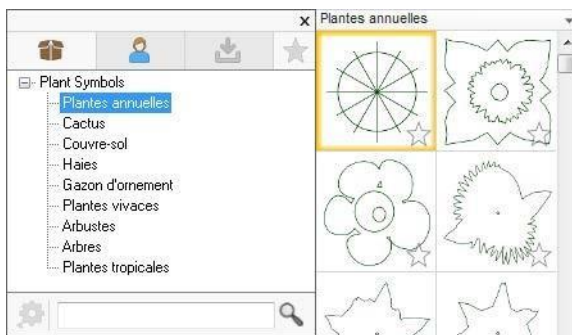
Pour modifier les détails des plantes

- 1 Faites un clic du bouton droit de la souris sur la plante dans la barre d'aperçu et cliquez sur Modifier les détails. La boîte de dialogue Détails plante s'affiche.
- 2 Modifiez le ou les détails de votre choix puis cliquez sur OK.

Propriétés des plantes

Lorsqu'une plante est sélectionnée dans la fenêtre conception, il est possible de modifier l'âge de la plante, de personnaliser sa taille et même de personnaliser l'apparence 2D en sélectionnant différents symboles de plante. Pour de plus amples informations sur la manière de faire évoluer tout un paysage, consultez la rubrique "Croissance des plantes", à la page 89.

- ? **Âge de plantation** Il est possible de préciser individuellement l'âge de chaque plante afin de définir la maturité une plante à la fois (ou d'en sélectionner quelques unes et de les mettre à jour ensemble).
- ? L'activation de la case à cocher **Activer le dimensionnement personnalisé** permet de modifier la largeur et la hauteur de la plante. Cette taille est une taille absolue pour la plante entière.
- ? La bibliothèque **Symboles de plantes** vous permet de sélectionner le symbole 2D de votre choix pour la plante. Il est possible de choisir à partir des bibliothèques Stock ou de la bibliothèque Utilisateur, dans lesquelles il est possible d'enregistrer les symboles de plantes que vous avez créés ou les symboles que vous avez copiés. Lorsque le dimensionnement personnalisé est activé, la plante n'est pas affectée par le curseur de croissance des plantes ou l'âge de plantation ; cependant, l'âge de plantation s'affiche dans l'estimateur de coût.

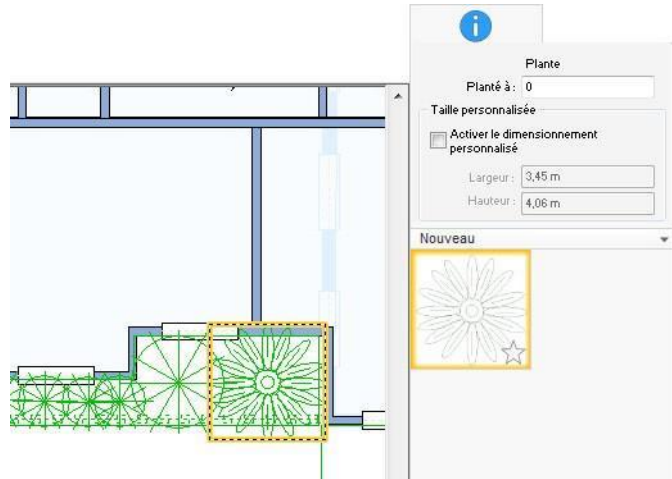


Création de symboles de plantes

Les plantes sont représentées en mode 2D par un symbole plante par défaut. Il est possible de personnaliser le symbole plante afin de donner à chaque plante ou type de plante un aspect unique. Cette fonctionnalité est utile si vous avez de nombreuses plantes différentes dans votre conception afin de les différencier et de les identifier en mode 2D. Les symboles plantes sont disponibles dans l'onglet Propriétés lorsque la plante est sélectionnée, ou vous pouvez dessiner un symbole plante personnalisé à l'aide des formes 2D dans l'onglet Détail, puis enregistrez le symbole dans votre conception.

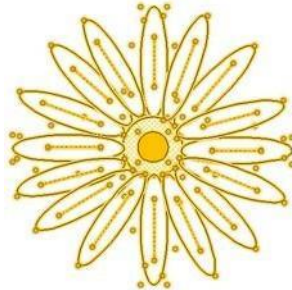
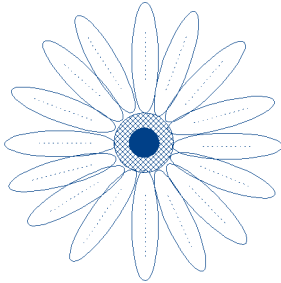
Pour appliquer un symbole plante, consultez la rubrique "Propriétés des plantes", à la page 84.

Les symboles sont dessinés à l'aide d'outils de dessin 2D. Pour de plus amples informations sur l'utilisation de ces outils, consultez la rubrique "Onglet de plan Détail", à la page 269.

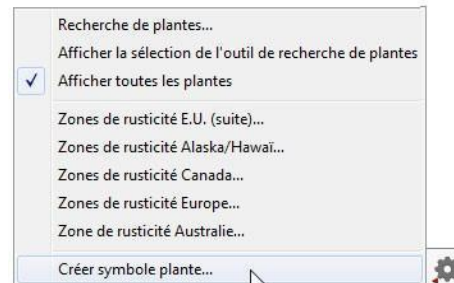


Pour créer un symbole de plante

- 1 Utilisez les formes 2D de l'onglet de plan Détails pour dessiner le symbole de plante que vous souhaitez enregistrer.
- 2 Sélectionnez la forme que vous venez de dessiner.



- 3 Cliquez sur l'onglet **Contenu** et sélectionnez **Plantes** depuis le menu déroulant Bibliothèque.
- 4 Cliquez sur le menu déroulant **Catégories** et, en bas du menu, cliquez sur le bouton engrenage et sélectionnez **Créer un symbole plante**. La fenêtre **Enregistrer le symbole plante** vers la catégorie s'ouvre.
- 5 Sélectionnez la catégorie (ou créez en une nouvelle).
- 6 Éditer le nom et la description, puis cliquez sur **Enregistrer vers une bibliothèque**. Le symbole est ajouté à la Bibliothèque utilisateur.



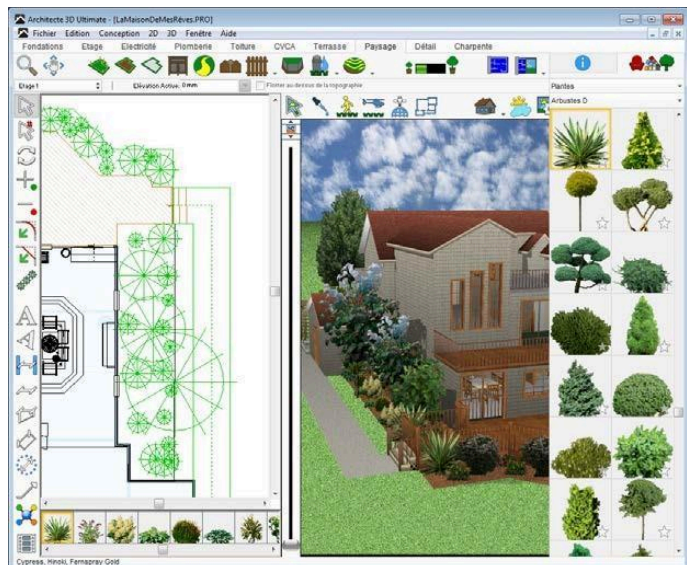
Barre d'inventaire des plantes



Architecte 3D prend note des plantes que vous avez introduites dans votre paysage. Cette barre vous permet de rechercher ou de remplacer aisément toutes les apparitions de chaque plante dans votre dessin. Elle indique toutes les plantes présentes sur le plan visible et sur l'étage actif.

Pour accéder à la barre d'inventaire des plantes

- 1 Cliquez sur la commande **Afficher la barre d'inventaire des plantes** du menu **Conception**. La barre apparaît au bas de la fenêtre de conception.
- 1 (autre) Dans le menu **Édition**, cliquez sur **Préférences** et sélectionnez **Interface utilisateur**.
- 2 Sélectionnez la barre d'affichage d'inventaire des plantes et cliquez sur **OK**.



Pour sélectionner toutes les apparitions d'une plante

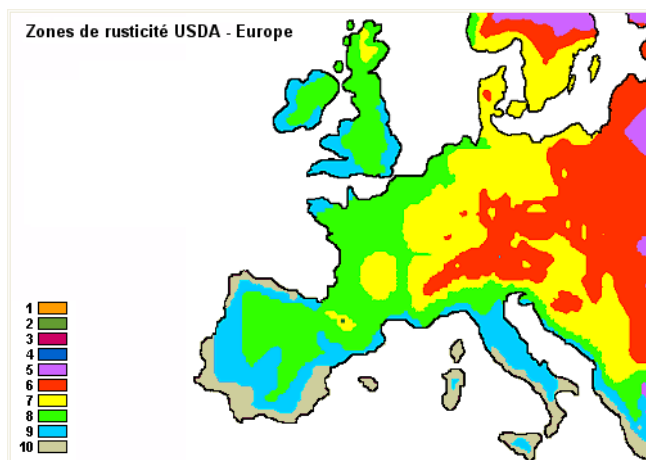
- ? Double-cliquez sur une plante de la barre d'inventaire. Toutes les apparitions de cette plante se sélectionnent sur le dessin.

Pour remplacer toutes les apparitions d'une plante

- ? Sur la barre d'aperçu, cliquez sur la plante désirée et faites-la glisser sur celle à remplacer dans la barre d'inventaire.

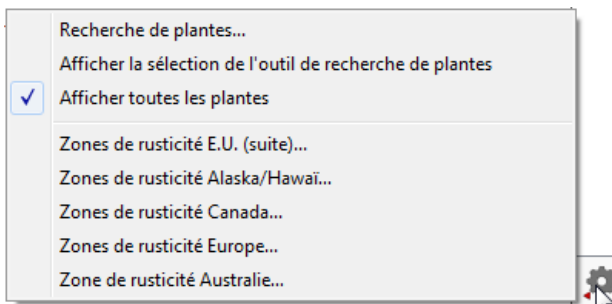
Visualisation des zones de rusticité

Architecte 3D comprend des cartes des zones de rusticité publiées par le Ministère de l'Agriculture des États-Unis (USDA), qui englobent les 48 états américains, l'Alaska, Hawaï, le Canada, l'Europe et l'Australie. Toutes les plantes proposées dans Architecte 3D peuvent être répertoriées selon ce système.



Pour visualiser une carte des zones de rusticité

- 1 Cliquez sur l'onglet Plantes. La barre d'aperçu montre les plantes disponibles.
- 2 En haut de la barre d'aperçu, cliquez sur le menu déroulant des catégories puis cliquez sur le bouton Options placé en bas à gauche du menu. Différentes zones de rusticité sont proposées.
- 3 Sélectionnez la Zone de rusticité que vous désirez afficher.



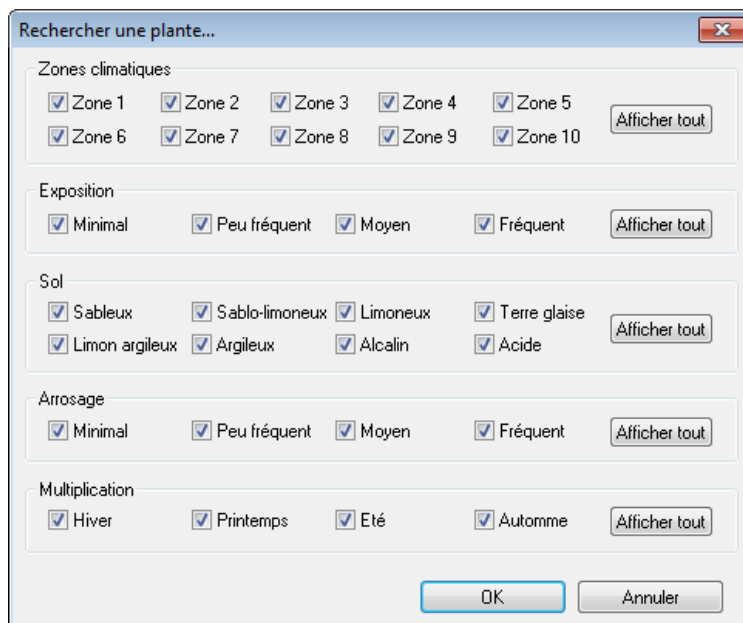
Pour masquer la carte des zones de rusticité

- ? Cliquez n'importe où sur la carte des zones.

Recherche de plantes

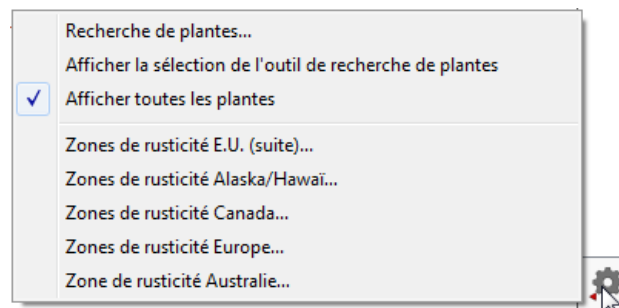
Architecte 3D comprend des milliers de plantes pour faciliter l'aménagement de votre paysage et vous donner des idées. La fonction Recherche de plantes est un puissant moteur de tri qui vous permet de rechercher les plantes qui répondent à vos critères.

Note : Pour réduire votre recherche, réduisez le nombre de cases cochées.



Pour trier les plantes

- 1 Cliquez sur l'onglet Plantes. La barre d'aperçu montre les plantes disponibles.
- 2 En haut de la barre d'aperçu, cliquez sur le menu déroulant des catégories puis cliquez sur le bouton Options placé en bas à gauche du menu affiché.
- 3 Sélectionnez Recherche de plantes. depuis le menu Options. La boîte de dialogue Rechercher une plante s'affiche.
- 4 Désactivez les critères qui ne vous intéressent pas, puis cliquez sur OK.

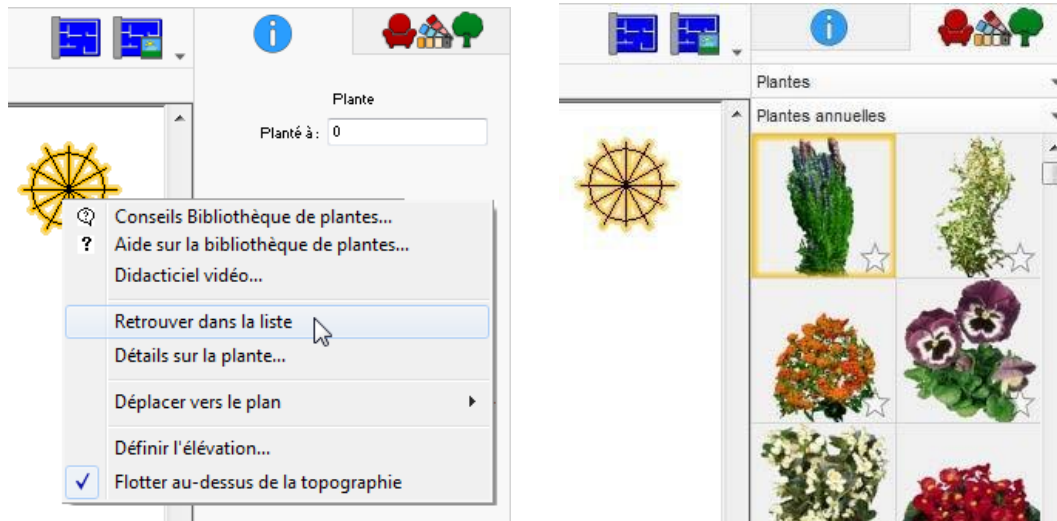


Note : Seules les plantes qui satisfont **toutes** les variables sélectionnées s'affichent dans la fenêtre d'aperçu. Pour élargir votre recherche, cochez moins de cases.

- 5 (facultatif) Cliquez sur le bouton Afficher tout pour sélectionner toutes les options d'une catégorie.

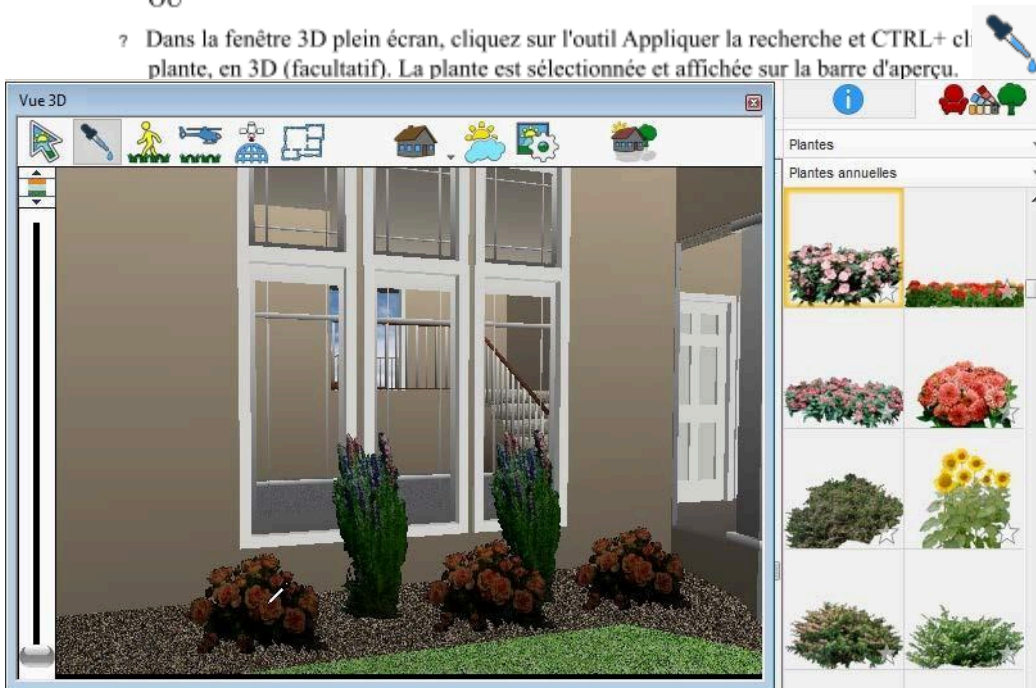
Pour localiser une plante sur la barre d'aperçu

- 2 Sur la fenêtre de conception, faites un clic du bouton droit sur la plante que vous souhaitez localiser, puis cliquez sur la commande Retrouver dans la liste du menu contextuel qui s'affiche. La plante est sélectionnée et affichée sur la barre d'aperçu.



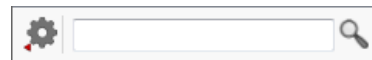
OU

- ? Dans la fenêtre 3D plein écran, cliquez sur l'outil Appliquer la recherche et CTRL+ cl plante, en 3D (facultatif). La plante est sélectionnée et affichée sur la barre d'aperçu.



Pour trouver une plante par son nom

- 1 Cliquez sur l'onglet Plantes. La barre d'aperçu montre les plantes disponibles.
- 2 Cliquez sur le menu déroulant des catégories puis saisissez le terme botanique ou le nom commun de la plante dans le champs texte situé en bas du menu et



cliquez sur le bouton Recherche par mot clé. Les plantes correspondantes au critère que vous avez spécifié vont s'afficher dans la barre d'aperçu.

Pour voir toutes les plantes

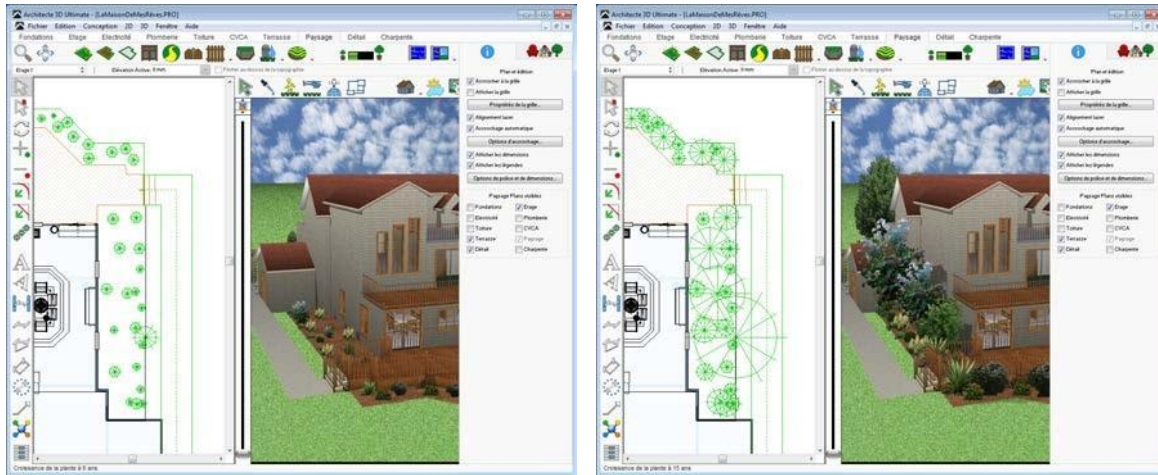
- ? En haut de la barre d'aperçu, cliquez sur le menu déroulant des catégories puis cliquez sur le bouton Options placé en bas à gauche du menu affiché puis sélectionnez Afficher toutes les plantes.

Croissance des plantes

Architecte 3D vous donne la possibilité de voir pousser la végétation de votre jardin au fil des années. En quelques clics simplement, vous pourrez visualiser l'évolution de votre aménagement paysager sur une période de vingt ans.

Le Compteur de croissance des plantes vous permet de faire évoluer tout votre paysage progressivement, un clic à la fois. Le Compteur croissance des plantes est disponible dans la barre d'outils de l'onglet de plan Paysage.

Pour modifier l'âge de plantation des plantes individuelles, consultez "Propriétés des plantes", à la page 84.



Pour faire croître la végétation progressivement

- 1 Sur le menu Fenêtre, ouvrez la fenêtre 3D et positionnez-la de manière à bien visualiser la zone de jardin que vous souhaitez voir évoluer.
- 2 Cliquez sur l'onglet Paysage pour que les composants de l'aménagement paysager et toutes les plantes soient bien visibles. Le compteur de croissance de plante s'affiche à droite des onglets de plan.
- 3 Cliquez sur le petit arbre à gauche du compteur de croissance de plante pour visualiser vos plantes à un stade de développement antérieur, ou sur le gros arbre à droite pour visualiser les plantes à un stade ultérieur.



Note : L'âge s'affiche sur la barre d'état.

Croissance de la plante à 20 ans

Note : Pour modifier l'âge d'une plante particulière, consultez la rubrique "Pour personnaliser l'âge des plantations", à la page 83.

Pour définir l'âge maximal d'évolution

- 1 Sélectionnez le menu **Conception > Simulation de croissance**. La boîte de dialogue Options de conception s'ouvre sur les paramètres de conception généraux.
- 2 Dans la section Simulation de croissance, saisissez l'âge maximal d'évolution pour les plantes dans le champ Grandir à et cliquez sur OK. Les plantes croissent jusqu'à l'âge spécifié.

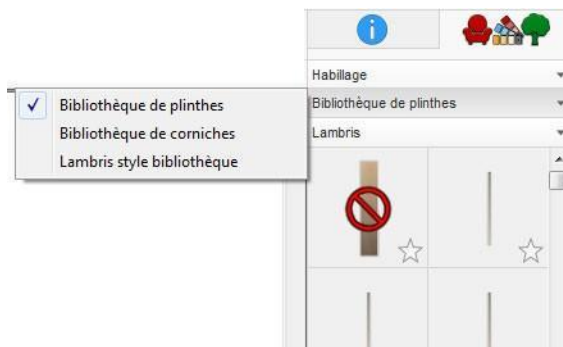
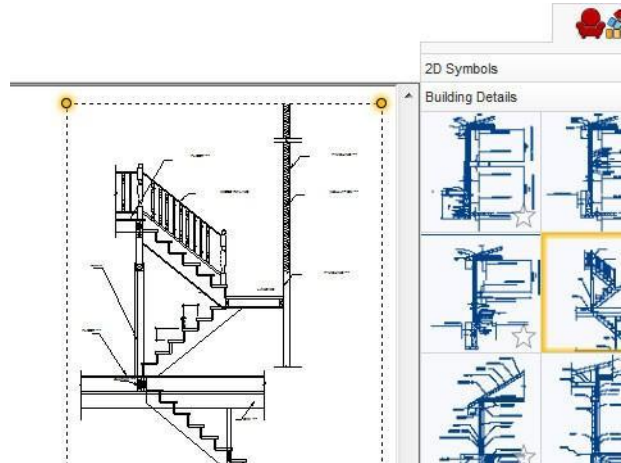
Application d'habillages

Pour une pointe d'élégance, il est facile d'ajouter une plinthe, une moulure ou du lambris style bibliothèque, ou d'utiliser du lambris d'appui si vous souhaitez appliquer deux matériaux différents sur un même mur. Vous pouvez également agrémenter portes et fenêtres de contre-chambranle. Toutes les touches personnelles sont apportées dans la fenêtre 3D.

Cet exemple illustre l'ajout d'une plinthe mais la procédure est identique pour une moulure, un contre-chambranle de porte, un lambris, une corniche.

Il y a trois types d'habillage proposés :

- ? une bibliothèque de plinthes
- ? une bibliothèque de corniches
- ? un panel de lambris



Pour ajouter une plinthe

- 1 Cliquez sur l'onglet Bibliothèques et sélectionnez Habillage dans le menu déroulant Bibliothèques. Les bibliothèques des types d'habillage disponibles s'affichent.
- 2 Cliquez sur le menu déroulant d'une bibliothèque d'habillage puis sélectionnez Bibliothèque de plinthes, bibliothèque de corniches ou Lambris. Les catégories du style d'habillage choisi sont affichées.
- 3 Cliquez sur le menu déroulant Catégories et sélectionnez la bibliothèque et la catégorie que vous souhaitez voir. Son contenu est affiché dans la barre d'aperçu.
- 4 Cliquez sur l'habillage de votre choix et faites-le glisser dans la fenêtre de conception.
- 5 Faites glisser la plinthe jusqu'au mur de votre maison, dans la fenêtre 3D. L'habillage est appliqué.

Suppression d'habillages muraux

La procédure à suivre est la même pour supprimer tous les habillages muraux. Il suffit de faire glisser sur le mur le matériau sans habillage. Cet exemple illustre la suppression d'une plinthe mais la procédure est identique pour une moulure, un lambris style bibliothèque ou un lambris d'appui.

Pour supprimer un habillage mural

- 1 Cliquez sur l'onglet Habillage. La barre d'aperçu montre les habillages disponibles.
- 2 En haut de la barre d'aperçu, cliquez sur le deuxième onglet et sélectionnez Plinthe standard. Les options d'habillage de base apparaissent dans la barre d'aperçu.

- 3 Appliquez la dernière option (Aucun habillage) de la barre d'aperçu pour supprimer tout l'habillage mural.

Note : Chaque catégorie d'habillage (plinthes, moulures, lambris style bibliothèque, lambris d'appui) contient sa propre option de suppression.



Application de peinture et de couleur

Grâce à Architecte 3D, vous pouvez aisément vous rendre compte du résultat d'un mariage de couleurs. Vous pouvez faire votre choix dans plusieurs bibliothèques de peintures et nuances de couleurs en quelques clics. Il est possible de peindre non seulement les murs, mais aussi les meubles, boiseries de fenêtres, portes, etc. Toutes les touches personnelles sont apportées dans la fenêtre 3D.

Pour vous faciliter la tâche de conception, vous avez l'option de créer des palettes de décorateur sur mesure. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique "Emploi de la palette de décorateur", à la page 139.

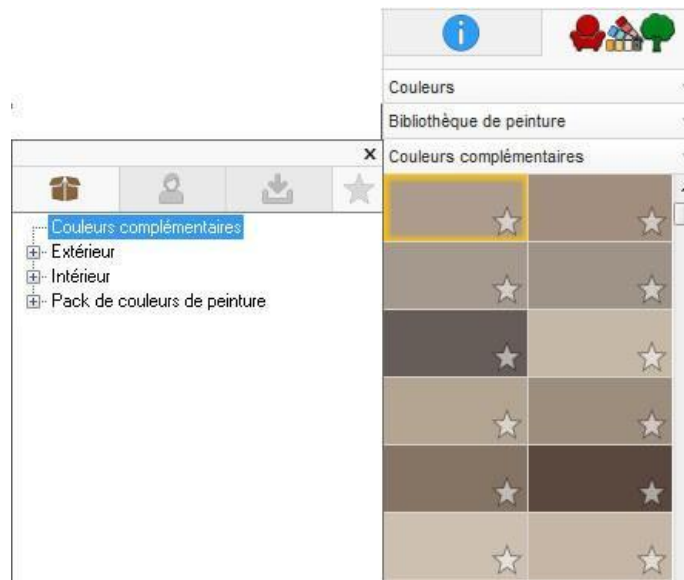
Il y a trois types de couleurs proposés :

- ? des couleurs personnalisées
- ? une barre de couleurs
- ? une bibliothèque de peinture



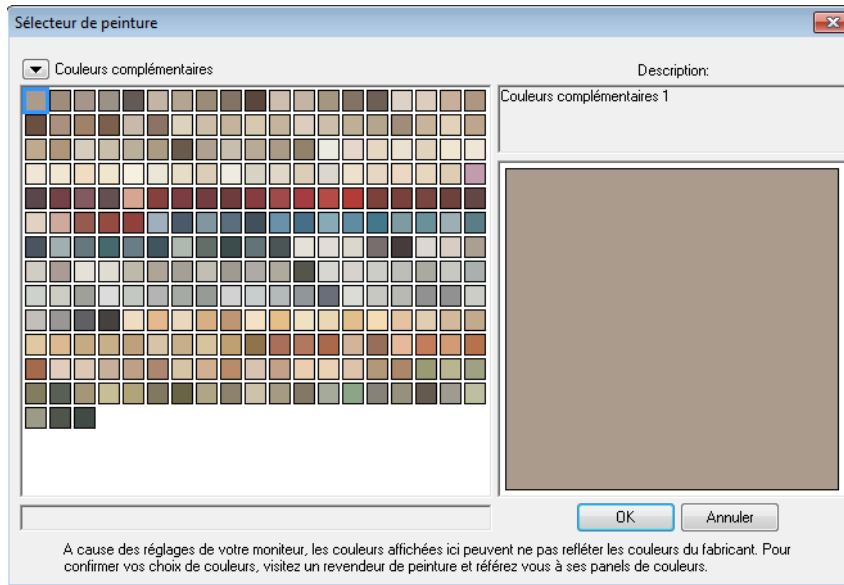
Pour appliquer une peinture

- 1 Cliquez sur l'onglet Bibliothèques et sélectionnez Couleurs dans le menu déroulant Bibliothèques. La bibliothèque de peinture devient disponible.
- 2 Cliquez sur l'onglet Bibliothèque de peinture pour afficher les bibliothèques de peintures disponibles (facultatif). Sélectionnez celle que vous voulez utiliser. Les coloris de peinture s'affichent dans la barre d'aperçu.
- 3 Faites défiler la liste pour consulter les coloris de peinture disponibles.
- 4 Faites glisser le colori de votre choix sur un mur ou une surface en 3D. La peinture est appliquée.



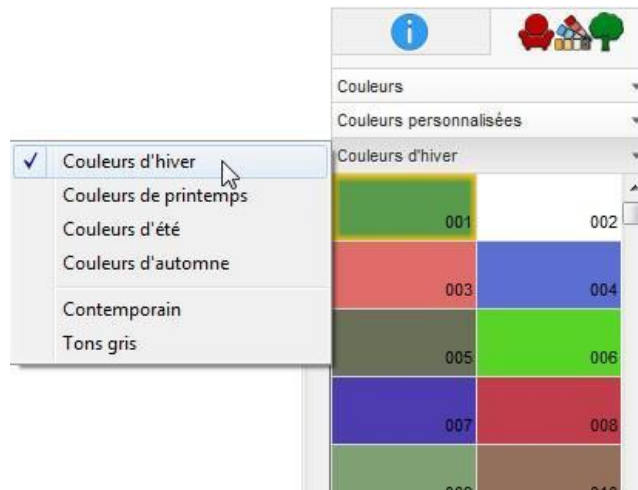
Note : Pour personnaliser une couleur, consultez la rubrique "Pour définir une couleur personnalisée", à la page 93.

- 5 Pour voir des échantillons de couleur plus grands, cliquez sur le menu déroulant Bibliothèque, puis sur Sélectionneur de peinture (facultatif). Le Sélectionneur de peinture s'affiche.



Pour appliquer une couleur issue d'une palette personnalisée

- 1 Cliquez sur l'onglet Bibliothèques et sélectionnez Couleurs dans le menu déroulant Bibliothèques. La bibliothèque de peinture devient disponible.
- 2 Sélectionnez Couleurs personnalisées dans le menu déroulant des types de bibliothèques de peinture disponibles.
- 3 Cliquez sur le menu déroulant Catégories et sélectionnez le type de couleur que vous souhaitez voir, Couleurs d'hiver par exemple. La palette des Couleurs d'hiver apparaît dans la barre d'aperçu.

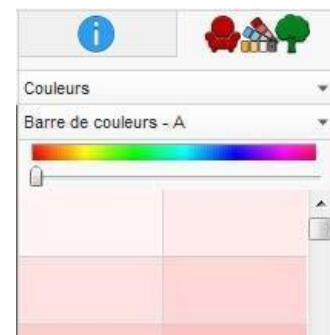


- 4 Faites défiler les couleurs et faites glisser celle de votre choix sur un mur ou une surface en 3D. La couleur est appliquée.

Note : Pour personnaliser une couleur, consultez la rubrique "Pour définir une couleur personnalisée", à la page 93.

Pour appliquer une couleur issue de la barre de couleurs

- 1 Cliquez sur l'onglet Bibliothèques et sélectionnez Couleurs dans le menu déroulant Bibliothèques. La bibliothèque de peinture devient disponible.
- 1 Sélectionnez Barre de couleurs dans le menu déroulant des types de bibliothèques de peinture disponibles. Vingt-cinq dégradés de la même couleur apparaissent dans la barre d'aperçu.
- 2 Faites défiler pour voir les nuances de cette couleur et faites glisser celle de votre choix sur un mur ou une surface en 3D. La couleur est appliquée.



Utilisation de couleurs personnalisées

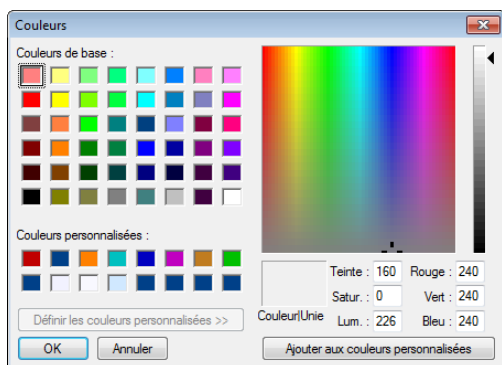
Architecte 3D vous permet de définir vos propres couleurs par le biais de la boîte de dialogue Couleurs. Vous pouvez débuter avec une des couleurs de base disponibles, puis en modifier les valeurs de

rouge, bleu et vert, ou cliquer sur une couleur de la fenêtre de spectre pour « mélanger » votre propre couleur. Outre la personnalisation de couleurs depuis la barre d'aperçu, vous pouvez ajouter des couleurs personnalisées à votre bibliothèque. Si vous voyez une couleur qui vous plaît (un ton de vert gazon, par exemple, ou un tissu de canapé dont la couleur n'est pas encore disponible), vous pouvez l'ajouter à votre bibliothèque.

En personnalisant les couleurs, vous êtes certain de trouver exactement la teinte recherchée.

Pour définir une couleur personnalisée

- 1 Cliquez sur l'onglet Bibliothèques et sélectionnez Couleurs dans le menu déroulant Bibliothèques. La bibliothèque de peinture devient disponible.
- 2 Sélectionnez Couleurs personnalisées dans le menu déroulant des types de bibliothèques de peinture disponibles.
- 3 Cliquez sur le menu déroulant Catégories et sélectionnez le type de couleur que vous souhaitez voir, Couleurs d'été par exemple. La palette des Couleurs d'été apparaît dans la barre d'aperçu (facultatif).
- 4 Double-cliquez sur une des couleurs de la barre d'aperçu. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.



- 5 Cliquez sur une des Couleurs de base ou Personnalisées ou cliquez sur le bloc du spectre de couleurs pour en sélectionner une.
- 6 Ajustez les valeurs actuelles de rouge, vert et bleu pour créer une couleur sur mesure (facultatif).
- 7 (facultatif) Cliquez sur une zone de la fenêtre du spectre de couleurs pour sélectionner une couleur, puis ajustez les valeurs rouge, vert et bleu, si nécessaire.
- 8 Cliquez sur OK. La couleur définie est alors affichée dans la barre d'aperçu. Faites glisser la couleur sur un mur ou une surface en 3D.

Recherche appliquée

Après avoir appliqué des couleurs ou des matériaux, ou après avoir placé des plantes, vous pouvez identifier aisément la couleur, le matériau ou la plante en question.

Pour rechercher une couleur ou un matériau appliqué

- 1 Dans la fenêtre 3D plein écran, cliquez sur l'outil Appliquer la recherche.
- 2 Cliquez sur la couleur ou le matériau à identifier. La couleur ou le matériau s'affichent sur la barre d'aperçu.



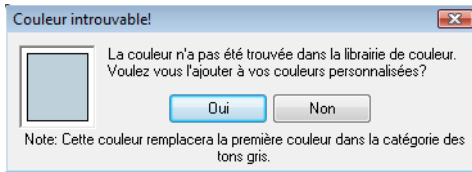
Pour identifier une plante

- 1 Dans la fenêtre 3D, cliquez sur l'outil Appliquer la recherche.
- 2 Touche CTRL enfoncée, cliquez sur la plante à identifier. La plante s'affiche sur la barre d'aperçu.

Pour modifier ou créer une nouvelle couleur

- 1 Dans la fenêtre 3D, cliquez sur l'outil Appliquer la recherche.

- 2 Touche MAJ enfoncée, cliquez sur la couleur à ajouter. Une boîte de dialogue s'ouvre.

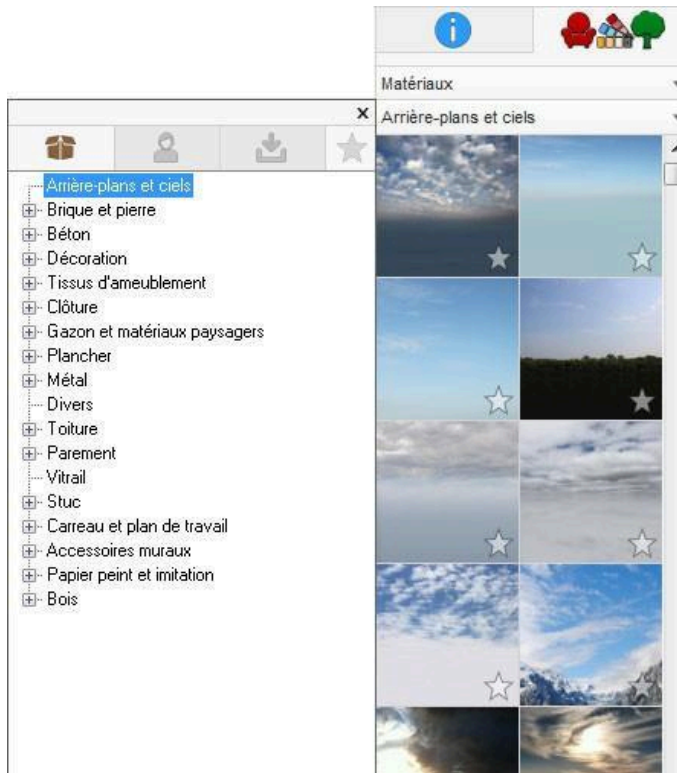


- 3 Cliquez sur Oui pour enregistrer la couleur dans votre bibliothèque Couleurs personnalisées.

Note : La nouvelle couleur remplace la première couleur de la catégorie Tons de gris.

Application de matériaux de construction

Avec Architecte 3D, il suffit de glisser-déposer des matériaux pour arranger l'extérieur de votre maison à votre goût. Les matériaux disponibles incluent la brique, le stuc, le gravier, les revêtements de toiture, etc. Vous pouvez créer et importer vos propres matériaux « maison ». Pour de plus amples informations, consultez la rubrique "Importation de fichiers", à la page 29. Vous pouvez même appliquer deux matériaux différents sur un même mur, au moyen de la fonction Lambris d'appui. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique "Application d'habillages", à la page 90.



Pour appliquer un matériau

- 1 Cliquez sur l'onglet Bibliothèques et sélectionnez Matériaux dans le menu déroulant Bibliothèques.
- 2 Cliquez sur le menu déroulant Catégories et sélectionnez la bibliothèque et la catégorie que vous souhaitez voir. Son contenu est affiché dans la barre d'aperçu.

Certaines catégories sont organisées en sous-catégories, cliquez pour développer la catégorie et afficher son contenu.

- 3 Cliquez sur le matériau souhaité : brique, stuc, pierre, bardage, etc. (facultatif). Les options du matériau choisi apparaissent sur la barre d'aperçu.
- 4 Faites défiler les matériaux disponibles et faites glisser celui de votre choix sur un mur ou une surface en 3D. le matériau est appliqué.

Note : Pour améliorer la précision de l'application de matériaux, il peut s'avérer utile de zoomer sur la surface de travail.

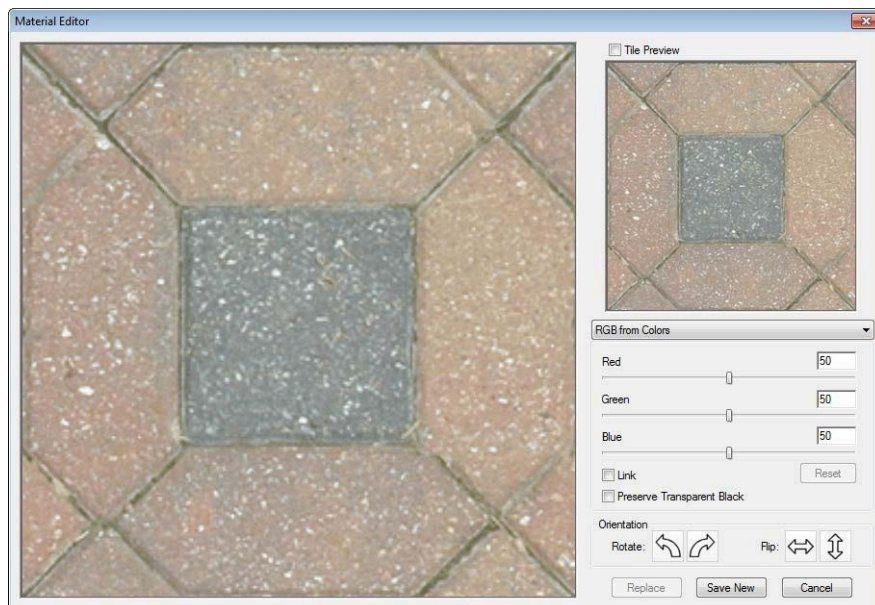
Édition des matériaux

L'Éditeur de matériaux est un outil puissant qui vous permet de contrôler l'aspect de tous les matériaux disponibles. Il est possible d'éditer le sens et les propriétés de couleurs des matériaux afin d'ajuster leur apparence dans la vue 3D. Les options d'ajustement incluent l'édition des valeurs RVB, Nuance, Saturation, Luminosité, Ombres, Demi-teintes, Rehauts, et la Correction gamma. L'aperçu original s'affiche dans le coin supérieur droit. Les modifications que vous apportez s'affichent dans le grand aperçu.

Afin d'éditer un matériau, il est indispensable d'enregistrer une copie dans la Bibliothèque utilisateur. Vous pouvez le faire avant d'éditer le matériau ou d'enregistrer une copie directement à partir de la fenêtre Éditeur de matériau après avoir fait les modifications.

Pour de plus amples informations sur la bibliothèque utilisateur, consultez la rubrique "Organisation du Contenu des bibliothèques", à la page 73.

Pour de plus amples informations sur l'application de matériaux, consultez la rubrique "Application de matériaux de construction", à la page 94, à partir de la page 94.



La case à cocher **Aperçu tuile** vous permet de quadriller l'image en 3x3. Lorsqu'elle est décochée, l'image est une image étendue 1x1.

Vous pouvez ajuster les couleurs à l'aide des méthodes suivantes. Pour ajuster, faites glisser les curseurs ou saisissez une valeur dans la zone de texte correspondante. Pour ajuster l'ensemble des paramètres en même temps, sélectionnez la case à cocher Lien.

- ? **RVB à partir des couleurs** Permet d'ajuster les paramètres rouge, vert et bleu sur la base des couleurs originales
- ? **RVB à partir de niveaux de gris** Permet d'ajuster les paramètres rouge, vert et bleu sur la base d'une version en niveaux de gris du matériau
- ? **NSL à partir des couleurs** Permet d'ajuster les paramètres Nuance, Saturation, Luminosité sur la base des couleurs originales
- ? **NSL à partir de niveaux de gris** Permet d'ajuster les paramètres Nuance, Saturation, Luminosité sur la base d'une version en niveaux de gris du matériau
- ? **Ombres/Demi-teintes/Rehauts** Permet d'ajuster les rehauts, les demi-teintes et les ombres afin de fournir des transitions de tons fluides
- ? **Correction Gamma** Permet d'ajuster les valeurs rouge, vert et bleu afin d'ajuster les couleurs à l'écran.

Le bouton **Réinitialiser** permet de réinitialiser les paramètres par défaut.

La case à cocher **Conserver le noir transparent** vous permet d'afficher des zones de noir pur (RVB 0,0,0) comme transparentes.

Les boutons **Orientation** vous permettent de faire tourner ou de retourner le matériau pour ajuster sa position.

Le bouton **Remplacer** est disponible lorsque vous éditez un matériau qui est enregistré dans votre bibliothèque Utilisateur. Cela vous permet de remplacer le matériau existant avec n'importe quel changement que vous faites.

Le bouton **Enregistrer nouveau** permet d'ouvrir la fenêtre Enregistrer nouveau matériau dans laquelle vous pouvez sélectionner la bibliothèque Utilisateur dans laquelle vous souhaitez enregistrer le matériau.

Le bouton **Annuler** permet de fermer l'Editeur de matériaux et d'ignorer tous les changements.

Pour éditer un matériau

- 1 Cliquez-droit dans la barre Aperçu et sélectionnez **Éditer matériau**.
- 2 Editez l'apparence du matériau en fonction des besoins, puis cliquez sur **Remplacer** pour mettre à jour le matériau dans une bibliothèque Utilisateur, ou cliquez sur **Enregistrer Nouveau** pour enregistrer une nouvelle copie vers la Bibliothèque Utilisateur.

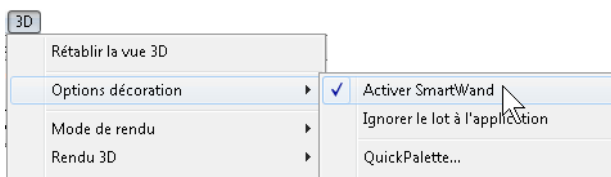
Placement par SmartWand

Vous pouvez facilement appliquer le même matériau, la même peinture ou le même habillage sur des surfaces multiples en faisant appel à l'option SmartWand. Il peut être appliqué sur des murs, des plafonds, des portes, des marches, etc. Cet exemple illustre le placement par SmartWand d'un habillage mais la procédure est identique pour tout ce que vous insérez ou appliquez.



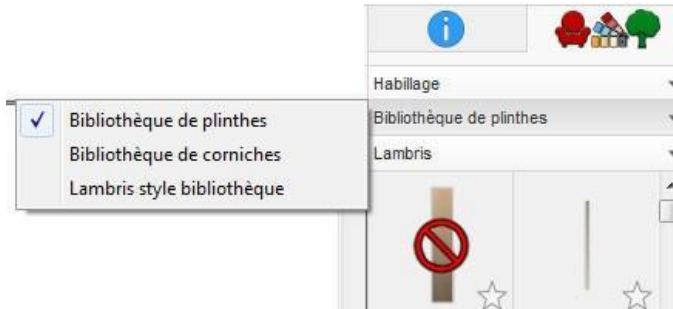
Pour activer l'option SmartWand

- ? Dans le menu 3D, cliquez sur Option de décoration puis sur Activer SmartWand.



Pour employer l'option SmartWand

- 1 Cliquez sur l'onglet Habillage.
- 2 Cliquez sur l'onglet Catégories onglet pour afficher les bibliothèques disponibles et sélectionnez le type de bibliothèque d'habillage que vous souhaitez utiliser.



- 3 Cliquez ensuite sur le type d'habillage que vous souhaitez appliquer.
- 4 Assurez-vous d'avoir activé l'option SmartWand, CTRL+D pour activer ou désactiver la fonction.
- 5 Cliquez sur l'habillage que vous souhaitez appliquer.
- 6 Cliquez sur toutes les surfaces sur lesquelles l'habillage doit être appliqué. La liste des options disponibles s'affiche dans un menu contextuel.
- 7 Cliquez sur l'option de votre choix. L'habillage est appliqué.

Utilisation des QuickPalettes



Lorsque vous dessinez, les couleurs et matériaux par défaut sont appliqués aux surfaces de votre dessin. Avec le logiciel Architecte 3D, vous pouvez contrôler les couleurs et matériaux par défaut appliqués à l'aide des QuickPalettes.

Les QuickPalettes sont un ensemble de couleurs et matériaux destinés aux surfaces de votre dessin. Lorsqu'une QuickPalette est active, toutes les surfaces sont créées à l'aide des couleurs et matériaux de la QuickPalette en question. Vous pouvez également appliquer une QuickPalette pour mettre à jour toutes les surfaces de votre dessin en même temps, ce qui vous permet d'essayer différentes apparences et de mettre à jour des pièces entières en quelques clics de souris seulement.

La boîte de dialogue QuickPalette permet de les contrôler ; vous pouvez y spécifier la QuickPalette à utiliser pour les pièces ultérieures, modifier les matériaux et couleurs de chaque QuickPalette ou en créer de nouvelles.



Palette par défaut appliquée



QuickPalettes Sarcelle vif appliquée

Pour accéder à la boîte de dialogue QuickPalette

- 1 Dans le menu 3D, cliquez sur Options décoration, puis sur QuickPalette. La boîte de dialogue

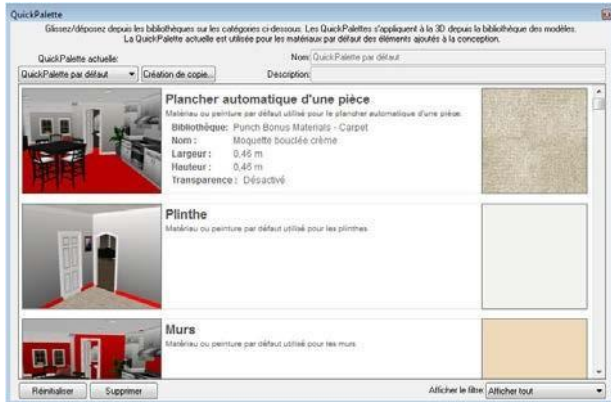
Cher
père



Ajout d'éléments
SD

Classe Palette s'affiche.

- 2 (autre) Dans le menu Édition, cliquez sur Préférences et sélectionnez Interface utilisateur. Sélectionnez Afficher QuickPalettes et cliquez sur OK.
- 2 (autre) Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une QuickPalette dans la barre d'aperçu et sélectionnez Éditer les QuickPalettes.



Cliquez sur la croix en haut à droite de la fenêtre pour la fermer.

Pour appliquer une QuickPalette à une pièce

- 1 Cliquez sur l'onglet Bibliothèques puis sélectionnez QuickPalette dans le menu déroulant Bibliothèques. Les QuickPalettes sont affichées dans la barre d'aperçu.
- 2 Glissez et déposez une QuickPalette sur la surface à laquelle vous souhaitez l'appliquer. Le menu SmartWand s'affiche, proposant d'appliquer la QuickPalette à cette surface uniquement, ou à toutes les surfaces de la pièce.

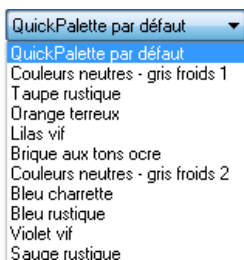


- 3 Cliquez pour appliquer la QuickPalette à la surface ou aux surfaces de votre choix. La conception est mise à jour en fonction de la QuickPalette.

Note : Si vous appliquez la QuickPalette à un élément extérieur, chaque surface est mise à jour individuellement.

Pour modifier la QuickPalette par défaut pour le dessin

- 1 Ouvrez la boîte de dialogue QuickPalette, comme expliqué précédemment.



2 Depuis le menu déroulant QuickPalette actuelle, cliquez sur la palette que vous souhaitez utiliser pour les surfaces ultérieures dans votre dessin.

3 Fermez la boîte de dialogue QuickPalette. Lorsque vous dessinez, le fini appliqué aux surfaces est basé sur la QuickPalette active.

Pour personnaliser une QuickPalette

1 Ouvrez la boîte de dialogue QuickPalette, comme expliqué précédemment.

Les surfaces rouges dans les aperçus indiquent l'endroit exact où chaque matériau est appliqué.

- 2 Cliquez sur la QuickPalette que vous souhaitez modifier à partir du menu déroulant QuickPalette actuelle. La palette s'affiche.
- 3 (facultatif) Dans la boîte de dialogue QuickPalette, cliquez sur l'aperçu associé à la surface que vous souhaitez modifier. La couleur ou le matériau sélectionné s'affiche dans la barre d'aperçu.
- 4 Une fois la couleur ou le matériau souhaité trouvé, déposez-le/la dans l'aperçu du matériau par défaut que vous souhaitez modifier. La QuickPalette est mise à jour.

Note : Pour de plus amples informations sur la recherche de peinture et de couleurs, consultez la rubrique "Application de peinture et de couleur", à la page 91. Pour de plus amples informations sur la recherche de peinture et de couleurs, consultez la rubrique "Application de matériaux de construction", à la page 94.

- 5 Fermez la boîte de dialogue QuickPalette.

Pour réinitialiser la QuickPalette par défaut

- 1 Ouvrez la boîte de dialogue QuickPalette, comme expliqué précédemment.
- 2 Cliquez sur QuickPalette par défaut dans le menu déroulant QuickPalette actuelle. La palette s'affiche.
- 3 Cliquez sur le bouton Réinitialiser situé en bas de la boîte de dialogue. Les modifications apportées à la QuickPalette par défaut sont réinitialisées.
- 4 Fermez la boîte de dialogue QuickPalette.

Pour créer une QuickPalette

- 1 Ouvrez la boîte de dialogue QuickPalette, comme expliqué précédemment.
- 2 Cliquez sur le bouton Créer copie. La boîte de dialogue Copier QuickPalette s'affiche.
- 3 Saisissez le nom de la palette personnalisée dans le champ Nom.
- 4 Saisissez une description dans le champ Description afin de fournir des informations supplémentaires sur la palette.

Note : Vous pouvez modifier le nom et la description lorsque la palette est active dans la boîte de dialogue QuickPalette.

- 5 Cliquez sur OK. La nouvelle palette est activée dans la boîte de dialogue QuickPalette. Vous pouvez maintenant personnaliser la QuickPalette et l'appliquer à votre conception.

Pour de plus amples informations sur la modification des couleurs et matériaux, consultez la rubrique "Pour personnaliser une QuickPalette", à la page 99.

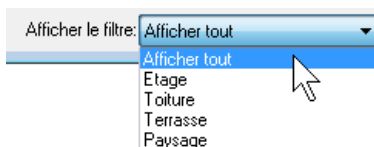
Pour renommer une QuickPalette

- 1 Ouvrez la boîte de dialogue QuickPalette, comme expliqué précédemment.
- 2 Cliquez sur la palette que vous souhaitez modifier à partir du menu déroulant QuickPalette actuelle. La palette s'affiche.
- 3 Saisissez un nouveau nom dans le champ Nom.

- (facultatif) Saisissez une description dans le champ Description afin de fournir des informations supplémentaires sur la palette.
- Fermez la boîte de dialogue QuickPalette.

Note : Vous ne pouvez pas renommer la QuickPalette par défaut.

Pour filtrer l'affichage de matériaux par défaut



1 Ouvrez la boîte de dialogue QuickPalette, comme expliqué précédemment.

2 Choisissez la palette que vous souhaitez modifier dans le menu déroulant QuickPalette actuelle. La palette s'affiche.

3 En bas de la fenêtre, cliquez sur le menu Afficher le filtre et sélectionnez les matériaux que vous souhaitez voir. Les

matériaux affichés sont filtrés selon votre sélection.

Vous pouvez ensuite modifier la QuickPalette comme souhaité.

Pour supprimer une QuickPalette

- Ouvrez la boîte de dialogue QuickPalette, comme expliqué précédemment.
 - Choisissez la palette que vous souhaitez supprimer dans le menu déroulant QuickPalette actuelle. La palette s'affiche.
 - Cliquez sur le bouton Supprimer situé en bas de la boîte de dialogue.
- Note** : Vous ne pouvez pas supprimer la QuickPalette par défaut.
- Cliquez sur Oui pour confirmer que vous souhaitez supprimer la palette.
 - Fermez la boîte de dialogue QuickPalette.



Section 2

Paramètres de dessin et de conception

Chapitre 7: Editer votre conception	103
Chapitre 8: Contrôler votre conception	115
Chapitre 9: Contrôler les options 3D	127

Editer votre conception

Aux fonctions courantes de Windows, comme couper, copier, coller et supprimer, Architecte 3D ajoute des modes plus sophistiqués de modification de dessin. Vous pouvez copier ou déplacer des éléments, murs, etc., d'un étage à l'autre ou d'une couche de plan à l'autre. Vous pouvez retourner ou inverser votre dessin, verticalement ou horizontalement, pour mieux le visualiser sous tous les angles. Vous pouvez aussi déplacer ou faire pivoter d'un seul coup votre plan d'étage entier.

Des concepts plus complexes sont abordés ici, comme par exemple la rotation d'éléments individuels pour les adapter à votre dessin ou encore la définition de leur hauteur à l'aide du curseur d'élévation pour assurer un placement optimal. Découvrez comment personnaliser les paramètres comme le coefficient de poussée pour tirer le meilleur parti d'Architecte 3D.

Annuler la dernière action

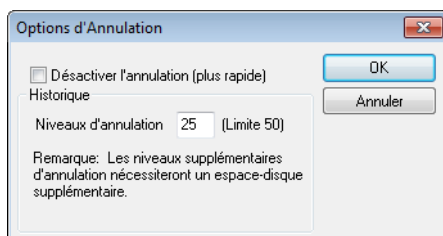
Grâce à la fonction Annuler la dernière action, Architecte 3D vous permet d'invalider jusqu'à 50 actions précédentes afin de récupérer facilement votre travail. Mais notez que plus vous spécifiez de niveaux pour cette fonction, plus vous utilisez de ressources système. Afin de ne pas trop monopoliser de ressources système, configurez le niveau d'annulation le plus bas possible.

Pour utiliser la fonction Annuler la dernière action

- Cliquez sur Annuler dans le menu Édition ou appuyez sur CTRL+Z. L'action antérieure est annulée.

Pour désactiver la fonction Annuler la dernière action

- 1 Cliquez sur la commande Options d'annulation du menu Édition pour faire apparaître la boîte de dialogue Options d'annulation.



- 2 Cliquez sur la case Désactiver l'annulation, puis sur OK.

Pour configurer les paramètres d'annulation

- 1 Cliquez sur la commande Options d'annulation du menu Édition pour faire apparaître la boîte de dialogue Options d'annulation.
- 2 Saisissez le nombre de niveaux d'annulation que vous souhaitez utiliser, puis cliquez sur OK.

Pour utiliser la fonction Rétablir

- Cliquez sur Rétablir dans le menu Édition ou appuyez sur CTRL+Y. L'action antérieure rétablie.

Fonction Couper, Copier et Coller

La fonction Couper supprime la sélection du document original et la place dans le presse-papiers. La fonction Copier crée un double de la sélection et le place dans le presse-papiers. La fonction Coller insère le contenu du presse-papiers dans votre dessin. Par défaut, si vous collez une même sélection plusieurs fois, chaque objet collé se décale par rapport

aux autres pour qu'ils soient tous visibles. Vous pouvez aussi ne pas appliquer de décalage pour que les sélections collées se superposent. Vous pouvez coller le contenu du presse-papiers autant de fois que vous le souhaitez. La fonction Effacer supprime la sélection.

Pour couper un élément

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'élément que vous souhaitez couper.
- 3 Cliquez sur la commande Couper du menu Édition, ou bien, depuis votre clavier, appuyez sur CTRL+X. La sélection est supprimée et placée dans le presse-papiers.



Pour copier un élément dans le presse-papiers

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'élément que vous souhaitez copier.
- 3 Cliquez sur la commande Copier du menu Édition, ou bien faites CTRL+C au clavier. L'élément est copié dans le presse-papiers.

Pour coller un élément depuis le presse-papiers

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur la commande Coller du menu Édition, ou bien faites CTRL+V au clavier. L'élément est copié du presse-papiers à la fenêtre de conception.

Pour supprimer un élément

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'élément à supprimer.
- 3 Appuyez sur la touche SUPPRESSION du clavier.



Fonction Pousser

Vous pouvez aussi positionner vos éléments avec plus de précision grâce à la fonction Pousser. Utilisez les touches fléchées pour déplacer les éléments sélectionnés selon une distance spécifiée. La fonction Pousser fonctionne de concert avec la grille magnétique. Pour en savoir plus sur la grille magnétique, consultez la rubrique "Utilisation de la grille", à la page 55.

Pour définir les paramètres de la fonction Pousser

- 1 Dans le menu 2D, vérifiez que la case Grille magnétique est cochée. Vous êtes ainsi sûr que la grille magnétique est activée.
- 2 Sélectionnez Propriétés de la grille dans le menu 2D ou appuyez sur CTRL+G. La boîte de dialogue Options de conception s'ouvre sur les propriétés de la grille.

Options de conception de la grille :

- Grille visible
- Afficher les lignes de grille mineures
- Style de grille :
 - Points de grille
 - Lignes de grille
- Espacement des points/lignes de grille :
 - Horizontalement: 0.50 m
 - Verticalement: 0.50 m
- Grille d'accrochage :
 - Horizontalement: 0.05 m
 - Verticalement: 0.05 m

- 3 Indiquez la distance d'accrochage de la grille souhaitée. Cliquez sur OK.
- 4 Cliquez sur la commande Pousser du menu Édition puis choisissez la direction (haut, bas, gauche ou droite) en cliquant sur la case appropriée ou à l'aide des touches fléchées de votre clavier.

Note : Lorsque la fonction Grille magnétique est désactivée, la fonction Pousser déplace l'entité ou l'élément pixel par pixel, et non selon la distance indiquée.

Pour déplacer un élément à l'aide la fonction Pousser

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez l'élément en cliquant dessus.
- 3 Depuis le menu Édition, cliquez sur Pousser, puis cliquez sur la direction souhaitée (bas, haut, gauche, droite).
- (facultatif) Utilisez les touches fléchées sur votre clavier pour pousser l'élément.

Déplacement d'un élément

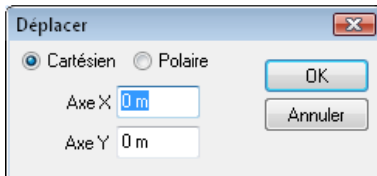
Après avoir placé des éléments, vous pouvez les déplacer soit en les faisant glisser, soit en spécifiant exactement les coordonnées cartésiennes ou polaires correspondant à la grille de référence. Pour en savoir plus sur la grille de référence, consultez la rubrique "Utilisation de la grille", à la page 55.

Pour déplacer un élément en le faisant glisser

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez l'élément que vous voulez déplacer. Pour sélectionner plusieurs éléments à la fois, cliquez dessus en maintenant la touche MAJ enfoncée.
- 3 Maintenez le bouton de la souris enfoncé, faites glisser l'élément jusqu'à son nouvel emplacement puis relâchez le bouton.

Pour déplacer un élément en précisant les coordonnées

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez un élément en cliquant dessus. Pour sélectionner plusieurs éléments à la fois, cliquez dessus en maintenant la touche MAJ enfoncée.
- 3 Cliquez sur Déplacer dans le menu Édition. La boîte de dialogue Déplacer apparaît.



- 4 Sélectionnez le système de coordonnées (Cartésien ou Polaire), puis indiquez les nouvelles coordonnées des axes X et Y dans les zones de texte appropriées.
- 5 Cliquez sur OK. L'élément sélectionné est déplacé conformément aux coordonnées que vous avez saisies.

Rotation d'un élément

Grâce à la fonction de rotation, vous pouvez facilement faire tourner un élément autour d'un point quelconque. Cela peut s'avérer utile lorsque vous souhaitez orienter un élément dans un autre sens que celui dans lequel vous l'avez dessiné. Vous pouvez faire pivoter un élément librement grâce à l'outil de rotation ou bien préciser le degré exact de rotation sur la boîte de dialogue Rotation.

Pour faire pivoter librement un élément

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'élément que vous souhaitez faire pivoter.



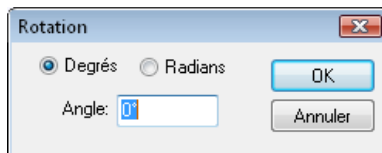
- 3 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Rotation.
- 4 Cliquez sur l'élément que vous voulez faire pivoter et faites-le glisser dans le sens de rotation souhaité. Le degré de rotation apparaît au fur et à mesure sur la barre d'état. Appuyez sur MAJ pour passer outre la contrainte de 45 degrés.
- 5 Relâchez le bouton de la souris.



Note : L'élément pivote autour de son axe.

Pour faire pivoter un élément selon un angle précis

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'élément que vous souhaitez faire pivoter.
- 3 Cliquez avec le bouton droit sur la sélection puis choisissez Rotation dans le menu contextuel qui apparaît.



- 4 Sélectionnez le système de mesure angulaire (Degrés ou Radians), puis indiquez la valeur de l'angle et cliquez sur OK. L'élément pivote.

Pour faire pivoter un objet par incréments de 1 degré

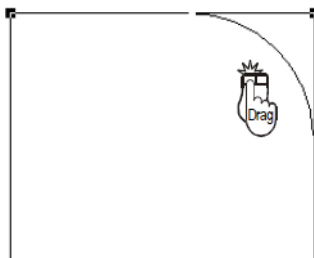
- 1 Sélectionnez l'objet que vous souhaitez faire pivoter. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.
- 2 Touche MAJ enfoncée, appuyez sur la touche fléchée gauche ou droite pour faire pivoter votre sélection dans la direction indiquée.

Changement de forme des éléments

Architecte 3D vous permet de manipuler des formes selon les besoins de votre conception en insérant ou supprimant des points, ainsi qu'en arrondissant les coins ou en les découpant en biseau.

Pour arrondir le coin en convexe

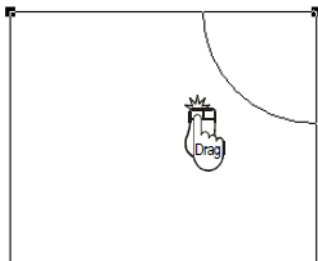
- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet dont vous souhaitez arrondir le coin. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.
- 3 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur Points dans la zone Travailler sur ou faites un clic du bouton droit et choisissez Sélection point.
- 4 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Coin arrondi vers l'extérieur.
- 5 Cliquez sur un point d'angle de l'objet ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le pointeur vers le centre de l'objet.



- 6 Relâchez le bouton de la souris pour arrêter d'arrondir le coin de l'objet.

Pour arrondir le coin en concave

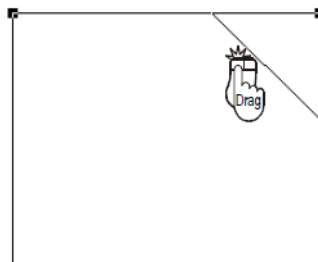
- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet dont vous souhaitez arrondir le coin. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.
- 3 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur Points dans la zone Travailler sur ou faites un clic du bouton droit et choisissez Sélection point.
- 4 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Coin arrondi vers l'intérieur.
- 5 En tenant toujours la touche Maj. enfoncée, cliquez sur un point d'angle de l'objet ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le pointeur vers le centre de l'objet.



- 6 Relâchez le bouton de la souris pour terminer.

Pour chanfreiner l'angle d'un objet

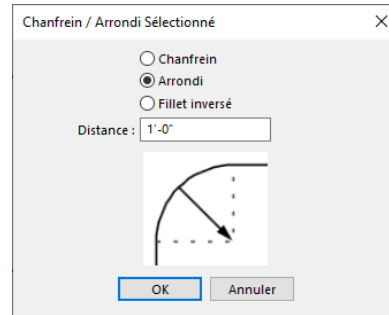
- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet dont vous souhaitez chanfreiner l'angle. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.
- 3 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur Points dans la zone Travailler sur ou faites un clic du bouton droit et choisissez Sélection points.
- 4 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Chanfreiner l'angle.
- 5 Cliquez sur un point d'angle de l'objet ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le pointeur vers le centre de l'objet.



- 6 Relâchez le bouton de la souris pour terminer.

Boîte de dialogue Chanfrein/Arrondi

La boîte de dialogue Chanfrein/Arrondi vous permet désormais d'entrer des distances précises pour l'arrondi ou le chanfreinage des coins des éléments sélectionnés.



Pour ajouter des points

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Ajouter point. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 2 Cliquez pour entrer un nouveau point depuis une forme que vous avez créée.



Pour supprimer un point

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Supprimer le point. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 2 Cliquez pour supprimer un point depuis une forme que vous avez créée.



Fonctions Retourner et Inverser

La fonction Retourner vous permet de retourner l'élément original, à l'horizontale ou à la verticale. La fonction Inverser opère de manière similaire à la fonction Retourner, à cette différence près qu'elle crée un double par symétrie et ne modifie pas l'élément d'origine. La fonction Inverser crée deux entités identiques, l'une en face de l'autre.

Pour retourner un élément à l'horizontale

- 1 Cliquez sur l'élément que vous souhaitez retourner.
- 2 Cliquez sur la commande Retourner horizontalement du menu Édition.

Pour retourner un élément à la verticale

- 1 Cliquez sur l'élément que vous souhaitez retourner.
- 2 Cliquez sur la commande Retourner verticalement du menu Édition.

Pour reproduire un élément par symétrie horizontale

- 1 Cliquez sur l'élément dont vous souhaitez créer une image inversée.
- 2 Cliquez sur la commande Inverser horizontalement du menu Édition.
- 3 Placez l'élément en position.

Pour reproduire un élément par symétrie verticale

- 1 Cliquez sur l'élément dont vous souhaitez créer une image inversée.
- 2 Cliquez sur la commande Inverser verticalement du menu Édition.
- 3 Placez l'élément en position.

Alignement sur la grille

Plusieurs options sont disponibles pour aligner les éléments dans votre dessin. L'option d'alignement à la grille permet d'aligner facilement une caractéristique ou un groupe à un point de la grille d'accrochage. L'option Aligner les objets permet d'aligner plusieurs sélections avec la bordure ou le centre de l'un des objets.

Pour aligner sur la grille

- 1 Cliquez sur l'élément ou les éléments à aligner sur la grille.
- 2 Dans le menu Édition, cliquez sur Aligner à la grille, puis sur la méthode d'alignement désirée pour l'élément ou le groupe. Le groupe est aligné sur la grille.

Pour aligner des objets à un autre objet

- 1 Cliquez pour sélectionner l'objet (ou les objets) que vous souhaitez aligner, puis cliquez sur l'objet par rapport auquel effectuer l'alignement. (Maintenez la touche Maj enfoncée tout en cliquant afin d'ajouter des éléments à la sélection).
- 2 Dans le menu Édition, cliquez sur Aligner les objets, puis cliquez afin d'aligner les objets comme vous le souhaitez. Les objets sont alignés par rapport au dernier objet sélectionné, en fonction de la position choisie.

Barre d'outils de déplacement

La Barre d'outils de déplacement vous permet d'accéder rapidement aux commandes d'édition. Lorsque vous utilisez les commandes d'alignement ou de correspondance de taille, le dernier objet sélectionné est utilisé comme alignement ou taille cible.

- **Outils d'alignement** – Aligne rapidement un ensemble sélectionné d'éléments de conception.
- **Outils de distribution** – Espace les éléments de conception sélectionnés de façon uniforme.
- **Correspondance de taille** – Donne la même largeur et/ou la même hauteur aux éléments sélectionnés.
- **Duplication** – Crée le nombre de copies indiqué ; l'espace entre les copies est personnalisable.
- **Rotation et miroir** – Permet de retourner ou de créer une image miroir des éléments de conception.
- **Barre de visualisation 2D** – Pour réinitialiser l'affichage, ajuster à la fenêtre ou ajuster à la sélection.



Pour afficher la barre d'outils de déplacement

- Cliquez sur le menu **Fenêtre > Afficher la barre d'outils de déplacement**.

Nouvelles options d'édition et outils de création

Dupliquer en tant que CAO



Dupliquez facilement les formes d'objets intelligents existants, les convertissant en un autre type sans avoir à les tracer laborieusement avec un autre outil. Par exemple, vous pouvez rapidement créer une bordure le long d'un chemin sans la dessiner manuellement à l'aide de l'outil de bordure.

Outil CAO combiné

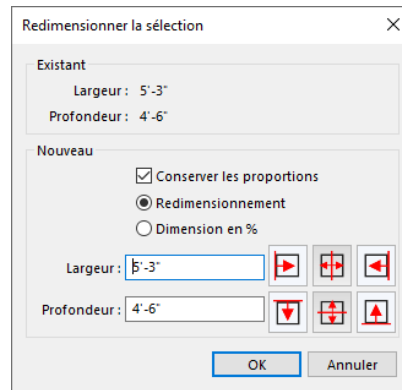


Les outils de détail CAO sont désormais disponibles sur toutes les feuilles de plan. Vous pouvez ajouter des notes, des légendes et des détails à n'importe quelle feuille de plan. Auparavant, cette fonctionnalité n'était accessible que sur le plan de détails.

Option de redimensionnement d'entrée précise



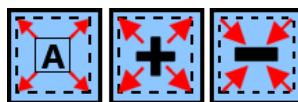
La fenêtre de redimensionnement permet aux utilisateurs d'entrer des mesures de redimensionnement spécifiques dans une unité choisie ou en pourcentage. Vous pouvez appliquer cela à des segments spécifiques ou à toute combinaison d'éléments sélectionnés.



Réduire/Agrandir



Cette fonctionnalité permet d'ajuster rapidement la taille des éléments sélectionnés d'une distance spécifique. Utilisez des raccourcis clavier ou des boutons de la barre d'outils d'édition pour changer la largeur, la hauteur et la profondeur de n'importe quel objet sans effort.



Boutons de changement d'élévation rapide

Des boutons de contrôle de l'élévation ont été ajoutés aux commandes de la barre d'élévation. Au lieu de saisir manuellement les valeurs d'élévation, les utilisateurs peuvent désormais effectuer des ajustements visuellement à l'aide des boutons ou des touches de raccourci.

Raccourcis clavier de l'édition rapide

Une série de raccourcis clavier a été introduite pour modifier les éléments sélectionnés. Vous pouvez instantanément modifier l'élévation d'un élément, le réduire ou l'agrandir, ajuster sa largeur, sa profondeur, sa hauteur ou sa rotation. Les modifications apparaissent à la fois dans les vues 2D et 3D, ce qui vous évite la saisie manuelle des données.

De plus, la touche de retour arrière vous permet de revenir en arrière lorsque vous avez mal placé des points lors du dessin d'éléments.

Aide

Une feuille de triche PDF affiche tous les raccourcis d'application disponibles.

Des images d'orientation ont été ajoutées aux boîtes de dialogue liées à la rotation, au déplacement, au déplacement de l'ensemble du plan et à la rotation du plan.

Modèles de paramètres de conception par défaut



Les utilisateurs peuvent personnaliser leurs options de conception, y compris le choix des polices, les préférences d'éclairage, les dimensions des lots, et plus encore. Une fois personnalisés, ces paramètres peuvent être enregistrés en tant que modèle. Lorsque les utilisateurs créent de nouveaux fichiers de conception, le modèle choisi sera automatiquement appliqué, garantissant une expérience de conception personnalisée, cohérente et efficace.

Définir l'élévation d'un objet

Vous pourrez trouver particulièrement utile de fixer l'élévation de chaque objet ou d'un groupe d'objets. Qu'il s'agisse de « soulever » une lampe pour la poser sur une table ou de surélever des jardinières et bancs sur votre terrasse, vous apprécierez la précision de cet outil de positionnement.

Pour définir l'élévation d'un élément

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez l'élément dont vous souhaitez définir l'élévation. Le champs Élévation de l'objet est activé.



Elévation de l'objet : 0,0191 m Flotter au-dessus de la topographie

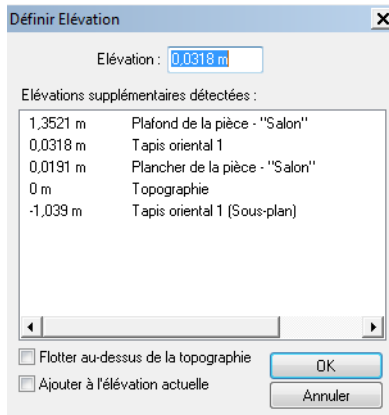
- 3 Indiquez la hauteur à laquelle vous souhaitez élever l'élément puis appuyez sur la touche ENTRÉE. L'élément est élevé.
- 4 (optional) Cliquez sur le menu déroulant Élévation de l'objet et sélectionnez une élévation.

Elévation de l'objet : 0,0191 m Flotter au-dessus de la topographie

Plafond de la pièce - "Salon"	1,5177 m
Élément de canapé 2 - Partie centrale	0,9256 m
Tapis oriental 1	0,0318 m
Plancher de la pièce - "Salon"	0,0191 m
Topographie	-0 m
Élément de canapé 2 - Partie centrale (Sous-plan)	-0,4378 m
Tapis oriental 1 (Sous-plan)	-0,8735 m

OU

- 1 Dans le menu Edition, cliquez sur Élévation de l'objet ou faites un clic du bouton droit sur l'objet et sélectionnez Définir l'élévation dans le menu qui s'affiche. La boîte de dialogue Définir l'élévation apparaît.



- Indiquez la hauteur à laquelle vous souhaitez élever l'objet puis appuyez sur la touche ENTRÉE. L'objet est élevé.

Note : Pour indiquer une hauteur en mètres, vous pouvez saisir 5 ou 5 m. Pour indiquer une hauteur en mètres et centimètres, n'oubliez pas de séparer les valeurs par une virgule (2,5 m par exemple) Un chiffre comme 5 sera interprété comme représentant cinq mètres.

- (optional) Cochez la case Adapter à la topographie pour faire suivre à l'élément le contour du terrain.

Pour définir l'élévation d'un groupe d'éléments

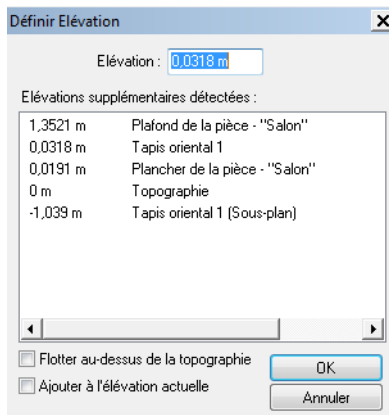
- Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- Cliquez sur chacun des éléments concernés en maintenant la touche MAJ enfoncée. Le champ Elévation de l'objet est activé.

Note : Décochez la case Flotter au-dessus de la topographie pour élever un ou plusieurs objets facilement.

- Indiquez la hauteur à laquelle vous souhaitez élever l'élément puis appuyez sur la touche ENTRÉE. L'élément est élevé.

OU

- Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- Cliquez sur chacun des éléments concernés en maintenant la touche MAJ enfoncée.
- Dans le menu Edition, cliquez sur Elévation de l'objet. La boîte de dialogue Définir Elévation apparaît.

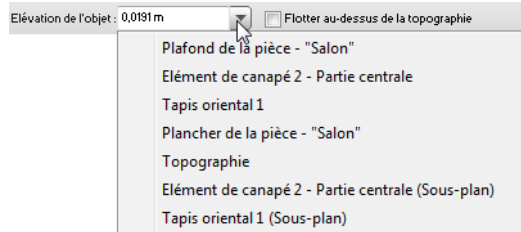


Note : Décochez la case Flotter au-dessus de la topographie pour élever un ou plusieurs objets facilement.

- Indiquez la hauteur à laquelle vous souhaitez élever l'objet puis cliquez sur OK. L'objet est élevé.

Note : Même s'ils étaient initialement placés à différentes hauteurs, tous les éléments sélectionnés sont élevés à la hauteur spécifiée.

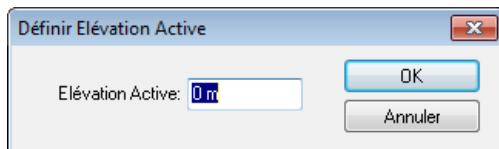
- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez le ou les éléments que vous souhaitez élever au même niveau qu'un autre dans la fenêtre de conception.
- 3 Décochez la case Flotter au-dessus de la topographie à côté du champ Élévation de l'objet, si l'option est sélectionnée.
- 4 Cliquez sur le menu déroulant Élévation de l'objet. La liste des élévations existantes s'affiche.



- 5 Sélectionnez l'objet que vous souhaitez élever.

Pour définir l'élévation active

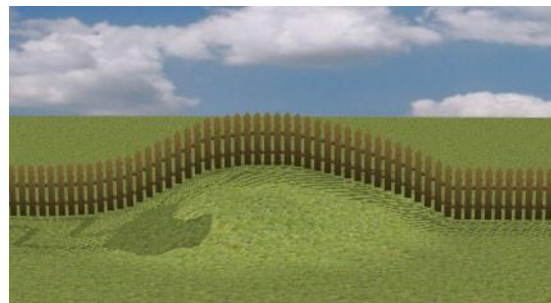
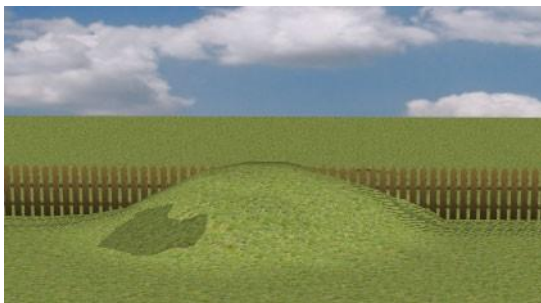
- 1 Dans le menu Conception, cliquez sur Définir l'élévation active ou faites un clic du bouton droit sur le curseur d'élévation à gauche de la fenêtre, puis cliquez sur Définir l'élévation active dans le menu contextuel qui apparaît.



- 2 Dans la boîte de dialogue Définir l'élévation active, saisissez la nouvelle hauteur en mètres et cliquez sur OK.
- 3 (facultatif) Cliquez avec le bouton droit sans que rien ne soit sélectionné, puis sur l'option Définir l'élévation active du menu contextuel qui apparaît.

Pour adapter les éléments à la topographie personnalisée

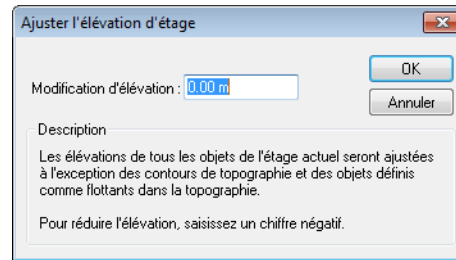
- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez un ou plusieurs éléments devant suivre la topographie personnalisée.
- 3 Cochez la case Flotter au-dessus de la topographie.



Pour ajuster l'élévation d'un étage entier

- 1 Dans le menu Conception, cliquez sur Travailler sur l'étage, puis choisissez l'étage à modifier depuis le sous-menu.
(autre) Choisissez l'étage à modifier à partir du menu déroulant de l'étage actif.

- 2 Dans le menu Édition, cliquez sur Ajuster l'élévation de l'étage entier. La boîte de dialogue Ajuster l'élévation d'étage s'affiche.
- 3 Saisissez la modification d'élévation que vous souhaitez appliquer à l'étage actuel dans le champ Modification de l'élévation (pour augmenter l'élévation, saisissez un chiffre positif, pour la réduire, saisissez un chiffre négatif).



Par exemple, si votre étage est actuellement de 240 cm et que vous souhaitez élever l'étage entier, ainsi que son contenu, à 300 cm, saisissez 60 afin d'ajouter 60 cm à l'élévation de l'étage.

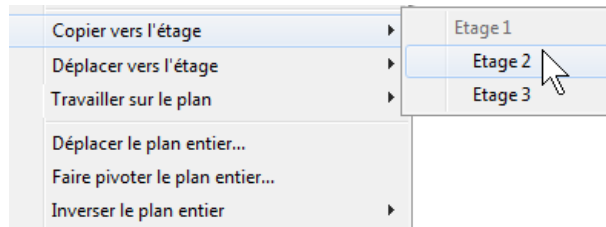
- 4 Cliquez sur OK pour appliquer la modification d'élévation.

Copier vers l'étage

Vous souhaitez parfois installer les mêmes objets à plusieurs étages. La fonction Copier vers l'étage laisse l'élément original à sa place et insère un double à l'endroit que vous définissez. En revanche, la fonction Déplacer vers l'étage dépose l'objet à l'endroit défini mais élimine l'élément original de sa position initiale.

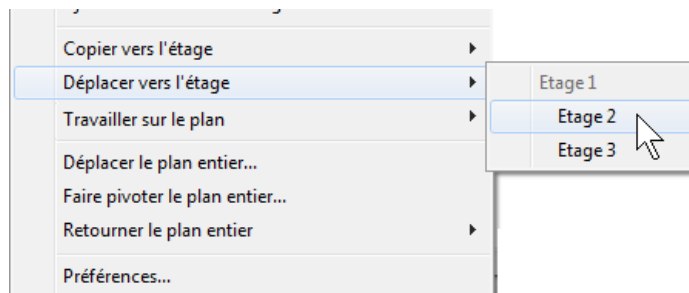
Pour copier un élément d'un étage à l'autre

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'élément à dupliquer. Pour sélectionner plusieurs éléments à la fois, cliquez dessus en maintenant la touche MAJ enfoncée.
- 3 Dans le menu Édition, cliquez sur Copier vers l'étage et choisissez Étage supérieur ou Étage inférieur.



Pour déplacer un élément d'un étage à l'autre

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'élément que vous souhaitez déplacer. Pour sélectionner plusieurs éléments à la fois, cliquez dessus en maintenant la touche MAJ enfoncée.
- 3 Dans le menu Édition, cliquez sur Déplacer vers l'étage et choisissez Étage supérieur ou Étage inférieur.



Déplacer vers le plan

Architecte 3 D permet de déplacer des sélections vers des couches de plan différentes. Cela peut s'avérer utile si vous souhaitez déplacer un élément entre deux étages existants.

Pour déplacer un élément d'un plan à l'autre

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'élément à déplacer. Pour sélectionner plusieurs éléments à la fois, cliquez dessus en maintenant la touche MAJ enfoncée.
- 3 Cliquez sur la commande Travailler sur le plan du menu Édition, puis choisissez le plan sur lequel vous souhaitez voir apparaître l'élément.



- 4 Cliquez avec le bouton droit sur la sélection puis cliquez sur Déplacer vers le plan dans le menu contextuel qui s'affiche et cliquez sur le plan (facultatif). La sélection est déplacée sur un plan différent.

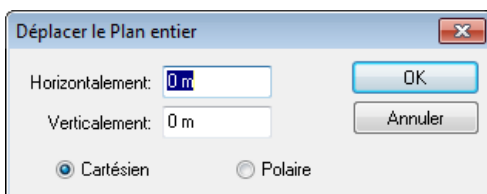
Note : Les éléments d'une couche masquée ne sont pas concernés lorsque vous utilisez la fonction Sélectionner tout et ne sont pas non plus déplacés avec les autres éléments de votre dessin.

Déplacer le plan entier

Vous pouvez déplacer le plan dans son ensemble à tout moment durant le processus de conception. En quelques clics, vous pouvez faire apparaître votre maison de rêve à différents endroits sur la parcelle.

Pour déplacer le plan d'étage entier

- 1 Sur le menu Édition, cliquez sur Déplacer le plan entier. La boîte de dialogue Déplacer le plan entier apparaît.



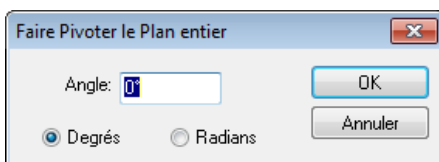
- 2 Sélectionnez le système de coordonnées (Cartésien ou Polaire), puis indiquez les nouvelles coordonnées des axes X et Y dans les zones de texte appropriées.
- 3 Cliquez sur OK. Le plan est déplacé selon les coordonnées que vous avez saisies.

Rotation du plan

Vous pouvez faire pivoter le plan dans son ensemble à tout moment durant le processus de conception. En quelques clics, vous pouvez orienter votre maison de rêve de façon différente sur la parcelle.

Pour faire pivoter le plan d'étage entier

- 1 Sur le menu Édition, cliquez sur Faire pivoter le plan entier. La boîte de dialogue Faire pivoter le plan entier apparaît.



- 2 Sélectionnez le système de mesure angulaire (Degrés ou Radians), puis indiquez la valeur de l'angle selon lequel faire pivoter le plan.
- 3 Cliquez sur OK. Le plan effectue une rotation selon l'angle que vous avez spécifié.



Contrôler votre conception

Architecte 3D facilite la gestion de votre environnement de travail. Qu'il s'agisse de définir l'échelle et les unités de mesure du plan ou encore les hauteurs de plafond d'un étage de votre maison, tous les outils adaptés sont disponibles sur le menu Conception.

Architecte 3D vous permet même d'importer une image numérisée et de la placer en arrière-plan de votre conception. Une fois l'image numérisée et chargée dans votre fichier de conception, vous pouvez la calquer et créer un plan d'étage Architecte 3D. Vous pouvez même régler l'échelle du nouveau dessin sur l'échelle de l'image. Une fois que vous avez terminé le tracé, vous pouvez sauvegarder le nouveau fichier, sans l'image bitmap en arrière-plan.

Trouvez ou esquissez un plan d'étage qui vous plaît. Utilisez un scanner ou un appareil photo numérique, ou bien faites appel à un service de numérisation pour numériser le plan pour ensuite l'enregistrer dans un des formats courants.



Leur ou propriétaire de la plupart des plans de maison possède un droit de propriété (copyright) sur eux. Vérifiez bien que vous avez l'autorisation de copier un plan avant de le faire.

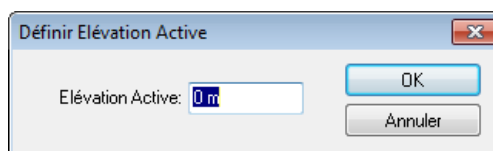
Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

Définition de l'élévation active

Veillez à paramétrer votre élévation de travail avant de commencer à dessiner. Toutes les entités se tracent en fonction de cette élévation.

Pour définir l'élévation active

- 1 Cliquez sur la commande Définir l'élévation active du menu Conception. La boîte de dialogue Définir l'élévation active apparaît.
- 2 Saisissez une nouvelle valeur d'élévation active dans la zone Elévation active (facultatif).
- 3 Cliquez sur OK.



Réglage de l'échelle

L'échelle représente le rapport entre la taille réelle des objets et éléments de votre dessin et leur taille à l'impression. L'échelle de dessin par défaut est de 1 : 50, c'est à dire qu'un centimètre sur votre plan correspond à 0,50 m dans la réalité. Vous pouvez personnaliser les paramètres de l'échelle à tout moment pour l'adapter à vos besoins ou imprimer votre dessin à l'échelle.

Pour régler l'échelle de dessin

- 1 Dans le menu Conception, cliquez sur Échelle du plan. La boîte de dialogue Options de conception s'ouvre sur les paramètres d'échelle du plan.

- 1 : 100
- 1 : 50
- 1 : 20
- 1 : 10

- 2 Choisissez une nouvelle valeur d'échelle puis cliquez sur OK. La nouvelle échelle est appliquée au dessin.

Paramètres des unités de mesure

Vous pouvez choisir le système métrique ou le système de mesure anglo-saxon. Vous pouvez également fixer les mesures et options à appliquer par défaut à l'ouverture de projets déjà commencés.

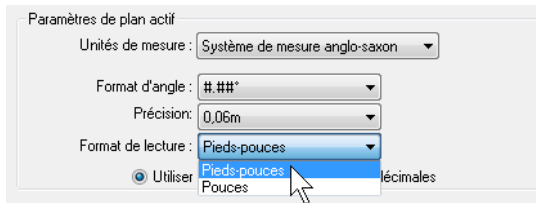
Pour utiliser le système de mesure anglo-saxon

- 1 Dans le menu Conception, cliquez sur Unités de mesure. La boîte de dialogue Options de conception s'ouvre sur les paramètres d'unités de mesure.
- 2 Cliquez sur Système de mesure anglo-saxon.

- 3 Sélectionnez dans la zone Format d'angle le nombre de chiffres après la virgule (facultatif).

- 4 Sélectionnez dans la zone Précision le degré de précision que vous voulez donner aux mesures affichées (facultatif).

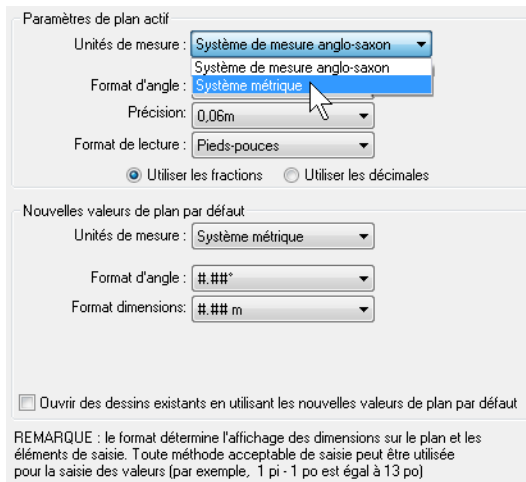
- 5 Sélectionnez dans la zone Format d'affichage le format des mesures à utiliser (facultatif).



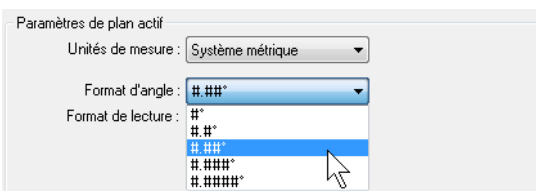
- 6 Cliquez sur OK. L'unité de mesure et les options sélectionnées sont appliquées.

Pour utiliser le système métrique

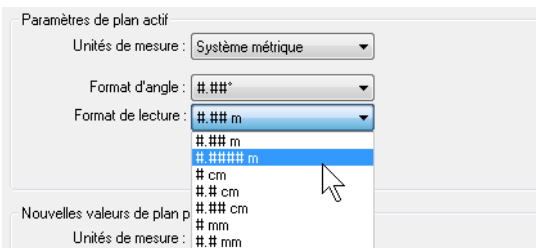
- 1 Dans le menu Conception, cliquez sur Unités de mesure. La boîte de dialogue Unités de mesure s'ouvre.
- 2 Cliquez sur Système métrique.



- 3 Sélectionnez dans la zone Format d'angle le nombre de chiffres après la virgule (facultatif).



- 4 Sélectionnez dans la zone Format d'affichage le format des mesures à utiliser (facultatif).



- 5 Cliquez sur OK. L'unité de mesure et les options sélectionnées sont appliquées.

Pour définir les paramètres par défaut applicables aux créations existantes

- 1 Suivez les instructions ci-dessus pour sélectionner le système métrique ou le système de mesure anglo-saxon, puis cliquez sur la case pour appliquer ces valeurs par défaut à tous les dessins existants.

Ouvrir des dessins existants en utilisant les nouvelles valeurs de plan par défaut

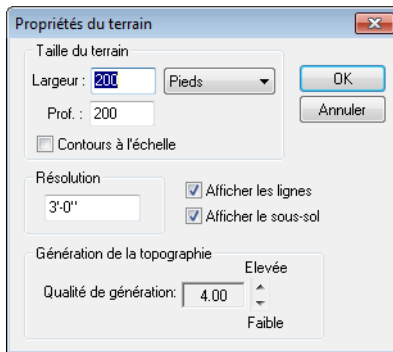
- 2 Cliquez sur OK. Les paramètres par défaut seront appliqués à l'ouverture des créations existantes.

Propriétés du terrain

La boîte de dialogue Propriétés du terrain vous permet de contrôler non seulement la taille de votre parcelle mais la façon dont elle est rendue en 3D.

Pour modifier les propriétés du terrain

- 1 Cliquez sur la commande Propriétés du terrain du menu Conception. La boîte de dialogue Options de conception s'ouvre sur les paramètres des propriétés du terrain.



- 2 (facultatif) Saisissez une valeur dans les zones de texte Largeur et Profondeur, puis choisissez une unité de mesure sur la liste déroulante.
- 3 (facultatif) Cliquez pour augmenter ou diminuer la valeur de résolution du terrain. Le rendu 3D de la topographie est d'autant plus précis que la valeur est basse mais les performances risquent d'être réduites.
- 4 (facultatif) Cochez la case Afficher les lignes si vous voulez faire paraître ces lignes en mode de rendu ClearView.
- 5 (facultatif) Cochez la case Afficher le sous-sol si vous voulez faire apparaître le sous-sol.
- 6 (facultatif) Cliquez si vous désirez augmenter ou diminuer la valeur Qualité de génération dans la zone de texte Génération de la topographie. La vitesse de rendu est d'autant plus lente que la qualité de génération est élevée.
- 7 Cliquez sur OK.

Mise à jour de la grille topographique

Architecte 3D prend note des changements topographiques que vous apportez à votre création. Vous pouvez actualiser la grille topographique en un seul clic.

Pour actualiser la grille topographique

- Cliquez sur la commande Mettre à jour la grille topographique du menu Conception. Vos changements topographiques seront appliqués.

Accéder au plan

Par défaut, Architecte 3D s'ouvre en plan 2D plein écran avec l'onglet de plan Étage actif. Vous pouvez changer le plan de conception.

Pour changer le plan actif

- Dans le menu Conception, cliquez sur Accéder au plan puis cliquez sur un plan ou sur un onglet de plan différent.

Accéder à l'étage

Utilisez le bouton d'étage actif pour passer d'un étage à l'autre de votre plan de maison. Lorsque vous cliquez sur ce bouton, un menu déroulant apparaît. Cliquez simplement sur l'étage sur lequel vous souhaitez travailler pour en faire l'étage actif.

Pour accéder à un un étage donné

- Sur le menu Conception, cliquez sur Accéder à l'étage ou cliquez sur le bouton Étage actif en bas à gauche de la fenêtre de conception, puis cliquez pour cocher l'étage sur lequel vous voulez travailler.



OU

- Pour travailler sur le rez-de-chaussée, faites CTRL+1.
- Pour travailler sur le premier étage, faites CTRL+2.
- Pour travailler sur le deuxième étage, faites CTRL+3.

Calculer la superficie

QuickStart d'Architecte 3D calcule automatiquement la superficie de chacune des pièces de votre plan à mesure de leur conception. QuickStart actualise également le calcul de surface lorsque vous modifiez les murs du projet. Vous pouvez calculer à tout moment la superficie de chaque étage. Cette fonction vous permet, par exemple, d'évaluer facilement la surface de moquette dont vous aurez besoin pour le rez-de-chaussée, ou d'estimer simplement la superficie totale de la maison.

Pour calculer la surface d'un étage

- 1 Sélectionnez l'étage dont vous souhaitez calculer la superficie.
- 2 Cliquez sur la commande Calculer la superficie du menu Conception, puis cliquez sur l'étage à mesurer. Architecte 3D procède au calcul de surface et affiche le total dans la barre d'état.



Note : Le calcul de la superficie est basé sur les mesures à partir des lignes médianes du mur.

Police de texte



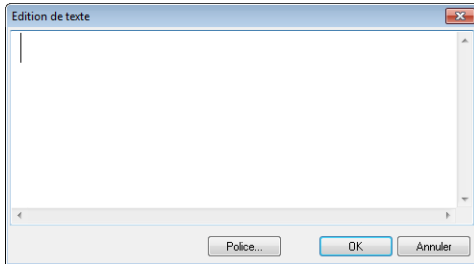
Utilisez du texte pour ajouter des informations à votre dessin. Vous pouvez, par exemple, ajouter du texte pour les pièces, préciser une adresse ou bien la date de création du dessin, annoter un élément particulier de votre plan, etc. Architecte 3D vous donne la possibilité de placer du texte là où vous le souhaitez et en utilisant des formats différents pour chaque annotation. Tout texte que vous placez sur votre dessin apparaîtra sur les copies papier 2D.

Pour définir la police avant l'ajout de texte

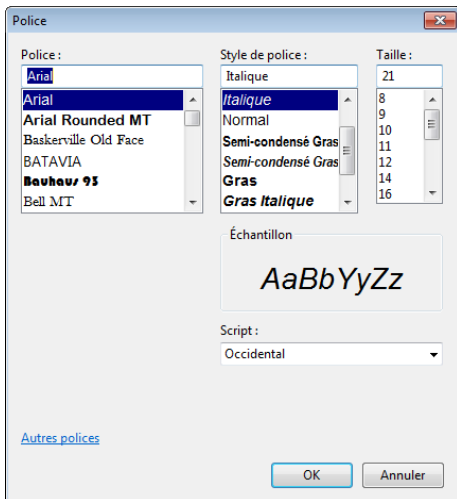
- 1 Cliquez sur Police de texte dans le menu Conception. La boîte de dialogue Police apparaît.
- 2 Configurez-y la police à appliquer à tout le texte ultérieur.
- 3 Cliquez sur OK.

Pour placer du texte dans votre dessin

- 1 Sur le jeu d'outils Texte, cliquez sur l'outil Texte multiligne.
- 2 Cliquez à l'endroit de votre dessin où vous souhaitez placer du texte. Une boîte de dialogue d'éditeur de texte apparaît.



- 3 Saisissez l'annotation dans la zone de texte.
- 4 Cliquez sur Police pour faire apparaître la boîte de dialogue Police (facultatif). Choisissez une police de caractère, un style et une taille.



- 5 Cliquez sur OK.

Pour éditer du texte

- Double-cliquez sur le texte que vous souhaitez éditer.
- OU
- Cliquez sur le texte à éditer puis sur la commande Editer de la feuille des propriétés.

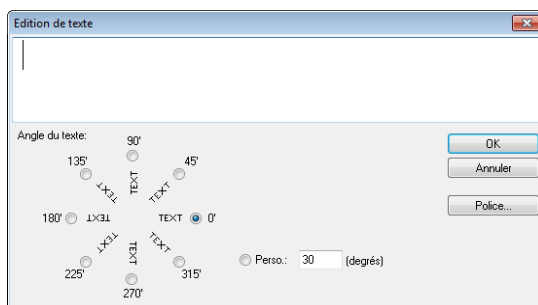
Pour modifier l'alignement d'un texte multiligne

- 1 À l'aide de l'outil de sélection, cliquez sur le texte que vous souhaitez modifier. La feuille des propriétés s'affiche.
- 2 Dans la section Aligner, sélectionnez l'alignement de votre choix. Le texte est mis à jour.



en biais

- 1 Sur le jeu d'outils Texte, cliquez sur l'outil Inclinaison du texte.
- 2 Cliquez à l'endroit de votre dessin où vous souhaitez placer du texte. Une boîte de dialogue d'éditeur de texte apparaît.



- 3 Saisissez l'annotation dans la zone de texte.
- 4 Cliquez sur la case d'option située à côté de l'angle désiré ou saisissez un angle dans la boîte de dialogue.
- 5 Cliquez sur le bouton Police pour modifier la police de caractère, le style et la taille puis cliquez sur OK (facultatif).
- 6 Cliquez sur OK de la boîte de dialogue Edition de texte.

Pour modifier le format d'un texte existant

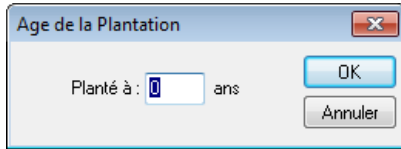
- 1 À l'aide de l'outil de sélection, cliquez sur le texte que vous souhaitez modifier. La feuille des propriétés.
- 2 Cliquez sur le bouton Editer. La boîte de dialogue Edition de texte apparaît.
- 3 Cliquez sur le bouton Police. La boîte de dialogue Police apparaît.
- 4 Choisissez la police de caractère, le style et la taille que vous souhaitez..
- 5 Cliquez sur OK, puis cliquez également sur OK dans la boîte de dialogue Edition de texte.

Age de la plantation

Architecte 3D comprend des milliers de plantes pour vous faciliter l'aménagement de votre paysage et vous donner des idées. Dans les différentes catégories, vous pouvez choisir les plantes qui s'adaptent le mieux au type de terrain.

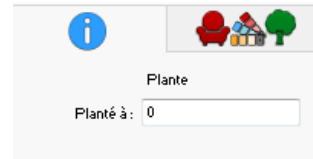
Pour déterminer l'âge des plantations

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur la plante que vous souhaitez personnaliser.
- 3 Cliquez sur la commande Age de plantation du menu Conception. La boîte de dialogue Age de plantation apparaît.



- 4 Saisissez l'âge de la plante au moment de la plantation.
- 5 Cliquez sur OK.
- 6 Sur l'onglet Propriétés, saisissez l'âge de la plante au moment de la plantation et appuyez sur ENTREE (facultatif).

Note : Vous ne pouvez préciser l'âge d'une plante qu'une fois celle-ci placée.



Projection de croissance des plantes

Architecte 3D vous donne la possibilité de voir pousser la végétation de votre jardin au fil des années. En quelques clics, vous pouvez visualiser l'évolution de votre aménagement paysager sur une période de vingt ans.



Pour définir la projection de croissance maximum

- 1 Dans le menu Conception, cliquez sur Projection de croissance de plante. La boîte de dialogue Options de conception s'ouvre sur les paramètres de conception générale.
- 2 Dans la section Projection de croissance de plante, saisissez l'âge de croissance maximum dans le champ de texte Croissance et cliquez sur OK.

Pour faire croître la végétation

- 1 Dans le menu Fenêtre, ouvrez la fenêtre 3D demi-écran et positionnez-la de manière à bien visualiser la zone du jardin que vous souhaitez voir évoluer.
- 2 Cliquez sur l'onglet Paysage. Le compteur de croissance de plante s'affiche à droite des onglets de plan.
- 3 Si vous cliquez sur le petit arbre à gauche du compteur de croissance de plante, vos plantes s'affichent à un stade de développement antérieur, tandis que le gros arbre de droite les affiche à un stade ultérieur.



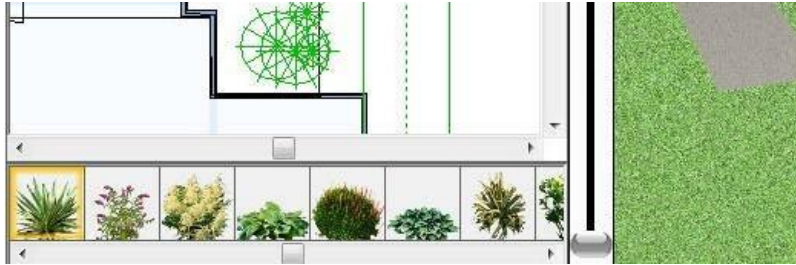
Note : L'âge s'affiche sur la barre d'état.

Croissance de la plante à 20 ans

Note : Pour modifier l'âge d'une plante particulière, consultez la rubrique "Pour déterminer l'âge des plantations", à la page 121.

Afficher la barre d'inventaire des plantes

Architecte 3D prend note des plantes que vous avez introduites dans votre paysage. Cette barre vous permet de rechercher ou de remplacer aisément toutes les apparitions de chaque plante dans votre dessin. Elle indique toutes les plantes présentes sur le plan visible et sur l'étage actif.



Pour accéder à la barre répertoire des plantes

- Cliquez sur la commande Afficher la barre d'inventaire des plantes du menu Conception. La barre apparaît au bas de la fenêtre de conception.
- 1 (facultatif) Dans le menu Édition, cliquez sur Préférences, puis cliquez sur Interface utilisateur.
 - 2 Sélectionnez la case à cocher Afficher l'inventaire des plantes et cliquez sur OK.

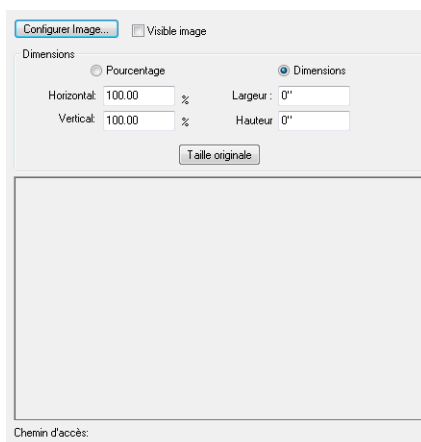
Importation d'une image de plan d'étage



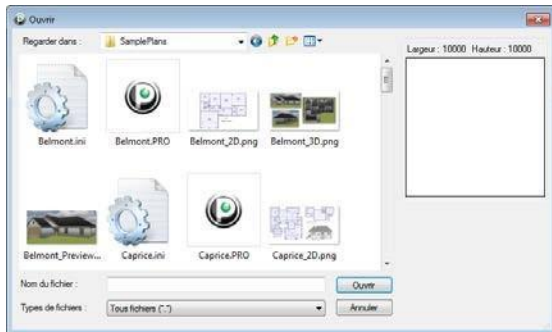
Après avoir numérisé le plan que vous souhaitez calquer et l'avoir enregistré, vous êtes prêt à l'importer dans Architecte 3D. Vous pouvez également importer une image de plan d'étage vers le premier ou deuxième étage. Pour que tous les étages soient parfaitement alignés, numérisez tous les plans à la même taille et utilisez la même échelle unilatéralement (voir la section suivante).

Pour charger une image de plan d'étage à calquer

- 1 Dans le menu Conception, cliquez sur Redimensionner le tracé du plan d'étage. La boîte de dialogue Options de conception s'ouvre sur les propriétés du tracé du plan d'étage.



- 2 Cliquez sur le bouton Configurer l'image. La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
- 3 Sélectionnez le répertoire dans lequel vous avez enregistré le fichier que vous voulez charger.



Note : Vous pouvez importer un plan à calquer dans l'un des formats suivants : BMP, JPG, PSD, PNG, TGA, WMF, EMF, WBMP ou PTX.

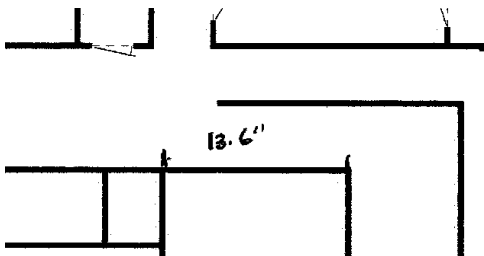
- 4 Cliquez sur le fichier puis sur Ouvrir. Le plan d'étage se charge dans la fenêtre.

Pour redimensionner une image de plan d'étage

Si le plan d'étage n'est pas à la bonne échelle, Architecte 3D vous permet de la modifier. Veillez à utiliser la même échelle lorsque vous vous préparez à calquer sur un étage supérieur.

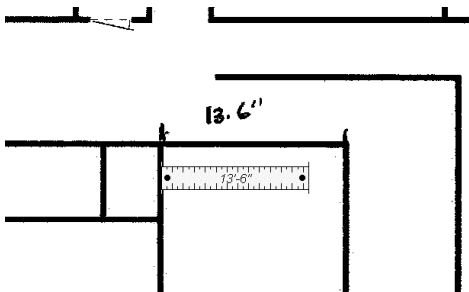
Pour faire correspondre l'échelle des dessins

- 1 Dans le menu Conception, cliquez sur Redimensionner le tracé du plan d'étage. La boîte de dialogue Options de conception s'ouvre sur les propriétés de l'intégrateur de plan apparaît.
- 2 Cliquez sur le bouton Configurer l'image et ouvrez le fichier à importer.
- 3 Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Options de conception.
- 4 Sur l'image numérisée, recherchez un pan de mur dont vous connaissez la longueur.

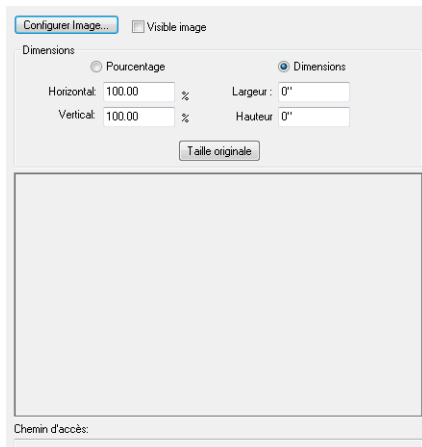


- 5 Cliquez sur la règle virtuelle. Pour de plus amples informations sur l'utilisation de la règle virtuelle, consultez la rubrique "Règle virtuelle", à la page 64. Si vous ne voyez pas la règle virtuelle, zoomez en arrière jusqu'à ce que vous la trouviez.
- 6 Placez la règle virtuelle en position, le long du mur de l'image numérisée.
- 7 Étirez la règle virtuelle afin qu'elle corresponde à la longueur connue de l'image.
- 8 Configurez-la de manière à ce qu'elle soit parallèle au pan de mur.

Note : Il est préférable de mesurer un mur relativement long afin de minimiser la marge d'erreur.



- 9 Dans le menu Conception, cliquez sur Redimensionner le tracé du plan d'étage. La boîte de dialogue Propriétés de l'intégrateur de plan apparaît.



- 10 Choisissez l'option Pourcentage ou Dimensions, suivant la méthode à utiliser pour redimensionner l'image.
- 11 Saisissez des valeurs égales dans les zones de texte Horizontal et Vertical, de manière à modifier l'échelle du dessin tout entier, en conservant les proportions. Répétez la procédure jusqu'à obtention de l'échelle correspondante.
- 12 Cliquez sur OK.

Note : Si vous souhaitez que l'image importée soit plus grande, le pourcentage à saisir doit être supérieur à 100 %. Inversement, si vous souhaitez que l'image soit plus petite, saisissez un pourcentage inférieur à 100 %.

Calquage du plan d'étage importé

Le calquage de l'image n'a rien de compliqué. En vous aidant des outils que nous avons détaillés plus haut, vous obtiendrez rapidement un plan d'étage modifiable calqué sur l'image numérisée.

Pour calquer l'image d'un plan d'étage

- Pour calquer des murs, consultez la rubrique "Pour dessiner des murs", à la page 164.
- Pour ajouter des composants électriques, consultez le chapitre "Onglet de plan Électricité", à la page 201.
- Pour ajouter des plantes dans le paysage, consultez la rubrique "Pour ajouter des plantes", à la page 83.

Afficher/Masquer un plan d'étage importé

Il est parfois plus facile de travailler sur votre plan d'étage si l'image à calquer n'est pas visible. Il est très simple de faire apparaître et disparaître tour à tour l'image de plan d'étage à calquer.

Pour masquer l'image de plan d'étage à calquer

- 1 Dans le menu Conception, cliquez sur Propriétés de l'intégrateur de plan. La boîte de dialogue apparaît.
- 2 Décochez la case Image visible et cliquez sur OK.
- 3 OU
- 4 Dans le menu Conception, cliquez sur Propriétés de l'intégrateur de plan. Lorsque cette commande de menu n'est pas cochée, l'image à calquer est masquée.

Pour afficher l'image de plan d'étage à calquer

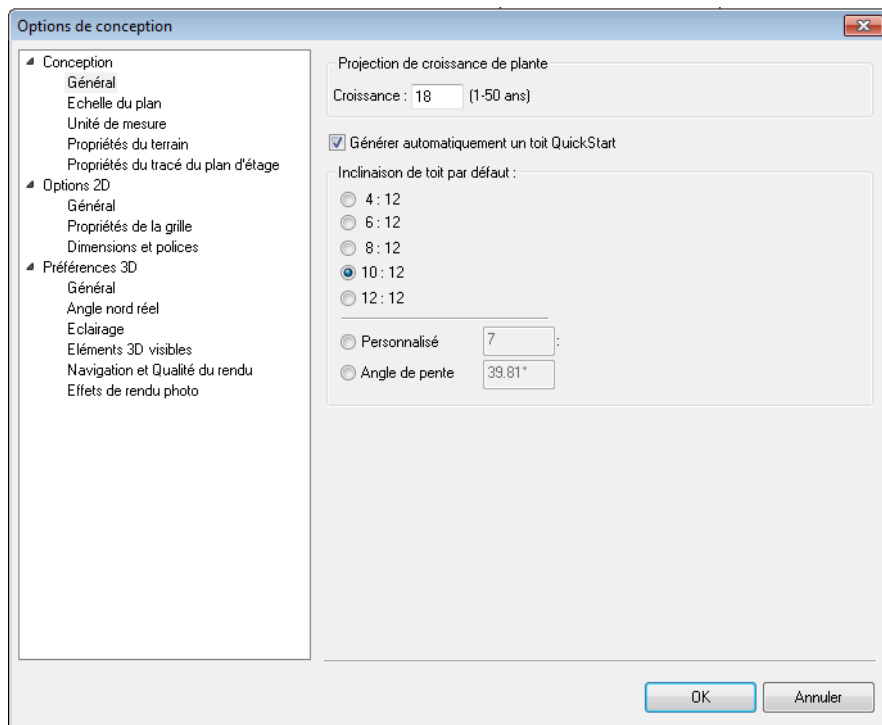
- Dans le menu Conception, cliquez sur Propriétés de l'intégrateur de plan. La boîte de dialogue Propriétés de l'intégrateur de plan apparaît.

OU

- 5 Dans le menu Conception, cliquez sur Image de plan d'étage à calquer visible. Lorsque cette commande de menu n'est pas cochée, l'image à calquer est masquée.
- 6 Cochez la case Image visible et cliquez sur OK.

Options de conception

La fenêtre Options de conception donne accès la majorité des paramètres nécessaires en dehors des outils de dessin. Vous pouvez définir les options comme l'unité de mesure, la police et la taille de texte, l'éclairage et bien plus encore.



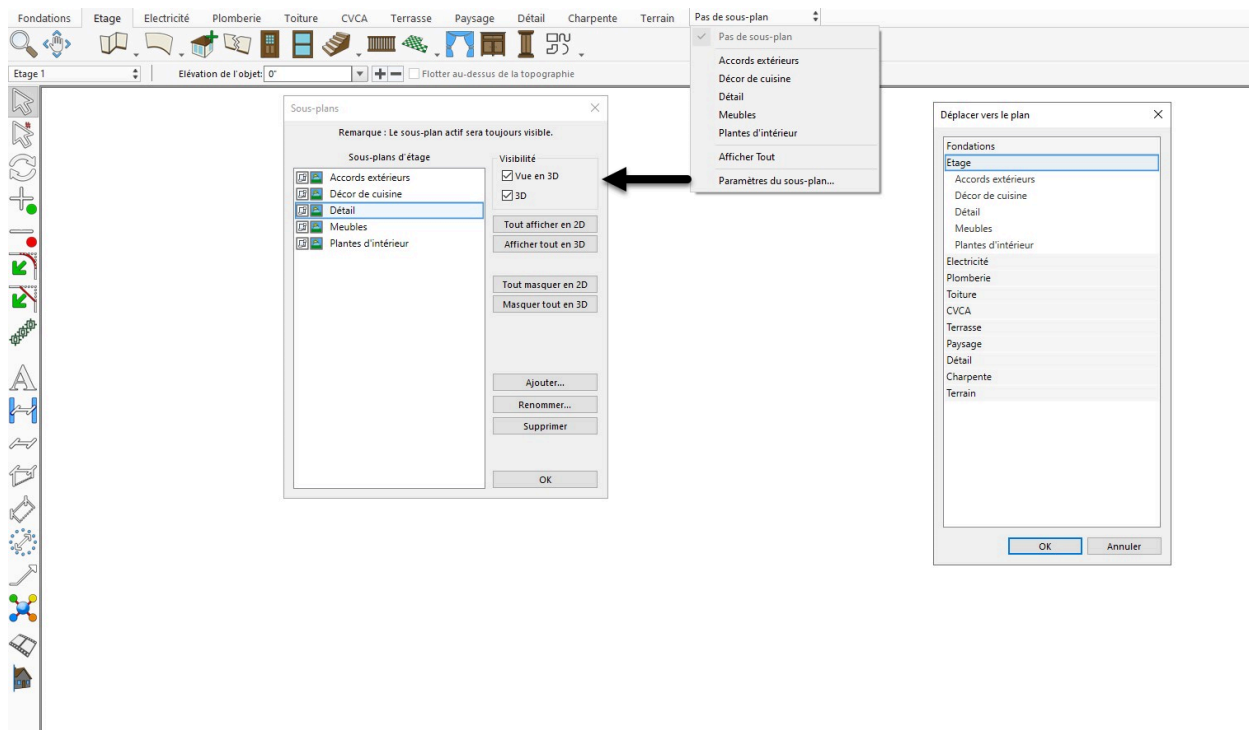
Pour accéder aux options de conception

- Dans le menu Conception, cliquez sur Options...

Sous-plans personnalisés pour plus de précision



Avec nos **sous-plans personnalisés**, les utilisateurs ont un contrôle total sur ce qui apparaît dans les vues 2D et 3D. Organisez facilement les éléments de conception, masquez les détails superflus et concentrez-vous sur des aspects spécifiques de votre projet. Tout est une question de précision et de personnalisation !



Contrôler les options 3D

Architecte 3D vous permet de visualiser votre création en 3D, comme sur une vraie photo. Vous pouvez choisir la couleur des murs intérieurs et extérieurs, ajouter des matériaux de toiture des plus réalistes et sélectionner parmi une large gamme de textures de bois pour donner un caractère unique à votre création. La fenêtre 3D vous montre votre projet sous différents angles.

À l'aide des palettes de décorateur, vous pouvez aisément apporter des modifications à votre thème de décoration. Vous êtes ainsi libre de faire des essais avec toute une série de palettes de couleurs, aussi bien pour l'intérieur que pour l'extérieur, avant même de prendre un pinceau en main !

La puissante fonction ClearView vous fait littéralement pénétrer à l'intérieur des murs pour voir les circuits électriques, la plomberie, etc.

Architecte 3D intègre la technologie exclusive sous brevet RealModel® qui va vous permettre de construire facilement une maquette de la maison que vous venez de dessiner.

Une fois la conception de votre maison terminée, les détails sont automatiquement transférés vers RealModel. Comme les instructions de construction de la maquette de votre maison sont imprimées, les sections numérotées et les modèles de plans d'étage fournis, l'assemblage n'a rien de compliqué.



Cette pratique peut vous montrer comment améliorer la conception avant même d'avoir commencé à bâtir, ce qui entraîne une économie sur les coûts de construction. Il s'agit là de l'outil parfait pour présenter vos idées à un client ou un architecte.

Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

Organisation des fenêtres 2D et 3D

Durant le processus de création, vous aurez besoin d'une visualisation en 3D.

Pour afficher les vues 2D et 3D en écran partagé

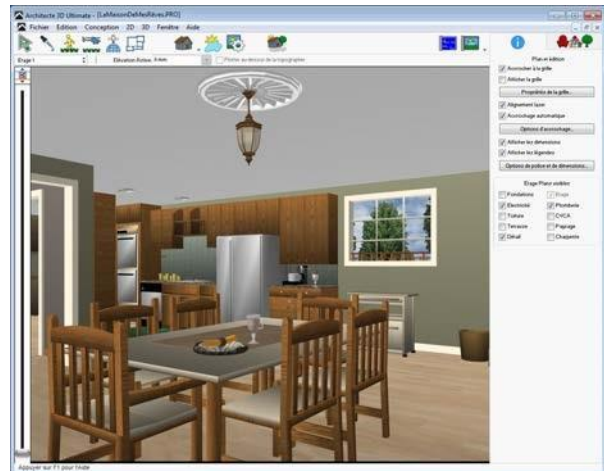
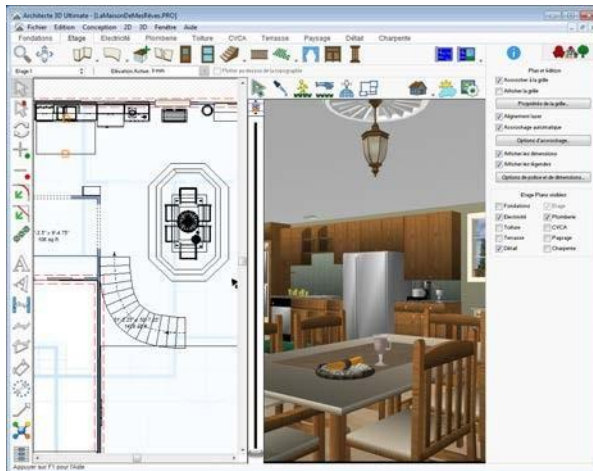
- Dans le menu Fenêtre, cliquez sur Vue 2D/3D demi-écran, ou bien cliquez sur l'icône Vue 2D/3D demi-écran, ou encore faites un clic du bouton droit sans que rien ne soit sélectionné et choisissez Vue 2D/3D demi-écran dans le menu déroulant qui apparaît.



Pour afficher une vue 3D uniquement

- Dans le menu Fenêtre, cliquez sur Vue 3D plein écran, ou bien cliquez sur l'icône Vue 3D plein écran, ou encore faites un clic du bouton droit sans que rien ne soit sélectionné et choisissez Vue 3D plein écran dans le menu déroulant qui apparaît.





Pour actualiser votre vue 3D

- Appuyez sur la touche F5 ou, dans le menu 2D, cliquez sur Actualiser.

Déplacement en 3D

Architecte 3D propose des options de visualisation 3D interactives telles que le parcours, le survol ou encore la vue aérienne ou la vue d'une pièce, permettant ainsi de se concentrer sur les pièces sélectionnées d'une conception. Dans le cadre de ces vues interactives, vous pouvez changer de point de vue en réglant l'altitude et la hauteur. La vitesse de visualisation et l'angle de prise de vue sont également ajustables pour optimiser la visualisation.

Pour parcourir virtuellement votre création

- 1 Ouvrez une fenêtre 3D comme indiqué précédemment.
- 2 Dans le menu 3D, cliquez sur Navigation 3D puis sur Parcours, ou cliquez directement sur le bouton Parcours de la fenêtre 3D.
- 3 Placez le pointeur de la souris dans la fenêtre 3D puis cliquez-glissez vers le haut pour vous déplacer vers l'intérieur.
- 4 Placez le pointeur de la souris dans la fenêtre 3D puis cliquez-glissez vers le bas pour vous déplacer vers l'extérieur.

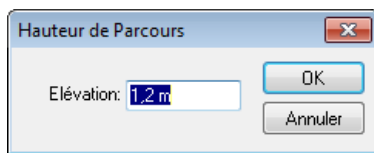


Pour modifier la hauteur de parcours avec la souris

- Appuyez sur le bouton droit de la souris et maintenez-le enfoncé pour élever et abaisser le point de vue.

Pour spécifier une hauteur absolue de parcours

- 1 Ouvrez une fenêtre 3D comme indiqué précédemment.
- 2 Dans le menu 3D, cliquez sur Navigation 3D puis sur Hauteur de parcours. La boîte de dialogue Hauteur de parcours apparaît.
- 3 Saisissez une nouvelle hauteur puis cliquez sur OK.



Pour survoler virtuellement votre création

- 1 Ouvrez une fenêtre 3D comme indiqué précédemment.

- 2 Dans le menu 3D, cliquez sur Navigation 3D puis sur Survol, ou cliquez directement sur le bouton Survol de la fenêtre 3D.
- 3 Déplacez le pointeur de survol à l'intérieur de la fenêtre 3D : la vue bouge de manière dynamique.



Pour obtenir une vue aérienne de votre dessin



- 1 Ouvrez une fenêtre 3D comme indiqué précédemment.
- 2 Dans le menu 3D, cliquez sur Navigation 3D puis sur Vue aérienne, ou cliquez directement sur le bouton Vue aérienne haut-bas de la fenêtre 3D.
- 3 Bouton gauche de la souris enfoncé, positionnez la vue aérienne à l'aide des touches fléchées.
- 4 Bouton gauche de la souris enfoncé, déplacez le curseur pour faire pivoter votre vue aérienne.



Pour modifier l'altitude de la vue aérienne

- Appuyez sur le bouton droit de la souris pour activer ou désactiver l'élévation de vue aérienne.

Pour modifier l'altitude de survol avec la souris

- Appuyez sur le bouton droit de la souris et maintenez-le enfoncé pour modifier le point de vue.

Pour spécifier un centre de référence en mode de survol

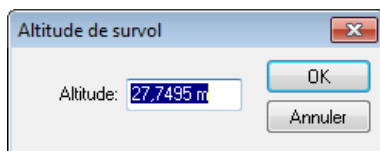
- 1 Ouvrez une fenêtre 3D comme indiqué précédemment.
- 2 Sur la fenêtre de conception, cliquez sur l'icône du centre de référence et faites-la glisser jusqu'à une nouvelle position.



Note : La position de l'icône sera le point autour duquel tournera l'hélicoptère.

Pour spécifier une altitude absolue de survol

- 1 Ouvrez une fenêtre 3D comme indiqué précédemment.
- 2 Dans le menu 3D, cliquez sur Navigation 3D puis sur Altitude de survol. La boîte de dialogue Altitude de survol apparaît.
- 3 Saisissez une nouvelle hauteur puis cliquez sur OK.



Pour voir une vue de pièce de votre conception

- 1 Ouvrez une fenêtre 3D afin de visualiser les vues 2D et 3D.
- 2 Cliquez pour sélectionner (le ou les) pièce(s) que vous souhaitez visualiser. Vous pouvez utiliser l'outil Sélection dans la vue 2D ou 3D.

Note : Appuyez sur la touche **Ma j** tout en cliquant pour sélectionner plusieurs pièces 2D.

- 3 Cliquez sur le bouton **Vue de pièce** dans la fenêtre Vue 3D. Les vues 2D et 3D sont mises à jour pour se focaliser sur le (ou les) pièce(s) sélectionnée(s).
(facultatif) Cliquez sur le menu **3D > Navigation 3D > Vue de pièce**. Les vues 2D et 3D sont mises à jour pour se focaliser sur le (ou les) pièce(s) sélectionnée(s).



- 4 Pour naviguer, appuyez sur le bouton gauche de votre souris et faites glisser pour déplacer ou appuyez sur les touches fléchées pour pousser la vue aérienne.

Avec le bouton droit de la souris appuyé, faites glisser votre curseur pour faire pivoter votre vue aérienne.



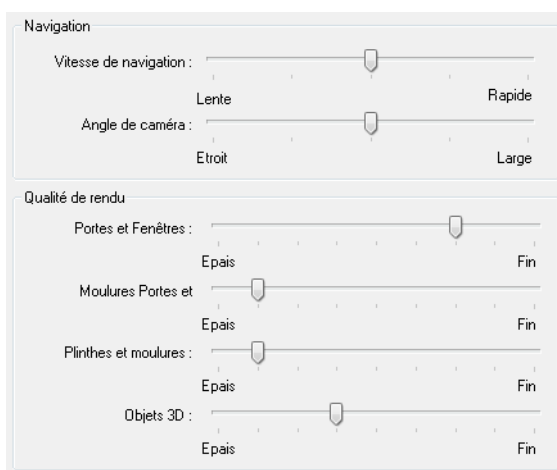
Ajuster l'angle de prise de vue 3D

Veillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version **Ultimate Plus** uniquement.

- 1 Dans le menu 3D, cliquez sur Rendu 3D puis sur Options de rendu... (ou sur Rendu photo-réaliste puis sur Options de rendu..., selon votre mode de rendu). La boîte de dialogue Options de conception s'ouvre sur les paramètres de navigation 3D et de qualité du rendu.
- 2 Dans la section Navigation, ajustez le curseur Angle de prise de vue.
- 3 Cliquez sur OK.

Pour augmenter ou diminuer la vitesse de survol et de parcours

- 1 Dans le menu 3D, cliquez sur Rendu 3D puis sur Options de rendu. La boîte de dialogue Options de conception s'ouvre sur les paramètres de navigation 3D et de qualité du rendu.



- 2 Dans la section Navigation, ajustez le curseur Vitesse.
- 3 Cliquez sur OK.

Note : Plus la vitesse de visualisation est élevée, moins la qualité du rendu 3D est bonne.

Accès aux styles de rendu 3D



Les cinq options de rendu d'Architecte 3D vous permettent de voir votre projet tridimensionnel de plusieurs façons.



Le mode **Ossature** permet de visualiser les pannes, chevrons et autres éléments de la charpente.

Pour faire des modifications sur l'ossature, veuillez consulter la rubrique « Onglet de plan Charpente » à partir de la page 279.



En mode **Fil de fer couleur**, votre création s'affiche sur un arrière-plan noir. Chaque élément de votre plan d'étage est rendu de la couleur de l'onglet de plan auquel il appartient. Par exemple, les murs sont affichés dans la couleur définie pour l'onglet Étage.



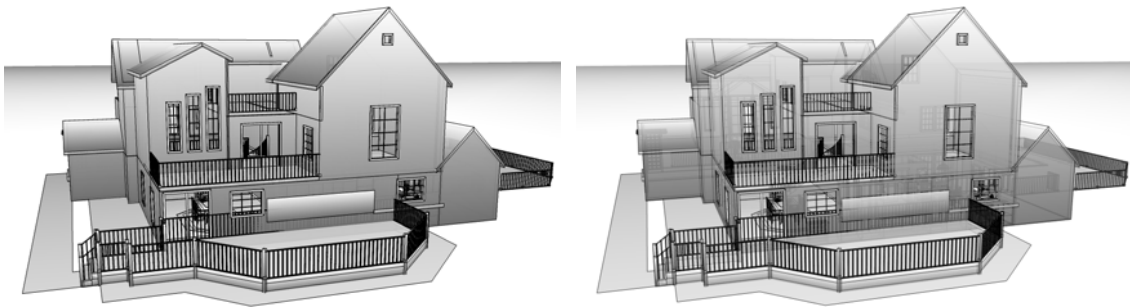
En mode **Fil de fer texturé**, votre création s'affiche également sur un arrière-plan blanc, mais chaque élément de votre plan d'étage est rendu de la couleur du matériau que vous lui avez appliqué.





Grâce à ClearView, vous pouvez, par exemple, découvrir les incohérences éventuelles dissimulées par les murs, entre les espaces utilitaires, etc.





Contrôler l'opacité du rendu ClearView, cliquez sur le menu **Conception > Options...** puis sous Préférences cliquez sur **Général**. Les paramètres sont affichés dans le volet de droite. Ajustez le curseur Opacité ClearView. Votre plan devient plus translucide ou plus opaque, selon votre réglage.



Style de rendu :
Texturé

Opacité ClearView :
Translucide Opaque

Options de qualité rendu final (mode rendu 3D seulement) :
Bonne (moyen)

Options décoration
 Activer SmartWand

Scène arrière-plan 3D
 Garder proportions d'image d'origine
 Régler automatiquement arrière-plan pour s'adapter à l'horizon

Rendu ombré doit être activé pour ces styles soient disponibles.

Pour afficher un style de rendu 3D

- 1 Cliquez sur le menu **3D > Mode de rendu > Rendu 3D** puis ouvrez une fenêtre Vue 3D (disponible depuis la version Ultimate Plus uniquement).
- 2 Dans la fenêtre Vue 3D, cliquez sur le bouton Style de rendu, puis choisissez le style de rendu souhaité.

(facultatif) Cliquez sur le menu **3D > Rendu 3D > Style de rendu** et choisissez le style souhaité.



Réglage de la qualité du rendu 3D

La technologie d'Architecte 3D bénéficie d'un photoréalisme anticrénelage. Cela signifie que vous pouvez voir votre plan dans les moindres détails, que vous soyez en mode ClearView, en mode de vue des matériaux ou de l'ossature, etc.

Pour générer une prévisualisation 3D

- Ouvrez une fenêtre Vue 3D et cliquez sur le bouton **Aperçu de rendu**.



Pour générer un plan de rendu 3D de qualité finale

- Ouvrez une fenêtre Vue 3D et cliquez sur le menu **3D > Rendu 3D > Rendu 3D qualité finale**.

Pour régler la qualité de rendu 3D

- Cliquez sur le menu **3D > Rendu 3D > Options de qualité finale**.

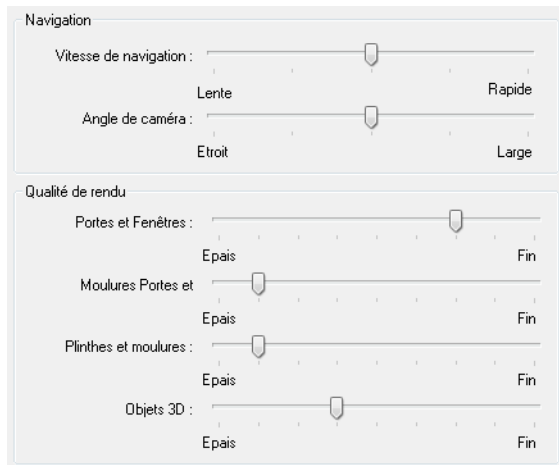
Note : Vous pouvez interrompre le processus de rendu à n'importe quel moment en appuyant sur la touche ÉCHAP.

- **Médiocre** permet un rendu plus rapide, mais de moindre qualité.
- **Bonne** permet un rendu relativement rapide, mais de qualité moyenne.
- **Très bonne** permet un rendu plus lent, mais de bonne qualité.
- **Excellente** permet un rendu très lent, mais de très bonne qualité.

Note : Vous pouvez interrompre le processus de rendu à n'importe quel moment en appuyant sur la touche ÉCHAP.

Réglage des options de rendu 3D

Architecte 3D permet de personnaliser la qualité du rendu de la plupart des éléments sur mesure que vous employez. En baissant cette qualité, vous pouvez accélérer les performances de rendu.



Pour régler les options de rendu

- 1 Ouvrir une fenêtre Vue 3D et cliquez sur le bouton **Options de navigation et de rendu**. La boîte de dialogue Options de conception s'ouvrent sur les paramètres de Navigation & Qualité de rendu.
(facultatif) Cliquez sur le menu **3D > Rendu 3D > Options de rendu**.
- 2 cliquez-glissez le curseur selon la qualité de rendu souhaitée pour chaque élément puis cliquez sur **OK**.



Note : Plus la qualité de rendu est faible, plus la génération d'une image 3D est rapide.

Ajout d'éclairage et d'ombres

Architecte 3D permet de personnaliser l'éclairage et les ombres. Vous pouvez virtuellement voir l'ombre produite par ce grand chêne sur votre fenêtre de salon.

Pour régler l'intensité de l'éclairage dans une vue 3D

- 1 Ouvrez une fenêtre 3D comme indiqué précédemment.
- 2 Cliquez sur le bouton Eclairage sur la fenêtre de la vue 3D.
OU
- Dans le menu 3D, cliquez sur Rendu 3D, sélectionnez Eclairage, puis cliquez sur Eclairage. La boîte de dialogue Options de conception s'ouvre sur les paramètres d'éclairage 3D.





- 3 Décochez la case Activé de la zone Soleil pour passer outre les paramètres de lumière du soleil (facultatif).
- 4 Faites glisser le curseur Direction pour changer la direction du rayonnement du soleil.
- 5 Faites glisser le curseur Angle pour changer l'angle de rayonnement.
- 6 Faites glisser le curseur Luminosité pour accroître ou réduire la luminosité du soleil.
- 7 Cliquez sur OK.

Pour régler la qualité des ombres en 3D

- 1 Ouvrez une fenêtre 3D comme indiqué précédemment.
 - 2 Cliquez sur le bouton Eclairage sur la fenêtre de la vue 3D.
- OU
- Dans le menu 3D, cliquez sur Rendu 3D, sélectionnez Eclairage, puis cliquez sur Eclairage. La boîte de dialogue Options de conception s'ouvre sur les paramètres d'éclairage 3D.
- 3 Décochez d'un clic la case Qualité optimale. Le curseur est activé.
 - 4 Faites glisser le curseur pour changer la qualité de des ombres à l'extérieur.
 - 5 Pour une qualité optimale, cochez la case Qualité optimale (facultatif).
 - 6 Cliquez sur OK.



Note : La qualité des ombres a une influence directe sur la vitesse de génération du rendu : une qualité élevée ralentit le processus tandis qu'une qualité faible l'accélère.

Pour régler la lumière ambiante en 3D

- 1 Ouvrez une fenêtre 3D comme indiqué précédemment.
 - 2 Cliquez sur le bouton Eclairage sur la fenêtre de la vue 3D.
- OU
- Dans le menu 3D, cliquez sur Rendu 3D, sélectionnez Eclairage, puis cliquez sur Eclairage. La boîte de dialogue Options de conception s'ouvre sur les paramètres d'éclairage 3D.
- 3 Dans la zone Lumière ambiante, faites glisser le curseur Intensité pour accroître ou réduire l'intensité.
 - 4 Faites glisser le curseur Luminosité pour accroître ou réduire la luminosité.

- 5 Cliquez sur OK.

Pour régler l'éclairage en mode jour

- 1 Ouvrez une fenêtre 3D comme indiqué précédemment.
- 2 Dans le menu 3D, cliquez sur Rendu 3D et sélectionnez Eclairage, puis cliquez sur Régler l'éclairage sur le jour. Tous les appareils d'éclairage s'éteignent et votre dessin reflète la lumière du jour.

Pour régler l'éclairage en mode nuit

- 1 Ouvrez une fenêtre 3D comme indiqué précédemment.
- 2 Dans le menu 3D, cliquez sur Rendu 3D et sélectionnez Eclairage, puis cliquez sur Régler l'éclairage sur la nuit. Tous les appareils d'éclairage s'allument et votre dessin s'affiche en éclairage de nuit.

Pour allumer tous les appareils d'éclairage

- 1 Ouvrez une fenêtre 3D comme indiqué précédemment.
- 2 Dans le menu 3D, cliquez sur Rendu 3D, sélectionnez Eclairage, puis cliquez sur Tous les luminaires allumés. Tous les appareils d'éclairage de votre dessin s'allument.

Pour éteindre tous les appareils d'éclairage

- 1 Ouvrez une fenêtre 3D comme indiqué précédemment.
- 2 Dans le menu 3D, cliquez sur Rendu 3D, sélectionnez Eclairage, puis cliquez sur Tous les luminaires éteints. Tous les appareils d'éclairage de votre dessin s'éteignent.

Pour rendre les ombres dans une vue 3D

- 1 Ouvrez une fenêtre 3D comme indiqué précédemment.
- 2 Dans le menu 3D, cliquez sur Rendu 3D et sélectionnez Ombres 3D.

Pour contrôler la qualité de l'ombre

- Dans le menu 3D, cliquez sur Rendu 3D et sélectionnez Qualité de l'ombre, puis cliquez sur Basse (rapide) ou Haute (lent).

Animations



Les animations vous permettent de définir un trajet en 2D le long duquel vous pouvez parcourir votre création en 3D. Après avoir mis en place votre trajet ou vos trajets d'animation, vous pourrez suivre un parcours automatique de votre création, comme au cinéma.

Pour tracer un trajet d'animation

- 1 Cliquez sur l'outil Trajet d'animation de la barre d'outils. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 2 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ du trajet d'animation. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur.
- 3 Cliquez et déplacez le pointeur vers le point suivant. Répétez jusqu'à ce que la forme recherchée soit achevée.
- 4 Faites un clic du bouton droit pour quitter le mode de dessin.



Pour supprimer des points d'un trajet d'animation

- 1 Dans le jeu d'outils d'édition, cliquez sur l'outil Supprimer le point. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 2 Cliquez sur un trajet d'animation à l'endroit où vous souhaitez enlever un point. Le point

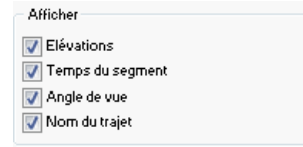


disparaît.

- 3 Continuez à supprimer des points-clés et faites un clic du bouton droit quand vous avez terminé.

Pour modifier l'affichage du segment

- 1 Sélectionnez le segment que vous souhaitez modifier. Ses propriétés s'affichent. Par défaut, les trajets affichent leur élévation, durée de segment, angle de vue et nom de trajet.
- 2 Sélectionnez ou non les options d'affichage à votre gré.



Vidéo du trajet d'animation

Vous pouvez visionner votre vidéo à tout moment, dans son intégralité ou par segments individuels.

Pour visionner des segments d'animation

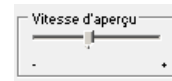
- 1 Maintenez la touche MAJ enfoncée et cliquez sur plusieurs segments à la fois.
- 2 (facultatif) Dans la feuille des propriétés, ajustez la vitesse d'aperçu en déplaçant le curseur.
- 3 Ouvrez la vue 3D.
- 4 Sur le menu 3D, choisissez Animations, puis Aperçu de la sélection. Un aperçu des segments d'animation sélectionnés s'affiche.
 - Pour arrêter la prévisualisation, appuyez sur ECHAP.

Pour visionner toute la séquence d'animation

- 1 Ouvrez la vue 3D.
- 2 Sur le menu 3D, choisissez Animations, puis Aperçu de la totalité. Un aperçu des segments d'animation sélectionnés s'affiche dans la fenêtre 3D.
 - Pour arrêter la prévisualisation, appuyez sur ECHAP.

Pour régler la vitesse de visionnement

- 1 Sélectionnez le segment. La feuille des propriétés s'affiche.
- 2 Faites glisser le curseur Vitesse d'aperçu pour accélérer ou ralentir le visionnement.



Modification de la vue 3D

Vous pouvez contrôler la position et le style de rendu 3D de chaque segment pour faciliter la navigation.

Pour modifier la position d'un segment

- 1 Sélectionnez le segment du trajet d'animation que vous souhaitez mettre à jour.
- 2 Cliquez avec le bouton droit sur le segment à modifier et choisissez Mettre la vue 3D à jour à partir du segment d'animation dans le menu contextuel. La vue 3D se positionne au segment désigné.
- 3 En 3D, naviguez pour positionner la vue à l'endroit voulu. Le trajet d'animation est mis à jour en fonction de la ou des vue(s) que vous avez positionnées.
- 4 (facultatif) Dans le menu 3D, cliquez sur Animations puis sélectionnez Aperçu de la sélection pour prévisualiser le ou les segment(s).

Pour modifier le style de rendu d'un segment

- 1 Cliquez sur le segment du trajet d'animation que vous souhaitez modifier.
- 2 Cliquez avec le bouton droit sur le segment à modifier et choisissez Mettre la vue 3D à jour à partir du segment d'animation dans le menu contextuel. La vue 3D se positionne au segment désigné.
- 3 Choisissez le style de rendu que vous souhaitez. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique « Accès aux styles de rendu » à partir de la page 83.

Note : Les trajets d'animation peuvent être composés de plusieurs segments. Chacun de ces segments peut avoir un style de rendu différent.

- 4 Le trajet d'animation est mis à jour en fonction du ou des style(s) de rendu choisi(s).

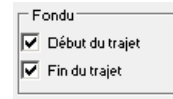
- 5 (optional) Dans le menu 3D, cliquez sur Animations puis sélectionnez Aperçu de la sélection pour prévisualiser le ou les segment(s).

Définition des transitions entre trajets

Lorsque vous définissez plusieurs trajets d'animation, il est recommandé de rendre la transition plus fluide pour la personne qui regarde le fichier vidéo. La fonction Animator d'Architecte 3D vous permet de configurer ces transitions avec exactitude.

Pour ouvrir un trajet en fondu enchaîné

- 1 Sur la fenêtre de conception, cliquez sur un trajet d'animation pour le sélectionner.
- 2 Sur la feuille des propriétés, cochez Début du trajet.



Pour fermer un trajet en fondu enchaîné

- 1 Sur la fenêtre de conception, cliquez sur un trajet d'animation pour le sélectionner.
- 2 Sur la feuille des propriétés, cochez Fin du trajet.

Réglage des courbes du trajet

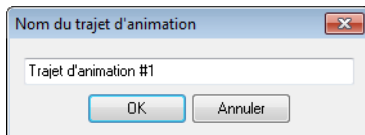
Par défaut, les trajets se dessinent sous forme de lignes droites. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique « Modification de la tension de courbe » à partir de la page 181.

Attribution de nomaux trajets d'animation et montage

L'ordre exact de déroulement de plusieurs trajets d'animation est facile à définir. Il est conseillé d'attribuer un nom descriptif à chaque trajet pour faciliter le montage vidéo final.

Pour donner un nom à un trajet d'animation

- 1 Sur la fenêtre de conception, cliquez avec le bouton droit sur le segment à renommer et choisissez Nom de trajet d'animation. La boîte de dialogue du même nom apparaît.



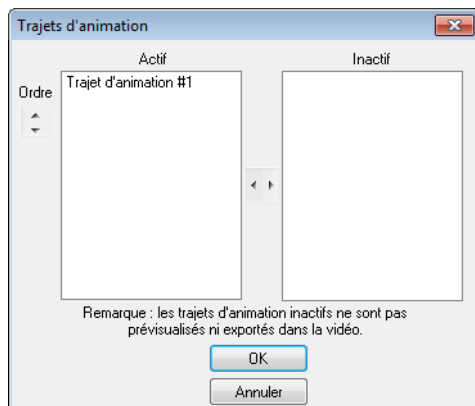
- 2 Entrez le nom à donner au trajet puis cliquez sur OK.

Pour inverser un trajet d'animation

Note : Sur la fenêtre de conception, cliquez avec le bouton droit sur le segment à inverser et choisissez Inverser le trajet d'animation. Le trajet s'inverse.

Pour fixer l'ordre de trajets d'animation

- 1 Sur le menu 3D, choisissez Animations, puis Modifier l'ordre des trajets dans le sous-menu. La boîte de dialogue Trajets d'animation apparaît.



- 2 Cliquez sur un nom de trajet dans la zone Actif pour le sélectionner.

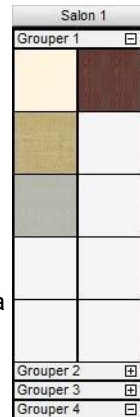
- 3 Cliquez sur les flèches Ordre si vous voulez changer l'ordre des trajets d'animation.
- 4 Cliquez sur les flèches entre les menus Actif et Inactif selon les trajets d'animation que vous voulez exporter ou non (facultatif).
- 5 Une fois le montage des trajets d'animation terminé, cliquez sur OK.

Emploi de la palette de décorateur



La palette de décorateur d'Architecte 3D permet de réunir les groupes de couleurs et matériaux couramment utilisés, pour pouvoir y puiser facilement tout au long de la conception. Chaque palette peut comporter jusqu'à 15 groupes, chacun pouvant être attribué à une pièce ou autre subdivision de votre projet.

Il suffit de charger dans la palette de décorateur les couleurs et matériaux que vous voulez appliquer à la vue 3D puis de sauvegarder la palette pour les séances ultérieures. Les palettes de décorateur peuvent même être exportées et importées, en vue de leur emploi dans différents dessins.



Pour élaborer une palette

- 1 Sur le menu 3D, cliquez sur Options décoration > Palette de décorateur visible. La palette par défaut est affichée.
- 2 Glissez-déposez un matériau ou une couleur d'Architecte 3D et placez-le ou la sur un carreau de palette vide.
- 1 (autre) Dans le menu Édition, cliquez sur Préférences et sélectionnez Interface utilisateur.
- 2 Sélectionnez la case à cocher Palette de décorateur visible et cliquez sur OK.

Application de couleurs et de matériaux appartenant à une palette

Cliquez sur la couleur ou le matériau souhaité(e) puis glissez-déposez la couleur ou le matériau du carreau de palette où vous voulez l'appliquer. Votre sélection apparaît dans la vue 3D.

Pour appliquer la même couleur ou le même matériau à plusieurs surfaces dans la vue 3D, veillez à ce que l'option Placement par clic automatique soit cochée, ou tapez CTRL+D pour activer ou désactiver l'option.

Pour effacer un élément de la palette

- 1 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'élément à effacer puis cliquez sur Effacer élément de palette.
- 2 Cliquez sur Oui en réponse à la demande de confirmation.

Identification de couleurs et de matériaux à partir de la palette de décorateur

En présence de grands nombres de couleurs et matériaux distincts, il peut être difficile de se souvenir de la bibliothèque d'enregistrement de chacun. Quelques simples clics suffisent à retrouver la bibliothèque originale d'une couleur ou d'un matériau.

Pour sélectionner une couleur ou peinture

- Cliquez-droit sur la couleur ou peinture et cliquez sur Choisir une couleur/peinture dans le menu contextuel. La couleur ou peinture se sélectionne dans sa bibliothèque originale, affichée sur la barre d'aperçu.

Pour sélectionner un matériau

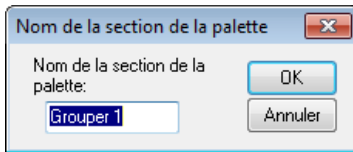
- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le matériau et sélectionnez Choisir un matériau dans le menu contextuel. Le matériau se sélectionne dans sa bibliothèque originale, affichée sur la barre d'aperçu.

Gestion des groupes

Vous pouvez organiser les couleurs et matériaux de chaque pièce en les regroupant. La palette de décorateur propose à cet effet 15 étiquettes de groupe vierges.

Pour créer un groupe

- 1 Sélectionnez un matériau ou une couleur à ajouter à la palette. Cliquez-glissez la couleur ou le matériau sur un carreau de palette vide. Répétez l'opération pour les autres matériaux ou couleurs désirés.
- 2 Une fois tous les matériaux et couleurs réunis, cliquez sur l'étiquette du Groupe 1 puis sélectionnez Renommer la section sur le menu déroulant. La boîte de dialogue Nom de la section de palette apparaît.



- 3 Tapez un nom pour désigner le groupe dans la zone de texte Nom de la section de palette puis cliquez sur OK. Le nom que vous avez attribué s'affiche comme étiquette du groupe.

Pour masquer le contenu d'un groupe

- Cliquez sur l'étiquette du groupe et sélectionnez Masquer contenu section.
- OU
- Cliquez sur la case moins de l'étiquette du groupe. Le groupe est minimisé et n'affiche plus que le nom qui lui a été attribué.

Pour présenter le contenu d'un groupe

- Cliquez sur l'étiquette du groupe et sélectionnez Présenter le contenu de la section.
- OU
- Cliquez sur la case plus de l'étiquette du groupe. Le groupe se développe et affiche vos entrées.

Pour présenter le contenu de tous les groupes

- Cliquez sur l'étiquette du groupe et sélectionnez Présenter tous les contenus. Tous les groupes se développent et affichent vos entrées.

Pour masquer le contenu de tous les groupes

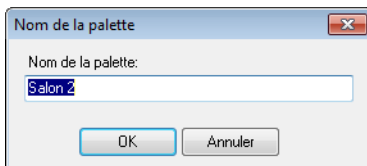
- Cliquez sur l'étiquette du groupe et sélectionnez Masquer tous les contenus. Tous les groupes se réduisent et n'affichent plus que les noms qui leur ont été attribués.

Gestion des palettes de décorateur

Les palettes de décorateur sont enregistrées séparément du reste du projet. Ainsi, vous pouvez vous servir de la même palette dans différents plans ou lors de séances ultérieures, voire même les transmettre à des collègues.

Pour enregistrer une palette personnalisée

- 1 Cliquez sur le menu déroulant de la palette et sélectionnez Ajouter copie de la palette actuelles. La boîte de dialogue Nom de la palette apparaît.



- 2 Tapez un nom pour désigner la palette dans la zone de texte Nom de la palette puis cliquez sur OK. La palette s'enregistre et son nom s'affiche.

Pour importer une palette personnalisée

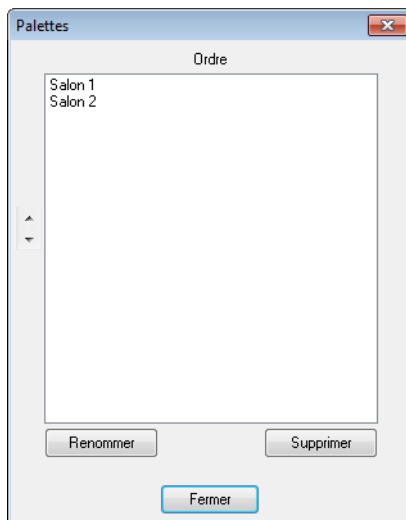
- 1 Cliquez sur le menu déroulant de la palette et sélectionnez Importer la palette. La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
- 2 Cliquez sur la palette à importer puis sur Ouvrir. La boîte de dialogue Nom de la palette apparaît.
- 3 Saisissez un nouveau nom de palette, le cas échéant, puis cliquez sur OK. La palette s'affiche.

Pour exporter une palette

- 1 Cliquez sur le menu déroulant de la palette et sélectionnez Exporter la palette. La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.
- 2 Pour sélectionner un autre lecteur ou dossier, cliquez sur son nom ou saisissez le chemin d'accès complet dans la zone de texte Nom de fichier. Cliquez sur Enregistrer.

Pour organiser des palettes

- 1 Cliquez sur le menu de la palette et sélectionnez Organiser les palettes. La boîte de dialogue Palettes apparaît avec les noms de chacune de vos palettes.



- 2 (facultatif) Pour placer une palette plus haut sur la liste de priorités, cliquez sur le nom de la palette puis sur la flèche haut, à gauche de la fenêtre.
- 3 (facultatif) Pour placer une palette plus bas sur la liste de priorités, cliquez sur le nom de la palette puis sur la flèche bas, à gauche de la fenêtre.
- 4 (facultatif) Pour changer le nom d'une palette, sélectionnez ce nom et cliquez sur le bouton Renommer la palette en bas de la fenêtre ; la boîte de dialogue Nom de la palette s'affiche.
- 5 (facultatif) Tapez le nom souhaité dans la zone de texte Nom de la palette puis cliquez sur OK. La palette apparaît sous son nouveau nom.
- 6 (facultatif) Pour supprimer une palette, sélectionnez son nom et cliquez sur le bouton Supprimer palette. Cliquez sur Oui pour confirmer la suppression de la palette.
- 7 Cliquez sur Fermer.

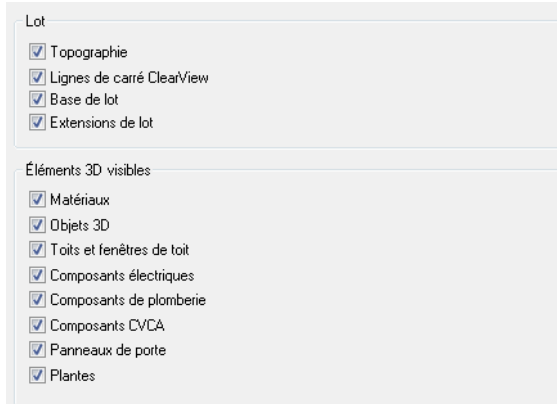
Personnalisation de la vue 3D

Vous aurez parfois besoin de voir votre projet dépouillé d'éléments ou d'objets particuliers. Avec Architecte 3D, vous pouvez complètement maîtriser les parties de votre dessin que vous souhaitez voir.

Pour masquer/afficher des éléments particuliers en 3D

- 1 Ouvrez une fenêtre 3D comme indiqué précédemment.

- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur Options. La boîte de dialogue Options de conception s'affiche.
- 3 Sous Préférences 3D, cliquez sur Éléments 3D visibles. Les options sont affichées dans le volet de droite.



- 4 Cliquez pour sélectionner ou désélectionner les fonctionnalités que vous souhaitez afficher ou masquer.
- 5 Cliquez sur OK.

Dessiner dans le terrain

Par défaut, vous ne pouvez dessiner que dans le terrain. Toutefois, vous pouvez modifier cette restriction en activant ou non l'option Ignorer le lot à l'application.

Pour de plus amples informations sur le terrain ou pour définir la taille du terrain, reportez-vous aux "Propriétés du terrain", à la page 118.

Pour activer l'option Ignorer le lot à l'application

- Dans le menu 3D, cliquez sur Options décoration puis cliquez sur Ignorer le lot à l'application pour la sélectionner. Lorsque cette option est activée, l'élément s'affiche avec une coche. Le dessin est limité au terrain défini précédemment.

Pour désactiver l'option Ignorer le lot à l'application lorsque vous dessinez

- Dans le menu 3D, cliquez sur Options décoration puis cliquez sur Ignorer le lot à l'application pour la désélectionner. Lorsque cette option est activée, l'élément s'affiche avec une coche. Lorsque cette option est désactivée, la coche disparaît de l'élément et les limites du terrain sont ignorées lorsque vous dessinez.

Sauvegarde de vues 3D

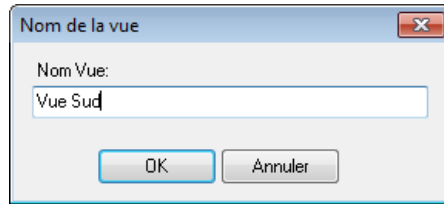


Vous pouvez enregistrer des vues 3D préprogrammées afin d'y accéder facilement par la suite.

Pour enregistrer une vue 3D

- 1 À l'aide des outils décrits plus haut dans ce chapitre, disposez la fenêtre 3D selon la direction et l'angle que vous souhaitez conserver.

- 2 Dans le menu 3D, cliquez sur Vues 3D enregistrées puis sur Enregistrer vue 3D. La boîte de dialogue Nom de la vue apparaît.



- 3 Saisissez le nom dans la boîte de dialogue et cliquez sur OK.

Pour accéder à une vue enregistrée

- Cliquez sur la commande Vues 3D enregistrées du menu 3D, puis cliquez sur la description de la vue dans le menu contextuel. La fenêtre 3D affiche la vue sélectionnée.

Pour mettre à jour une vue enregistrée

- Repositionnez la vue 3D. Cliquez sur la commande Vues 3D enregistrées du menu 3D, puis cliquez sur la commande Mettre à jour.

Gestionnaire des vues 3D enregistrée

Avec le gestionnaire de vues 3D vous pouvez renommer et supprimer vos vues 3D enregistrées.

Pour accéder au gestionnaire de vues 3D

- Dans le menu 3D, cliquez sur Vues 3D enregistrées puis sur Organiser les vues 3D. La boîte de dialogue Vue 3D apparaît.

Pour gérer l'ordre des vues 3D enregistrées

- 1 Ouvrez la boîte de dialogue Vue 3D.
- 2 Cliquez sur le nom de la vue que vous souhaitez déplacer.
- 3 Cliquez sur la flèche du haut si vous souhaitez relever la vue d'un cran ou sur celle du bas si vous souhaitez la descendre d'un cran.
- 4 Fermez la fenêtre en cliquant sur Fermer.



Pour renommer une vue 3D enregistrée

- 1 Ouvrez la boîte de dialogue Vue 3D.
- 2 Cliquez sur la vue que vous souhaitez renommer puis sur Renommer Vue. La boîte de dialogue Nom de la vue apparaît.
- 3 Saisissez le nouveau nom dans le champ Nom Vue puis cliquez sur OK. La vue est renommée.
- 4 Fermez la boîte de dialogue Vue 3D en cliquant sur Fermer.

Pour supprimer une vue 3D enregistrée

- 1 Ouvrez la boîte de dialogue Vue 3D.
- 2 Cliquez sur le nom de la vue que vous souhaitez supprimer puis sur Supprimer Vue. Une boîte de dialogue de confirmation apparaît.
- 3 Cliquez sur Oui pour supprimer la vue.
- 4 Fermez la boîte de dialogue Vue 3D en cliquant sur Fermer.

Préparation à la construction d'une maquette RealModel



Avant de construire une maquette RealModel, vous aurez besoin de vous procurer certaines fournitures. Achetez ce matériel dans un magasin de fournitures pour activités manuelles ou de loisirs.

Matériel dont vous avez besoin pour construire une maquette RealModel :

- ? Matériau de construction : carton rigide ou carton plume
- ? Adhésif : colle à pulvériser, colle gomme ou bâton de colle, etc.
- ? Ruban adhésif
- ? Épingles
- ? Règle plate graduée
- ? Stylet ou cutter.

Pour ouvrir la vue RealModel

- Dans le menu 3D, cliquez sur RealModel et sélectionnez Afficher RealModel.

Définition de l'échelle

L'échelle que vous choisissez définit la taille réelle de votre maquette. Tous les modèles de la maquette s'imprimeront à cette échelle. Prenons un exemple : si vous choisissez 1/25 ème, un mur de 2,50 m s'imprimera sous forme d'un modèle de 10 cm.

Pour choisir une échelle

- 1 Dans le menu 3D, cliquez sur RealModel et sélectionnez Echelle de la maquette. La boîte de dialogue Echelle apparaît.
- 2 Sélectionnez une échelle Architecture, Loisirs, ou Proportion, puis cliquez sur OK.

Configuration de l'impression

Architecte 3D utilise l'imprimante Windows actuellement configurée. Vous pouvez cependant utiliser n'importe quelle imprimante installée, tant qu'elle est compatible avec Windows. Sur la boîte de dialogue Imprimer, vous pouvez choisir une des imprimantes ou un des traceurs actuellement installés.

Pour configurer les paramètres d'impression

- 1 Cliquez sur la flèche du nom de l'imprimante.
- 2 Cliquez sur l'imprimante que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur la flèche du format de papier.
- 4 Sélectionnez le format de papier pour votre imprimante. Il s'agit généralement de format A4 21 x 29,7 cm.
- 5 Cliquez sur la flèche de la source de papier.
- 6 Cliquez sur l'option qui convient. Il s'agit généralement de Sélection automatique ou Alimentation manuelle.
- 7 Cliquez soit sur Portrait soit sur Paysage dans la zone Orientation.
- 8 Cliquez sur OK.

Impression de modèles

Les modèles sont là pour vous assister dans la création de votre maquette RealModel. Ils indiquent l'ordre d'assemblage des pans de mur et la disposition des portes et fenêtres. Les modèles de sol indiquent la disposition des murs. Vous pouvez choisir d'imprimer tous les modèles (mur, toit et sol) à la fois ou de les imprimer individuellement.

Pour imprimer des modèles de mur

- 1 Afficher la vue RealModel.

- 2 Dans le menu 3D, cliquez sur RealModel et sélectionnez Imprimer tous les modèles de murs. La boîte de dialogue Imprimer apparaît.
- 3 Confirmez la sélection de l'imprimante par défaut puis cliquez sur Imprimer.

Pour imprimer des modèles de toit

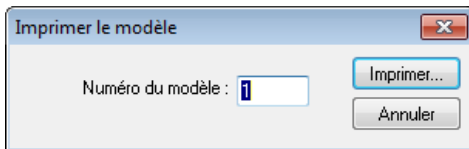
- 1 Afficher la vue RealModel.
- 2 Dans le menu 3D, cliquez sur RealModel et sélectionnez Imprimer tous les modèles de toits. La boîte de dialogue Imprimer apparaît.
- 3 Confirmez la sélection de l'imprimante par défaut puis cliquez sur Imprimer.

Pour imprimer des modèles de sol

- 1 Afficher la vue RealModel.
- 2 Dans le menu 3D, cliquez sur RealModel et sélectionnez Imprimer le modèle de dalle, puis cliquez sur Rez-de-chaussée (ou sur l'étage que vous souhaitez imprimer). La boîte de dialogue Imprimer apparaît.
- 3 Confirmez la sélection de l'imprimante par défaut puis cliquez sur Imprimer.

Pour imprimer un modèle particulier

- 1 Afficher la vue RealModel.
- 2 Dans le menu 3D, cliquez sur RealModel et sélectionnez Imprimer le modèle. La boîte de dialogue Imprimer le modèle apparaît.



- 3 Saisissez le numéro du modèle que vous souhaitez imprimer puis cliquez sur Imprimer. La boîte de dialogue Imprimer apparaît.
- 4 Confirmez la configuration d'impression puis cliquez sur Imprimer.

Construction de modèles de mur

Vous remarquerez que certains modèles de mur ont des bordures grisées, plus sombres. Ces zones grisées indiquent l'épaisseur de votre matériau de construction. Utilisez ces indications pour joindre vos murs. Les instructions pour la

« connexion » des murs seront imprimées sur chaque page. Veillez à bien transférer cette information sur le modèle, avant de le découper.

Pour construire un modèle de mur

- 1 Fixez chaque modèle de mur à votre matériau de construction en utilisant un produit adhésif permanent.
- 2 Découpez chaque pan de mur en suivant exactement le modèle. Veillez à bien inclure les zones ombrées.
- 3 Assemblez tous les modèles appropriés.

Construction de modèles de toit

Même si les modèles de toit sont joints par endroits, découpez chaque pan de toit séparément dans votre matériau de construction, en suivant exactement les contours du modèle.

Pour construire un modèle de toit

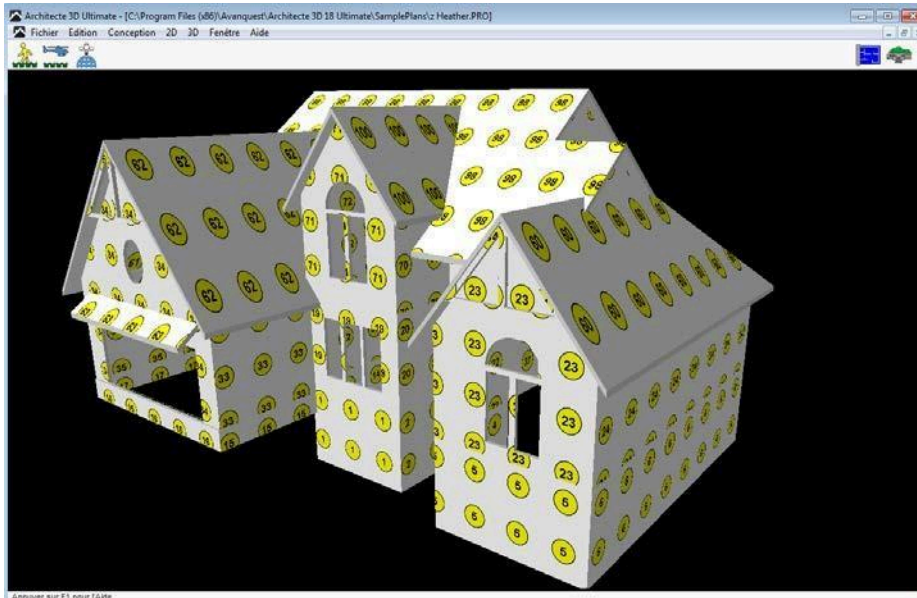
- 1 Fixez chaque modèle de toit à votre matériau de construction en utilisant un produit adhésif permanent.
- 2 Découpez chaque pan de toit en suivant exactement le modèle.
- 3 Assemblez tous les modèles appropriés.
- 4 Fixez le toit aux murs.

Impression de matériaux et de couleurs pour la maquette

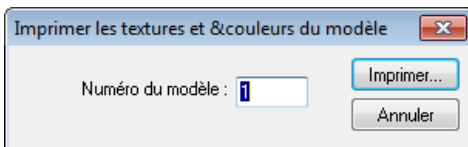
Pour ajouter un aspect réaliste à votre maquette RealModel, vous pouvez imprimer des feuilles de matériaux et de couleurs à appliquer sur la maquette. Grâce à ce procédé, vous pouvez mieux vous rendre compte du résultat de votre projet. Suivez les étapes ci-après pour chaque pan de mur et de toit de votre maquette.

Pour imprimer des matériaux et couleurs pour la maquette

- 1 Choisissez d'abord le matériau que vous souhaitez imprimer.



- 2 Dans le menu 3D, cliquez sur RealModel et sélectionnez Imprimer les matériaux et les couleurs. La boîte de dialogue Imprimer les textures et couleurs du modèle apparaît.



- 3 Saisissez le numéro de modèle du matériau et de la couleur que vous souhaitez imprimer puis cliquez sur Imprimer. La boîte de dialogue Imprimer apparaît.
- 4 Confirmez la configuration d'impression puis cliquez sur OK.

Note : Il est préférable d'imprimer et d'assembler le matériau et la couleur sur chaque mur avant de passer au mur suivant. Sinon, veuillez à étiqueter chaque modèle de matériau et couleur, au fur et à mesure de l'impression, pour en faciliter l'identification au moment de l'assemblage.

Application de matériaux et de couleurs de modèle sur votre maquette

Une fois les matériaux et couleurs imprimés, vous devez les fixer au modèle approprié et les ajuster à la taille. Il est préférable d'utiliser de la colle à pulvériser, de la colle en bâton ou du papier adhésif car la colle liquide risque de froisser le papier.

Pour appliquer les matériaux et couleurs de modèle

- 1 Collez la feuille sur laquelle est imprimée le matériau ou la couleur sur le modèle de mur approprié, lui-même déjà collé au matériau de construction.
- 2 Découpez avec précaution les bordures extérieures du modèle de mur, avec précaution.
- 3 Découpez les ouvertures pour les fenêtres et les portes.
- 4 Assemblez tous les modèles appropriés.



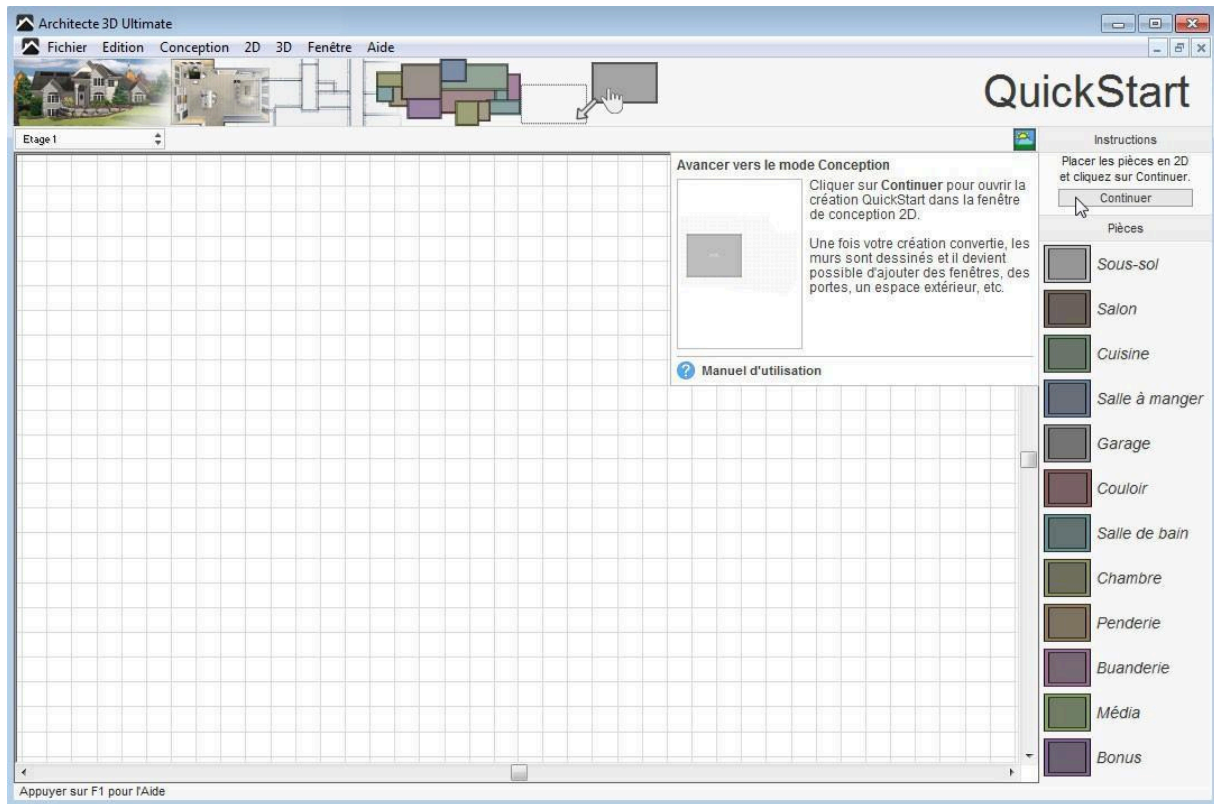
Section 3

De fond en comble

Chapitre 10: QuickStart	151
Chapitre 11: Onglet de plan Fondations	159
Chapitre 12: Onglet de plan Étage	163
Chapitre 13: Onglet de plan Électricité	201
Chapitre 14: Onglet de plan Plomberie	213
Chapitre 15: Onglet de plan Toiture	223
Chapitre 16: Onglet de plan CVCA	235
Chapitre 17: Onglet de plan Terrasse	241
Chapitre 18: Onglet de plan Paysage	253
Chapitre 19: Onglet de plan Détail	269
Chapitre 20: Onglet de plan Charpente	279

QuickStart

Quand ils imaginent la maison de leurs rêves, la plupart des gens pensent à l'agencement des pièces, et non à l'extérieur du bâtiment. Vous pouvez désormais élaborer des plans d'étage sophistiqués en procédant de l'intérieur vers l'extérieur, pièce par pièce. Créez des pièces entières en un clic ! Concevez un étage complet en quelques secondes à l'aide du programme de démarrage rapide QuickStart d'Architecte 3D.





Lancement du QuickStart

Par défaut, QuickStart se lance automatiquement au démarrage de l'application. Si vous le souhaitez, vous pouvez modifier les préférences d'interface de sorte que l'application s'ouvre directement dans la fenêtre de conception plutôt que dans le QuickStart.

Pour ouvrir dans le QuickStart

- 1 Dans le menu Édition, cliquez sur Préférences et sélectionnez Interface utilisateur.
- 2 Sous Options de nouveau projet, sélectionnez la case Démarrer dans QuickStart, puis cliquez sur OK. Au prochain démarrage de projet, QuickStart se lance.

Pour ouvrir dans la fenêtre de conception

- 1 Dans le menu Édition, cliquez sur Préférences et sélectionnez Interface utilisateur.
- 2 Sous Options de nouveau projet, désélectionnez la case Démarrer dans QuickStart, puis cliquez sur OK. Au prochain démarrage d'un nouveau projet, la fenêtre de conception s'affiche directement et QuickStart n'est pas lancé.

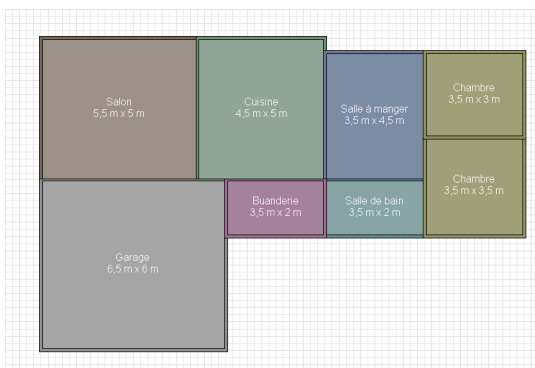
Ajout de pièces

Quelques clics de souris suffisent pour dessiner des pièces. Vous pouvez choisir d'utiliser pièces de dimensions prédéfinies, de personnaliser ces dimensions ou de créer des pièces de fond en comble.

La barre d'outils QuickStart à codes couleurs propose onze types de pièces ainsi qu'un type de pièce générique qui peut être personnalisé selon vos goûts. Il vous suffit de choisir un type de pièce, de placer la pièce dans la fenêtre de conception et, si vous le souhaitez, d'en changer les dimensions. Lorsque vous avez fini de disposer les pièces, cliquez simplement sur le bouton Continuer pour personnaliser votre création.

Pour créer des pièces prédéfinies

- 1 Cliquez sur le bouton correspondant au type de pièce que vous souhaitez créer.
- 2 Cliquez sur l'espace de travail pour placer la pièce.
- 3 Continuez à disposer les pièces jusqu'à ce que vous ayez obtenu l'agencement souhaité.



- 4 Cliquez sur Continuer pour modifier votre création sur l'espace de travail.

Note : Vous pouvez redimensionner une pièce qui a été automatiquement dimensionnée, en cliquant sur un mur et en l'amenant à la longueur désirée.

Pour contrôler la visibilité de pièces se chevauchant

- Faites un clic du bouton droit sur la pièce à placer en arrière-plan.

Pour redimensionner une pièce

- 1 Cliquez pour sélectionner la pièce.
- 2 Faites glisser un point d'angle pour changer la taille de la pièce.

Pour modifier votre création

- Cliquez sur le bouton Continuer. Votre dessin s'ouvre sur la fenêtre de conception.

Gestion des paramètres de dessin

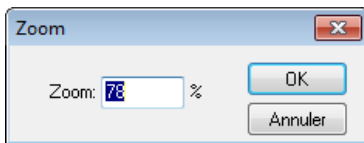
Vous pouvez aisément gérer l'espace de dessin en évoluant d'un étage à l'autre et en réglant le niveau de zoom.

Pour travailler sur un étage donné

- Sur le menu Conception, cliquez sur Accéder à l'étage ou cliquez sur le bouton d'étage actif en bas à gauche de la fenêtre de conception, puis cliquez pour sélectionner l'étage sur lequel vous voulez travailler.

Pour régler le coefficient de zoom

- 1 Dans le menu 2D, cliquez sur Définir le zoom. La boîte de dialogue Zoom apparaît.
- 2 Tapez un nouveau coefficient de zoom puis cliquez sur OK.



Pour restaurer la vue du plan en 2D

- Dans le menu 2D, cliquez sur Rétablir la vue 2D ou appuyez sur CTRL+E. Votre plan retourne alors à la vue originale par défaut.

Pour ajuster votre dessin à la taille de la fenêtre

- Dans le menu 2D, cliquez sur Adapter à la fenêtre ou appuyez sur CTRL+E.

Afficher la fenêtre de bienvenue au démarrage

Vous pouvez activer ou désactiver la fenêtre d'aide initiale selon vos préférences.

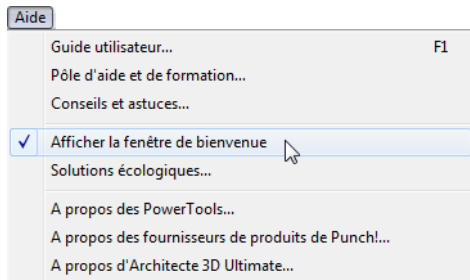
Pour masquer la fenêtre de bienvenue au démarrage

- Pour masquer la fenêtre de bienvenue au lancement d'Architecte 3D, décochez d'un clic la case Ne plus afficher en bas de la fenêtre.



Pour afficher QuickStart au démarrage

- Pour faire apparaître QuickStart lorsque vous lancez Architecte 3D, cochez d'un clic la commande Afficher la fenêtre d'aide QuickStart au démarrage du menu Aide.

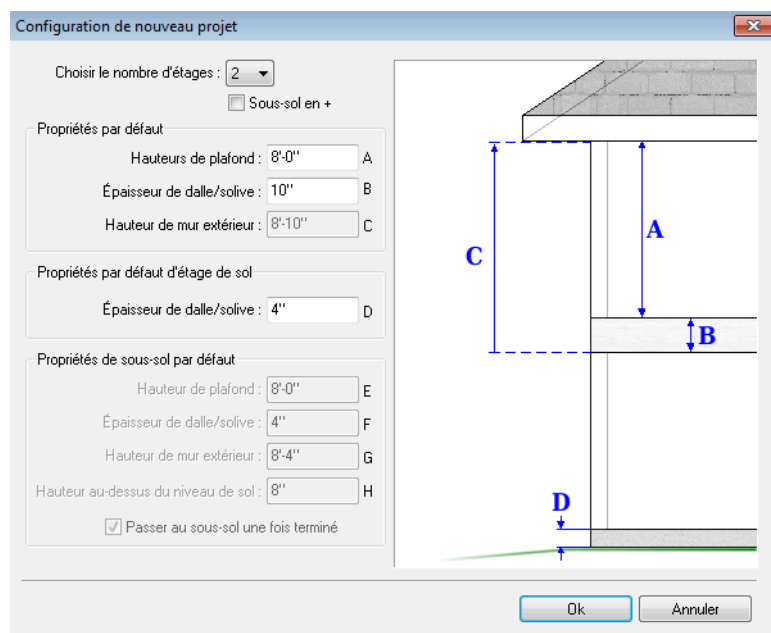


Paramètres de projet

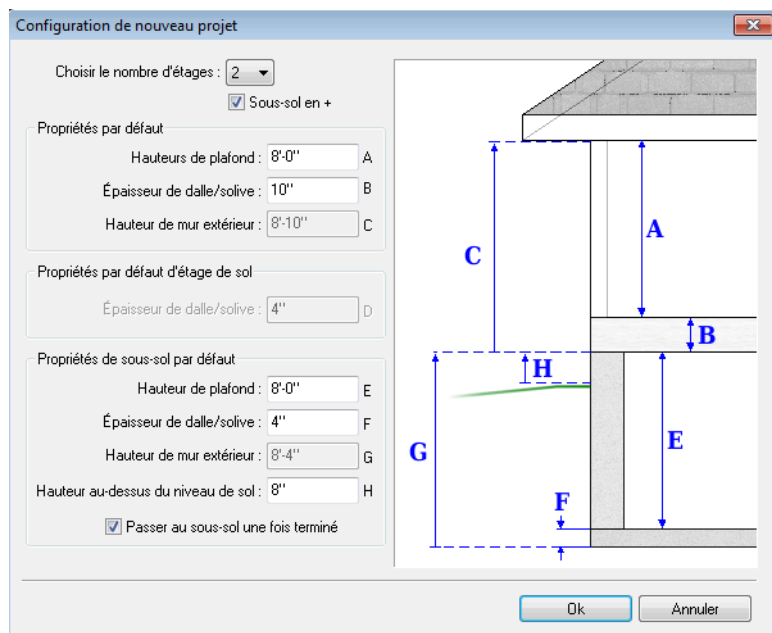
Lorsque vous commencez un projet, vous pouvez débiter la conception immédiatement en utilisant les paramètres de projet par défaut, ou définir des paramètres spécifiques à utiliser dans la conception, par exemple le nombre d'étages ou la hauteur de plafonds.

Si l'écran de bienvenue est configuré pour s'afficher au démarrage (paramètre par défaut), celui-ci vous permet d'accéder à la boîte de dialogue Configuration de nouveau projet. Si l'écran de bienvenue ne s'affiche pas au démarrage, vous pouvez accéder à la boîte de dialogue Configuration de nouveau projet en cliquant sur Nouveau dans le menu Fichier (ou appuyez sur CTRL+N).

La boîte de dialogue Configuration de nouveau projet inclut les propriétés configurées ainsi qu'un diagramme qui offre une représentation visuelle de ces propriétés.



Vous pouvez définir l'étage du bas en tant que sous-sol. Lorsque cette option est sélectionnée, les propriétés de sous-sol par défaut deviennent disponibles et le diagramme est mis à jour afin d'inclure un niveau de sous-sol.



Pour configurer un projet sans sous-sol

- 1 Dans le menu déroulant, cliquez pour sélectionner le nombre total d'étages souhaités dans votre projet.
- 2 Dans la section Propriétés par défaut, saisissez la hauteur de plafond et l'épaisseur de dalle/solive dans les cases de texte correspondantes.

La hauteur de mur extérieur est la somme des hauteurs de plafond et de l'épaisseur de dalle/solive ; il est donc impossible de la modifier.

- 3 Dans la section des propriétés par défaut du rez-de-chaussée, saisissez l'épaisseur de dalle/solive.

- 4 Cliquez sur OK.

Note : Par défaut, il s'agit d'étages supérieurs. Pour que le rez-de-chaussée soit inclus en tant que sous-sol, sélectionnez la case Sous-sol. En cas d'inclusion d'un sous-sol, l'épaisseur de dalle est spécifiée en tant que partie des propriétés de sous-sol.

Pour configurer un projet avec sous-sol

- 1 Dans le menu déroulant, cliquez pour sélectionner le nombre total d'étages souhaités dans votre projet.
- 2 Sélectionnez la case à cocher Sous-sol. Les propriétés de sous-sol par défaut deviennent disponibles.
- 3 Dans la section Propriétés par défaut, saisissez la hauteur de plafond et l'épaisseur de dalle/solive dans les cases de texte correspondantes.

La hauteur de mur extérieur est la somme des hauteurs de plafond et de l'épaisseur de dalle/solive ; il est donc impossible de la modifier.

- 4 Dans la section Propriétés de sous-sol par défaut, saisissez la hauteur de plafond et l'épaisseur de dalle/solive dans les cases de texte correspondantes.

La hauteur de mur extérieur est la somme de la hauteur de plafond et de l'épaisseur de solive, il est donc impossible de la modifier.

- 5 Dans le champ de texte Hauteur au-dessus du niveau de sol, saisissez une valeur afin de spécifier la hauteur de sous-sol que vous souhaitez afficher au-dessus du niveau de sol.

Note : La valeur de hauteur au-dessus du niveau de sol n'a pas d'incidence sur la hauteur de mur, elle spécifie uniquement la hauteur de mur extérieur située au-dessus du niveau de sol.

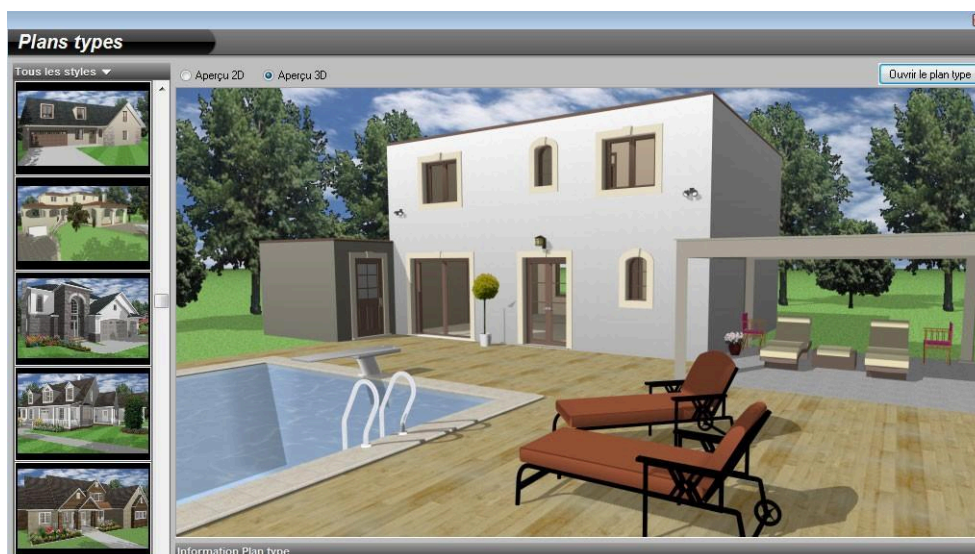
- 6 (facultatif) Par défaut, votre projet s'ouvre à l'étage de sous-sol. Si vous souhaitez qu'il s'ouvre au premier étage au-dessus du sous-sol, désélectionnez la case Passer au sous-sol une fois terminé.
- 7 Cliquez sur OK.

Accéder aux plans types

Les plans types sont un ensemble de plans de maison pré-conçus. Ils peuvent être utilisés tels quels ou être modifiés à votre convenance. Il existe onze plans types différents. Chacun dispose d'un aperçu 2D et 3D et des informations sur la surface des pièces.

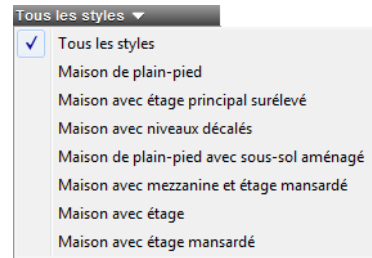
Pour ouvrir un plan type

- 1 Cliquez sur Plans types dans la boîte de dialogue Bienvenue dans QuickStart.



- 2 Tous les styles de maison s'affichent par défaut. Vous pouvez en sélectionner un facilement en cliquant sur celui de votre choix dans le menu déroulant.
- 3 Naviguez parmi les différents styles et choisissez celui de votre choix. L'aperçu 2D ainsi que les informations du plan type apparaissent.
- 4 (facultatif) Cliquez sur le bouton radio correspondant à l'aperçu 3D pour voir la maison en 3D.

Une fois que vous avez trouvé le plan de votre choix, cliquez sur Ouvrir le plan type. Il s'affiche dans la fenêtre de conception.



Onglet de plan Fondations



Tout comme en conditions réelles, il faut commencer par construire de solides fondations. L'onglet de plan Fondations contient les outils permettant d'ajouter les détails des fondations à votre plan. Vous allez apprendre à ajouter des poutres de renfort, dessiner des poteaux de fondation, et définir la post-tension.

Fondations




Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

Ajout de poutres de renfort

Les poutres de renfort s'étendent généralement sur toute la longueur des fondations qu'elles doivent soutenir. Vous pouvez gérer la longueur, la largeur et la profondeur de chacune de ces poutres.

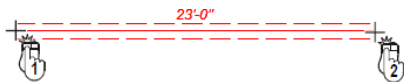
Pour disposer des poutres de renfort

- 1 Sur l'onglet  en Fondations, cliquez sur l'outil Poutre de renfort.



propriétés Poutre, tapez la largeur et la profondeur pour la poutre de renfort puis appuyez sur **Entrée** pour accepter les nouvelles valeurs.

Appuyez ensuite sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de dessin pour définir le point de départ de la poutre. La ligne de dessin paraît suivre le mouvement du pointeur.



- 4 Maintenez le bouton de la souris enfoncé alors que vous étendez la poutre de renfort jusqu'au côté opposé des fondations.
- 5 Relâchez le bouton de la souris pour quitter le mode de dessin.

Note : Le dessin est contraint à des angles de 15 degrés. Pour passer outre, maintenez la touche MAJ enfoncée tout en dessinant.

Pour modifier la longueur d'une poutre de renfort

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur la poutre de renfort que vous souhaitez modifier. Des poignées de sélection apparaissent.





- 3 Cliquez sur une extrémité de la poutre de renfort ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser la poutre de renfort. Relâchez le bouton de la souris pour arrêter d'allonger la poutre.

Pour modifier les dimensions d'une poutre de renfort

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sur la feuille de propriétés Poutre, tapez la largeur et la profondeur souhaitées pour le raidisseur.

Pour contrôler l'affichage de dimension automatique.

- 1 Sur la barre d'outils Édition, cliquez sur l'outil de sélection.
- 2 Cliquez pour sélectionner la poutre que vous souhaitez modifier. Les options d'outil s'affichent.
- 3 Désélectionnez la case à cocher de dimension automatique pour désactiver l'ensemble des dimensions automatiques.

Sélectionnez la case à cocher pour afficher les dimensions automatiques.

Définition d'une palée de fondation

Une palée est une rangée de poteaux qui soutiennent les fondations. Il s'agit d'une structure en béton qui vient renforcer une colonne de support. Même après l'avoir placée, vous pouvez toujours la personnaliser.

Pour placer un poteau de fondation

- 1 Sur l'onglet de plan Fondations, cliquez sur l'outil Poteau de fondation.
- 2 Sur la feuille de propriétés Palée, tapez le diamètre souhaité pour les poteaux puis appuyez sur le bouton ENTRÉE pour accepter les nouvelles valeurs.
- 3 Cliquez à l'intérieur de la fenêtre de conception. Un poteau de fondation sera placé à l'emplacement du pointeur chaque fois que vous cliquez.



Palée

Diamètre : 300 mm

Profondeur : 900 mm



Pour redimensionner un poteau de fondation

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sur la feuille des propriétés Palée, tapez le nouveau diamètre souhaité pour les palées puis appuyez sur le bouton ENTRÉE pour accepter les nouvelles valeurs.

Palée

Diamètre : 300 mm

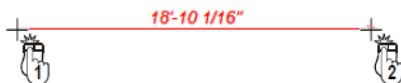
Profondeur : 900 mm

Ajout de câbles de post-tension

Les câbles de post-tension sont utilisés afin d'éviter les fissures dans les fondations avec dalle de béton. Ils s'étendent d'un bout à l'autre des fondations, et sont boulonnés au coffrage et fixés dans le béton.

Pour placer un câble de post-tension

- 1 Sur l'onglet de plan Fondations, cliquez sur l'outil Câbre de post-tension.
- 2 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ du câble. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur.



- 3 Maintenez le bouton de la souris enfoncé alors que vous étendez le câble de post-tension jusqu'au côté opposé des fondations.

- 4 Relâchez le bouton de la souris pour quitter le mode de dessin.

Dessin de la pente de fondations

La pente de fondations est généralement précisée pour les garages ou les sous-sols avec bouche d'évacuation. Elle spécifie le sens de la déclivité du sol.

Pour dessiner une pente de fondations

- 1 Sur l'onglet de plan Fondations, cliquez sur l'outil Pente de fondations.
- 2 Placez votre souris à l'endroit où vous souhaitez que votre pente commence.
- 3 Maintenez le bouton gauche de la souris appuyé et faites la glisser. Une ligne apparaît et suit la trajectoire de la souris.
- 4 Relâchez le bouton de la souris à l'endroit où vous souhaitez que votre pente s'arrête.



Pour modifier le sens de la pente

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur la pente que vous souhaitez modifier. Des poignées de sélection apparaissent à chaque extrémité de la ligne.
- 3 Faites glisser une extrémité jusqu'à atteindre la position souhaitée.
- 4 Relâchez le bouton de la souris pour placer la pente.





Onglet de plan Étage

Si vous démarrez la conception avec QuickStart, les murs de chaque pièce sont automatiquement créés. Agrémentez ensuite votre plan d'étage en ajoutant portes, fenêtres, escaliers, etc. Architecte 3D vous permet de créer le plan final de la maison de vos rêves sans difficulté, ni compromis.

Vous pouvez définir l'épaisseur des murs avant de les positionner et créer des murs sur mesure en un tournemain. Personnalisez encore davantage votre dessin en ajoutant fenêtres, portes, escaliers, placards, etc.



Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

Méthode de dessin 2D

Une méthode de dessin 2D spécifique est utilisée dans ce chapitre : Définir la forme 2D.

Les outils Rampe d'escalier, Etage et Trémie de plancher présentés dans ce chapitre utilisent la méthode de dessin Définir la forme 2D.

Définir la forme 2D

Cette méthode est utilisée pour dessiner des formes comme des sols, des terrasses, des rampes, etc.

Chaque Méthode de dessin proposée dans le menu déroulant décrit la manière dont la forme est dessinée.

Pour dessiner à l'aide de Définir la forme 2D

- 1 Lorsqu'un outil nécessite l'utilisation de la méthode de dessin Définir la Forme 2D, le menu déroulant Méthode de dessin devient disponible dans l'onglet Propriétés.
- 2 Cliquez sur le menu déroulant Méthode de dessin et sélectionnez la forme que vous souhaitez utiliser selon l'outil choisi. Par exemple, sélectionnez Rectangle à partir de l'angle pour dessiner une limite de propriété.
- 3 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ de la forme **et maintenez** le bouton de la souris enfoncé pour dessiner. Une forme extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.
- 4 Dessinez la forme à partir de la méthode choisie. Pour de plus amples informations sur la manière de dessiner des formes, consultez les rubriques suivantes :
 - "Dessin de rectangles et de carrés", à la page 269
 - "Dessin de cercles et d'ovales", à la page 270
 - "Dessin de lignes", à la page 271



- “Dessin de polygones”, à la page 271
 - “Dessin d’arcs”, à la page 272
 - “Dessin d’arcs de cercle”, à la page 272
 - “Dessin de polygones réguliers”, à la page 273
 - “Dessin de courbes”, à la page 274
- 5 Relâcher le bouton de la souris pour positionner.

Dessin de murs



QuickStart facilite le démarrage de votre processus de conception mais vous êtes libre d’ajouter des murs quand bon vous semble. Vous pouvez dessiner des formes libres ou des formes de dimensions spécifiques selon vos besoins. Lorsque vous dessinez, les murs sont joints et mis d’équerre automatiquement.

Dessin d’un mur droit

Pour dessiner des murs

- 1 Sur l’onglet de plan Étage, cliquez sur l’outil Mur du jeu d’outils.
- 2 Cliquez sur la fenêtre de conception ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser. Remarquez que le mur suit le pointeur et que sa longueur s’affiche automatiquement.
- 3 Une fois la longueur de mur atteinte, relâchez le bouton de la souris.
- 4 Procédez de la même façon pour dessiner les murs horizontaux et verticaux. Comme vous pouvez le voir, Architecte 3D effectue la jonction automatique des murs pour former les angles.



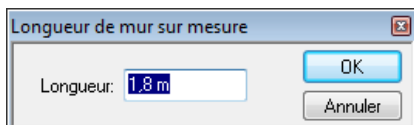
Note : Pour positionner le dernier mur perpendiculairement au premier, placez le curseur sur le point de départ du premier puis relâchez le bouton de la souris.

Note : La conception est limitée à des angles de 5 degrés ; pour passer outre, maintenez la touche MAJ enfoncée tout en dessinant.

Note : Si le dimensionnement automatique n’apparaît pas alors que vous dessinez, c’est peut-être qu’il n’est pas activé. Pour activer le dimensionnement automatique, cliquez sur la commande Dimensions automatiques du menu 2D.

Pour dessiner des murs aux longueurs exactes

- 1 Sur l’onglet de plan Étage, cliquez sur l’outil Redimensionner le segment (longueur personnalisée) du jeu d’outils.
- 2 Cliquez sur la fenêtre de conception ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser. Remarquez que le mur suit le pointeur et que sa longueur s’affiche automatiquement.
- 3 Relâchez le bouton de la souris à n’importe quel endroit. Le menu Modifier la longueur du segment s’affiche.



- 4 Saisissez la longueur nécessaire et cliquez sur OK.
- 5 Procédez de la même façon pour dessiner les murs horizontaux et verticaux. Comme vous pouvez le voir, Architecte 3D effectue la jonction automatique des murs pour former les coins.

Note : Les dimensions doivent être saisies en mètres. Par exemple, 3 indique trois mètres et 0,3 indique 30 centimètres.

Note : Pour positionner le dernier mur perpendiculairement au premier, placez le curseur sur le

point de départ du premier puis relâchez le bouton de la souris.

Dessin d'un mur incurvé ou en baie



Ultimate



Platinum



Gold

L'outil Mur incurvé crée un mur courbe à partir d'un diamètre et d'un angle que vous définissez. La longueur par défaut pour chaque segment dans la courbe est de 106,68 cm, mais vous pouvez changer ceci sur l'onglet Propriétés, dans la zone de texte Longueur Seg. courbe, avant de dessiner.

Dans l'exemple à droite, un mur courbe a été ajouté dans la cuisine. La longueur du segment courbe utilisé pour créer ce mur courbe était de 30,48 cm.

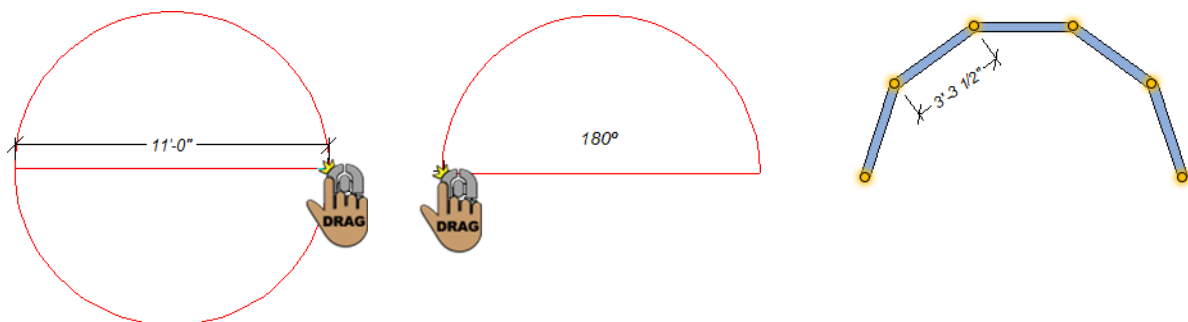


Architecte 3D vous permet de dessiner aisément des murs incurvés. Vous pourriez même dessiner une maison de forme circulaire !

Pour dessiner un mur incurvé

- 1 Sur l'onglet de plan Étage, cliquez sur l'outil Mur incurvé. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 2 Saisissez la longueur du pan de mur dans la zone de texte Longueur du segment incurvé puis cliquez sur OK.
- 3 Dans la fenêtre de conception, cliquez pour définir une extrémité du pan de mur circulaire et faites-le glisser. Une ligne extensible apparaît et suit le mouvement du pointeur. Cette ligne représente le diamètre du mur incurvé.
- 4 Une fois le mur à la longueur adéquate, relâchez le bouton de la souris.
- 5 Déplacez la souris dans le sens des aiguilles d'une montre ou à l'inverse, jusqu'à ce que le mur ait la forme souhaitée.
- 6 Cliquez pour terminer.

Note : Appuyez sur MAJ pour inverser le sens dans lequel l'arc est tracé.



L'Outil Mur baie crée une baie angulaire ou perpendiculaire le long d'une mur existant. Il est possible de choisir entre un style angulaire ou un style perpendiculaire avant de dessiner à l'aide du bouton Style de baie dans l'onglet Propriétés. Une fois positionné, le style de baie ne peut être changé.

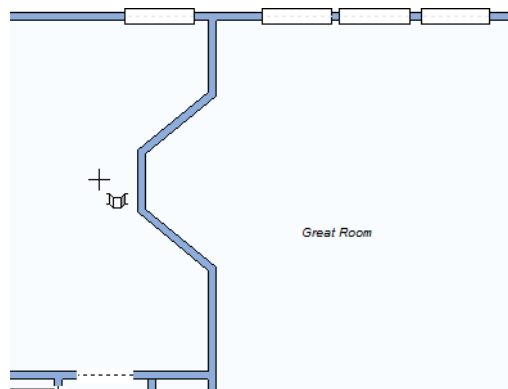
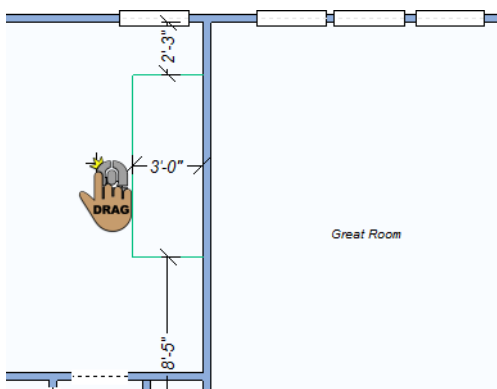
Pour dessiner un mur en baie

- 1 Sur l'onglet de plan Étage, cliquez sur l'outil Mur en baie.

Note : Si cet outil n'est pas visible, cliquez sur l'outil Mur incurvé en maintenant le bouton de la souris enfoncé et cliquez sur l'outil Mur baie de la barre d'outils.



- 2 Positionner le curseur sur un mur existant, puis cliquez et glissez dans le sens dans lequel vous voulez que le mur fasse saillie.
- 3 Relâchez pour placer le mur.

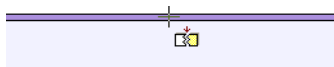


Fractionnement d'un mur

Grâce à Architecte 3D, vous pouvez modifier des murs existants, par exemple pour ajouter une alcôve.

Pour « fractionner » un mur

- 1 Sur l'onglet de plan Étage, cliquez sur l'outil Fractionnement du mur.
- 2 Sur la fenêtre de conception, cliquez à l'endroit du mur où vous voulez placer le fractionnement.



- 3 Maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez-la pour marquer la coupure, par dimensionnement associatif (facultatif).

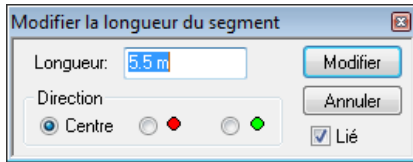
Note : Pour supprimer une partie du mur, double-cliquez sur le mur concerné. Deux points de rupture apparaissent. Sélectionnez la partie que vous souhaitez supprimer puis appuyez sur la touche SUPPRIMER.

Modification de la longueur d'un pan de mur

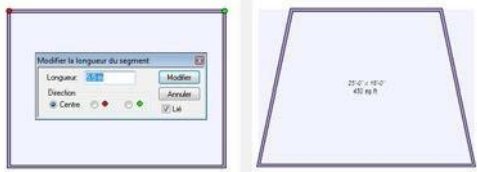
Une fois les murs de votre plan dessinés, vous pouvez aisément modifier la longueur de pans de mur individuels. En plus de pouvoir modifier la longueur d'un mur, vous pouvez également déplacer un mur adossé au pan.

Pour modifier la longueur d'un pan de mur

- 1 Sur le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Redimensionner le segment (longueur personnalisée).
- 2 Cliquez sur un mur extérieur. La boîte de dialogue Modifier la longueur du segment apparaît.



- 3 Les dimensions doivent être saisies en mètres. Par exemple, 3 indique trois mètres et 0,3 indique 30 centimètres.
- 4 Cliquez sur Modifier. Le pan de mur est redimensionné.
- 5 Cliquez sur la case d'option pour changer l'emplacement de l'extrémité gauche du pan de mur à l'aide du point rouge, puis cliquez sur Modifier (facultatif).
- 6 Cliquez sur la case d'option pour changer l'emplacement de l'extrémité droite du pan de mur à l'aide du point vert, puis cliquez sur Modifier (facultatif).



Configuration des options de mur

Une fois les murs de votre plan dessinés, vous pouvez personnaliser de nombreuses caractéristiques. Un large éventail d'options, de l'épaisseur des murs, hauteur des étages et espacement des pannes au revêtement automatique des sols, est disponible pour presque toutes les caractéristiques.

Pour définir la largeur de mur

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez un mur en cliquant dessus ; la feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 3 Cliquez sur la case d'option en regard de la largeur des murs que vous souhaitez utiliser.
- 4 (facultatif) Au besoin, saisissez une largeur sur mesure.

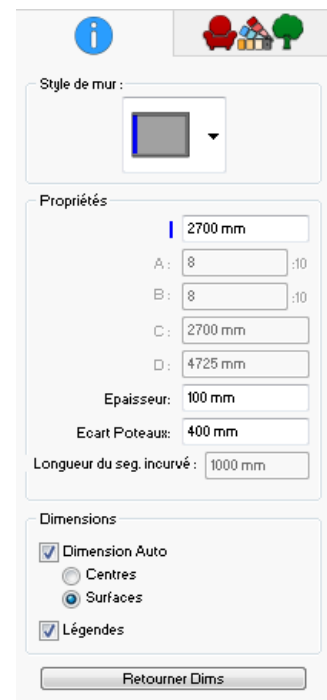
Note : Appuyez sur ENTRÉE après chaque modification pour la faire entrer en vigueur.

Pour définir l'espacement des poteaux

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez un mur en cliquant dessus ; la feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 3 Saisissez l'espacement désiré pour les poteaux dans la boîte de dialogue Ecart poteaux.

Pour masquer toutes les dimensions de fenêtre et de porte

- Dans le menu 2D, décochez d'un clic l'option Légendes des portes/fenêtres.



Pour désactiver les dimensions d'un mur particulier

- Sur la feuille de propriétés Murs, décochez d'un clic la case Dim. auto.
- OU
- Sur la feuille de propriétés Murs, décochez d'un clic la case Légendes.

Pour dimensionner à partir de la surface d'un mur

Les mesures s'effectuent par défaut du centre d'un mur au centre d'un autre mur ; pour mesurer des murs d'une surface à l'autre, procédez comme suit.

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez un mur en cliquant dessus ; la feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 3 Cliquez sur la case d'option Surfaces.

Pour changer l'emplacement des dimensions

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez un mur en cliquant dessus ; la feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 3 Cliquez sur le bouton Retourner dimensions.



Plancher automatique

Par défaut, les murs se dessinent avec un plancher automatique. Les murs intérieurs n'ont pas de plancher automatique. Vous pouvez cependant en créer un en précisant la profondeur sur la feuille de propriétés.



Plancher automatique activé

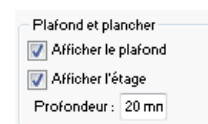


Plancher automatique désactivé

Pour contrôler le plancher auto dans une pièce

- 1 Cliquez à l'intérieur d'une pièce enfermée pour le sélectionner. Ses propriétés s'affichent dans l'onglet Propriétés. (Appuyez sur la touche SHIFT tout en cliquant pour sélectionner plusieurs pièces à la fois.)
- 2 Dans l'onglet Propriétés, cliquez pour cocher la case Afficher le plancher pour activer le plancher auto.

Décochez la case Afficher l'étage pour désactiver le plancher auto.



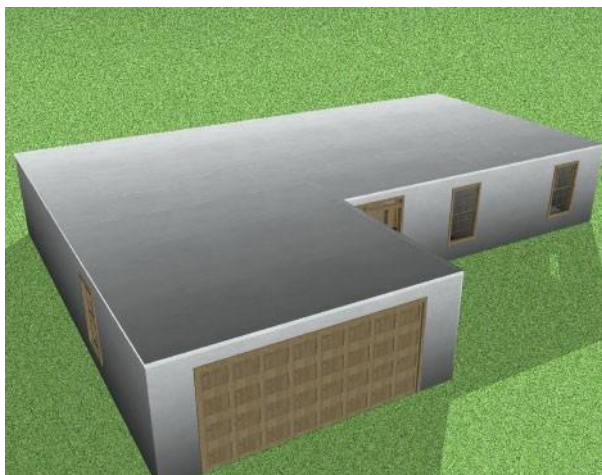
Pour modifier la profondeur d'un plancher auto

- 1 Cliquez à l'intérieur d'une pièce enfermée pour le sélectionner. Ses propriétés s'affichent dans l'onglet Propriétés. (Appuyez sur la touche SHIFT tout en cliquant pour sélectionner plusieurs pièces à la fois.)
- 2 Dans l'onglet Propriétés, cochez la case Afficher l'étage pour activer le plancher auto, puis saisissez la profondeur souhaitée dans la zone de texte correspondante, et appuyez sur la touche ENTREE. Le plancher auto est mis à jour.

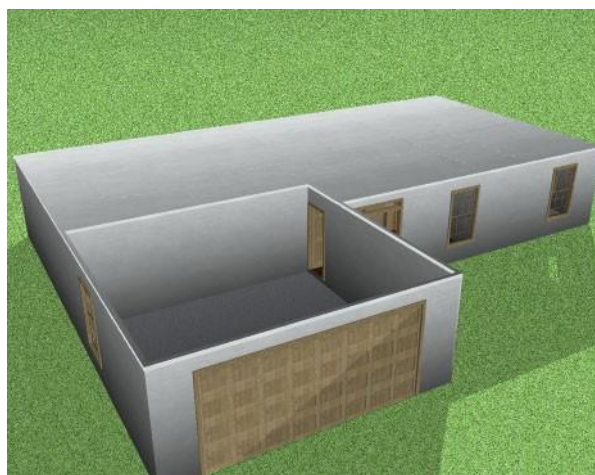
Plafond automatique

Par défaut, les murs enfermés sont dessinés avec un plafond automatique. Il est possible d'activer ou non l'outil plafond automatique dans l'onglet Propriétés.

Après avoir supprimé le plafond auto, il est possible d'utiliser l'outil Etage pour créer un plafond manuellement.



Plafond automatique activé

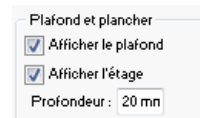


Plafond automatique désactivé

Pour supprimer le plafond au dessus d'une pièce

- 1 Dans la barre d'outils Edition, cliquez sur l'Outil Sélection et cliquez à l'intérieur d'une pièce fermée. Ses propriétés s'affichent dans l'onglet Propriétés. (Appuyez sur la touche SHIFT tout en cliquant pour sélectionner plusieurs pièces à la fois.)
- 2 Cliquez pour décocher la case Afficher plafond. Le plafond est supprimé pour la pièce sélectionnée.

Pour remplacer le plafond au-dessus d'une pièce, cochez à nouveau la case Afficher plafond.



Configuration des options de plafond ou plancher

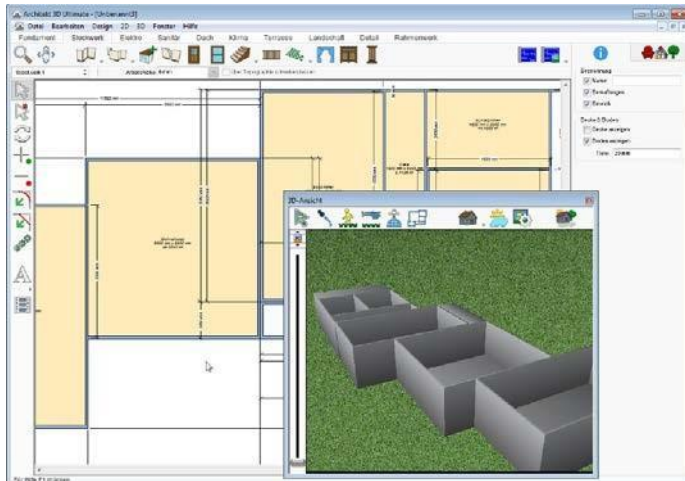
Une fois les murs de votre plan dessinés, vous pouvez personnaliser de nombreuses options.

Par défaut, Architecte 3D ajoute à chaque pièce un plancher et un plafond individuels que vous pouvez personnaliser selon vos envies : en ajoutant par exemple un plafond cathédrale à votre salle de séjour.

Vous pouvez créer une sous-face pour l'extérieur, définir la profondeur du plancher et paramétrer les options de plafond. Vous avez également l'option de dessiner le plancher manuellement au besoin. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique "Ajout d'un plancher", à la page 194.

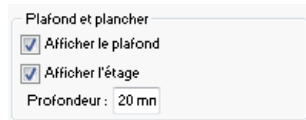
Pour supprimer le plafond d'une pièce

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sur la fenêtre de conception, cliquez au milieu de la pièce dont vous voulez supprimer le plafond. La pièce apparaît en surbrillance jaune.



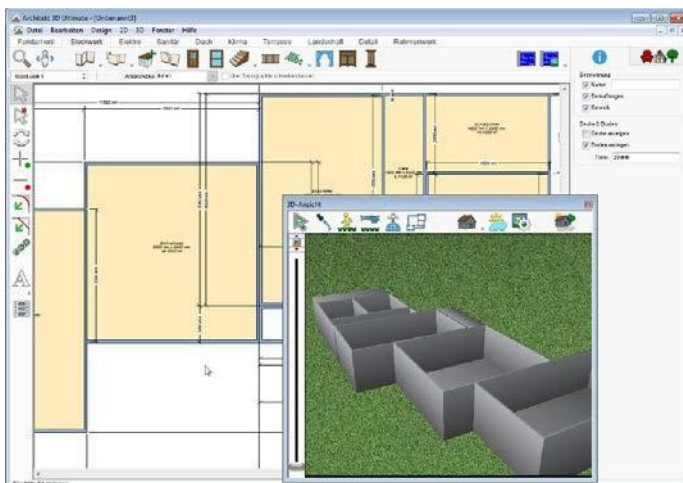
Note : Appuyez sur la touche MAJ pour sélectionner plusieurs pièces à la fois.

- 3 Sur la feuille de propriétés Murs, décochez l'option Afficher le plafond. Le plafond est supprimé dans les pièces sélectionnées.
- 4 Saisissez une profondeur sur mesure pour le plafond (facultatif).

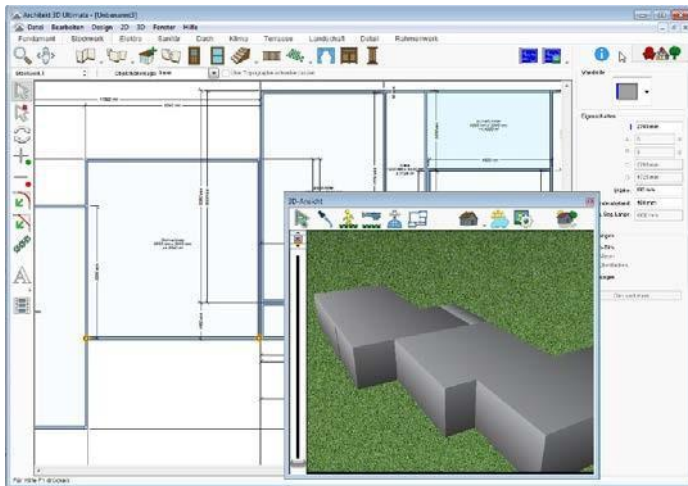


Pour définir un plafond destiné à tout l'étage

- 1 En suivant les étapes ci-dessus, supprimez le plafond de chaque pièce de votre plan d'étage.
- 2 Dans le jeu d'outils Edition, cliquez sur l'outil sélection.

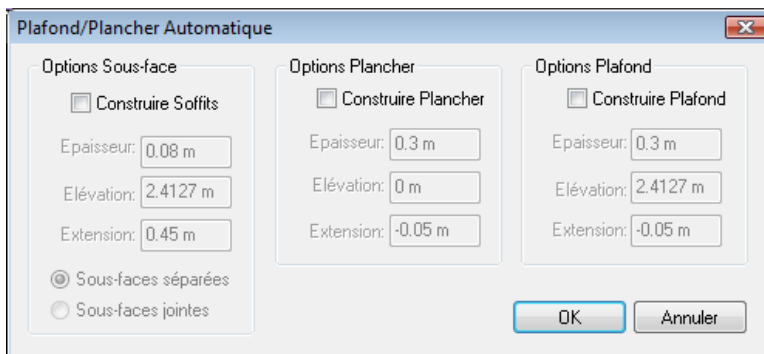


- 3 Sur la fenêtre de conception, cliquez sur un mur du périmètre de l'étage où vous voulez ajouter un plafond.
- 4 Sur la feuille de propriétés Murs, cliquez sur bouton Plafond/Plancher. Le menu Construire plafond s'affiche.
- 5 Cochez le bouton radio Construire plafond
- 6 (Facultatif) Vous pouvez personnaliser chacune des valeurs en fonction de vos besoins (facultatif).



Pour définir les options de plafond

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez un mur en cliquant dessus ; la feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 3 Cliquez sur le bouton Plafond/Plancher de la feuille de propriétés. La boîte de dialogue Plafond/Plancher automatique apparaît.



- 4 Cliquez sur la case Construire plafond dans la zone Options plafond.
- 5 Entrez les dimensions voulues dans les zones de texte afin de définir les options de plafond nécessaires.
- 6 Cliquez sur OK.

Pour définir les options de plancher

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez un mur en cliquant dessus ; la feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 3 Cliquez sur le bouton Plafond/Plancher de la feuille de propriétés. La boîte de dialogue Plafond/Plancher automatique apparaît.
- 4 Cliquez sur la case Construire plancher dans la zone Options plancher.
- 5 Entrez les dimensions voulues dans les zones de texte afin de définir les options de plancher nécessaires.
- 6 Cliquez sur OK.

Pour définir les options de sous-face

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.

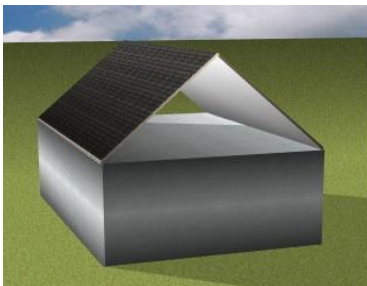
- 2 Sélectionnez un mur en cliquant dessus ; la feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 3 Cliquez sur le bouton Plafond/Plancher de la feuille de propriétés. La boîte de dialogue Plafond/Plancher automatique apparaît.
- 4 Cliquez sur la case Construire sous-faces sous Options sous-face.
- 5 Entrez les dimensions voulues dans les zones de texte afin de définir les options de sous-face nécessaires.
- 6 Une case d'option permet de joindre les sections de sous-face, si vous préférez travailler sur la sous-face en un tout, tandis que l'autre case d'option permet de séparer les sous-faces si vous voulez travailler sur chaque côté séparément (facultatif).
- 7 Cliquez sur OK.

Définition de pans de mur pignon

Si le mur que vous dessinez est destiné à supporter un toit à pignon, vous pouvez aisément faire correspondre le mur à la pente du toit. Que vous commenciez par dessiner le toit ou par modifier le pan de mur n'a pas d'importance.

Pour définir un pan de mur pignon

- 1 Cliquez sur le pan de mur destiné à s'adapter à un toit pignon ; la feuille de propriétés Mur apparaît.
- 2 Cliquez sur le bouton Style de mur puis sur Style de pignon, dans le menu contextuel.
- 3 Saisissez la hauteur à partir de la base du mur. La hauteur indiquée par la barre bleue est généralement la hauteur du plafond.
- 4 Saisissez les pentes A et B en fonction de celles du pan de toit de jonction.
- 5 Saisissez les hauteurs C et D (si nécessaire pour faire correspondre au profil du toit). Cliquez sur OK.

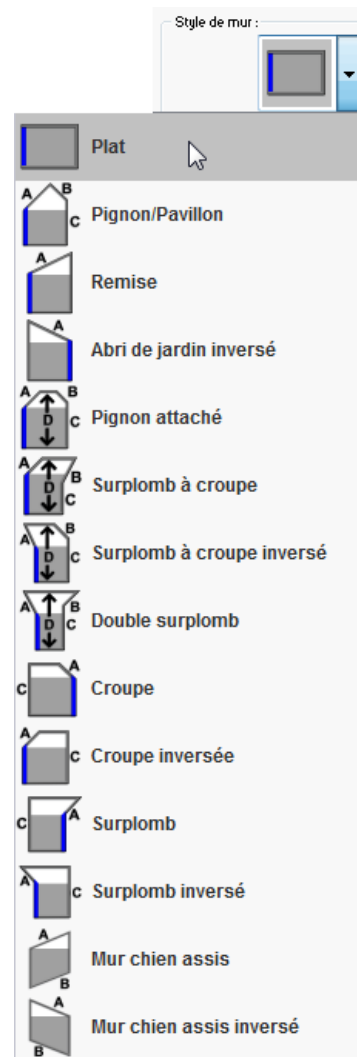


Dessin de murs irréguliers

Grâce à Architecte 3D, vous pouvez dessiner des murs en diagonale, créer des murs pignons et élever des pans de mur. Vous pouvez créer un plan d'étage unique en quelques clics.

Pour définir un mur oblique

- 1 Cliquez sur le pan de mur destiné à s'adapter à un toit pignon ; la feuille de propriétés Mur apparaît.
- 2 Cliquez sur le bouton Style de mur puis sur Style de pignon, dans le menu contextuel.
- 3 Saisissez la hauteur de base. La hauteur de base, indiquée par la barre bleue, est généralement la hauteur du plafond.
- 4 Saisissez les pentes A et B si vous les faites correspondre avec une ligne de toit.



- Saisissez les hauteurs C et D (si nécessaire pour faire correspondre au profil du toit). Cliquez sur OK.

Pour faire pivoter un mur

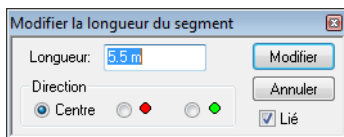
- Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- Sélectionnez un mur en cliquant dessus.
- Cliquez sur Rotation dans le menu Edition. La boîte de dialogue Rotation apparaît.
- Cliquez sur Degrés ou Radians puis, dans la zone de texte Angle, saisissez la valeur de l'angle de rotation désiré pour le mur.
- Cliquez sur OK. Le pan de mur ou le groupe de murs sélectionné effectue une rotation selon l'angle spécifié.

Pour faire pivoter un mur par incréments de 1 degré

- Sélectionnez l'objet que vous souhaitez faire pivoter. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.
- Touche MAJ enfoncée, appuyez sur la touche fléchée gauche ou droite pour faire pivoter votre sélection dans la direction indiquée.

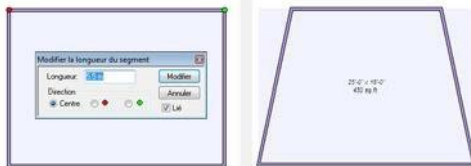
Pour définir la longueur d'un pan de mur à partir du centre

- Sur le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Redimensionner le segment (longueur personnalisée).
- Cliquez sur un mur intérieur. La boîte de dialogue Modifier la longueur du segment apparaît.



Les points rouge et vert correspondent aux extrémités du mur sélectionné. Le point choisi représente le côté du mur qui va être redimensionné.

- Saisissez la longueur nécessaire et cliquez sur Modifier. Le pan de mur est redimensionné.



- Cliquez sur la case d'option pour changer l'emplacement de l'extrémité gauche du pan de mur à l'aide du point rouge, puis cliquez sur Modifier (facultatif).
- Cliquez sur la case d'option pour changer l'emplacement de l'extrémité droite du pan de mur à l'aide du point vert, puis cliquez sur Modifier (facultatif).
- (facultatif) Décochez la case Lié si vous voulez que le mur soit redimensionné sans que le mur attenant ne lui reste perpendiculaire.

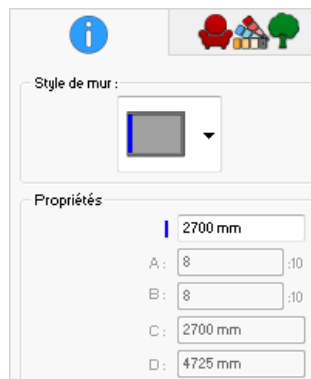
Note : Les dimensions doivent être saisies en mètres. Par exemple, 3 indique trois mètres et 0,3 indique 30 centimètres.

Définition de la hauteur d'un mur

Architecte 3D permet de définir aisément la hauteur des murs de tout un étage. De plus, vous pouvez personnaliser la hauteur des pans de mur individuels.

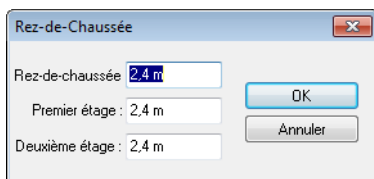
Pour changer la hauteur d'un mur

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez un pan de mur sur votre dessin en cliquant dessus. La feuille de propriétés Mur apparaît.
- 3 Tapez une nouvelle hauteur dans la zone Style de mur.
- 4 Appuyez sur ENTRÉE.



Pour changer la hauteur de tout un étage

- 1 Dans le menu Conception, cliquez sur Hauteurs de plafond par défaut. La boîte de dialogue Hauteurs de plafond par défaut apparaît.



- 2 Saisissez une nouvelle hauteur dans la zone de texte correspondant à l'étage à modifier et cliquez sur OK.

Note : Une fois la hauteur du plafond modifiée de cette façon, elle s'applique à tous les murs dessinés par la suite. Si les murs ont été dessinés avant le changement de hauteur, il faut en ajuster la hauteur un par un.

- 3 Dans le menu Edition, cliquez sur Sélectionner tout ou faites CTRL+A pour sélectionner tous les murs de l'étage actif de votre dessin, puis tapez une nouvelle hauteur dans la zone Style de mur de la feuille de propriétés Mur (facultatif).

Ajout de portes et ouvertures



Toutes les portes et ouvertures encastrées sont automatiquement dimensionnées selon les murs, portes et fenêtres qui les entourent. Architecte 3D met à votre disposition trois styles d'ouvertures et neuf styles de portes, tous positionnés de la même manière.

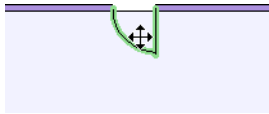


Pour ajouter une porte

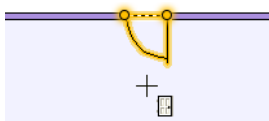
- 1 Sur l'onglet de plan Étage, cliquez sur l'outil Porte. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 2 Par défaut, l'option Porte est sélectionnée dans le menu déroulant. Ce menu déroulant va vous permettre d'alterner entre les propriétés des portes et les propriétés des pièces de quincaillerie.



- 3 Sur cette feuille, cliquez sur le bouton Style de porte puis choisissez un style de porte dans le menu contextuel qui apparaît.
- 4 Sur la fenêtre de conception, cliquez sur le mur où vous voulez mettre une porte.



- 5 Au besoin, cliquez pour indiquer le sens dans lequel la porte s'ouvre (facultatif).



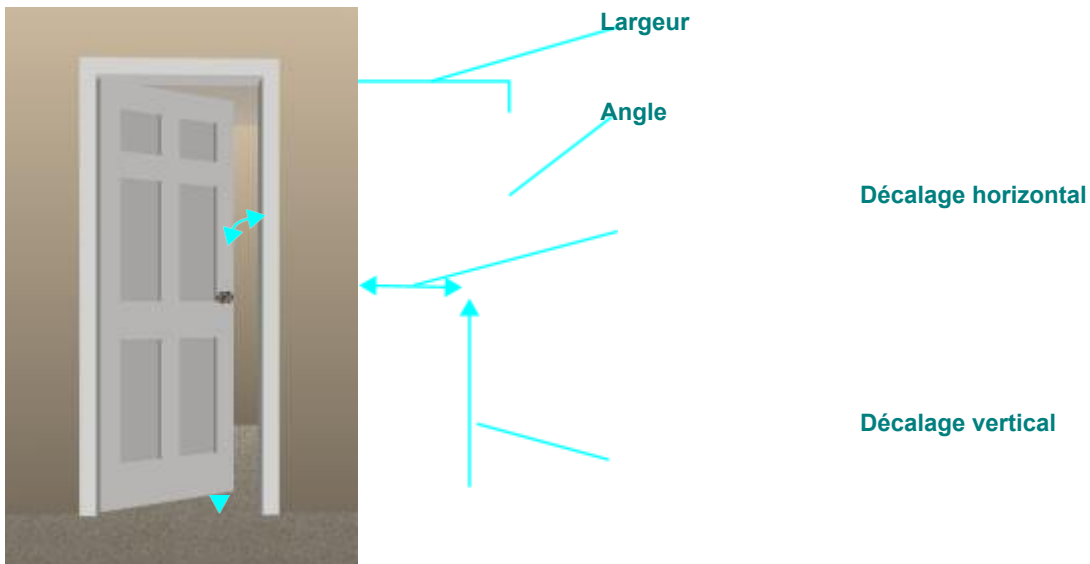
- 6 Saisissez la largeur, la hauteur, l'élevation et la largeur d'habillage pour les personnaliser.
- 7 Si besoin est, saisissez l'angle d'ouverture de la porte.

Note : Les changements apportés sur la feuille de propriétés des portes deviennent les paramètres par défaut appliqués à la porte qui sera placée.



Modification des paramètres d'une porte

Il n'est pas nécessaire de redessiner une porte simplement pour en changer la taille ou le style. Vous pouvez gérer de nombreuses caractéristiques à partir de la feuille de propriétés des porte personnalisées.



Pour modifier le type de porte

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur la porte que vous souhaitez modifier.

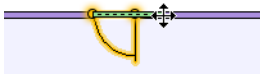
- 3 Sur la feuille de propriétés des portes, cliquez sur le bouton Style de porte puis choisissez un style de porte dans le menu contextuel qui apparaît.

Pour redimensionner une porte en spécifiant les dimensions

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur la porte que vous souhaitez modifier.
- 3 Sur la feuille de propriétés des portes, saisissez la largeur, la hauteur, l'élévation et la largeur d'habillage pour les personnaliser puis appuyez sur le bouton ENTRÉE pour accepter les nouvelles valeurs.

Pour redimensionner une porte en la faisant glisser

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez une porte en cliquant dessus.
- 3 Placez le curseur sur une extrémité de la porte, maintenez le bouton de la souris enfoncé et glissez pour redimensionner la porte, puis relâchez le bouton.



Pour retourner une porte

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur la porte que vous souhaitez modifier.
- 3 Sur la feuille de propriétés des portes, cliquez sur le bouton Retourner porte. La porte est retournée dans l'autre sens.

Pour changer l'angle d'ouverture d'une porte

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur la porte que vous souhaitez modifier.
- 3 Sur la feuille de propriétés des portes, tapez le nouvel angle d'ouverture dans la zone de texte Ouverture. L'ouverture de la porte est modifiée en conséquence.

Pour modifier l'élévation d'une porte

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez une porte en cliquant dessus.
- 3 Dans la zone de texte Élever de la feuille de propriétés des portes, tapez une nouvelle élévation.
- 4 (facultatif) Utilisez le curseur d'élévation à gauche de l'écran pour élever ou abaisser la porte sélectionnée comme souhaité.

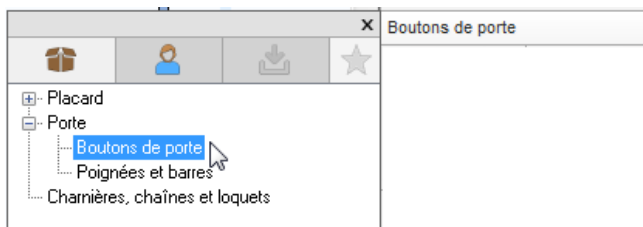
Ajout de poignées aux portes

La quincaillerie de porte, dont Architecte 3D possède une bibliothèque très fournie, est une des touches personnelles dont vous pouvez doter votre création.

Pour ajouter une poignée à une porte

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur la porte concernée.

- Sur la feuille de propriétés des portes, sélectionnez Pièces de quincaillerie dans le menu déroulant Portes, la bibliothèque des poignées s'affiche.



- Sélectionnez la poignée que vous voulez poser. La poignée est ajoutée à la porte et vous pouvez la visualiser en vue 3D.

Pour supprimer une poignée de porte

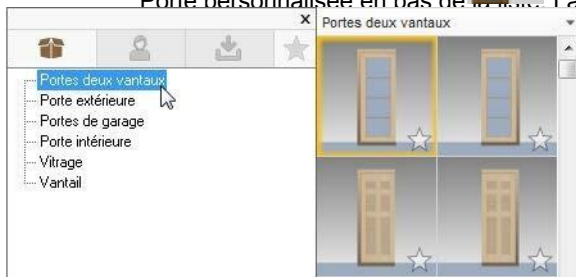
- Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- Cliquez sur la porte concernée.
- Sur la feuille de propriétés des portes, cliquez sur le bouton Quincaillerie puis choisissez Aucune pièce de quincaillerie. La poignée est enlevée de la porte.

Ajout de portes à deux vantaux

Les portes à deux vantaux donnent une touche élégante à n'importe quelle pièce. Pour simuler l'effet de portes-fenêtres, utilisez des portes vitrées à la place des portes en bois employées dans cet exemple.

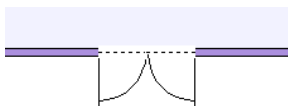
Pour tracer des portes à deux vantaux

- Sur l'onglet de plan Étage, cliquez sur l'outil Porte. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- Sur la feuille de propriétés, cliquez sur le bouton Style de porte puis cliquez sur le style Porte personnalisée en bas de la barre d'aperçu Porte s'affiche.



Note : Les vantaux droits et gauches sont placés chacun à leur tour.

- Sur la fenêtre de conception, cliquez sur le mur où vous voulez mettre une porte.
- Cliquez pour établir l'ouverture de la porte.
- Répétez les étapes 4 à 6 pour le vantail droit. Faites-les se chevaucher légèrement pour que le montant central ne soit pas trop important.



Ajout de fenêtres

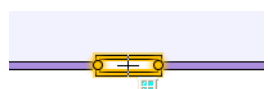
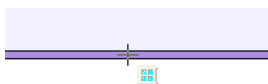


Comme pour les portes et les ouvertures encastrées, Architecte 3D met à votre disposition un large éventail de fenêtres. Elles sont automatiquement dimensionnées selon les murs, portes et fenêtres qui les entourent. Dans Architecte 3D, 19 styles de fenêtres sont disponibles, tous positionnés de la même manière.



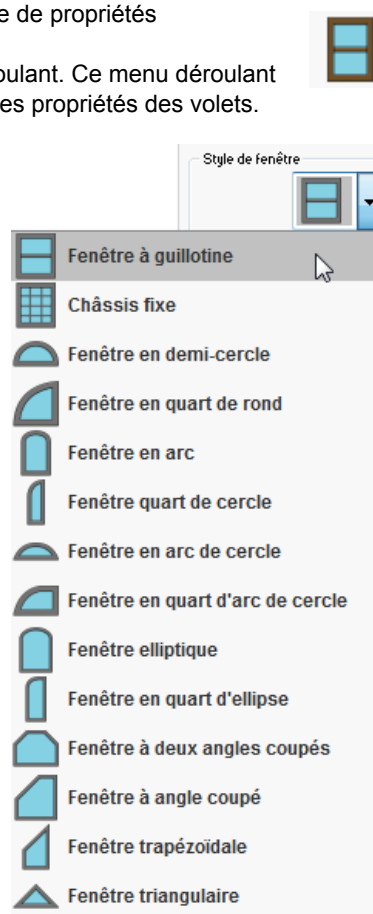
Pour ajouter une fenêtre

- 1 Sous l'onglet de plan Étage, cliquez sur l'outil Fenêtre. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 2 Par défaut, l'option Fenêtre est sélectionnée dans le menu déroulant. Ce menu déroulant va vous permettre d'alterner entre les propriétés des portes et les propriétés des volets.
- 3 Sur la feuille de propriétés des fenêtres, cliquez sur le bouton Style de fenêtre puis choisissez un style de fenêtre dans le menu contextuel qui apparaît.
- 4 Sur la fenêtre de conception, cliquez sur le mur où vous voulez mettre une fenêtre.



- 5 Saisissez la largeur, la hauteur, l'élévation et la largeur d'habillage pour les personnaliser.
- 6 (facultatif) Pour les fenêtres à guillotine ou à petits carreaux, précisez l'espacement des carreaux dans la zone Style de grille.

Note : Les changements apportés aux propriétés de fenêtre deviennent les paramètres par défaut appliqués à chaque fois qu'une fenêtre sera placée.

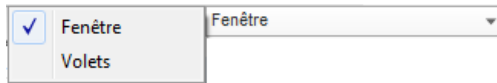


Modification des paramètres d'une fenêtre

Une fois les fenêtres en place, il est facile de les redimensionner. Pour ce faire, vous pouvez préciser les dimensions exactes ou faire glisser une extrémité jusqu'à ce que la taille requise soit obtenue. Vous pouvez gérer l'aspect de vos fenêtres en changeant les paramètres des petits carreaux. Vous pouvez également retourner les fenêtres verticalement ou horizontalement pour créer de beaux ensembles selon le style de chaque pièce.

Les volets appartiennent aux propriétés des fenêtres que vous pouvez rapidement ajouter ou éditer. Les volets

comprennent de nombreuses options personnalisables afin de définir la disposition exacte souhaitée (que les volets se trouvent d'un côté ou de l'autre de la fenêtre ou au dessus de l'ouverture), taille, position, style, etc. Pour ajouter ou éditer des volets, sélectionnez la fenêtre (ou les fenêtres) et sélectionnez Volets dans le menu déroulant Propriétés fenêtre.



* Deux fenêtres sont utilisées dans cet exemple. Seule la hauteur de la fenêtre du bas est définie. La fenêtre du haut a une hauteur séparée.

Pour redimensionner une fenêtre en précisant les dimensions

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur la fenêtre concernée.
- 3 Sur la feuille de propriétés des fenêtres, saisissez la largeur, la hauteur, l'élévation et la largeur d'habillage pour les personnaliser.

Pour redimensionner une fenêtre en la faisant glisser

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur la fenêtre concernée.
- 3 Placez le curseur sur une extrémité de la fenêtre, maintenez le bouton de la souris enfoncé et glissez, puis relâchez le bouton une fois la taille désirée atteinte.



Pour retourner une fenêtre

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur la fenêtre concernée.
- 3 Sur la feuille de propriétés des fenêtres, cliquez sur l'un des boutons Inverser.

Note : L'option Inverser n'est pas disponible pour les fenêtres à guilotine ou les fenêtres à petits carreaux.



Pour modifier les petits carreaux d'une fenêtre

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur la fenêtre concernée.
- 3 Sur la feuille de propriétés des fenêtres, cliquez sur Fenêtre à guillotine ou Fenêtre à petits carreaux. La commande de paramètres Style grille s'affiche.

Note : Les paramètres de grille ne sont disponibles que pour les fenêtres à guillotine ou à petits carreaux.

- 4 Ajustez l'aspect de la grille à l'aide des barres de défilement. Les nouveaux paramètres de la grille sont appliqués.

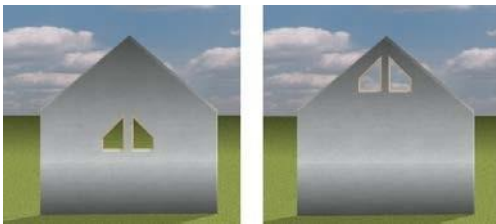


Élévation d'une fenêtre

Avec Architecte 3D, vous pouvez créer facilement des groupes de fenêtres ou des lucarnes. C'est l'affaire d'un simple clic avec le curseur d'élévation.

Pour élever une fenêtre

- 1 Positionnez les fenêtres selon la méthode expliquée à la rubrique "Ajout de fenêtres", à la page 178.
- 2 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 3 Sélectionnez la fenêtre en cliquant dessus.
- 4 Dans la zone de texte Élever de la feuille de propriétés des fenêtres, tapez une nouvelle élévation.
- 5 (facultatif) Utilisez le curseur d'élévation à gauche de la fenêtre de conception pour élever ou abaisser la fenêtre sélectionnée comme souhaité.
- 6 Continuez à sélectionner et élever les fenêtres afin d'atteindre l'effet souhaité.



Superposition de fenêtres

Avec Architecte 3D, vous pouvez créer facilement des groupes de fenêtres ou des lucarnes. C'est l'affaire d'un simple clic avec le curseur d'élévation.

Pour superposer des fenêtres

- 1 Positionnez les fenêtres selon la méthode expliquée à la rubrique "Ajout de fenêtres", à la page 178.
- 2 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 3 Cliquez sur la fenêtre concernée.
- 4 Utilisez le curseur d'élévation à gauche de la fenêtre de conception pour élever ou abaisser la fenêtre à la position souhaitée.
- 5 Continuez à placer et élever les fenêtres afin d'atteindre l'effet désiré.

Note : Les fenêtres superposées apparaîtront les unes au-dessus des autres dans la fenêtre de conception 2D. Pour sélectionner aisément des fenêtres individuelles superposées, consultez la rubrique « Sélection d'éléments en 3D » à partir de la page 25.

Volets

- Le menu déroulant **Disposition** vous permet de sélectionner si les volets seront positionnés de chaque côté de l'ouverture de la fenêtre ou d'un seul tenant à l'intérieur de l'ouverture de la fenêtre.

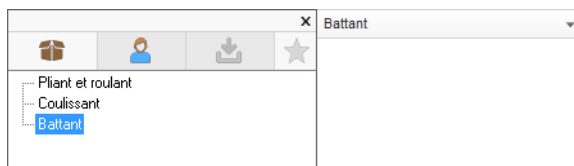


Gauche/Droite



Unique

- Les options **Dimensions** vous permettent de sélectionner Automatique si vous souhaitez adapter automatiquement la taille des volets à la fenêtre sélectionnée, ou de sélectionner Manuel pour saisir la largeur et la hauteur de votre choix. Lorsque Manuel est sélectionné, il est possible de cliquer sur les boutons AutoDim. pour redéfinir les dimensions automatiquement sur la base des dimensions de la fenêtre.
- Profondeur** contrôle l'épaisseur du volet. Plus l'épaisseur du volet augmente, plus le volet dépasse de la fenêtre.
- Élévation** permet de définir le décalage vertical du volet par rapport à la base de fenêtre.
- Décalage mur** permet de définir le décalage vertical du volet par rapport au mur. Certains styles de volets comprennent les pièces de quincaillerie face au mur, dans ce cas les pièces de quincaillerie sont décalées par cette valeur.
- Décalage horiz.** définit le décalage horizontal du volet le long de la fenêtre.
- Le bouton **Montage intérieur/extérieur** de soutien contrôle de quel côté du mur le volet est monté.
- La **Bibliothèque des volets** vous permet de sélectionner le style de volet de votre choix pour la fenêtre. Vous pouvez choisir à partir de la bibliothèque en stock ou de la bibliothèque Utilisateur, dans laquelle il est possible d'ajouter vos propres volets. Pour de plus amples informations sur la bibliothèque utilisateur, consultez la rubrique "Organisation du Contenu des bibliothèques", à la page 73.



Les volets sont placés selon la disposition que vous avez sélectionnée. Lorsque la disposition Gauche/Droite est sélectionnée, les onglets Gauche et Droite sont disponibles. Dans cette disposition, les volets sont ajoutés de chaque côté de manière individuelle, vous devez donc sélectionner le style de volet que vous souhaitez pour les côtés gauche et droite.

- Le bouton **Retourner** contrôle le style de volet. Il est possible d'inverser la conception pour chaque volet.
- Le bouton **Enlever** permet de retirer le volet.

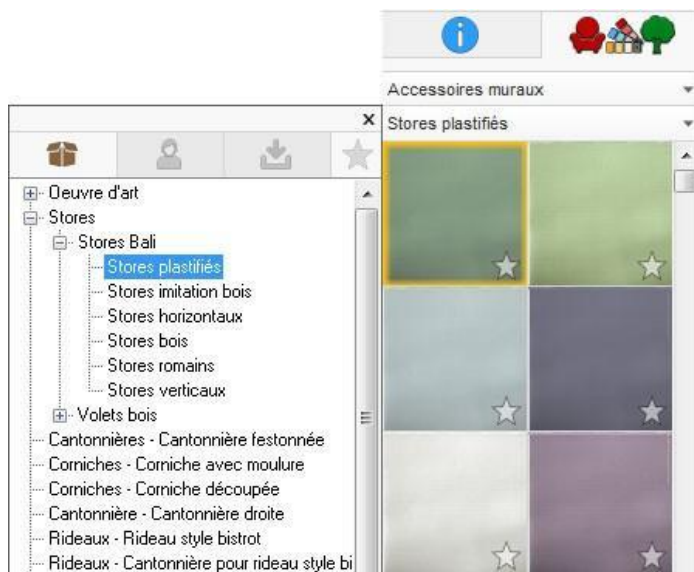
Ajout d'accessoires



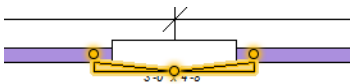
Vous pouvez aisément habiller n'importe quelle fenêtre avec tentures, rideaux, stores, etc. De par leur conception, les accessoires sont « asservis aux murs », ce qui veut dire qu'ils ne peuvent être placés que sur des pans de mur et se déplacent avec.

Pour ajouter des accessoires

- 1 Sur l'onglet de plan Étage, cliquez sur l'outil Accessoires. La bibliothèque des accessoires apparaît sous l'onglet Objet.
- 2 Cliquez sur le menu déroulant Bibliothèque des accessoires en haut de la barre d'aperçu pour afficher la liste de bibliothèques d'accessoires, puis cliquez sur Stores dans le deuxième onglet (facultatif). Les stores disponibles apparaissent sur la barre d'aperçu.



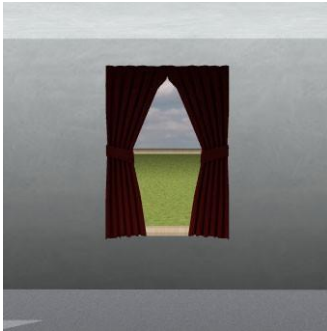
- 3 Sur la barre d'aperçu, cliquez sur l'accessoire que vous voulez placer.
- 4 Sur la fenêtre de conception, faites glisser le cuseur de la souris le long du mur sur lequel vous souhaitez placer l'accessoire.



Note : Maintenez le bouton de la souris enfoncé pour déplacer l'accessoire le long du mur.

- 5 Cliquez sur l'accessoire pour le sélectionner. La feuille de propriétés correspondante apparaît.

- Saisissez la largeur, la hauteur, le décalage par rapport au mur et l'élévation pour les personnaliser.



- (facultatif) Pour obtenir un effet de transparence, faites coulisser le curseur de translucidité.
- (facultatif) Pour dimensionner automatiquement l'accessoire, cliquez sur le bouton Dim. auto puis cliquez sur la fenêtre. L'accessoire se mettra alors automatiquement à l'échelle de cette fenêtre.

Déplacement d'éléments muraux

Rien ne vous empêche de déplacer les éléments fixés aux murs à l'aide des touches fléchées.

Pour pousser un élément mural

- Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- Cliquez sur l'élément mural à pousser.
- Appuyez sur la touche fléchée gauche ou droite pour pousser votre sélection dans la direction indiquée.

Modification des propriétés d'étage

Lorsque vous créez votre conception, il se peut que vous souhaitiez donner un nom unique à un étage, définir la hauteur de plafond ou modifier sa position par rapport aux autres étages. Vous pouvez modifier les propriétés d'un étage et contrôler différents étages en même temps, ou individuellement. La boîte de dialogue Modifier l'étage actif donne accès aux propriétés d'étage, chacune correspondant à une zone dans le diagramme, ce qui vous permet de voir ce que vous modifiez.

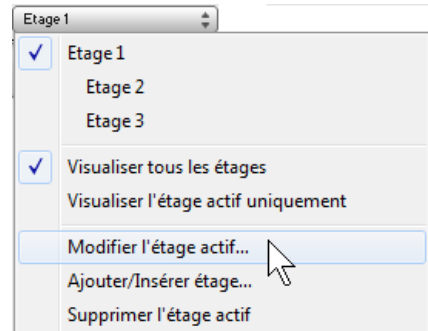
Note : Lorsque vous modifiez un étage, vous devez travailler dans celui-ci.

Pour renommer un étage

- 1 Accédez à l'étage que vous souhaitez modifier, puis cliquez sur Modifier l'étage actif depuis le menu déroulant Étage actif. La boîte de dialogue Modifier l'étage actif s'affiche.
- 2 Saisissez un nouveau nom dans le champ de texte Nom, puis cliquez sur OK. L'étage est renommé.

Pour modifier la hauteur de plafond

- 1 Accédez à l'étage que vous souhaitez modifier, puis cliquez sur Modifier l'étage actif depuis le menu déroulant Étage actif. La boîte de dialogue Modifier l'étage actif s'affiche.
- 2 Saisissez la hauteur souhaitée dans le champ de texte Hauteur de plafond. Vous pourrez observer que la hauteur de plafond a une incidence sur la valeur de hauteur du mur extérieur, qui correspond à la hauteur globale du mur.
- 3 (facultatif) Sélectionnez la case à cocher Appliquer aux structures existantes si vous souhaitez que la nouvelle hauteur de plafond soit reflétée par les structures existantes de cet étage.
Si vous désélectionnez cette option, la nouvelle hauteur de plafond s'applique uniquement aux structures suivantes.
- 4 Cliquez sur OK. La hauteur de plafond est mise à jour.

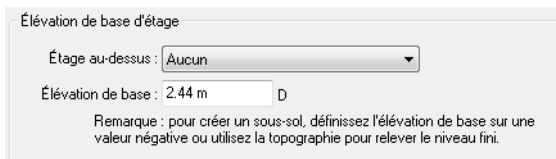


Pour modifier l'épaisseur de dalle ou de solive

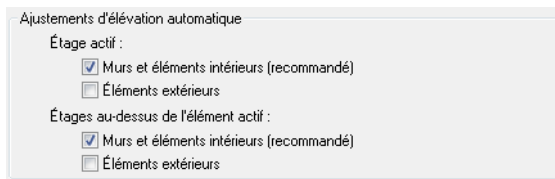
- 1 Accédez à l'étage que vous souhaitez modifier, puis cliquez sur Modifier l'étage actif depuis le menu déroulant Étage actif. La boîte de dialogue Modifier l'étage actif s'affiche.
- 2 Saisissez l'épaisseur de dalle ou de solive souhaitée dans le champ de texte correspondant. Vous pourrez observer que cette valeur a une incidence sur la valeur de la hauteur du mur extérieur, qui correspond à la hauteur globale du mur.
- 3 (facultatif) Sélectionnez la case à cocher Appliquer aux structures existantes si vous souhaitez que la nouvelle épaisseur de dalle ou de solive soit reflétée par les structures existantes de cet étage.
- 4 Cliquez sur OK. L'épaisseur est mise à jour.

Pour définir l'élévation de base d'un étage manuellement

- 1 Accédez à l'étage que vous souhaitez modifier, puis cliquez sur Modifier l'étage actif depuis le menu déroulant Étage actif. La boîte de dialogue Modifier l'étage actif s'affiche.



- 2 Cliquez sur le menu Étage au-dessus et sélectionnez Aucun. Le champ de texte Élévation de base devient disponible.
- 3 Saisissez l'élévation de base souhaitée dans le champ de texte correspondant.
- 4 (facultatif) Dans la section Ajustements d'élévation automatique, indiquez si vous souhaitez ou non que les ajustements d'élévation aient une incidence sur les murs et éléments intérieurs existants, et les éléments extérieurs sur l'étage actif, ainsi que les étages au-dessus.

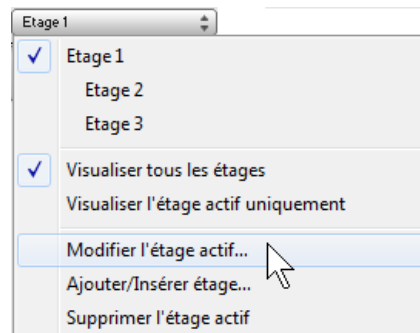


Il est conseillé d'utiliser l'élévation automatique pour les murs et les éléments intérieurs existants afin qu'ils conservent la même élévation que l'étage sur lequel ils se trouvent.

- 5 Cliquez sur OK.

Pour positionner un étage au-dessus d'un étage existant

- 1 Accédez à l'étage que vous souhaitez modifier, puis cliquez sur Modifier l'étage actif depuis le menu déroulant Étage actif. La boîte de dialogue Modifier l'étage actif s'affiche.
- 2 Cliquez sur le menu déroulant Étage au-dessus et sélectionnez l'étage au-dessus duquel l'étage actuel doit être placé. L'élévation de base de l'étage actuel est calculée automatiquement en fonction de l'étage au-dessus duquel il se trouve.
- 3 (facultatif) Dans la section Ajustements d'élévation automatique, indiquez si vous souhaitez ou non que les ajustements d'élévation aient une incidence sur les murs et éléments intérieurs existants, et les éléments extérieurs sur l'étage actif, ainsi que les étages au-dessus.



Il est conseillé d'utiliser l'élévation automatique pour les murs et les éléments intérieurs existants afin qu'ils conservent la même élévation que l'étage sur lequel ils se trouvent.

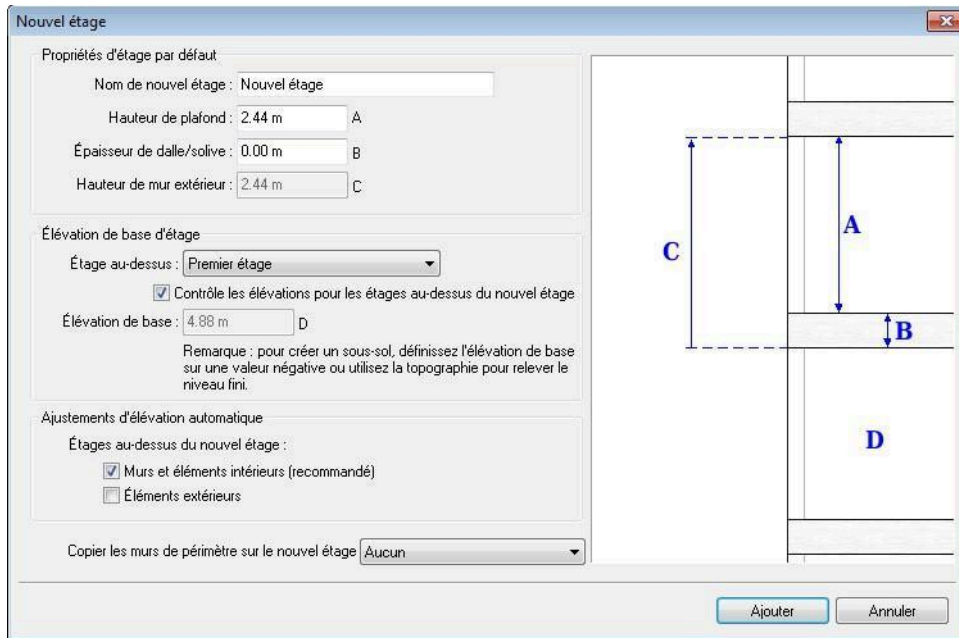
- 4 Cliquez sur OK.

Ajouter et supprimer des étages

Vous pouvez ajouter jusqu'à 20 étages à votre conception, en fonction de la version de votre logiciel. Chaque étage peut être associé à l'élévation et à la hauteur de plafond de l'étage inférieur, ou indépendamment de l'étage inférieur. Lorsque les niveaux d'étages sont posés les uns sur les autres, le fait d'associer leur hauteur et leurs élévations permet d'assurer que chaque niveau est positionné à l'élévation correcte, de sorte que les murs et autres éléments puissent être placés de manière adéquate.

Pour ajouter un nouvel étage supérieur

- 1 Cliquez sur Ajouter/Insérer étage dans le menu déroulant Étage actif. La boîte de dialogue Nouvel étage s'affiche.



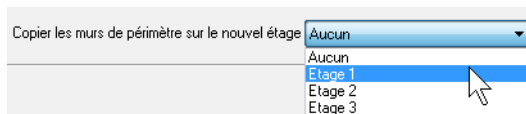
- 2 Saisissez un nom descriptif dans le champ de texte Nom du nouvel étage.

Note : Un nom d'étage par défaut est renseigné automatiquement dans le champ, mais chaque nom d'étage devant être unique, seul un étage peut utiliser le nom par défaut.

- 3 Définissez la hauteur de plafond et l'épaisseur de dalle/solive de l'étage dans les champs de texte correspondants.

Note : La hauteur de mur extérieur n'est pas modifiable, car elle est calculée à partir de ces valeurs.

- 4 Dans la section Élévation de base de l'étage, cliquez sur le menu déroulant Étage au-dessus et sélectionnez l'étage supérieur actif. Cela place le nouvel étage au-dessus de l'étage supérieur existant.



- 5 (facultatif) Si vous souhaitez copier les murs extérieurs à partir d'un étage existant sur votre nouvel étage supérieur, cliquez sur le menu déroulant Copier les murs périphériques sur le nouvel étage depuis, puis sélectionnez l'étage à partir duquel copier les murs.
- 6 Cliquez sur Ajouter pour ajouter le nouvel étage supérieur.

Pour ajouter un étage inférieur

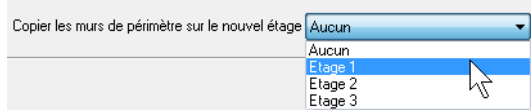
- 1 Cliquez sur Ajouter/Insérer étage dans le menu déroulant Étage actif. La boîte de dialogue Nouvel étage s'affiche.
- 2 Saisissez un nom descriptif dans le champ de texte Nom du nouvel étage.

Note : Un nom d'étage par défaut est renseigné automatiquement dans le champ, mais chaque nom d'étage devant être unique, seul un étage peut utiliser le nom par défaut.

- 3 Définissez la hauteur de plafond et l'épaisseur de dalle/solive de l'étage dans les champs de texte correspondants.

Note : La hauteur de mur extérieur n'est pas modifiable, car elle est calculée à partir de ces valeurs.

- 4 Dans la section Élévation de base de l'étage, cliquez sur le menu déroulant Étage au-dessus et sélectionnez Aucun. Cela signifie que l'étage n'est placé sur aucun autre étage.
- 5 Dans le champ Élévation de base, saisissez l'élévation pour la base de l'étage. Cette valeur doit être inférieure à celle de l'étage inférieur actif.



- 6 (facultatif) Si vous souhaitez copier les murs extérieurs à partir d'un étage existant sur votre nouvel étage, cliquez sur le menu déroulant Copier les murs périphériques sur le nouvel étage depuis, puis sélectionnez l'étage à partir duquel copier les murs.

- 7 Cliquez sur Ajouter pour ajouter le nouvel étage inférieur.

Pour insérer un nouvel étage entre deux étages existants

- 1 Cliquez sur le bouton Étage actif et sélectionnez Ajouter/Insérer étage. La boîte de dialogue Nouvel étage s'affiche.
- 2 Saisissez un nom descriptif dans le champ de texte Nom du nouvel étage.

Note : Un nom d'étage par défaut est renseigné automatiquement dans le champ, mais chaque nom d'étage devant être unique, seul un étage peut utiliser le nom par défaut.

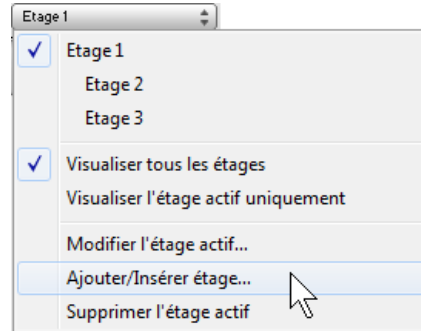
- 3 Définissez la hauteur de plafond et l'épaisseur de dalle/solive de l'étage dans les champs de texte correspondants.

Note : La hauteur de mur extérieur n'est pas modifiable, car elle est calculée à partir de ces valeurs.

- 4 Dans la section Élévation de base de l'étage, cliquez sur le menu déroulant Étage au-dessus et sélectionnez l'étage supérieur actif au-dessus duquel vous souhaitez placer votre nouvel étage. Cela place le nouvel étage au-dessus de l'étage sélectionné.
- 5 Si vous souhaitez que les élévations des sols existants positionnés au-dessus de ce nouvel étage soient mises à jour pour inclure ce nouvel étage, sélectionnez l'option de contrôle des élévations pour les étages au-dessus du nouvel étage.

Si vous souhaitez que les étages existants au-dessus de ce nouvel étage soient indépendants de celui-ci, désélectionnez Contrôle les élévations pour les étages au-dessus du nouvel étage.

- 6 (facultatif) Si vous souhaitez copier les murs extérieurs à partir d'un étage existant sur votre nouvel étage supérieur, cliquez sur le menu déroulant Copier les murs périphériques sur le nouvel étage depuis, puis sélectionnez l'étage à partir duquel copier les murs.



- 7 Cliquez sur Ajouter pour insérer le nouvel étage.

Pour supprimer un étage

- 1 Accédez à l'étage que vous souhaitez supprimer, puis cliquez sur Supprimer l'étage actif depuis le menu déroulant Étage actif.
Une fenêtre de confirmation s'affiche.
- 2 Cliquez sur Oui pour supprimer l'étage. L'étage et tout son contenu sont supprimés de votre conception.

Ajout d'un second étage

Architecte 3D vous permet de concevoir une maison à un ou deux étages. Une fois les caractéristiques des fondations et du rez-de-chaussée fixées, vous pouvez commencer à ajouter des étages supérieurs à votre plan de maison. Pour en savoir plus sur la conception des fondations, consultez la rubrique « Onglet de plan Fondations » à partir de la page 109.

- 1 Sur l'onglet Fondations, décochez toutes les autres couches de plan sélectionnées pour l'affichage simultané.
- 2 Appuyez sur MAJ tout en cliquant sur chaque mur extérieur jusqu'à ce qu'ils soient tous sélectionnés.
- 3 Dans le menu Édition, cliquez sur Copier vers l'étage et sur Étage supérieur. Tous les murs extérieurs sont copiés sur le premier étage.

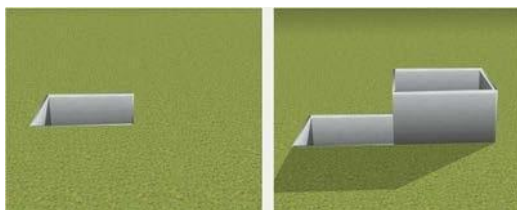
Note : Pour en savoir plus sur le dessin sur plusieurs étages, consultez le chapitre « Menu Édition » à partir de la page 53 et consultez le chapitre « Visualisation en modes 2D et 3D », à partir de la page 41.

Création d'un demi-niveau

Grâce au curseur d'élévation d'Architecte 3D, la conception d'une maison à demi-niveaux est un jeu d'enfant. Vous pouvez positionner parfaitement votre demi-niveau en un ou deux clics.

Pour créer un demi-niveau

- 1 Sur le menu Conception, cliquez sur Accéder à l'étage, puis sur Premier étage.
- 2 Sur l'onglet de plan Étage, cliquez sur l'outil Mur du jeu d'outils. En utilisant les techniques expliquées in the section « Dessin de murs », on page 164, dessinez
- 3 Sélectionnez tous les points de la section que vous venez de dessiner en cliquant sur chaque mur tout en maintenant la touche MAJ enfoncée.
- 4 À gauche de votre fenêtre, faites glisser le curseur d'élévation à la position de la division souhaitée.



Positionnement d'un escalier



Si votre plan comporte plus d'un étage, il faut installer un escalier. Lorsque vous mettez un escalier en place, Architecte 3D affiche sa longueur pour vous tenir informé des dimensions exactes à mesure du dessin. Pour pratiquer une ouverture à l'intention de l'escalier dans l'étage supérieur, consultez la rubrique « Ajout d'une trémie de

plancher » à partir de la page 128.

Après avoir dessiné l'escalier, vous pouvez appliquer différentes couleurs et matériaux aux marches, barreaux et rampes.

Escalier droit

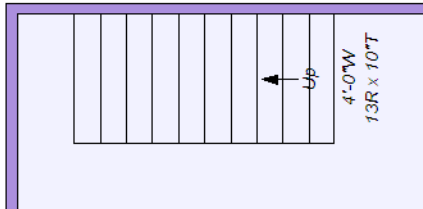
Vous pouvez dessiner un escalier le long d'une ligne droite ou ajouter plusieurs points pour créer un escalier en forme de L ou de U avec des paliers. Il est possible d'ajouter autant de points que vous le souhaitez afin de personnaliser la forme de l'escalier, cependant la hauteur totale est contrôlée par la valeur de propriété de hauteur. Le nombre de marches dans l'escalier dépend de la hauteur totale de l'escalier ainsi que de la hauteur et de la profondeur des marches.

Note : Une fois qu'un escalier est dessiné, il est possible d'inverser le sens en cliquant droit sur la ligne du milieu et en choisissant Inverser le sens de l'escalier.



Pour dessiner un escalier droit

- 1 Sur l'onglet de plan Étage, cliquez sur l'outil Escalier droit du jeu d'outils. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 2 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ de l'escalier. L'escalier extensible qui s'affiche accompagné de ses dimensions suit le mouvement du pointeur.
- 3 Étendez cet escalier jusqu'à l'emplacement désiré, puis cliquez avec le bouton droit de la souris pour mettre fin au mode de dessin.



- 4 Pour passer outre à la contrainte de 15 degrés, maintenez la touche MAJ enfoncée tout en dessinant (facultatif).

Escalier tournant

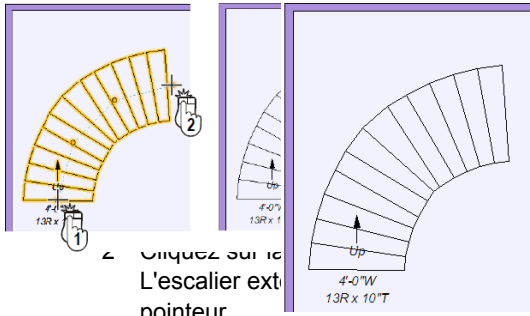
Les escaliers tournants constituent un segment unique qui se courbe dans la direction que vous indiquez. Le nombre de marches dépend de la hauteur totale de l'escalier ainsi que de la hauteur et de la profondeur des marches.

Note : Une fois qu'un escalier est dessiné, il est possible d'inverser le sens en cliquant droit sur la ligne du milieu et en choisissant Inverser le sens de l'escalier.

Pour dessiner un escalier tournant

- 1 Sur l'onglet de plan Étage, cliquez sur l'outil Escalier incurvé du jeu d'outils. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 2 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ de l'escalier. L'escalier extensible qui s'affiche accompagné de ses dimensions suit le mouvement du pointeur.
- 3 Déplacez le pointeur dans la direction dans laquelle vous voulez que l'escalier s'élève, puis cliquez pour placer l'escalier.



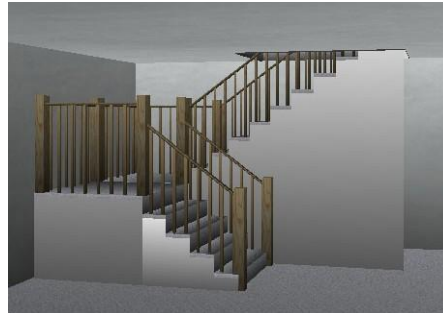


1 Cliquez sur l'arc en plein cintre, appuyez sur la touche MAJ et maintenez-le enfoncé (facultatif).

2 Cliquez sur le point de départ de l'escalier. L'escalier est accompagné de ses dimensions suit le mouvement du pointeur.



- 3 Cliquez à l'endroit où vous voulez placer le palier.
- 4 Étendez cet escalier jusqu'à l'emplacement désiré, puis cliquez avec le bouton droit de la souris pour mettre fin au mode de dessin.



- 5 Avec la fonction Pousser, poussez les points jusqu'à l'endroit désiré pour que le palier ait exactement l'aspect voulu.
- 6 Pour passer outre à la contrainte de 15 degrés, maintenez la touche MAJ enfoncée tout en dessinant (facultatif).

Propriétés escalier

Une fois votre escalier dessiné, vous pouvez modifier et ajuster ses caractéristiques et son emplacement. Avec le logiciel Architecte 3D, vous pouvez gérer la largeur de l'escalier et les dimensions des marches, la hauteur et l'emplacement de la rambarde et si les marches sont ouvertes ou fermées.

Note : Appuyez toujours sur ENTREE pour valider les nouvelles valeurs saisies dans une zone de texte.

- **Hauteur escalier** définit la distance de la base de l'escalier jusqu'à la plus haute marche.
- **Largeur escalier** définit la distance d'un côté à l'autre de l'escalier.
- La case **Habillage** permet de gérer l'affichage des murs le long de l'escalier. Lorsqu'elle est cochée, les murs sont activés, lorsqu'elle est décochée, ils sont désactivés.



Habillage activé



Habillage désactivé

i

Escalier

Hauteur :

Largeur :

Habillage

Marches

Hauteur :

Profondeur :

Ouvert

Rampes

Hauteur :

Gauche

Droite

Poutres renforçemt

Fermées

Base Large

Dimension Auto

- **Hauteur de marche** définit la hauteur des éléments de contremarche.
- **Profondeur marche** définit la profondeur des girons de marche.
- La case à cocher **Ouverte** gère si les éléments de contremarche sont inclus. Lorsqu'elle est cochée, les éléments de contremarche sont exclus, lorsqu'elle est décochée, ils sont inclus.



Marche ouverte



Marche fermée

- **Hauteur de la rampe** définit la distance qui sépare la base du haut de la rampe.
- Les cases à cocher **Gauche** et **Droite** contrôlent l'affichage des rampes gauche et droite. Lorsqu'elle est cochée, la rampe est activée; lorsqu'elle est décochée, elle est désactivée.
- La case à cocher **Contremarches** fermées permet de gérer si la contremarche est fermée tout au long de l'escalier ou si elle est ouverte. Lorsqu'elle est cochée, toute la contremarche est fermée le long de l'escalier ; lorsqu'elle est décochée la contremarche est ouverte pour chaque marche.



Contremarche ouverte

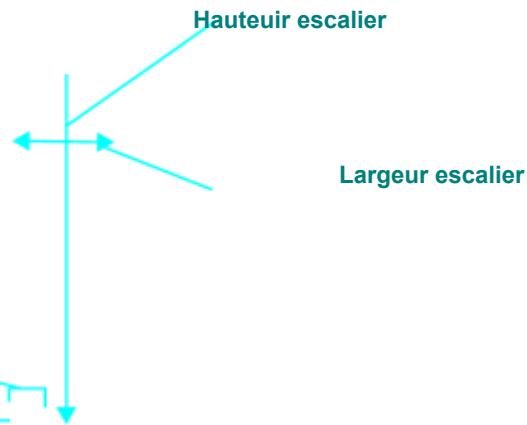


Contremarche fermée

- La case à cocher **Base large** permet de gérer la taille de la base de la contremarche. Lorsqu'elle est cochée, une base large est activée ; lorsqu'elle est décochée, elle est désactivée.
- La case à cocher **Dimension Auto** permet de contrôler l'affichage des dimensions dans le mode 2D. Si les dimensions automatiques ne s'affichent pas pour tout le dessin, les dimensions de l'escalier ne s'affichent pas. Pour de plus amples informations sur le réglage des dimensions automatiques, consultez la rubrique "Dimensions", à la page 62.



marche



Ajout de rampes

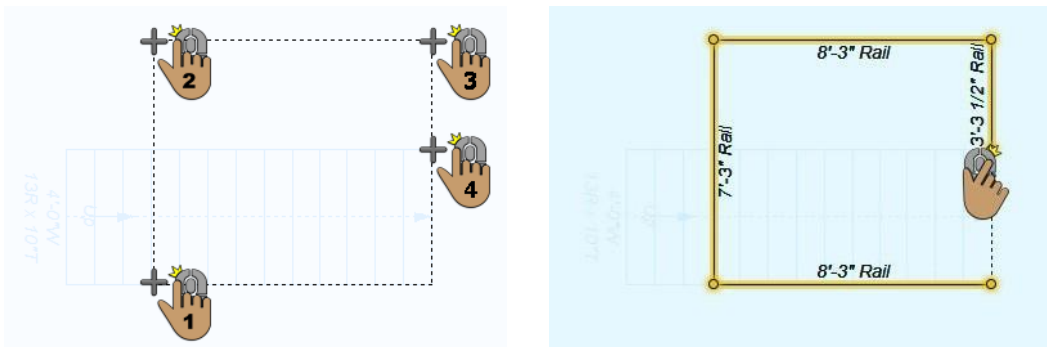
Une fois l'escalier dessiné, il vous faut dessiner une rampe comme garde-fou autour de l'ouverture.

Pour dessiner une rampe droite

- 1 Sur l'onglet de plan Étage, cliquez sur l'outil Rampe du jeu d'outils.
- 2 Dans l'onglet Propriétés, cliquez sur le menu déroulant Méthodes de dessin et sélectionnez la forme souhaitée.
- 3 Utilisez la méthode de dessin Définir forme 2D expliquée au début du chapitre pour dessiner une rampe.
- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ de la rampe. La rampe extensible qui s'affiche accompagnée de ses dimensions suit le mouvement du pointeur.
- 5 Pour passer outre à la contrainte de 15 degrés, maintenez la touche MAJ enfoncée tout en dessinant (facultatif).



- 6 Étendez la rampe jusqu'à l'emplacement souhaité, puis double-cliquez pour quitter le mode de dessin.



Cet exemple montre une rampe dessinée en utilisant la forme Polygone ouvert

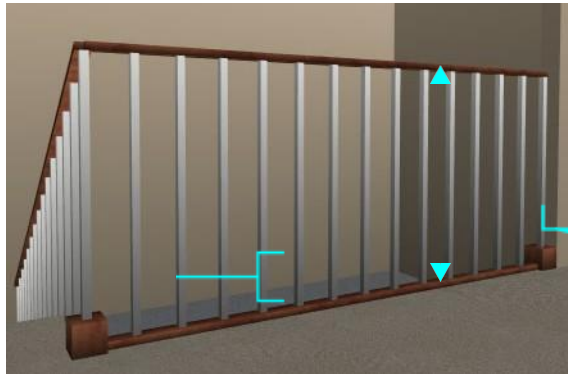
Paramètres d'une rampe

Une fois la rampe dessinée, vous pouvez modifier ses caractéristiques. Les rampes sont définies par des paramètres de hauteur, de balustre et de poteaux.

Une fois qu'une rampe a été ajoutée à votre conception, il est possible d'éditer ses propriétés en sélectionnant la rampe. Les propriétés disponibles pour la rampe sont répertoriées ci-dessous.

Note : Appuyez toujours sur ENTREE pour valider les nouvelles valeurs saisies dans une zone de texte.

- **Hauteur de la rampe** définit la distance qui sépare la base du haut de la rampe.
- **Espacement balustre** définit la distance entre chaque balustre ou axes.
- La case à cocher **Inclure poteau** permet d'ajouter un poteau à chaque point que vous matérialisez d'un clic lorsque vous dessinez la rampe. Lorsqu'elle est cochée, les poteaux sont inclus, lorsqu'elle est décochée, ils sont enlevés. Il est possible d'ajouter ou d'enlever des poteaux à l'aide des outils Ajouter Point et Enlever point Pour de plus amples informations, consultez la rubrique "Modification de formes de détails", à la page 277.
- **Hauteur du poteau** définit la hauteur des poteaux. Il est possible de sélectionner les poteaux de manière individuelle et de modifier leur hauteur, ou de double-cliquer sur la rampe pour sélectionner tous les poteaux, puis d'éditer la hauteur afin qu'elle soit la même pour tous.
- Les options de **Courbe** permettent de contrôler la courbure. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique "Modification de la tension de courbe", à la page 274.
- La case à cocher **Dimension Auto** permet de contrôler l'affichage des dimensions dans le mode 2D. Si les dimensions automatiques ne s'affichent pas pour tout le dessin, les dimensions de l'escalier ne s'affichent pas. Pour de plus amples informations sur le réglage des dimensions automatiques, consultez la rubrique "Dimensions", à la page 62.



Hauteur
balustre

Espacement balustre

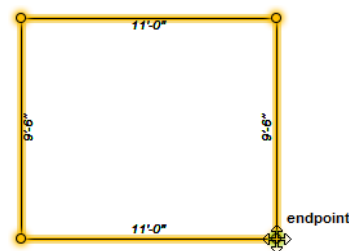
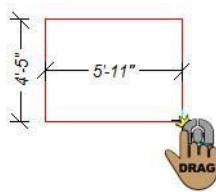
Ajout d'un plancher



Que vous vouliez installer de la moquette sur tout l'étage ou donner une touche personnelle à chaque pièce, Architecte 3D vous permet de faire l'essai des différentes options de plancher afin d'éviter de dépenser des sommes exorbitantes pour un résultat décevant. Une fois le plancher dessiné, vous pouvez le personnaliser en appliquant des revêtements de sol différents comme un dallage, de la moquette, du parquet, etc. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique « Application de matériaux de construction » à partir de la page 35.

Pour dessiner le plancher

- 1 Sur l'onglet de plan Étage, cliquez sur l'outil Etage du jeu d'outils.
Note : Si nécessaire, vous pouvez désactiver l'option de construction automatique du plancher. Cliquez sur un mur extérieur et décochez l'option Afficher le plancher de la feuille d'édition des murs.
- 2 Dans l'onglet Propriétés, cliquez sur le menu déroulant Méthodes de dessin et sélectionnez la forme souhaitée.
- 3 Utilisez la méthode de dessin Définir forme 2D expliquée au début du chapitre pour dessiner le plancher de l'étage.
- 4 Relâchez la souris pour positionner le plancher.



Cet exemple montre un plancher dessiné en utilisant la forme Rectangle à partir de l'angle

Pour modifier la forme du plancher

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur un côté du plancher dont vous voulez changer la forme.
- 3 Cliquez sur un coin du plancher ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser.
- 4 Cliquez sur le coin suivant ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser.
- 5 (facultatif) Cliquez sur un côté du plancher pour déplacer les deux coins en même temps.

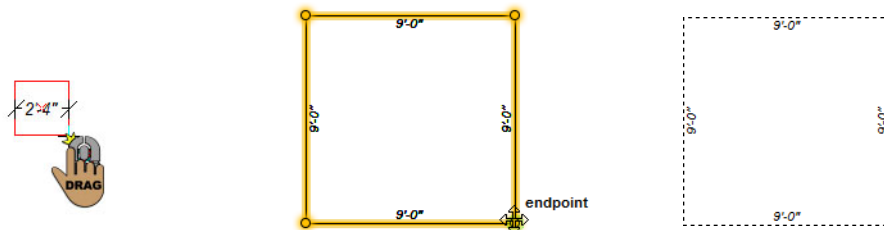
Ajout d'une trémie de plancher



Avec Architecte 3D, la conception de greniers ou d'ouvertures d'escalier originales, par exemple, est un jeu d'enfant. De même, vous pouvez convertir facilement l'espace au-dessus du garage en pièce tous usages.

Pour découper une trémie dans le plancher

- 1 Sur l'onglet de plan Étage, cliquez sur l'outil Trémie de plancher du jeu d'outils.
- 2 Dans l'onglet Propriétés, cliquez sur le menu déroulant Méthodes de dessin et sélectionnez la forme souhaitée.
- 3 Utilisez la méthode de dessin Définir forme 2D expliquée au début du chapitre pour dessiner la trémie de plancher.
- 4 (facultatif) Pour personnaliser l'épaisseur de découpe, tapez une nouvelle valeur dans la zone Epaisseur de la feuille d'édition.



Cet exemple montre une trémie de plancher dessinée en utilisant la forme Carré à partir du centre.

Pour modifier la forme d'une trémie de plancher

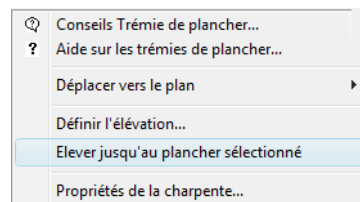
- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur un côté de la trémie dont vous souhaitez modifier la forme.
- 3 Cliquez sur un angle de la découpe ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser.
- 4 Cliquez sur l'angle suivant ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser.
- 5 (facultatif) Cliquez sur un segment de la découpe de plancher pour déplacer les deux angles en même temps.

Pour élever automatiquement une trémie au niveau d'un étage existant

- 1 Cliquez pour sélectionner l'étage auquel vous voulez élever la trémie.
- 2 Touche MAJ enfoncée, cliquez pour sélectionner la trémie à élever.

Note : L'étage et la trémie doivent être tous deux sélectionnés.

- 3 Avec le bouton droit de la souris, cliquez sur un segment de la trémie à élever. Un menu contextuel apparaît.
- 4 Cliquez sur Elever à l'étage. La découpe s'élève au niveau de l'étage sélectionné.



Ajout de placards



Votre création peut être agrémentée de placards en quelques clics.


Vous pouvez soit placer des placards conçus d'avance, avec l'option éventuelle de les personnaliser, soit créer des placards de toutes pièces. Dans les nombreux styles de placards disponibles, les dimensions peuvent toutes être modifiées à volonté.

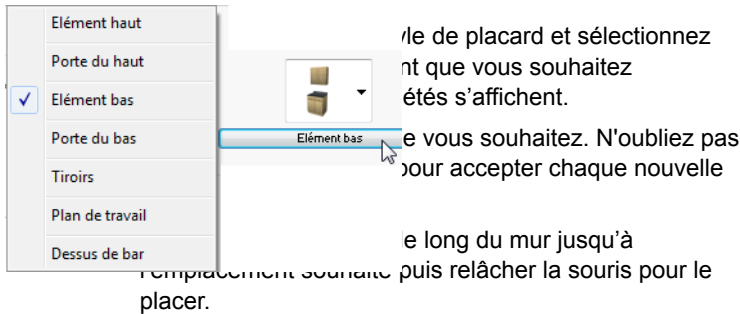
Pour ajouter un placard

- 1 Cliquez sur l'outil Placard. La feuille de propriétés correspondante apparaît avec les différentes options de placards.
- 2 Cliquez sur le bouton Style de placard et sélectionnez le style de placard qui vous convient.
- 3 Faites-le glisser le long du mur jusqu'à l'emplacement souhaité puis relâcher la souris pour le placer.



Pour créer un placard sur mesure

- 1 Cliquez sur l'outil . La feuille de propriétés correspondante apparaît avec les différentes options de placards.



Le de placard et sélectionnez
nt que vous souhaitez
étés s'affichent.

le vous souhaitez. N'oubliez pas
pour accepter chaque nouvelle

e long du mur jusqu'à
emplacement souhaité puis relâcher la souris pour le
placer.

Pour ajouter un îlot

- 1 Cliquez sur l'outil Placard. La feuille de propriétés correspondante apparaît avec les différentes options de placards.
- 2 Cliquez à l'endroit de l'espace de travail où vous voulez placer l'îlot. L'îlot apparaît.



Pour modifier le style d'un îlot

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez l'îlot. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 3 Cliquez sur le bouton Style d'îlot de cette feuille et choisissez celui qui vous convient. L'îlot est modifié.



Personnalisation des dimensions d'un placard

- 1 Une fois le placard intégré, vous pouvez facilement le modifier. Du redimensionnement des portes du bas en passant par l'ajout de tiroirs, votre placard est entièrement personnalisable. Pour accéder aux différentes surfaces et aux différents composants du placard, cliquez sur le bouton des composants qui se trouve dans la feuille des propriétés de l'option Placard.
- 2 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection
- 3 Sélectionnez le placard que vous souhaitez personnaliser. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 4 Cliquez sur le bouton pour sélectionner le composant que vous souhaitez personnaliser. Les propriétés du composant s'affichent.
- 5 Entrez les valeurs souhaitées dans les zones de texte appropriées. N'oubliez pas d'appuyer sur ENTRÉE pour accepter chaque nouvelle valeur.

Apparence	
Largeur :	760 mm
Hauteur :	890 mm
Profondeur :	610 mm
Plinthe :	100 mm
Apparence de style	
Hauteur :	25 mm
Largeur :	25 mm
Ouverture de bureau	
<input type="checkbox"/> A une ouverture	
Largeur :	254 mm
Faire pivoter position coin	

Ajout de pièces de quincaillerie aux placards

La quincaillerie de placard, dont Architecte 3D possède une bibliothèque très fournie, est une des touches personnelles dont vous pouvez doter votre création.

Pour ajouter une poignée de placard

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sur la fenêtre de conception, cliquez sur le placard auquel vous voulez ajouter une poignée.
- 3 Cliquez sur le bouton des composants dans la feuille des propriétés et sélectionnez la surface sur laquelle vous souhaitez poser la poignée. Les propriétés du composant s'affichent.
- 4 Dans la section Matériel de la feuille des propriétés, cliquez sur le bouton Bibliothèque de matériels et sélectionnez le matériel que vous souhaitez utiliser.
- 5 Cliquez sur le bouton Style de matériel puis sur le style de poignée que vous souhaitez utiliser. Le matériel est placé à l'endroit indiqué et visible en mode Vue 3D complète.

Pour supprimer une poignée de placard

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur la porte concernée.
- 3 Cliquez sur le bouton des composants qui se trouve dans la feuille des propriétés et sélectionnez la surface sur laquelle vous souhaitez supprimer le matériel.
- 4 Dans la section Matériel de la feuille des propriétés, cliquez sur le bouton Bibliothèque de matériels et sélectionnez Poignées.
- 5 Cliquez sur le bouton Style de matériel puis sur Aucune pièce de quincaillerie en bas de la liste des styles de poignées. Le matériel est supprimé.

Ajouter des colonnes



Vous pouvez ajouter des colonnes à votre conception en un seul clic de souris. Une fois placée, vous pouvez modifier la colonne pour personnaliser son apparence. Vous pouvez même appliquer de la peinture ou des matériaux pour personnaliser les colonnes comme souhaité. En outre, vous pouvez modifier la taille et le style du chapiteau, du fût et de la base de la colonne pour lui donner exactement l'aspect que vous souhaitez.

Pour ajouter une colonne

- 1 Cliquez sur l'outil Colonne.
- 2 Placez votre curseur là où vous souhaitez centrer la colonne et cliquez pour la placer. La colonne s'affiche et ses propriétés apparaissent sur l'onglet Options d'outil.
- 3 (facultatif) Tant que la colonne est sélectionnée, vous pouvez modifier sa largeur, sa hauteur et autres propriétés.



Note : Si vous modifiez les propriétés d'une colonne lorsqu'elle est sélectionnée, puis cliquez pour en placer une autre, les paramètres par défaut de la colonne sont utilisés.

Pour redimensionner une colonne

- 1 Cliquez sur l'outil de sélection, puis cliquez pour sélectionner la colonne que vous souhaitez modifier. Ses propriétés sont affichées sur l'onglet Options d'outil.

- 2 Saisissez la largeur totale de la colonne dans le champ correspondant et appuyez sur la touche Entrée. La largeur de colonne est appliquée.
- 3 Saisissez la hauteur totale de la colonne dans le champ correspondant et appuyez sur la touche Entrée. La hauteur de colonne est appliquée.

OU

Cliquez sur la flèche pour afficher une liste des surfaces avec lesquelles vous pouvez effectuer l'alignement, notamment la hauteur de plafond. Dans ce cas, la hauteur de colonne est définie pour correspondre à la surface sélectionnée.

Pour personnaliser le chapiteau de colonne

- 1 Cliquez sur l'outil de sélection, puis cliquez pour sélectionner la colonne que vous souhaitez modifier. Ses propriétés sont affichées sur l'onglet Options d'outil.
- 2 Cliquez sur le menu déroulant des propriétés et choisissez chapiteau. La largeur, la hauteur et les options de style de chapiteau sont affichées.
- 3 Saisissez la largeur du chapiteau dans le champ correspondant et appuyez sur la touche Entrée. La largeur de chapiteau est appliquée.
- 4 Saisissez la hauteur du chapiteau dans le champ correspondant et appuyez sur la touche Entrée. La hauteur de chapiteau est appliquée.
- 5 Cliquez pour sélectionner le style de chapiteau souhaité, afin de l'appliquer.

Lorsque vous passez votre curseur au-dessus de chaque vignette, une description s'affiche.

Note : Vous pouvez voir un aperçu 3D des styles lorsque vous les sélectionnez en ouvrant une vue 3D. Pour obtenir des informations sur les vues 3D, voir la section correspondante à la page 20.

Pour personnaliser le fût de colonne

- 1 Cliquez sur l'outil de sélection, puis cliquez pour sélectionner la colonne que vous souhaitez modifier. Ses propriétés sont affichées sur l'onglet Options d'outil.
- 2 Cliquez sur le menu déroulant des propriétés et choisissez Fût. La largeur et les options de style de fût sont affichées.
- 3 Saisissez la largeur du fût dans le champ correspondant et appuyez sur la touche Entrée. La largeur de chapiteau est appliquée.
- 4 Cliquez pour sélectionner le style de fût souhaité, afin de l'appliquer.

Lorsque vous passez votre curseur au-dessus de chaque vignette, une description s'affiche.

Note : Vous pouvez voir un aperçu 3D des styles lorsque vous les sélectionnez en ouvrant une vue 3D. Pour obtenir des informations sur les vues 3D, voir la section correspondante à la page 20.

Pour personnaliser la base de colonne

- 1 Cliquez sur l'outil de sélection, puis cliquez pour sélectionner la colonne que vous souhaitez modifier. Ses propriétés sont affichées sur l'onglet Options d'outil.
- 2 Cliquez sur le menu déroulant des propriétés et choisissez Base. La largeur, la hauteur et les options de style de base sont affichées.
- 3 Saisissez la largeur de la base dans le champ correspondant et appuyez sur la touche Entrée. La largeur de chapiteau est appliquée.
- 4 Saisissez la hauteur de la base dans le champ correspondant et appuyez sur la touche Entrée. La hauteur de chapiteau est appliquée.
- 5 Cliquez pour sélectionner le style de base souhaité, afin de l'appliquer.



Lorsque vous passez votre curseur au-dessus de chaque vignette, une description s'affiche.

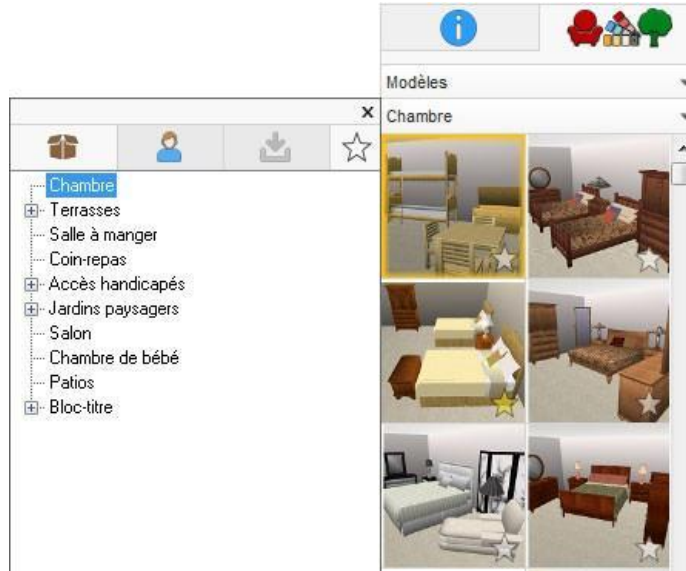
Note : Vous pouvez voir un aperçu 3D des style lorsque vous les sélectionnez en ouvrant une vue 3D. Pour obtenir des informations sur les vues 3D, voir la section correspondante à la page 20.

Conception de pièces à partir de modèles

Architecte 3D propose des dizaines de modèles de pièce pour vous faciliter la tâche de conception et vous donner des idées. Dans les catégories offertes, choisissez le modèle qui vous convient le mieux.

Pour placer un modèle

- 1 Cliquez sur l'onglet Modèles. La barre d'aperçu affiche les modèles de pièce ; par défaut, les cuisines sont proposées.
- 2 En haut de la barre d'aperçu, cliquez sur cet onglet pour afficher les bibliothèques de pièces et choisissez une autre bibliothèque (facultatif).
- 3 Faites défiler pour consulter les modèles disponibles.
- 4 Cliquez sur le modèle que vous souhaitez placer ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser le modèle sur votre fenêtre de conception.
- 5 Cliquez sur l'outil de sélection puis sur le modèle que vous venez de placer pour le faire glisser à un autre endroit de la fenêtre de conception (facultatif).



Pour changer de catégorie de modèles

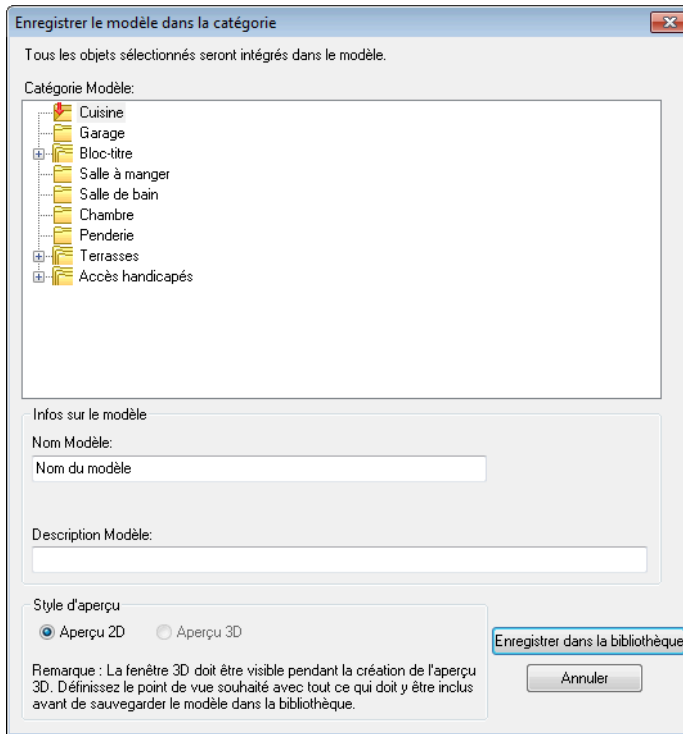
- 1 Cliquez sur l'onglet Modèles. La barre d'aperçu montre les modèles de pièce.
- 2 En haut de la barre d'aperçu, cliquez sur le deuxième onglet pour afficher les bibliothèques de pièces et choisissez une autre bibliothèque.
- 3 Faites défiler pour consulter les modèles disponibles.
- 4 Cliquez sur le modèle que vous souhaitez placer ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser le modèle sur votre fenêtre de conception.

Création de modèles

Architecte 3D facilite la création de modèles de pièce qui conviennent à vos besoins spécifiques.

Pour créer un modèle

- 1 Une fois la pièce conçue exactement selon votre goût, choisissez tous les murs, portes et autres éléments que vous voulez inclure dans le modèle.
- 2 Cliquez sur l'onglet Modèles. La barre d'aperçu montre les modèles de pièce.
- 3 En haut de la barre d'aperçu, cliquez sur le premier onglet, puis sur Créer un modèle. La boîte de dialogue Enregistrer le modèle dans la catégorie apparaît.



- 4 Cliquez sur Catégorie de modèle puis choisissez la catégorie appropriée .
- 5 Saisissez un nom de modèle.
- 6 Saisissez une description du modèle puis cliquez sur Enregistrer dans la bibliothèque. Le modèle est ajouté à la catégorie en question et il s'affiche sur la barre d'aperçu.

Onglet de plan Électricité



Pour placer des composants électriques dans votre maison, il vous suffit de les sélectionner et de cliquer sur le dessin. Vous pouvez même allumer et éteindre les lumières !

Architecte 3D offre des fonctions de positionnement pratiques, telles que le dimensionnement proportionné et l'asservissement aux murs. Grâce au dimensionnement proportionné, vous pouvez placer des composants à une distance donnée d'un mur voisin ou d'un autre composant électrique. L'asservissement automatique aux murs vous permet de vous assurer que les composants, comme les prises électriques ou les interrupteurs, sont placés sans erreur.

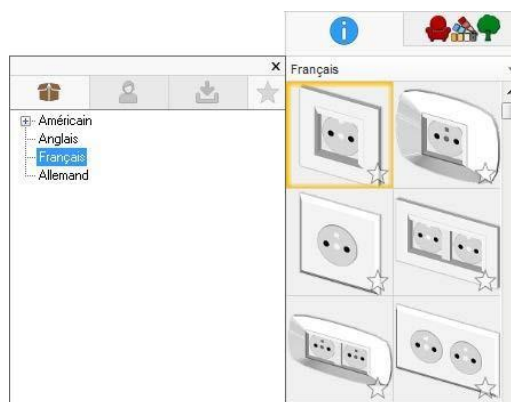


Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

Placement de prises et d'interrupteurs



Architecte 3D vous permet de placer facilement des composants électriques dans votre maison. Pour cela, il vous suffit de sélectionner ces composants dans les outils utilitaires disponibles sous l'onglet, puis de cliquer sur le plan. Des lignes de dimension apparaissent automatiquement pour faciliter le placement de composants à une distance spécifique d'un autre composant électrique ou d'un pan de mur voisin. Vous remarquerez que certains interrupteurs et prises sont automatiquement asservis au pan de mur afin d'assurer un positionnement simple et précis. Les prises au sol et au plafond ne sont pas régies par cette fonction. Si la prise doit être placée à une distance inférieure ou égale à 15 cm d'une source d'eau, par exemple dans une cuisine, une salle de bain ou même dehors, utilisez toujours une prise de terre. Ces prises sont conçues pour se désarmer automatiquement si elles sont mouillées.

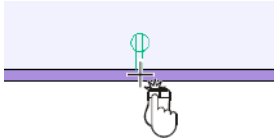


Pour placer des prises

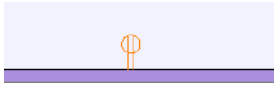
- 1 Sur l'onglet de plan Électricité, cliquez sur l'outil Prise du jeu d'outils.
- 2 Sur la feuille des propriétés, sélectionnez la bibliothèque de votre choix dans le menu déroulant Prises murales.
- 3 Cliquez pour sélectionner le style de prise dans la barre d'aperçu.



- 4 Cliquez sur un pan de mur ; maintenez le bouton de souris enfoncé et faites glisser. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure que vous glissez la prise le long du mur. Les lignes de dimension indiquent la distance depuis le centre de la prise ou de l'interrupteur jusqu'au mur ou autre composant électrique le plus proche.

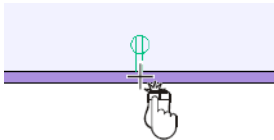


- 5 Relâchez le bouton de la souris pour placer la prise.

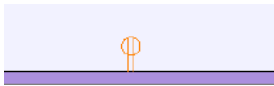


Pour placer des interrupteurs

- 1 Sur l'onglet de plan Électricité, cliquez sur l'outil Interrupteur du jeu d'outils.
- 2 Sur la feuille des propriétés, sélectionnez la bibliothèque de votre choix dans le menu déroulant Interrupteurs.
- 3 Cliquez pour sélectionner le style d'interrupteur dans la barre d'aperçu.
- 4 Cliquez sur un pan de mur ; maintenez le bouton de souris enfoncé et faites glisser. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure que vous glissez la prise le long du mur. Les lignes de dimension indiquent la distance depuis le centre de l'interrupteur jusqu'au mur ou autre composant électrique le plus proche.



- 5 Relâchez le bouton de la souris pour placer l'interrupteur.



Pour placer des prises au sol ou au plafond

- 1 Sur l'onglet de plan Électricité, cliquez sur l'outil Prise au sol ou l'outil Prise au plafond dans le jeu d'outils déroulants.
- 2 Sur la feuille des propriétés, sélectionnez la bibliothèque de votre choix dans le menu déroulant Prises.
- 3 Cliquez pour sélectionner le style de prise dans la barre d'aperçu.
- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception pour placer la prise.



Pour déplacer une prise au sol ou au plafond d'une distance précise

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez pour sélectionner la prise à déplacer. Des poignées de sélection apparaissent.
- 3 Cliquez sur la commande Déplacer du menu Edition. La boîte de dialogue Déplacer apparaît.
- 4 Choisissez entre les coordonnées cartésiennes ou polaires.
- 5 Saisissez les mesures des axes X et Y, puis cliquez sur OK.

- 6 La prise est déplacée à l'endroit que vous avez spécifié.

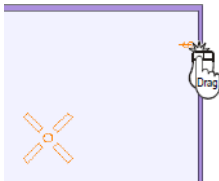
Ajout de systèmes de câblage



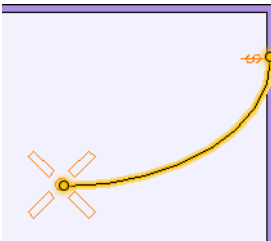
Vous pouvez facilement relier des composants électriques à un interrupteur à l'aide d'un câble. Grâce à l'outil Câblage, il vous suffit de cliquer-glisser pour définir la connexion.

Pour relier un interrupteur à un appareil électrique

- 1 Sur l'onglet de plan Électricité, cliquez sur l'outil Câblage du jeu d'outils.
- 2 Cliquez sur un pan de mur ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser. Le câblage apparaît au fur et à mesure que vous glissez.



- 3 Cliquez sur le luminaire ou le ventilateur de plafond concerné. Le câblage apparaît au fur et à mesure.



- 4 Relâchez le bouton de la souris pour placer le câblage.

Pour déplacer le câblage d'une distance précise

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez pour sélectionner le câblage que vous souhaitez déplacer. Des poignées de sélection apparaissent.
- 3 Cliquez sur la commande Déplacer du menu Edition. La boîte de dialogue Déplacer apparaît.
- 4 Choisissez entre les coordonnées cartésiennes ou polaires.
- 5 Saisissez les mesures des axes X et Y, puis cliquez sur OK.
- 6 Le câblage est déplacé à l'endroit que vous avez spécifié.

Ajout de luminaires

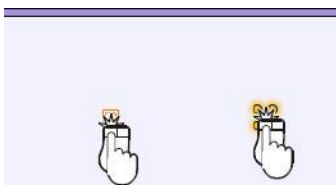
La procédure à suivre pour placer des luminaires sur votre plan est similaire à celle des autres composants électriques, à cette différence près qu'ils ne sont soumis ni à l'asservissement aux murs ni au dimensionnement automatique.

Architecte 3D offre un grand choix de luminaires, notamment des plafonniers et des lampes couplées à un système de climatisation. De plus, vous pouvez régler le rayon lumineux de chaque appareil.



Pour ajouter un luminaire

- 1 Sur l'onglet de plan Électricité, cliquez sur l'outil Luminaires. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin et la feuille des propriétés s'affiche.
- 2 La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 3 (facultatif) Cliquez sur le bouton Style de lumière pour accéder à un style de luminaire différent puis choisissez une option sur le menu contextuel qui apparaît.
- 4 Cliquez une fois sur le dessin pour placer chaque luminaire.



Note : Un luminaire sera placé à chaque clic. Pour terminer la procédure, faites un clic du bouton droit et (ou) sélectionnez un outil différent.

Pour déplacer un luminaire d'une distance précise

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez pour sélectionner le luminaire que vous souhaitez déplacer. Des poignées de sélection apparaissent.
- 3 Cliquez sur la commande Déplacer du menu Edition. La boîte de dialogue Déplacer apparaît.
- 4 Choisissez entre les coordonnées cartésiennes ou polaires.
- 5 Saisissez les mesures des axes X et Y, puis cliquez sur OK.
- 6 L'appareil est déplacé à l'endroit que vous avez spécifié.

Pour allumer et éteindre les lumières

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le luminaire que vous souhaitez allumer ou éteindre. La feuille d'édition correspondante apparaît.
- 3 Cochez ou décochez les options Faisceau et/ou Ambient. La fenêtre 3D fait état du changement.
- 4 Cliquez sur le bouton Appliquer de la feuille d'édition.
OU
? Dans le menu 3D, cliquez sur Rendu 3D > Éclairage, puis sur Tous les lumières allumées ou Toutes les lumières éteintes.

Pour activer et désactiver l'effet incandescence

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le luminaire pour lequel vous souhaitez activer ou désactiver l'effet d'incandescence. La feuille d'édition correspondante apparaît.
- 3 Cochez ou décochez l'option Incandescence.
- 4 Cliquez sur le bouton Appliquer de la feuille d'édition. La fenêtre 3D fait état du changement.

Pour atténuer l'éclairage

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez pour sélectionner le luminaire que vous souhaitez atténuer. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 3 Cliquez sur la flèche gauche ou droite de la barre de défilement Variateur ou déplacez le curseur pour régler l'intensité de la lumière.
- 4 Cliquez sur le bouton Appliquer de la feuille d'édition. La fenêtre 3D fait état du changement.

Pour régler le faisceau des luminaires

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le luminaire que vous souhaitez régler. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 3 Cliquez sur la flèche gauche ou droite de la barre de défilement Rayon ou déplacez le curseur pour régler le faisceau lumineux.
- 4 Cliquez sur le bouton Appliquer de la feuille d'édition. La fenêtre 3D fait état du changement.

Pour régler l'intensité d'un luminaire

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le luminaire que vous souhaitez régler. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 3 Cliquez sur la flèche gauche ou droite de la barre de défilement Affaiblissement ou déplacez le curseur pour régler le taux d'affaiblissement de l'intensité lumineuse.

i

Interrupteur
 Poutre
 Ambient

Variateur
 Faible 192 Forte

Rayon
 Étroit 20 Large

Affaiblis.
 Faible 2 Elevée

Incandescence

Variateur
 Faible 75 Forte

Taille d'incandescence
 Petit 25 Grand

Appliquer

Rendu photo
 Ombres projetées
 Couleur:

- 4 Cliquez sur le bouton Appliquer de la feuille d'édition. La fenêtre 3D fait état du changement.

Pour régler le variateur d'incandescence

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le luminaire que vous souhaitez régler. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 3 Cliquez sur la flèche gauche ou droite de la barre de défilement Variateur ou déplacez le curseur pour régler le variateur d'incandescence.
- 4 Cliquez sur le bouton Appliquer de la feuille d'édition. La fenêtre 3D fait état du changement.

Pour régler l'envergure de l'incandescence

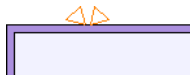
- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le luminaire que vous souhaitez régler. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 3 Cliquez sur la flèche gauche ou droite de la barre de défilement Taille d'incandescence ou déplacez le curseur pour régler l'envergure.
- 4 Cliquez sur le bouton Appliquer de la feuille d'édition. La fenêtre Vue 3D fait état du changement.

Ajout de projecteurs

La procédure à suivre pour placer des projecteurs est la même que pour les prises et les interrupteurs : ils sont fixés aux murs et y sont asservis. Il est possible de les allumer et de les éteindre et de voir le résultat dans la fenêtre 3D.

Pour ajouter un projecteur

- 1 Sur l'onglet de plan Électricité, cliquez sur l'outil Projecteur.
- 2 Cliquez sur un pan de mur ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure que vous glissez le long du mur. Les lignes de dimension indiquent la distance depuis le centre du luminaire jusqu'au mur ou autre composant électrique le plus proche.



- 3 Relâchez le bouton de la souris pour placer le projecteur.
- 4 (facultatif) Changez la hauteur du luminaire à l'aide du curseur d'élévation.

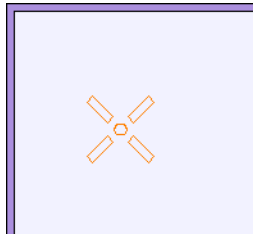
Ajout d'un ventilateur de plafond

Un simple clic suffit pour placer des ventilateurs de plafond. Après en avoir placé un, vous pouvez le déplacer en le faisant glisser ou en précisant ses coordonnées exactes.

Pour placer un ventilateur de plafond

- 1 Sur l'onglet de plan Électricité, cliquez sur l'outil Ventilateur de plafond. Les options de ventilateur de plafond apparaissent dans la barre d'aperçu.
- 2 Cliquez pour sélectionner le ventilateur que vous souhaitez poser.
- 3 Cliquez sur votre dessin pour placer le ventilateur.





Pour déplacer un ventilateur de plafond d'une distance précise

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez pour sélectionner le ventilateur que vous souhaitez déplacer. Des poignées de sélection apparaissent.
- 3 Cliquez sur la commande Déplacer du menu Edition. La boîte de dialogue Déplacer apparaît.
- 4 Choisissez entre les coordonnées cartésiennes ou polaires.
- 5 Saisissez les mesures des axes X et Y, puis cliquez sur OK.
- 6 Le ventilateur de plafond est déplacé à l'endroit que vous avez spécifié.

Placement de câble téléphonique et électrique

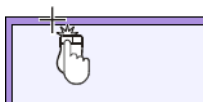


La procédure à suivre pour placer des prises de téléphone et les sorties de câbles électriques est la même que pour les prises de courant et les interrupteurs. Vous remarquerez que ces prises sont automatiquement asservies au mur afin d'assurer un positionnement simple et précis.

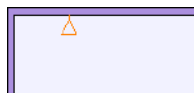


Pour placer des prises de téléphone, les sorties de câbles électrique , de CAT5 et CAT6

- 1 Sur l'onglet de plan Électricité, cliquez sur un outil du jeu d'outils .
- 2 Cliquez sur un pan de mur ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser. La sortie câble téléphonique, électrique, de CAT5 ou CAT6 s'affiche avec les dimensions à mesure que vous glissez. Les lignes de dimension indiquent la distance depuis le centre de la prise jusqu'au mur ou autre composant électrique le plus proche.



- 3 Relâchez le bouton de la souris pour placer la prise de téléphone, la sortie de câble électrique, de CAT5 ou CAT6.



Ajout de détecteurs de fumée et de thermostats



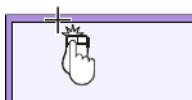
La procédure à suivre pour placer des détecteurs de fumée et des thermostats est la même que pour les prises et les interrupteurs. Vous remarquerez que ces composants sont automatiquement asservis au mur afin d'assurer un positionnement simple et précis.

Pour placer des détecteurs de fumée et des thermostats



1 Dans l'onglet de plan Électricité, cliquez sur l'outil Détecteur de fumée ou thermostat.

- 2 Cliquez sur un pan de mur ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser. Le détecteur de fumée ou thermostat s'affiche, avec les dimensions, au fur et à mesure que vous glissez. Les lignes de dimension indiquent la distance depuis le centre du détecteur (ou thermostat) jusqu'au mur ou autre composant électrique le plus proche.



- 3 Relâchez le bouton de la souris pour placer le détecteur ou le thermostat.



Élévation à la base ou à la surface d'un étage

Vous pouvez régler l'élévation d'un objet en fonction de celle de la base ou de la surface d'un étage. Ce réglage facilite le placement précis d'objets à des élévations personnalisées (l'élévation de plafonniers au niveau d'un plafond, par exemple, ou de prises par rapport à un plancher ou un plafond).

Pour élever automatiquement un objet à la surface d'un étage

- 1 Cliquez pour sélectionner l'étage auquel vous voulez élever l'objet.
- 2 Touche MAJ enfoncée, cliquez pour sélectionner l'objet à élever.
Note : L'étage et l'objet doivent être tous deux sélectionnés.
- 3 Cliquez avec le bouton droit au centre de l'objet à élever. Un menu contextuel apparaît.
- 4 Cliquez sur Elever à la surface de l'étage sélectionné. L'objet s'élève à la surface supérieure de l'étage sélectionné.

Pour élever à la base de l'étage

- 1 Cliquez pour sélectionner l'étage auquel vous voulez élever l'objet.
- 2 Touche MAJ enfoncée, cliquez pour sélectionner l'objet à élever.
Note : L'étage et l'objet doivent être tous deux sélectionnés.
- 3 Cliquez avec le bouton droit au centre de l'objet à élever. Un menu contextuel apparaît.
- 4 Cliquez sur Elever à la base de l'étage sélectionné. L'objet s'élève à la surface inférieure de l'étage sélectionné.

Déplacement d'éléments muraux

Rien de vous empêche de pousser les éléments fixés au mur, à l'aide des touches fléchées.

Pour pousser un élément mural

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'élément mural à pousser.
- 3 Appuyez sur la touche fléchée gauche ou droite pour pousser votre sélection dans la direction indiquée.

Gestion des paramètres de dessin

Divers types de paramètres du dessin peuvent être gérés à partir du menu Conception. Lorsque l'on travaille sur différents étages, il est important de bien gérer la hauteur des plafonds, de savoir quel est l'étage actif et si l'élévation active est la bonne.

Pour définir l'élévation active

- 1 Cliquez sur la commande Définir l'élévation active du menu Conception. La boîte de dialogue Définir l'élévation active apparaît.
- 2 Saisissez l'élévation active souhaitée dans la zone de texte et cliquez sur OK.

Pour définir la hauteur des plafonds

- 1 Dans le menu Conception, cliquez sur Hauteurs de plafond par défaut. La boîte de dialogue Hauteurs de plafond par défaut apparaît.
- 2 Saisissez la hauteur souhaitée pour le plafond du rez-de-chaussée dans la zone de texte Rez-de-chaussée.
- 3 Saisissez la hauteur souhaitée pour le plafond du premier étage dans la zone de texte Premier étage.
- 4 Saisissez la hauteur souhaitée pour le plafond du deuxième étage dans la zone de texte Deuxième étage.
- 5 Cliquez sur OK.

Pour travailler sur un étage donné

- 1 Sur le menu Conception, cliquez sur Accéder à l'étage ou cliquez sur le bouton Étage actif en bas à gauche de la fenêtre de conception, puis cliquez pour cocher l'étage sur lequel vous voulez travailler.



OU

- ? Pour travailler sur le rez-de-chaussée, faites CTRL+1.
- ? Pour travailler sur le premier étage, faites CTRL+2.
- ? Pour travailler sur le deuxième étage, faites CTRL+3.

Modification de votre création

Architecte 3D vous offre les outils d'édition nécessaires à toute modification de votre plan d'étage intérieur. Vous devez d'abord choisir l'objet ou les objets à éditer avant de cliquer sur le menu Édition.

Pour copier un objet d'un étage à l'autre

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet ou les objets que vous souhaitez reproduire. Pour sélectionner plusieurs objets à la fois, appuyez sur la touche MAJ tout en cliquant.
- 3 Dans le menu Edition, cliquez sur Copier à l'étage, puis sur Etage supérieur ou Etage inférieur.

Note : Le rez-de-chaussée est l'étage actif par défaut.

Pour déplacer des objets d'un étage à l'autre

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet ou les objets que vous souhaitez déplacer. Pour en sélectionner plusieurs, appuyez sur la touche MAJ tout en cliquant.
- 3 Dans le menu Edition, cliquez sur Déplacer vers l'étage puis sur Étage supérieur ou Étage inférieur.



Pour déplacer les objets en les poussant

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez l'objet en cliquant dessus. Pour sélectionner plusieurs objets à la fois, appuyez sur la touche MAJ tout en cliquant.
- 3 Cliquez sur la commande Copier vers l'étage du menu Edition, puis indiquez la direction (haut, bas, gauche, droite).

Note : Vous pouvez également pousser votre création à l'aide des touches fléchées de votre clavier.

Pour déplacer un élément d'une valeur spécifiée

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet ou les objets que vous souhaitez déplacer. Pour sélectionner plusieurs objets à la fois, appuyez sur la touche MAJ tout en cliquant.
- 3 Cliquez sur la commande Déplacer du menu Edition ou faites un double-clic sur l'outil Sélection. La boîte de dialogue Déplacer apparaît.
- 4 Cliquez sur Cartésien ou Polaire, puis saisissez les coordonnées du déplacement d'objet souhaité dans les zones de texte appropriées.
- 5 Cliquez sur OK. L'objet est déplacé selon les coordonnées que vous avez saisies.

Note : Les coordonnées doivent être saisies en mètres ou centimètres, ou mètres et centimètres séparés par une virgule.

Pour faire pivoter librement un élément

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'élément que vous souhaitez faire pivoter.
- 3 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Rotation.
- 4 Cliquez sur l'élément ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le pointeur dans la direction dans laquelle vous souhaitez faire pivoter l'élément. Le degré de rotation apparaît au fur et à mesure sur la barre d'état. Appuyez sur MAJ pour passer outre la contrainte de 45 degrés.
- 5 Relâchez le bouton de la souris.

Pour faire pivoter selon un degré précis

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet ou les objets que vous souhaitez faire pivoter. Pour sélectionner plusieurs objets à la fois, appuyez sur la touche MAJ tout en cliquant.
- 3 Cliquez sur la commande Rotation du menu Edition ou faites un double-clic sur l'outil Rotation. La boîte de dialogue Rotation apparaît.
- 4 Cliquez sur Degrés ou Radians, puis, dans la zone de texte Angle, saisissez l'angle de rotation désiré pour le plan.
- 5 Cliquez sur OK. L'objet effectue alors une rotation selon l'angle que vous avez spécifié.

Pour faire pivoter un objet par incréments de 1 degré

- 1 Sélectionnez l'objet que vous souhaitez faire pivoter. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.

- 2 Touche MAJ enfoncée, appuyez sur la touche fléchée de gauche à droite pour faire pivoter la sélection dans la direction indiquée.

Pour retourner un élément

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet ou les objets que vous souhaitez retourner. Pour sélectionner plusieurs objets à la fois, appuyez sur la touche MAJ tout en cliquant.
- 3 Cliquez sur la commande Retourner, puis Retourner verticalement ou Retourner horizontalement du menu Edition. L'objet est retourné.

Pour inverser l'image d'un élément

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet ou les objets dont vous souhaitez créer une image inversée. Pour sélectionner plusieurs objets à la fois, appuyez sur la touche MAJ tout en cliquant.
- 3 Cliquez sur la commande Inverser verticalement ou Inverser horizontalement du menu Edition. L'image de l'objet est inversée.

Décaler les attaches de mur

Vous pouvez décaler les attaches de mur à l'aide des touches fléchées.

Pour décaler les attaches murales

- 1 Sur la barre d'outils Édition, cliquez sur l'outil de sélection.
- 2 Cliquez pour sélectionner l'attache murale que vous souhaitez décaler.
- 3 Appuyez sur la touche fléchée gauche ou droite pour décaler la sélection dans cette direction.



Onglet de plan Plomberie



Une fois le plan d'étage terminé, l'étape suivante consiste à planifier les installations sanitaires. Architecte 3D propose un large éventail de composants de plomberie, allant des toilettes standard aux baignoires balnéo. Architecte 3D a également pensé aux arrivées de gaz et aux siphons de sol qui sont des éléments importants. De par leur conception, la plupart des éléments de plomberie sont « asservis aux murs », ce qui veut dire qu'ils ne peuvent être placés que sur des pans de mur pour éviter toute erreur d'agencement. Les baignoires et douches sont automatiquement annotées et leurs dimensions apparaissent au fur et à mesure de l'installation de la plomberie afin de garantir un positionnement précis. Chaque symbole de plomberie est facile à incorporer au dessin et peut être aisément modifié à tout moment.



Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

Placement d'un robinet d'arrosage ou de gaz

Lorsque vous placez un robinet d'arrosage ou de gaz, les lignes de dimension apparaissent automatiquement pour que vous puissiez facilement placer les objets à une distance donnée d'un autre appareil de plomberie ou de l'extrémité d'un pan de mur. Vous remarquerez que les robinets d'arrosage sont automatiquement « asservis » au pan de mur afin d'assurer un positionnement simple et précis. Le robinet apparaît avec ses dimensions au fur et à mesure que vous glissez. Les lignes de dimension indiquent la distance depuis le centre du robinet jusqu'à l'extrémité du mur ou jusqu'au composant sanitaire le plus proche.

Les outils suivants sont disponibles depuis le jeu d'outils Arrivée d'eau.



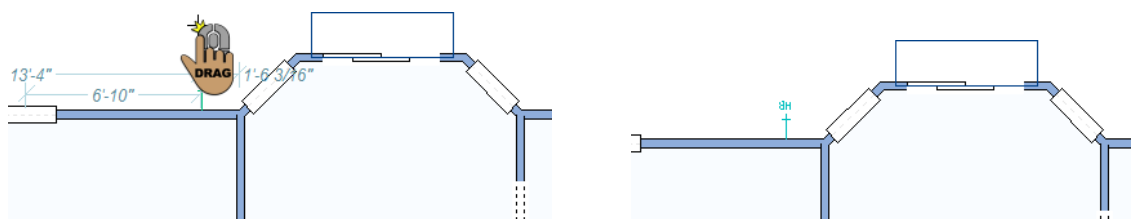
Pour placer un robinet d'arrosage extérieur

- 1 Sur l'onglet de plan Plomberie, cliquez sur l'outil Arrivée d'eau du jeu d'outils.



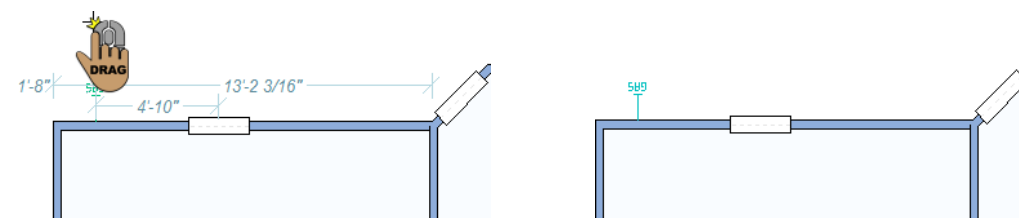


- 2 Utilisez la méthode de dessin **Faire glisser le long d'un mur** pour positionner le robinet d'arrosage sur le côté du mur souhaité et relâchez la souris pour placer.



Pour placer un robinet de gaz

- 1 Sur l'onglet de plan Plomberie, cliquez sur l'outil Arrivée de gaz du jeu d'outils.
- 2 Utilisez la méthode de dessin **Faire glisser le long d'un mur** pour positionner le robinet de gaz sur le côté du mur souhaité et relâchez la souris pour placer.



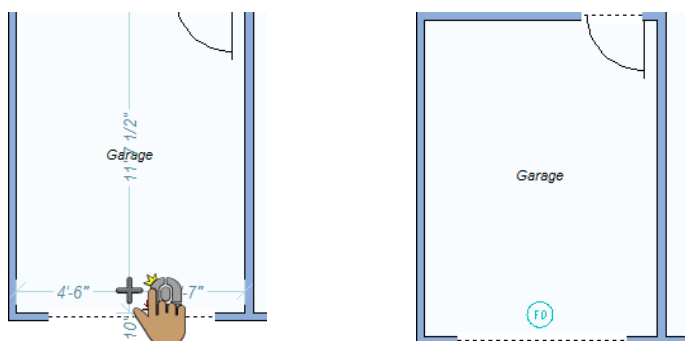
Ajout de siphons de sol

Une fois votre plan de plomberie terminé, l'étape finale est d'ajouter des siphons de sol, opération qui s'effectue d'un simple clic.



Pour ajouter un siphon de sol

- 1 Sur l'onglet de plan Plomberie, cliquez sur l'outil Siphon de sol.
- 2 Utilisez la méthode de dessin **Cliquer pour placer** pour positionner le siphon de sol dans votre conception.



Ajout de toilettes

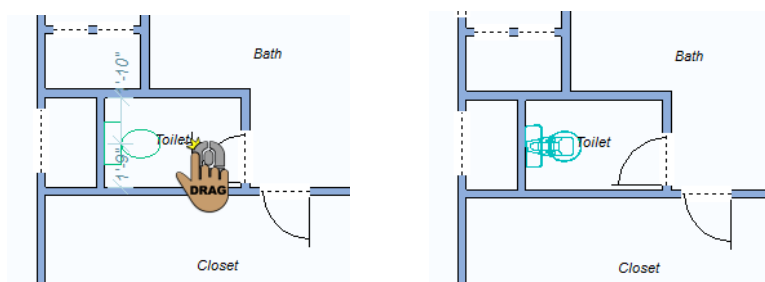
Architecte 3D vous permet d'ajouter facilement les installations sanitaires au plan de votre maison. Pour cela, il vous suffit de sélectionner un composant dans les outils utilitaires disponibles sous l'onglet, puis de cliquer. Des lignes de dimension apparaissent automatiquement pour faciliter le placement d'objets à une distance spécifique d'une autre installation sanitaire ou d'un pan de mur. Vous remarquerez que les toilettes sont automatiquement « asservies » au mur afin d'assurer un positionnement simple et précis.

Lorsque que l'outil est actif, vous pouvez choisir le style souhaité dans l'onglet Propriétés. Vous pouvez également modifier le style après avoir placé les toilettes en sélectionnant les toilettes dans votre dessin et en choisissant un style différent.



Pour placer des toilettes

- 1 Sous l'onglet de plan Plomberie, cliquez sur l'outil Toilettes.
- 2 Utilisez la méthode de dessin **Faire glisser le long d'un mur** pour positionner les toilettes sur le côté du mur souhaité et relâchez la souris pour placer.

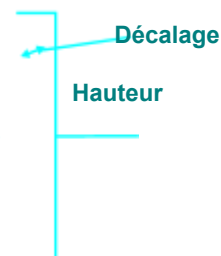


Propriétés des toilettes

Les toilettes sont définies par leur longueur, leur largeur, leur décalage par rapport au mur. Vous pouvez modifier les propriétés après avoir ajouté l'objet à votre conception en le sélectionnant puis en cliquant sur l'onglet Propriétés.

Note : Appuyez toujours sur **ENTREE** pour valider les nouvelles valeurs saisies dans une zone de texte.

- **Largeur** définit la distance d'un côté des toilettes à l'autre.
- **Profondeur** définit la distance depuis l'arrière jusqu'à l'avant des toilettes.
- **Hauteur** définit la distance depuis la base jusqu'en haut des toilettes.
- **Décalage** définit la distance entre le mur et l'arrière des toilettes.
- Le bouton **Description** ouvre la boîte de dialogue Description. Pour de plus amples informations sur l'édition des descriptions, consultez la rubrique "Description des composants", à la page 54.
- Le bouton **Retourner** permet de retourner le côté où le matériel est placé.
- La case **Dimension Auto** contrôle l'affichage des dimensions des toilettes. Lorsque les toilettes sont sélectionnées, ses dimensions sont affichées.
- La bibliothèque de **Styles** inclut les styles de toilettes et de bidets disponibles. Vous pouvez modifier le style avant ou après avoir placé les toilettes.



Ajout de d'éviers et de lavabos

Comme les toilettes, les éviers et lavabos sont automatiquement asservis aux pans de mur lors de leur installation et automatiquement dimensionnés par rapport aux murs et installations sanitaires qui les jouxtent. L'évier ou le lavabo apparaît avec les dimensions au fur et à mesure que vous le faites glisser. Les lignes de dimension indiquent la distance depuis le centre du lavabo jusqu'au mur ou jusqu'au composant sanitaire le plus proche.

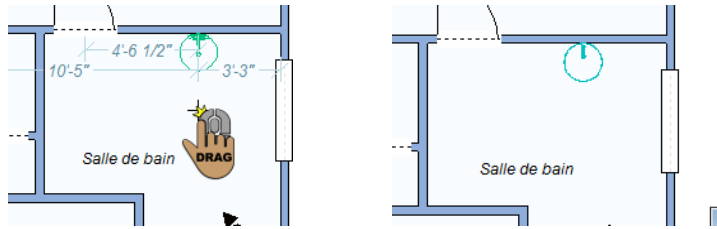
Lorsque que l'outil est actif, vous pouvez choisir le style de lavabo ou d'évier souhaité dans l'onglet Propriétés. Vous pouvez également modifier le style après avoir placé le lavabo ou l'évier en le sélectionnant dans votre dessin et en choisissant un style différent.



Pour placer un évier ou un lavabo

- 1 Sous l'onglet de plan Plomberie, cliquez sur l'outil Lavabo/Evier.
- 2 Utilisez la méthode de dessin **Faire glisser le long d'un mur** pour positionner le lavabo ou l'évier sur le côté du mur souhaité et relâchez la souris pour placer.





Pour déplacer un évier ou un lavabo

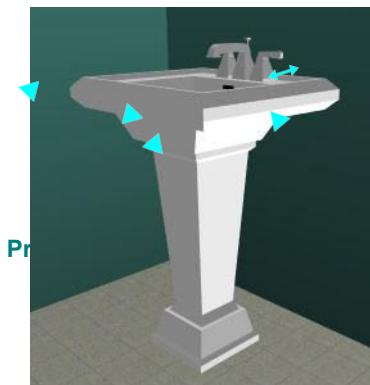
- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez pour sélectionner l'évier ou le lavabo que vous souhaitez déplacer. Des poignées de sélection apparaissent.
- 3 Faites glisser l'évier ou le lavabo jusqu'au nouvel emplacement. Au fur et à mesure du déplacement, le dimensionnement proportionné est affiché.
- 4 Relâchez le bouton de la souris pour placer l'évier ou le lavabo au nouvel emplacement.

Propriétés du lavabo ou de l'évier

Les lavabos comme les éviers sont définis par leur longueur, largeur et la distance de décalage par rapport au mur. Vous pouvez modifier les propriétés après avoir ajouté le composant à votre conception en le sélectionnant puis en cliquant sur l'onglet Propriétés.

Note : Appuyez toujours sur **ENTREE** pour valider les nouvelles valeurs saisies dans une zone de texte.

- **Largeur** définit la distance d'un côté du lavabo à l'autre.
- **Profondeur** définit la distance depuis l'arrière jusqu'à l'avant du lavabo.
- **Hauteur** définit la distance depuis la base jusqu'en haut du lavabo.
- **Décalage** définit la distance entre le mur et l'arrière du lavabo.
- Le bouton **Description** ouvre la boîte de dialogue Description. Pour de plus amples informations sur l'édition des descriptions, consultez la rubrique "Description des composants", à la page 54.
- Le bouton **Retourner** permet de retourner le côté où le matériel est placé.
- La case **Dimension Auto** contrôle l'affichage des dimensions du lavabo. Lorsque le lavabo ou l'évier est sélectionnée, ses dimensions sont affichées.
- La bibliothèque **Styles** inclut les styles de lavabo et d'évier disponibles. Vous pouvez modifier le style avant ou après avoir placé le lavabo ou l'évier.



Décalage

Hauteur



Ajout de baignoires

En plus du dimensionnement proportionné et de l'asservissement aux murs à mesure du positionnement d'une baignoire, Architecte 3D ajoute automatiquement des annotations à votre plan, une fois ce positionnement effectué. Vos plans seront ainsi beaucoup plus lisibles par la suite. Si vous ne trouvez pas la taille exacte de baignoire que vous recherchez, placez simplement une baignoire de taille similaire, puis ajustez ses propriétés à la taille exacte recherchée pour votre plan de maison. La baignoire apparaît avec les dimensions au fur et à mesure que vous la faites glisser. Les lignes de dimension indiquent la distance depuis le centre de la baignoire jusqu'au mur ou jusqu'au composant sanitaire le plus proche.

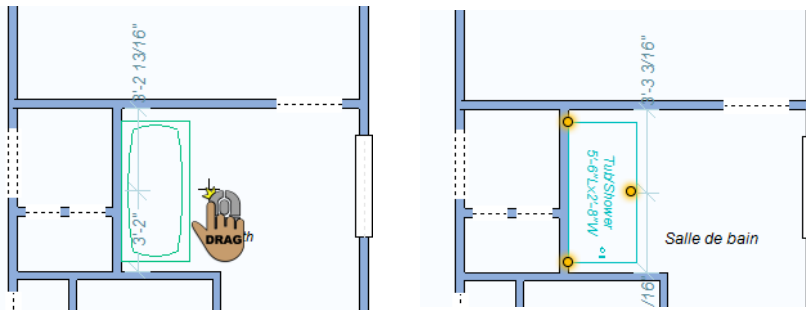
Lorsque que l'outil est actif, vous pouvez choisir le style de baignoire souhaité dans l'onglet Propriétés. Vous pouvez également modifier le style après avoir placé la baignoire en sélectionnant l'objet dans votre dessin et en choisissant un style différent.

Pour placer une baignoire

- 1 Sur l'onglet de plan Plomberie, cliquez sur l'outil Baignoire.
- 2 Utilisez la méthode de dessin **Faire glisser le long d'un mur** pour positionner la baignoire sur le côté du mur souhaité et relâchez la souris pour placer.



Remarquez que les annotations s'affichent automatiquement sur le symbole de la baignoire.

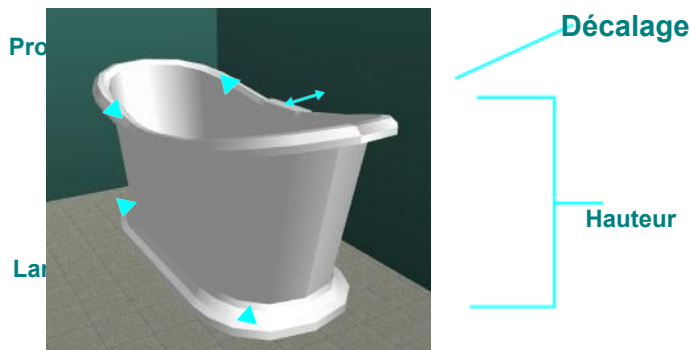
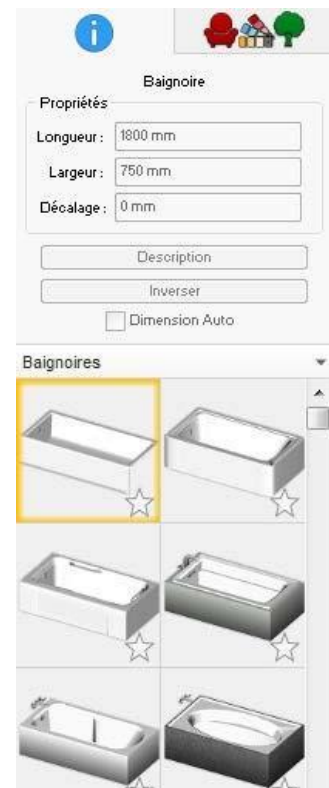


Propriétés de la baignoire

Les baignoires sont définies par leur longueur, leur largeur, leur décalage par rapport au mur. Vous pouvez modifier les propriétés après avoir ajouté l'objet à votre conception en le sélectionnant puis en cliquant sur l'onglet Propriétés.

Note : Appuyez toujours sur **ENTREE** pour valider les nouvelles valeurs saisies dans une zone de texte.

- **Largeur** définit la distance d'un côté de la baignoire à l'autre.
- **Profondeur** définit la distance depuis l'arrière jusqu'à l'avant de la baignoire (bord opposé au mur).
- **Hauteur** définit la distance depuis la base jusqu'en haut de la baignoire.
- **Décalage** définit la distance entre le mur et l'arrière de la baignoire.
- Le bouton **Description** ouvre la boîte de dialogue Description. Pour de plus amples informations sur l'édition des descriptions, consultez la rubrique "Description des composants", à la page 54.
- Le bouton **Retourner** permet de retourner le côté où le matériel est placé.
- La case **Dimension Auto** contrôle l'affichage des dimensions de la baignoire. Lorsque la baignoire est sélectionnée, ses dimensions sont affichées.
- La bibliothèque **Styles** inclut les styles de baignoires disponibles. Vous pouvez modifier le style avant ou après avoir placé la baignoire.



Pour redimensionner une baignoire

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez la baignoire en cliquant dessus. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 3 Saisissez une nouvelle longueur de baignoire dans la zone de texte Longueur.
- 4 Saisissez une nouvelle largeur dans la zone de texte Largeur.
- 5 Appuyez sur ENTREE. La taille de baignoire est modifiée.

Pour changer l'emplacement des robinets

- 1 Cliquez sur la baignoire pour la sélectionner. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 2 Cliquez sur Retourner si vous voulez placer les robinets de l'autre côté de la baignoire.

Ajout d'une douche

Les douches se placent de la même manière que les baignoires. En plus du dimensionnement associatif et de l'asservissement aux murs à mesure du positionnement d'une douche, Architecte 3D ajoute automatiquement des annotations à votre plan, une fois ce positionnement effectué. Si vous ne trouvez pas la taille exacte de douche que vous recherchez, placez simplement une douche de taille similaire, puis ajustez ses propriétés à la taille exacte recherchée pour votre plan de maison. La douche s'affiche, accompagnée de ses dimensions. Les lignes de dimension vous indiquent la distance depuis le centre de la douche jusqu'au mur ou jusqu'à l'appareil de plomberie le plus proche.

Lorsque que l'outil est actif, vous pouvez choisir le style de douche souhaité dans l'onglet Propriétés. Vous pouvez également modifier le style après avoir placé la douche en sélectionnant l'objet dans votre dessin et en choisissant un style différent.

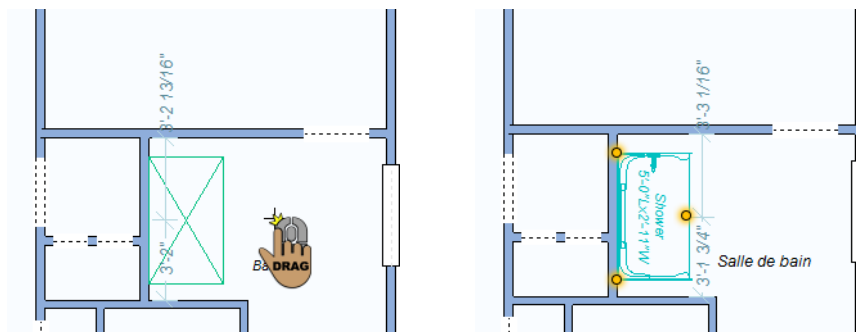


Pour placer une douche

- 1 Sur l'onglet de plan Plomberie, cliquez sur l'outil Douche.
- 2 Utilisez la méthode de dessin **Faire glisser le long d'un mur** pour positionner la baignoire sur le côté du mur souhaité et relâchez la souris pour placer.



Remarquez que les annotations s'affichent automatiquement sur le symbole de la douche.

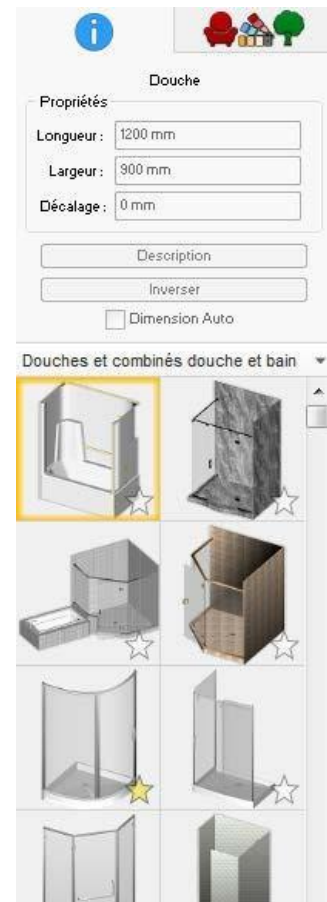


Propriétés de la douche

Les douches sont définies par leur longueur, leur largeur, leur décalage par rapport au mur. Vous pouvez modifier les propriétés après avoir ajouté l'objet à votre conception en le sélectionnant puis en cliquant sur l'onglet Propriétés.

Note : Appuyez toujours sur **ENTREE** pour valider les nouvelles valeurs saisies dans une zone de texte.

- **Largeur** définit la distance d'un côté de la douche à l'autre.
- **Profondeur** définit la distance depuis l'arrière jusqu'à l'avant de la douche.
- **Hauteur** définit la distance depuis la base jusqu'en haut de la douche.
- **Décalage** définit la distance entre le mur et l'arrière de la douche.
- Le bouton **Description** ouvre la boîte de dialogue Description. Pour de plus amples informations sur l'édition des descriptions, consultez la rubrique "Description des composants", à la page 54.
- Le bouton **Retourner** permet de retourner le côté où le matériel est placé.
- La case **Dimension Auto** contrôle l'affichage des dimensions de la douche. Lorsque la douche est sélectionnée, ses dimensions sont affichées.
- La bibliothèque **Styles** inclut les styles de douche disponibles. Vous pouvez modifier le style avant ou après avoir placé la douche.



Pour redimensionner une douche

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez la douche en cliquant dessus. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 3 Saisissez une nouvelle longueur de douche dans la zone de texte Longueur.
- 4 Saisissez une nouvelle largeur dans la zone de texte Largeur.
- 5 Appuyez sur ENTREE. La douche est redimensionnée.


Pour changer l'emplacement des robinets

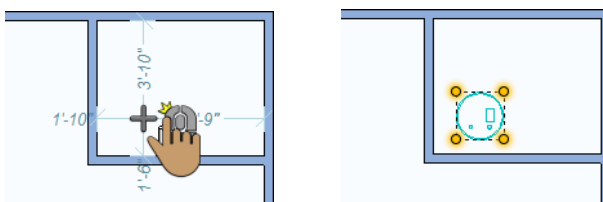
- 1 Sélectionnez la douche en cliquant dessus. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 2 Cliquez sur Retourner si vous voulez placer les robinets de l'autre côté de la douche.



Chauffe-eau à votre plan de maison.

À mesure que vous déplacez le chauffe-eau, des lignes de dimensionnement indiquent la distance entre le chauffe-eau et un autre composant.

- 1 Sur l'onglet de omberie, cliquez sur l'outil Chauffe-eau.
- 2 Utilisez la méthode de dessin **Cliquer pour placer** pour positionner le chauffe-eau dans votre conception.





Onglet de plan Toiture



Un des signes distinctifs de votre projet de maison est l'esthétique du toit. Grâce aux outils de toiture d'Architecte 3D, vous pouvez facilement concevoir des toits complexes. D'un profil classique comme un toit en croupe ou à pignon, à un profil plus rare comme un toit à versants inégaux ou un toit à la Mansart, en passant par un toit construit au dessus d'une baie vitrée, vous pourrez créer le style de toit idéal pour votre plan de maison.



Ajout d'un toit



Architecte 3D vous propose plusieurs types de toit avec, notamment, trois puissants outils de dessin de toiture à main levée. Pour faire correspondre les murs pignons de ces styles de toit, consultez la rubrique "Définition de pans de mur pignon", à la page 172. Pour dessiner un plafond plat au lieu d'un plafond cathédrale, consultez "Configuration des options de plafond ou plancher", à la page 169.

Le dimensionnement automatique permet d'optimiser le placement du toit avec aisance. Bien qu'il existe neuf outils de toit disponibles, six d'entre eux sont placés de la même manière. Les styles disponibles sont les suivants :

- à pignon
- en croupe
- mixte
- ajout de toit à pignon
- ajout de toit en croupe
- répartiteur

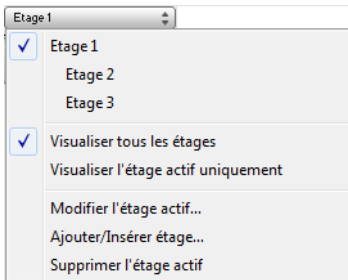
Pour désactiver la création automatique de toit

- 1 Faites passer le curseur par dessus les murs extérieurs de votre projet jusqu'à ce qu'un périmètre apparaisse en surbrillance bleu clair. Cliquez sur le périmètre. Une fois sélectionné, il devient jaune.
- 2 Cliquez sur la commande Options de la barre de propriétés. Le menu Toiture automatique apparaît.
- 3 Décochez la case de génération automatique des plaques de toiture.

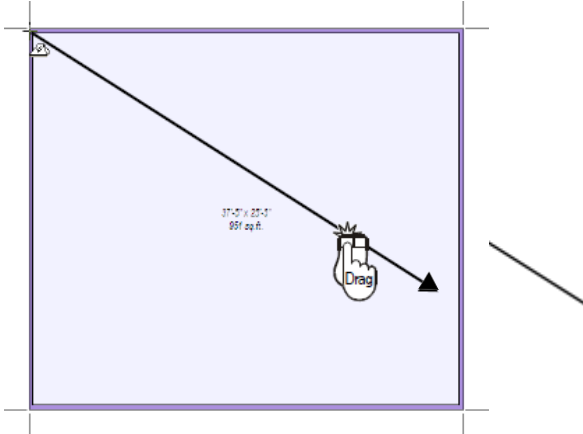


Pour dessiner un toit

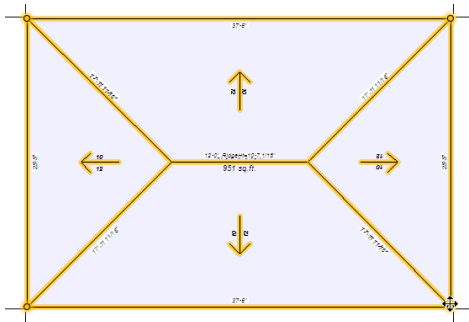
- 1 Sur l'onglet de plan Toiture, cliquez sur un outil Toit du jeu d'outils. La feuille de propriétés des toits montre les pentes disponibles.
- 2 Cliquez sur une pente de toit pour la sélectionner.
- 3 Dans le menu Conception, cliquez sur Accéder à l'étage, puis sur Premier étage ou autre selon l'étage auquel vous voulez ajouter une toiture, ou bien cliquez sur l'icône Étage actif puis sur la commande Travailler sur le premier étage du menu contextuel qui apparaît (facultatif).



- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser.



- 5 Relâchez le bouton de la souris.





ote : Les flèches indiquent le sens de la pente de chaque versant du toit, et les annotations l'élevation de chaque angle.

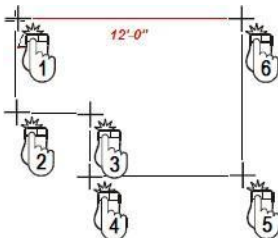
Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

Utilisation des outils de conception de toit à main levée

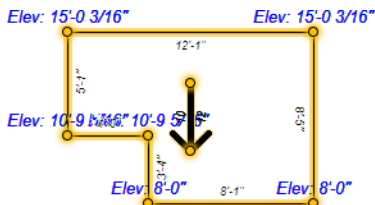
Architecte 3D propose trois outils puissants et polyvalents de création de toit à main levée, pour faciliter le dessin de plans de toitures complexes. Par le biais des outils à main levée trois points et quatre points, les versants de toit sont fixés aux murs afin que vous puissiez facilement les dessiner tout de suite de la bonne taille. Une fois le dessin des versants de toit terminé, vous pouvez personnaliser tous les détails : pente, positionnement, forme, etc. Les outils à main levée trois et quatre points permettent de préciser la largeur de la sous-face.

Pour dessiner au moyen d'un outil de toit à main levée

- 1 Sur l'onglet de plan Toiture, cliquez sur l'outil Toit à main levée. La feuille d'édition des toits montre les pentes disponibles.
- 2 Sur la zone Pente de la feuille d'édition, cliquez sur une pente ou spécifiez-en une sur mesure.
- 3 (facultatif) Saisissez un angle de pente dans la zone Angle de pente.
- 4 Cliquez dans la fenêtre de conception pour définir le point de départ du versant du toit. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. La ligne représente la première limite du versant du toit. Notez que les dimensions apparaissent à mesure que vous dessinez.



- 5 Cliquez et déplacez le pointeur jusqu'à l'angle suivant. Répétez la procédure jusqu'à ce que le versant soit entièrement dessiné.
- 6 (facultatif) Si vous souhaitez modifier le sens de la pente, cliquez sur la flèche placée au centre du versant de toit, puis faites-la pivoter dans la direction souhaitée.



Note : La hauteur de chaque point créé est indiquée ; utilisez ces cotes pour faire correspondre les versants de toit.

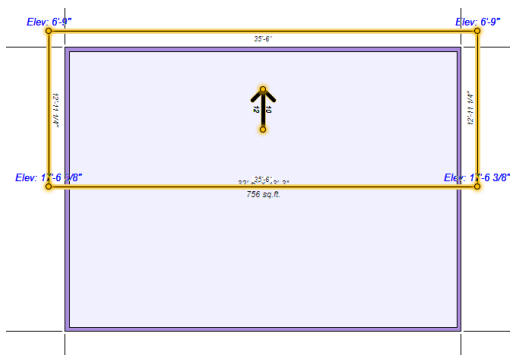
- 7 Cliquez sur le versant de toit pour le sélectionner. La feuille d'édition des toits montre les pentes disponibles.
- 8 Cliquez sur la case Base de la zone Élévation pour mesurer la hauteur du sol jusqu'à la base du toit (gouttière).



- 9 Cliquez sur la case Sommet de la zone Élévation pour mesurer la hauteur du sol jusqu'au sommet du toit (faîtage).
- 10 (facultatif) Élevez le pan de mur grâce au curseur d'élévation situé à gauche sur l'écran.

Pour dessiner au moyen de l'outil de toit à main levée à quatre points

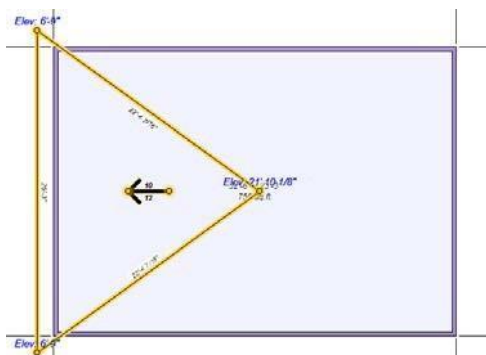
- 1 Sur l'onglet de plan Toiture, cliquez sur l'outil Toit à main levée à quatre points du jeu d'outils. La feuille d'édition des toits apparaît.
- 2 Sur la zone Pente de la feuille d'édition, cliquez sur une pente ou spécifiez-en une sur mesure.
- 3 Cliquez sur un mur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ du versant de toit.
- 4 Maintenez le bouton de la souris enfoncé et glissez hors du pan de mur. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Cette ligne indique l'orientation (vers le haut) de ce versant de toit. Notez que les dimensions apparaissent à mesure que vous dessinez.



- 5 Relâchez le bouton de la souris. Le versant de toit est dessiné.

Pour dessiner au moyen de l'outil de toit à main levée à trois points

- 1 Sur l'onglet de plan Toiture, cliquez sur l'outil Toit à main levée à trois points du jeu d'outils. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 2 Sur la zone Pente de la feuille d'édition, cliquez sur une pente ou spécifiez-en une sur mesure.
- 3 Cliquez sur un mur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ du versant de toit.
- 4 Maintenez le bouton de la souris enfoncé et glissez hors du pan de mur. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Cette ligne indique l'orientation (vers le haut) de ce versant de toit. Notez que les dimensions apparaissent à mesure que vous dessinez.



- 5 Relâchez le bouton de la souris. Le versant de toit est dessiné.

Utilisation de l'outil Trémie de lucarne

Un outil de découpe vous permet d'insérer des lucarnes au niveau du toit.

Pour découper une lucarne dans un toit

- 1 Sur l'onglet de plan Toiture, cliquez sur l'outil Trémie de lucarne.
- 2 Veillez à vous trouver sur le même étage que le toit. Cliquez pour commencer la découpe et glissez jusqu'au point suivant.
- 3 Cliquez pour définir le point suivant et continuez de glisser-cliquer pour définir les autres points selon la forme désirée.
- 4 Faites un clic du bouton droit pour terminer l'opération. Une trémie de lucarne est insérée dans le toit.



Modification du toit

Après avoir dessiné les versants du toit, vous pouvez les modifier pour les adapter à votre conception. Du redimensionnement à la modification de la pente, en passant par la rotation du versant, Architecte 3D vous permet de créer facilement des toits, même les plus complexes.

Pour redimensionner le toit

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le côté du toit à redimensionner.
- 3 Cliquez sur un point d'angle du toit ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser jusqu'à ce que le toit soit de la taille souhaitée.
- 4 Relâchez le bouton de la souris.

Pour modifier la pente d'un toit

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le côté du toit à modifier.
- 3 Sur la zone Pente de la feuille d'édition des toits, cliquez sur une pente ou spécifiez-en une sur mesure.
- 4 (facultatif) Cliquez sur la case d'option Sur mesure et saisissez une pente de 0,0 dans la boîte de dialogue pour créer un toit plat.
- 5 Cliquez sur OK.

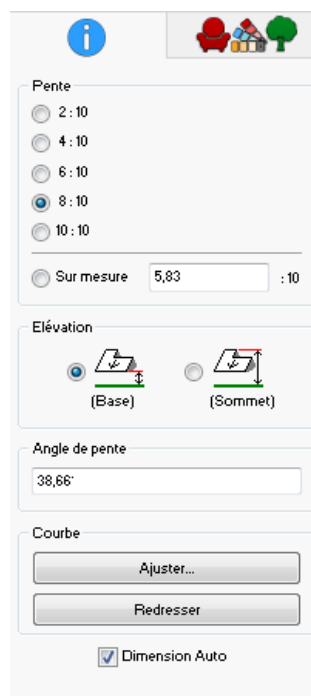
Pour élever un toit au moyen du curseur d'élévation

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le côté du toit pour le sélectionner.
- 3 Faites monter ou descendre le curseur d'élévation situé à gauche de votre écran.
- 4 Relâchez le bouton de la souris. Le toit change de position.

Pour modifier l'orientation d'un versant de toit

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le côté du toit pour le sélectionner.
- 3 Faites pivoter la flèche en gras au centre du versant de toit jusqu'à ce qu'elle soit orientée dans le sens souhaité.
- 4 Relâchez le bouton de la souris. Le versant change de position.

Note : La rotation est contrainte à des angles de quinze (15) degrés.





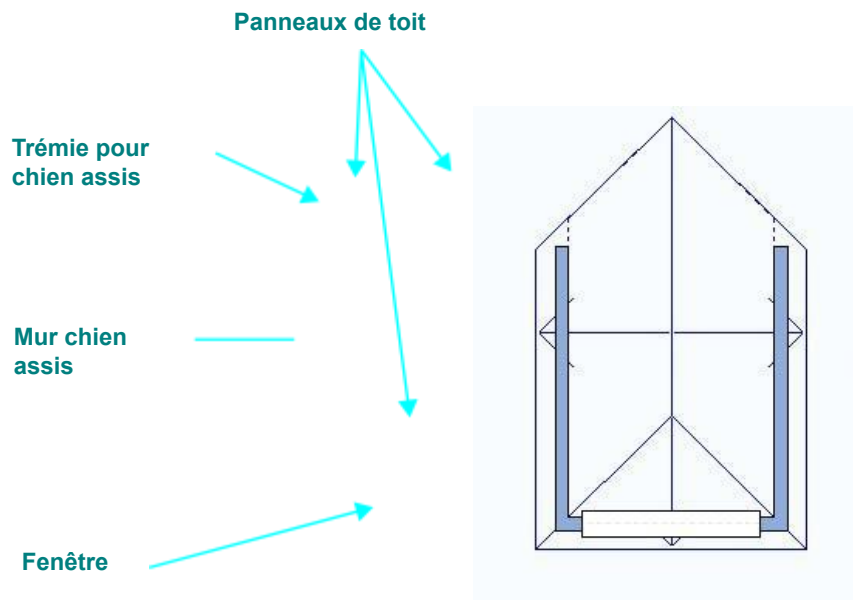
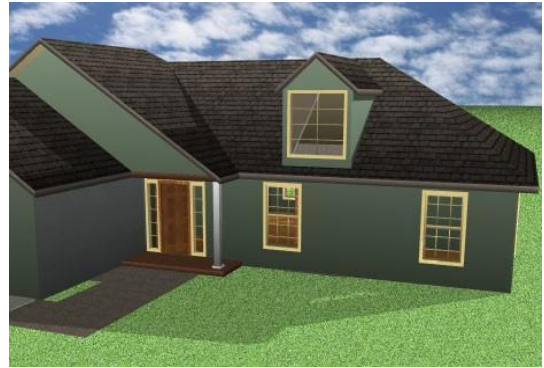
Ajout d'un chien assis



Les chiens assis permettent d'ajouter du volume à votre intérieur et donne un cachet à votre extérieur. Il est possible d'ajouter rapidement un chien assis à un panneau de toit dans votre conception grâce à l'outil Chien assis.

Composants chien assis

Les chiens assis se composent de différents éléments, y compris des panneaux de toit, une trémie pour supprimer la section de toit existante à l'endroit où le chien assis est ajouté, une fenêtre et des murs adaptés. Il est possible de modifier chacun de ces composants individuellement après l'ajout du chien assis.

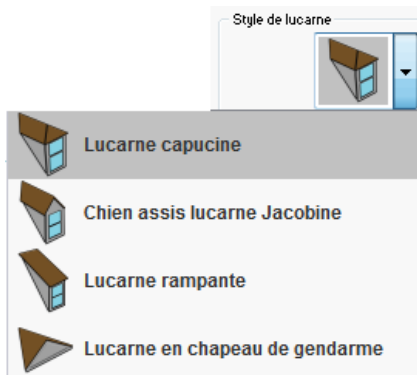


Propriétés Chien assis

Lorsque vous ajoutez un chien assis, il est placé en fonction des propriétés définies dans l'onglet Propriétés. Il est possible de modifier ces propriétés avant d'ajouter le chien assis. Cependant pour pouvoir modifier les propriétés du chien assis après l'avoir placé, il faut modifier chaque élément qui compose le chien assis.

Note : Appuyez sur la touche ENTREE pour valider les nouvelles valeurs.

- **Style de lucarne** permet de choisir le type de chien assis que vous souhaitez ajouter à votre toit.



?
🏠 🌳

Style de lucarne

Dimensions

Largeur :

Hauteur :

Pente

Inclinaison de base : : 10

Utiliser l'inclinaison détectée

Inclinaison pignon / croupe : : 10

Inclinaison lucarne : : 10

Afficher les angles d'inclinaison

Inclure des fenêtres

Note : Il est impossible de modifier le style de chien assis après l'avoir ajouté à votre conception.

- **Dimensions** définit l'épaisseur totale et la hauteur du chien assis.
- **Inclinaison de base** définit la pente des murs du chien assis. L'inclinaison du mur impacte la profondeur du chien assis par rapport au toit ; une valeur plus grande de l'inclinaison conduit à un chien assis moins profond, alors qu'au contraire une valeur plus faible conduit à un chien assis qui s'éloigne plus du toit. Si l'inclinaison de base ne correspond pas à l'inclinaison du toit existant, il faudra probablement ajuster le chien assis de sorte à le placer correctement.
- **Inclinaison pignon/croupe** définit la pente des panneaux de toit pour des chiens assis lucarne jacobine ou lucarne capucine. Plus haute est l'inclinaison, plus raide sera la pente de toit. Par exemple, 25:30 signifie que le toit s'élève de 25 cm tous les 30 cm de toit.
- **Inclinaison lucarne** définit la pente des panneaux de toit pour une lucarne rampante. Pour créer un toit plat, saisissez 0. Plus haute est l'inclinaison, plus raide sera la pente de toit.
- La case à cocher **Afficher les angles de l'inclinaison** permet de décider de quelle manière les valeurs de l'inclinaison sont affichées. Lorsqu'elle est cochée, les valeurs de l'inclinaison changent pour afficher l'angle de l'inclinaison dans les zones de texte plutôt que les mesures.
- La case à cocher **Inclure des fenêtres** permet de déterminer si les fenêtres sont comprises avec le chien assis. Lorsqu'elle est cochée, les fenêtres sont incluses. Il est possible de modifier les fenêtres dans un chien assis comme n'importe quelle fenêtre de votre conception. Lorsque la case **Utiliser l'inclinaison détectée** est cochée, la valeur Inclinaison de base est ignorée et les murs du chien assis sont créés pour correspondre à l'inclinaison du panneau de toit existant.



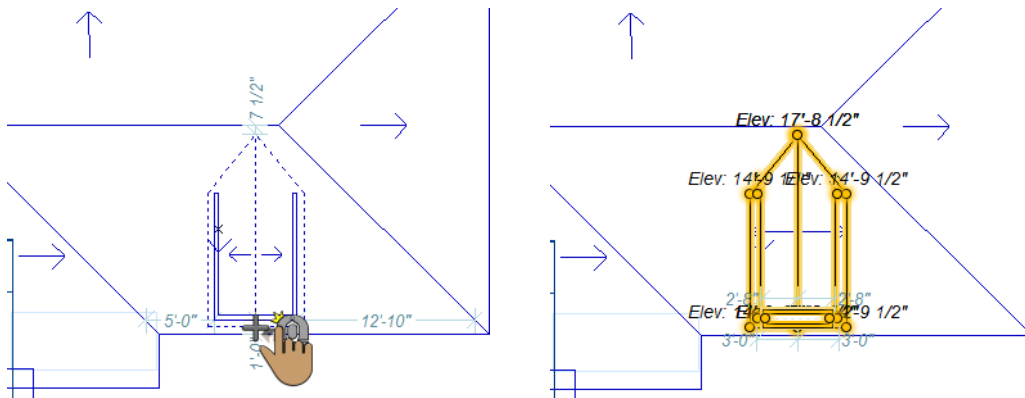
Inclinaison
Pignon/ Croupe

I
n
c
l
i
n
a
i
s
o
n
d
e
l
a
b
a
s
e

Largeur

Pour ajouter un chien assis

- 1 Sur l'onglet de plan Toiture, cliquez sur l'Outil Chien assis.
- 2 Sélectionnez le Style de chien assis dans l'onglet Propriétés et modifiez les paramètres Dimensions et Inclinaison si nécessaire.
- 3 Cliquez dans la fenêtre de conception à l'emplacement où vous souhaitez placer le chien assis.



Ajout d'une fenêtre de toit



de manière naturelle d'entrer, les fenêtres de toit ajoutent

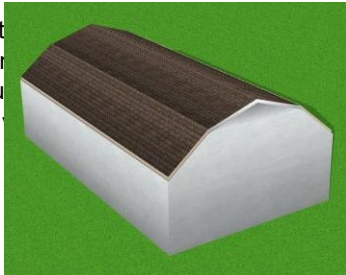
Pour ajouter une fenêtre de toit


- 1 Sur l'onglet de plan Toiture, cliquez sur l'outil Lucarne. La feuille de propriétés correspondante apparaît.

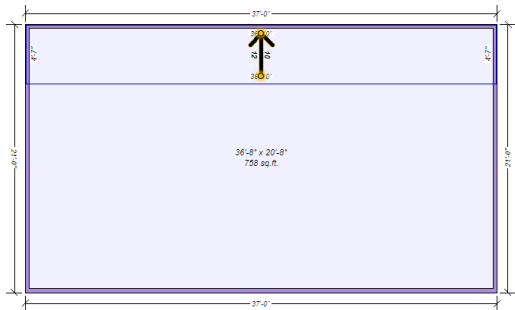
- 2 Cliquez sur le bouton Style de lucarne puis choisissez un style dans le menu contextuel.
- 3 (facultatif) Cliquez sur l'option Sur mesure pour faire apparaître la liste des fenêtres de toit sur mesure disponibles.
- 4 Cliquez sur un versant de toit à l'intérieur de la fenêtre de conception pour indiquer où placer la fenêtre de toit.

Dessin d'un toit à la Mansart

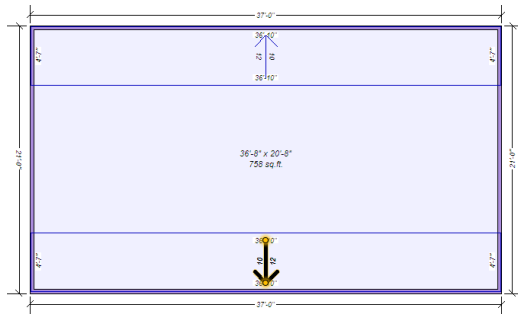
Le toit mansart est un type de toit populaire du fait qu'il permet de créer un grenier. Un toit mansardé se compose de deux versants de toit à main levée à quatre points pour créer un pignon pour tracer la pente supérieure.



- 1 Sur l'onglet  in Toiture, cliquez sur l'outil Toit à main levée à quatre points.
- 2 Réglez la pente sur 12:12 dans la zone Pente de la feuille d'édition.
- 3 Cliquez sur un mur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ du versant de toit.
- 4 Maintenez le bouton de la souris enfoncé et glissez hors du pan de mur. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Cette ligne indique l'orientation (vers le haut) de ce versant de toit. Notez que les dimensions apparaissent à mesure que vous dessinez.

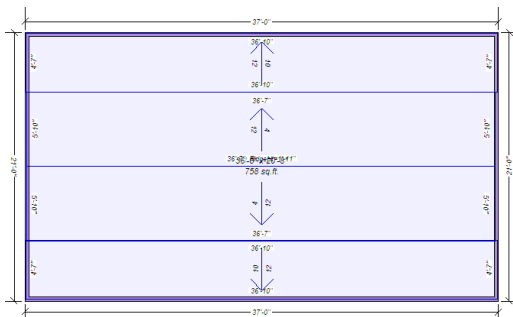
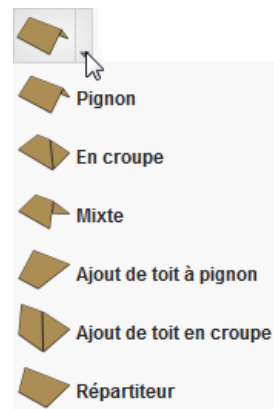


- 5 Relâchez le bouton de la souris. Le versant de toit est dessiné.
- 6 Cliquez sur la commande Copier du menu Edition ou du menu contextuel qui s'ouvre d'un clic du bouton droit de la souris, ou encore faites CTRL+C.
- 7 Cliquez sur la commande Coller du menu Edition ou du menu contextuel qui s'ouvre d'un clic du bouton droit de la souris, ou encore faites CTRL+V. Un double du versant de toit est alors créé.
- 8 Faites pivoter la flèche en gras placée au centre du versant de toit de 180 degrés pour l'orienter dans le sens opposé à l'autre flèche.
- 9 Alignez ce versant de toit sur un autre côté du plan d'étage. Notez l'élévation indiquée en rouge comme élévation supérieure du versant de toit.



Note : À ce stade, un espace dépare les deux versants de toit, lequel va être comblé par le toit à pignon.

- 10 Sur l'onglet de plan Toiture, cliquez sur l'outil Toit à pignon du jeu d'outils.
- 11 Pour le versant supérieur, réglez la pente sur 4:12 dans la zone Pente de la feuille d'édition.
- 12 Cliquez sur la fenêtre de conception ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser.
- 13 Cliquez avec le bouton droit sur le versant supérieur de toit, puis sur l'option Élever toit du menu contextuel qui apparaît.



- 14 Saisissez la valeur indiquée à l'étape 11.

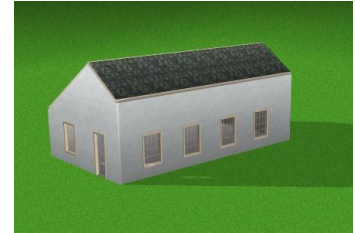
Note : L'exemple précédent utilisait les pentes 12:12 et 4:12, mais toutes les combinaisons sont possibles pour ce toit.



Note : Pour fermer les murs pignons de ce style de toit, servez-vous de l'outil Fractionnement de mur sur les pans de mur pignon. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique « Fractionnement de mur » à partir de la page 121 et « Définition de pans de mur pignon » à partir de la page 118.

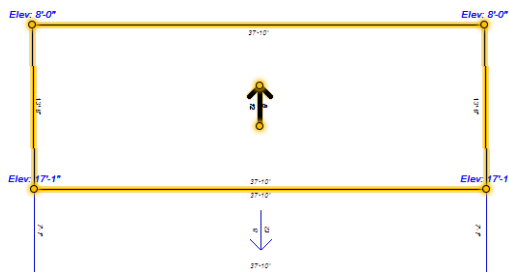
Dessin d'un toit à versants inégaux

Les toits à versants inégaux sont similaires aux toits à pignon, mais disposent d'un faîtage décalé. Bien qu'ils ne soient pas symétriques, ils sont jolis à voir et faciles à créer.

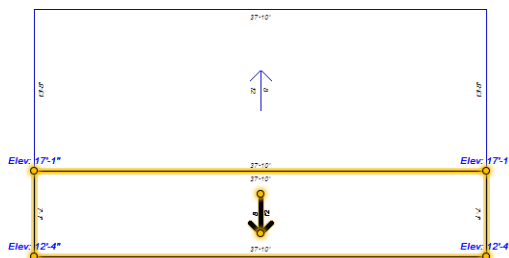


Pour dessiner un toit à versants inégaux

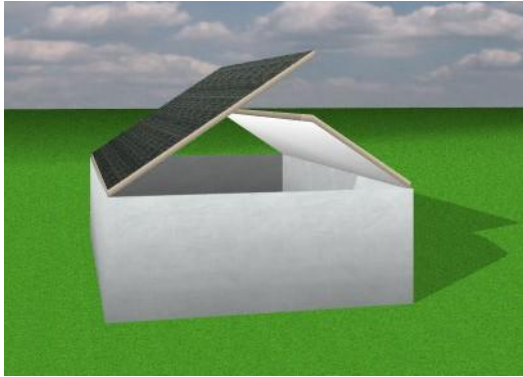
- 1 Sur l'onglet de plan Toiture, cliquez sur l'outil Toit à main levée à quatre points du jeu d'outils. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 2 Saisissez 0,02 m (deux centimètres) dans la boîte de dialogue Profondeur de sous-face.
- 3 Cochez l'option Aucune sous-face puis cliquez sur OK (facultatif).
- 4 Réglez la pente sur 8:12 dans la zone Pente de la feuille d'édition.
- 5 Cliquez sur un mur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ du versant de toit.
- 6 Maintenez le bouton de la souris enfoncé et glissez hors du pan de mur. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Cette ligne indique l'orientation (vers le haut) de ce versant de toit. Notez que les dimensions apparaissent à mesure que vous dessinez.



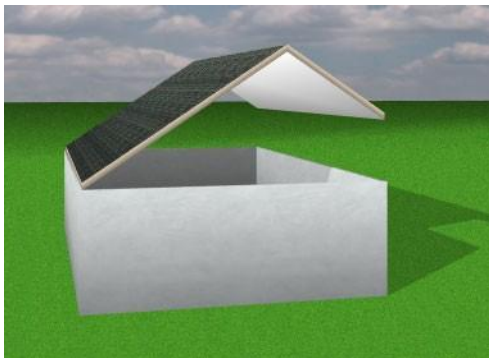
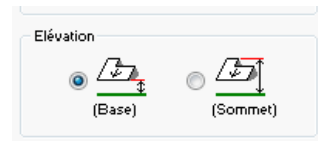
- 7 Cliquez-glissez pour entourer d'un cadre tous les points du versant de toit et le sélectionner. Notez l'élévation indiquée comme élévation supérieure du versant de toit.
- 8 Cliquez sur la commande Copier du menu Edition ou faites CTRL+C.
- 9 Cliquez sur la commande Coller du menu Edition ou faites CTRL+V. Un double du versant de toit se crée.
- 10 Faites pivoter la flèche en gras située au centre du versant de toit de 180 degrés pour l'orienter dans le sens opposé à l'autre flèche.



- 11 Cliquez sur le bord inférieur du second versant de toit et redimensionnez le toit.



- 12 Cliquez sur le versant de toit pour le sélectionner. La feuille d'édition Toit montre les pentes disponibles.
- 13 Cliquez sur la Base dans la zone Elévation pour mesurer la hauteur du sol jusqu'au faîtage ou sommet du toit.
- 14 Faites un clic du bouton droit sur le curseur d'élévation et cliquez sur Définir l'élévation active dans le menu contextuel qui s'affiche.
- 15 Saisissez la valeur indiquée à l'étape 7 puis cliquez sur OK.



Note : Pour fermer les murs pignons de ce style de toit, consultez "Définition de pans de mur pignon", à la page 172.

Onglet de plan CVCA



Une partie importante de la création de votre maison consiste à ajouter des gaines de CVCA (chauffage, ventilation et climatisation d'air). Il est important que ce processus soit mis en œuvre correctement. C'est pourquoi Architecte 3D vous permet de concevoir de manière sûre un système CVCA qui offrira à chaque pièce une ventilation adéquate.

En quelques clics, vous aurez installé un système CVCA, dont vous pourrez ensuite facilement ajuster ou déplacer les éléments. Vous pourrez également déplacer des composants d'une certaine distance grâce aux coordonnées polaires ou cartésiennes, voire même les faire pivoter.



Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

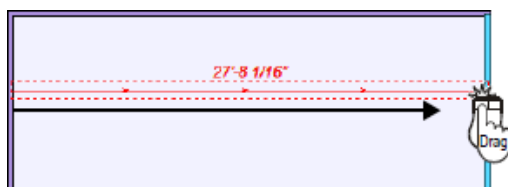
Ajout de gaines d'aération

Architecte 3D vous propose plusieurs gaines d'aération de différentes tailles pour que vous installiez les mieux adaptées à votre système CVCA. Pour placer des gaines d'aération, il vous suffit de les cliquer-glisser. Les conduits sont dessinés horizontalement et verticalement, comme dans les installations CVCA standard réelles. Selon les besoins de votre projet, vous pouvez déplacer les gaines d'aération en les faisant glisser, en précisant une distance ou en les faisant pivoter.

Si vous ne trouvez pas de conduit de la taille recherchée, vous pouvez spécifier sa taille vous-même sur la feuille de propriétés CVCA.

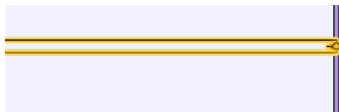
Pour placer des gaines d'aération

- 1 Sur l'onglet de plan CVCA, cliquez sur l'outil Gaine d'aération.
- 2 Cliquez sur le plan ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser. Le conduit s'affiche au fur et à mesure que vous le faites glisser, accompagné de ses mesures.



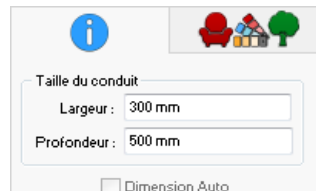
Note : Le dessin est contraint à des angles de 15 degrés ; pour passer outre, maintenez la touche MAJ enfoncée tout en dessinant.

- 3 Relâchez le bouton de la souris pour placer le segment de gaine d'aération.



Pour redimensionner une gaine d'aération

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez la gaine en cliquant dessus. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 3 Dans la zone Conduit, saisissez de nouvelles mesures de largeur et de profondeur. La gaine d'aération sélectionnée est redimensionnée.

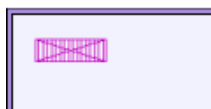


Ajout de grilles d'aération et VMC

Il suffit d'un clic pour placer des grilles d'aération. Après avoir installé une grille, vous pouvez la déplacer en la faisant glisser ou en précisant des coordonnées spécifiques. Vous pouvez même la faire pivoter selon un angle personnalisé pour qu'elle s'adapte parfaitement à votre dessin. Architecte 3D vous propose différentes sortes de grilles d'aération aussi bien pour le sol que pour le plafond.

Pour placer une grille d'aération ou une conduite de retour basse

- 1 Dans l'onglet de plan CVCA, cliquez sur l'outil Grilles d'aération/Conduites de retour basses.
- 2 Sur l'onglet Options d'outil, choisissez la bibliothèque des grilles d'aération ou des conduites de retour. Les options sont affichées dans la barre d'aperçu.
- 3 Cliquez sur la conduite ou la gaine souhaitée, puis cliquez dans la fenêtre de conception pour la placer.



Pour placer une grille d'aération (VMC) ou une conduite de retour murale

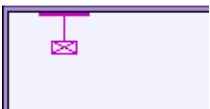
- 1 Dans l'onglet de plan CVCA, cliquez sur l'outil Grilles d'aération/Conduites de retour murales
- 2 Sur l'onglet Options d'outil, choisissez la bibliothèque des grilles d'aération ou des conduites de retour. Les options sont affichées dans la barre d'aperçu.
- 3 Cliquez pour sélectionner la gaine ou la conduite souhaitée.
- 4 Cliquez et glissez la gaine ou la conduite sur le mur jusqu'à l'endroit souhaité, puis relâchez le bouton pour la placer.





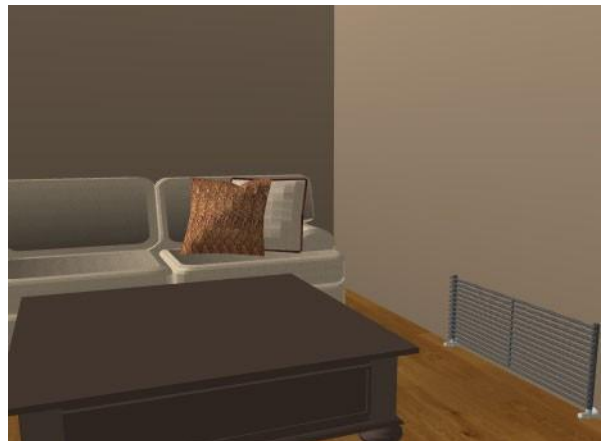
Pour placer une grille d'aération ou une conduite de retour haute

- 1 Dans l'onglet de plan CVCA, cliquez sur l'outil Grilles d'aération/Conduites de retour hautes
- 2 Sur l'onglet Options d'outil, choisissez la bibliothèque des grilles d'aération ou des conduites de retour. Les options sont affichées dans la barre d'aperçu.
- 3 Cliquez sur la conduite ou la gaine souhaitée, puis cliquez dans la fenêtre de conception pour la placer.



Ajout de systèmes de chauffage ou de climatisation et de pompes

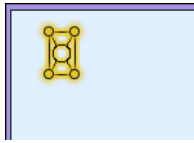
Vous pouvez placer des systèmes de chauffage et de climatisation en un seul clic. Une fois les éléments mis en place, vous pouvez les déplacer d'une distance donnée, les faire glisser ou même les faire pivoter pour les adapter parfaitement à votre plan de maison.



Pour placer une chaudière

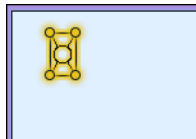
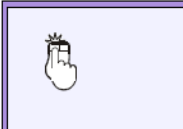
- 1 Sur l'onglet de plan CVCA, cliquez sur l'outil Chaudière.
- 2 Cliquez une fois sur votre dessin. La chaudière est instantanément mise en place.





Pour placer un système de climatisation

- 1 Sur l'onglet de plan CVCA, cliquez sur l'outil Pompe à chaleur ou Climatiseur du jeu d'outils.
- 2 Cliquez sur OK. Le système sélectionné est instantanément mis en place.



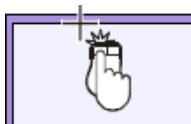
Placement de convecteurs ou de radiateurs

À mesure du placement des convecteurs électriques ou des radiateurs sur votre plan de maison, les lignes de dimension correspondantes apparaissent automatiquement pour faciliter le positionnement à une distance spécifique d'un autre composant CVCA ou d'un pan de mur voisin. Vous remarquerez que les convecteurs électriques ou radiateurs sont automatiquement « asservis » au pan de mur afin d'assurer un positionnement simple et précis.



Pour placer un convecteur électrique ou un radiateur

- 1 Sur l'onglet de plan CVCA, cliquez sur l'outil Plinthes chauffantes.
- 2 Cliquez sur un pan de mur ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser. Le plinthe chauffante (convecteur ou radiateur) apparaît, avec les dimensions, au fur et à mesure que vous glissez. Les lignes de dimension indiquent la distance depuis le centre de la plinthe (du convecteur ou radiateur) et le mur ou le composant CVCA le plus proche.



- 3 Relâchez le bouton de la souris pour placer l'appareil de chauffage.



Élévation à la base ou surface d'un étage

Vous pouvez régler l'élévation d'un objet en fonction de celle de la base ou de la surface d'un étage. Ce réglage facilite le placement précis d'objets à des élévations personnalisées (le placement exact de grilles de ventilation à la surface d'un étage, par exemple, ou d'une gaine d'aération à la surface inférieure, de sorte qu'il corresponde à l'élévation exacte de l'étage).

Vous pouvez élever un objet par rapport à la base d'un étage, à sa surface inférieure, ou à sa surface supérieure.

Note : Au niveau du rez-de-chaussée, vous ne pouvez élever vos sélections qu'à la surface de l'étage, sinon les objets se trouveraient en sous-sol.

Pour élever à la surface d'un étage

- 1 Cliquez pour sélectionner l'étage auquel vous voulez élever l'objet.
- 2 Touche MAJ enfoncée, cliquez pour sélectionner l'objet à élever.

Note : L'étage et l'objet doivent être tous deux sélectionnés.

- 3 Cliquez avec le bouton droit au centre de l'objet à élever. Un menu contextuel apparaît.
- 4 Cliquez sur Elever à la surface de l'étage. L'objet s'élève à la surface supérieure de l'étage sélectionné.

Pour élever à la base de l'étage

- 1 Cliquez pour sélectionner l'étage auquel vous voulez élever l'objet.
- 2 Touche MAJ enfoncée, cliquez pour sélectionner l'objet à élever.

Note : L'étage et l'objet doivent être tous deux sélectionnés.

- 3 Cliquez avec le bouton droit au centre de l'objet à élever. Un menu contextuel apparaît.
- 4 Cliquez sur Elever à la base de l'étage. L'objet s'élève à la surface inférieure de l'étage sélectionné.



Onglet de plan Terrasse



Si vous cherchez un moyen d'augmenter la surface habitable à votre maison sans construire de bâtiment supplémentaire, une terrasse est la solution idéale. Architecte 3D vous offre un ensemble complet d'outils pour aménager des espaces de vie en plein air.



Apprenez comment créer des terrasses à plusieurs étages et niveaux et à y ajouter des balustrades, et marches.



Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

Méthode de dessin 2D

Une méthode de dessin 2D spécifique est utilisée dans ce chapitre : Définir la forme 2D.

Les outils Terrasse, Rampe de terrasse et Trémie de terrasse présentés dans ce chapitre utilisent la méthode de dessin Définir la forme 2D.

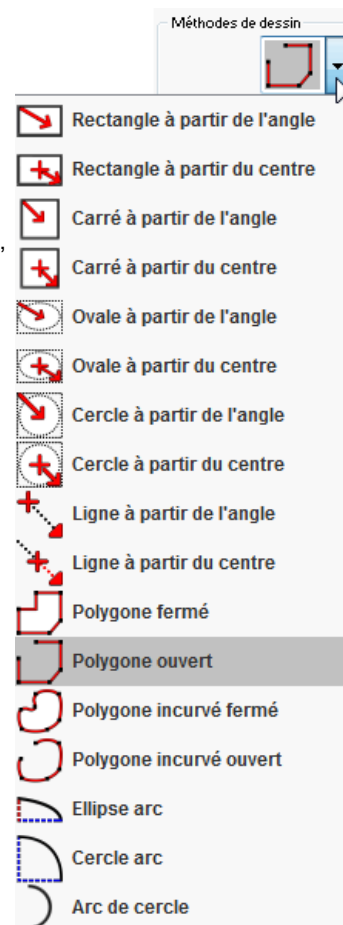
Définir la forme 2D

Cette méthode est utilisée pour dessiner des formes comme des sols, des terrasses, des rampes, etc.

Chaque Méthode de dessin proposée dans le menu déroulant décrit la manière dont la forme est dessinée.

Pour dessiner à l'aide de Définir la forme 2D

- 1 Lorsqu'un outil nécessite l'utilisation de la méthode de dessin Définir la Forme 2D, le menu déroulant Méthode de dessin devient disponible dans l'onglet Propriétés.
- 2 Cliquez sur le menu déroulant Méthode de dessin et sélectionnez la forme que vous souhaitez utiliser selon l'outil choisi. Par exemple, sélectionnez Rectangle à partir de l'angle pour dessiner une limite de propriété.
- 3 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ de la forme **et maintenez** le bouton de la souris enfoncé pour dessiner. Une forme extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.
- 4 Dessinez la forme à partir de la méthode choisie. Pour de plus amples informations sur la manière de dessiner des formes, consultez les rubriques suivantes :
 - "Dessin de rectangles et de carrés", à la page 269





- “Dessin de cercles et d’ovales”, à la page 270
- “Dessin de lignes”, à la page 271
- “Dessin de polygones”, à la page 271

- "Dessin d'arcs", à la page 272
 - "Dessin d'arcs de cercle", à la page 272
 - "Dessin de polygones réguliers", à la page 273
 - "Dessin de courbes", à la page 274
- 5 Relâcher le bouton de la souris pour positionner.

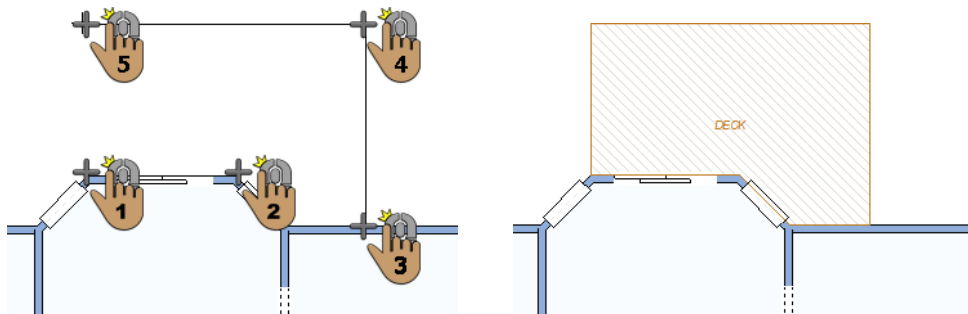
Ajout d'une terrasse

La construction d'une terrasse est un moyen astucieux pour augmenter l'espace habitable de votre maison. Architecte 3D permet de construire des sections de terrasse à la volée, avec ou sans balustrade. Si vous changez d'idée en cours de route, toutes les sections peuvent être modifiées.



Pour dessiner une terrasse

- 1 Sur l'onglet de plan Terrasse, cliquez sur un outil Terrasse du jeu d'outils.
- 2 Dans l'onglet Propriétés, cliquez sur le menu déroulant Méthodes de dessin et sélectionnez la forme souhaitée.
- 3 Utilisez la méthode de dessin Définir forme 2D expliquée au début du chapitre pour dessiner la limite de propriété.
- 4 Relâcher la souris pour positionner la terrasse.



Cet exemple montre une terrasse dessiner en utilisant la forme Polygone fermé

Pour changer une terrasse de forme

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le côté de la terrasse que vous souhaitez changer de forme.
- 3 Cliquez sur un angle ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser.

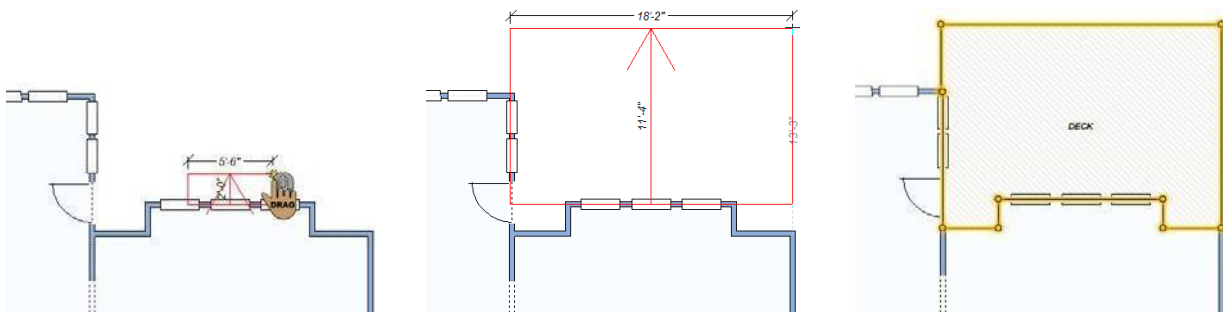
Adaptation à la forme d'un mur extérieur

Les deux outils de tracé de mur de terrasse permettent de créer aisément une terrasse en suivant le tracé parfois complexe des murs extérieurs. Vous pouvez visualiser à tout moment votre création en 3D.



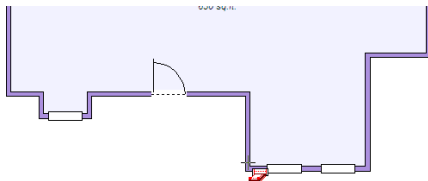
Pour dessiner une terrasse épousant la forme d'un mur

- 1 Cliquez sur l'outil Tracé de mur de terrasse du jeu d'outils. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 2 Cliquez sur un mur à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ du rectangle et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour faire glisser le tracé de la terrasse jusqu'à la taille souhaitée. Un rectangle extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur. Les dimensions apparaissent à mesure que vous dessinez.
- 3 Relâchez le bouton de la souris. La terrasse épouse parfaitement les contours du mur.

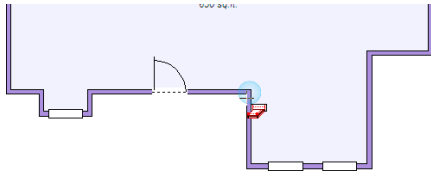


Pour dessiner une terrasse polygonale épousant la forme d'un mur

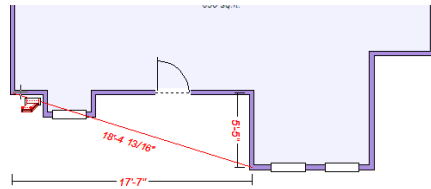
- 1 Cliquez sur l'outil Tracé de mur de terrasse du jeu d'outils. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 2 Cliquez sur un mur à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ.



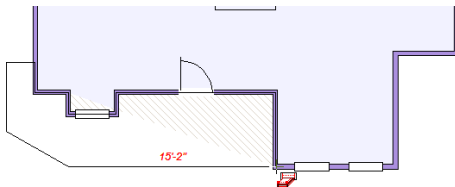
- 3 Faites glisser pour définir le sens dans lequel vous souhaitez tracer la terrasse. La flèche extensible qui s'affiche suit le mouvement du pointeur. Relâchez le bouton de la souris.



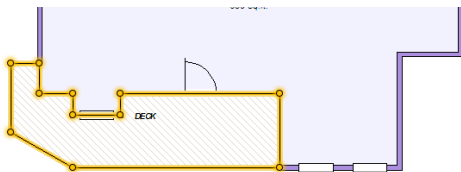
- 4 Cliquez sur le mur à l'endroit où vous voulez changer de sens. La terrasse épouse parfaitement les contours du mur.



- 5 Cliquez et déplacez le pointeur jusqu'à l'angle suivant. Répétez la procédure jusqu'à ce que la terrasse soit entièrement dessinée.



- 6 Faites un clic du bouton droit pour quitter le mode de dessin.



Note : Seuls les bords de la terrasse qui ne touchent pas le périmètre de la maison sont dotés d'une balustrade.

Modification de la hauteur de la terrasse

La création d'une terrasse à plusieurs niveaux est une opération simple. En quelques clics de souris, vous pouvez créer une terrasse élégante et sophistiquée.

Pour modifier la hauteur d'une terrasse

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.

- 2 Cliquez sur le côté de la terrasse que vous souhaitez relever ou abaisser pour le sélectionner.
- 3 Dans le champ Hauteur de la feuille d'édition, tapez la hauteur de terrasse. Un chiffre positif élève la terrasse, un chiffre négatif l'abaisse. Appuyez sur ENTREE pour accepter les nouvelles valeurs.

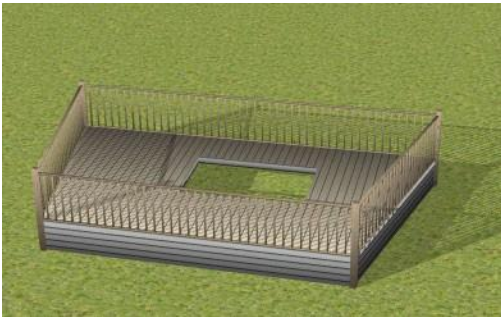
Note : Les fractions doivent être saisies sous forme décimale.

Pour élever automatiquement une découpe au niveau d'une terrasse

- 1 Cliquez pour sélectionner la terrasse au niveau de laquelle vous voulez élever la découpe.
- 2 Touche MAJ enfoncée, cliquez pour sélectionner la découpe à élever.

Note : La terrasse et la découpe doivent être toutes deux sélectionnées.

- 3 Avec le bouton droit de la souris, cliquez sur un segment de la découpe à élever. Un menu contextuel apparaît.
- 4 Cliquez sur Elever à la terrasse sélectionnée. La découpe s'élève et crée une parfaite découpe dans la terrasse.



i
🏠 🌳 🛋️

Méthode de dessin

▼

TERRASSE

Hauteur :

Inclure habillage

Polygone régulier

Nombre de côtés:

Rampes

Hauteur :

Ecart Balustre :

🔍 Conseils Trémie de terrasse...

? Aide sur les trémies de terrasse...

Déplacer vers le plan ▶

Définir l'élévation...

Elever jusqu'à la terrasse sélectionnée

Propriétés de la charpente...

Options d'édition d'habillage

Les habillages sont, par défaut, posés sur tous les côtés de la terrasse. Vous pouvez non seulement limiter l'habillage à certains côtés mais aussi en personnaliser les couleurs ou les matériaux. Pour en savoir plus sur les couleurs et matériaux, consultez le chapitre "Visualisation en modes 2D et 3D", à la page 41.

Pour supprimer l'habillage

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le côté de la terrasse où vous souhaitez enlever l'habillage puis décochez Habillage dans la zone Terrasse.

Note : Pour sélectionner plusieurs côtés de la terrasse à la fois, appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée tout en cliquant sur les côtés.

Options d'édition de balustrade

Architecte 3D vous permet de personnaliser les options de terrasse en toute simplicité. La hauteur par défaut d'une balustrade est de 0,90 m et l'espacement entre les balustres de 0,15 m.

Pour supprimer une balustrade

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le côté de la terrasse pour le sélectionner. La feuille de propriétés correspondante apparaît.

Note : Pour sélectionner plusieurs côtés de la terrasse à la fois, appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée tout en cliquant sur les côtés.

- 3 Décochez d'un clic la case Inclure dans la zone Rampe.

Pour modifier la hauteur d'une balustrade

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le côté de la terrasse que vous souhaitez personnaliser.
- 3 Dans la zone Rampe, saisissez la hauteur souhaitée et appuyez sur touche ENTREE.

Pour modifier l'espacement des balustres

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le côté de la terrasse que vous souhaitez personnaliser.
- 3 Dans la zone Rampe, saisissez l'espacement souhaité dans Ecart balustre et appuyez sur la touche ENTREE.

Options d'édition de marche

Grâce à Architecte 3D, vous pouvez ajouter des marches à un côté de votre terrasse, puis les adapter à vos besoins. Des marches sont, par défaut, ajoutées au centre d'un des côtés de la terrasse, mais elles peuvent être facilement déplacées où vous le souhaitez.

Pour ajouter des marches

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le côté de la terrasse auquel vous souhaitez ajouter des marches.
- 3 Dans la zone Marches de la feuille d'édition, cliquez sur Insérer nouvelles. Les marches seront insérées au centre du côté sélectionné.

Pour redimensionner des marches en précisant leur dimension

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur les marches que vous souhaitez redimensionner. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 3 Saisissez la nouvelle largeur et appuyez sur la touche ENTREE.

Pour modifier la hauteur de marche

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur les marches que vous souhaitez modifier. La feuille d'édition correspondante est affichée.
- 3 Saisissez la nouvelle hauteur et appuyez ENTREE.

Note : Ceci s'avère particulièrement utile lorsque vous créez des terrasses à plusieurs niveaux ou lorsque vous souhaitez que les marches n'atteignent que le niveau de terrasse suivant, pas le sol.

Pour modifier l'emplacement de la rampe

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur les marches que vous souhaitez modifier. La feuille d'édition correspondante apparaît.
- 3 Décochez la case Gauche ou Droite dans la zone Rampes. Les rampes du côté sélectionné sont supprimées.

Ajout d'un escalier sur mesure

Outre la fonction Ajouter des marches, Architecte 3D vous permet de dessiner facilement vos propres escaliers personnalisés.

Vous pouvez dessiner les types d'escaliers suivants :

- Escalier droit
- Escalier tournant

Escalier droit



droite
forme
e
le
teur
eur.
de la
sible
eu et

- 1 Sur l'onglet de plan Terra, cliquez sur l'outil Escalier droit du jeu d'outils Édition. La feuille d'édition correspondante est affichée.
- 2 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ de l'escalier. L'escalier extensible qui s'affiche accompagné de ses dimensions suit le mouvement du pointeur.
- 3 Étendez cet escalier jusqu'à l'emplacement désiré, puis cliquez avec le bouton droit de la souris pour mettre fin au mode de dessin.
- 4 Pour passer outre à la contrainte de 15 degrés, maintenez la touche MAJ enfoncée tout en dessinant (facultatif).

Escalier tournant

Les escaliers tournants constituent un segment unique qui se courbe dans la direction que vous indiquez. Le nombre de marches dépend de la hauteur totale de l'escalier ainsi que de la hauteur et de la profondeur des marches.

Note : Une fois qu'un escalier est dessiné, il est possible d'inverser le sens en cliquant droit sur la ligne du milieu et en choisissant Inverser le sens de l'escalier.



Pour dessiner un escalier tournant

- 1 Sur l'onglet de plan Terrasse, cliquez sur l'outil Escalier incurvé du jeu d'outils. La feuille d'édition correspondante est affichée.
- 2 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ de l'escalier. L'escalier extensible qui s'affiche accompagné de ses dimensions suit le mouvement du pointeur.
- 3 Déplacez le pointeur dans la direction dans laquelle vous voulez que l'escalier s'élève, puis cliquez pour placer l'escalier.
- 4 Pour contraindre l'escalier à suivre un arc en plein cintre, appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée tout en dessinant (facultatif).



Modification d'un escalier sur mesure

Après avoir dessiné un escalier, vous pouvez en modifier les caractéristiques et l'emplacement à votre gré. Grâce à Architecte 3D, vous avez le contrôle total de la largeur de l'escalier, des dimensions des contremarches et du giron, ainsi que de la hauteur et l'emplacement de la rampe.

Personnalisation des caractéristiques d'un escalier

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez pour sélectionner l'escalier que vous souhaitez personnaliser. La feuille d'édition correspondante est affichée.
- 3 Saisissez une nouvelle hauteur et une nouvelle largeur pour l'escalier (facultatif).
- 4 Cochez la case Habillage si vous désirez ajouter des murs d'habillage (facultatif).
- 5 Dans la zone Marches, saisissez une nouvelle hauteur pour les contremarches (facultatif).
- 6 Toujours dans la zone Marches, saisissez une profondeur pour le giron (facultatif).
- 7 Dans la zone Rampes, indiquez la hauteur de la main courante et si elle est située à gauche ou à droite, vu du pied de l'escalier (facultatif).
- 8 Précisez si vous souhaitez un limon dans la zone Poutre de renforcement et/ou une base surdimensionnée (Base large), selon le besoin (facultatif).

The configuration panel for the staircase includes the following settings:

- Escalier:** Hauteur: 2400 mm, Largeur: 800 mm, Habillage
- Marches:** Hauteur: 180 mm, Profondeur: 250 mm, Ouvert
- Rampes:** Hauteur: 900 mm, Gauche, Droite
- Poutres renforcement:** Fermées, Base Large
- Dimension Auto

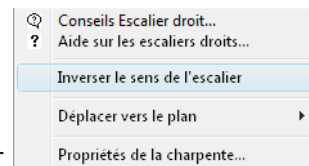
Redimensionnement d'un escalier

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur la ligne médiane de l'escalier que vous désirez redimensionner.
- 3 Cliquez sur une extrémité ou sur le point médian de l'escalier ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser.

Inversion du sens d'un escalier

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la ligne médiane de l'escalier que vous désirez modifier.
- 3 Dans le menu contextuel affiché, cliquez sur Inverser le sens de l'escalier. Le sens de l'escalier est inversé.

Note : Cette option peut être utilisée sur les escaliers incurvés et sur les escaliers droits.

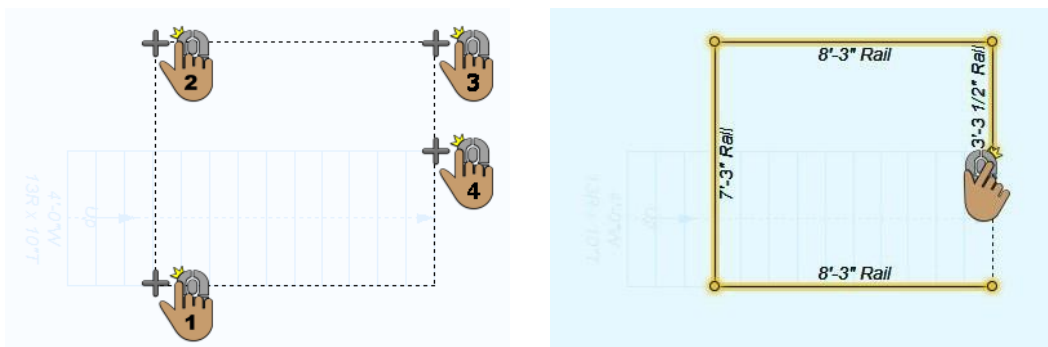


Ajout de rampes sur mesure

Architecte 3D permet de personnaliser facilement les balustrades et d'en ajouter là où vous le souhaitez sur votre terrasse.

Pour dessiner une rampe droite

- 1 Sur l'onglet de plan Terrasse, cliquez sur l'outil Rampe droite du jeu d'outils. La feuille d'édition correspondante apparaît.
- 2 Dans l'onglet Propriétés, cliquez sur le menu déroulant Méthodes de dessin et sélectionnez la forme souhaitée.
- 3 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ de la rampe. La rampe extensible qui s'affiche accompagnée de ses dimensions suit le mouvement du pointeur.
- 4 Étendez cette rampe jusqu'à l'emplacement désiré, puis faites un clic du bouton droit pour mettre fin au mode de dessin.
- 5 Pour passer outre à la contrainte de 15 degrés, maintenez la touche MAJ enfoncée tout en dessinant (facultatif).



Cet exemple montre une rampe dessinée en utilisant la forme Polygon ouvert

Modification d'une rampe sur mesure

Après avoir dessiné une rampe, vous pouvez en modifier les caractéristiques et l'emplacement à votre gré. Architecte 3D vous permet de gérer entièrement la hauteur de la main courante, l'espacement des balustres et la présence de poteaux.

Pour personnaliser les caractéristiques d'une rampe

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur la rampe que vous souhaitez personnaliser. La feuille d'édition correspondante est affichée.
- 3 Dans la zone Rampes, saisissez une nouvelle hauteur de rampe (facultatif).
- 4 Dans la zone Balustre, saisissez un nouvel espacement (facultatif).
- 5 Dans la zone Poteaux, précisez si vous voulez des poteaux (facultatif).



Pour redimensionner une rampe

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur la rampe que vous souhaitez redimensionner.
- 3 Cliquez sur une extrémité de la rampe ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser. La rampe est redimensionnée.

Insertion d'une trémie de terrasse

Vous pouvez aisément découper une zone dans votre terrasse à l'aide de l'outil Trémie de terrasse, en vue d'y installer une piscine ou un jacuzzi.



Pour dessiner une trémie de terrasse

- 1 Sur l'onglet de plan Terrasse, cliquez sur l'outil Trémie de terrasse.
- 2 Dans l'onglet Propriétés, cliquez sur le menu déroulant Méthodes de dessin et sélectionnez la forme souhaitée.
- 3 Utilisez la méthode de dessin Définir forme 2D expliquée au début du chapitre pour dessiner une trémie de terrasse.
- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ de la découpe. La forme extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Notez que les dimensions apparaissent à mesure que vous dessinez.
- 5 Double-cliquez pour positionner la trémie de terrasse.



Élévation d'objets à la base ou surface d'une terrasse

Vous pouvez régler la hauteur d'un objet en fonction de celle de la base ou de la surface d'une terrasse. Ce réglage facilite le positionnement précis d'objets à des élévations personnalisées (pour le positionnement de tables et de chaises à la surface d'une terrasse, par exemple, d'un barbecue sur une terrasse ou d'autres objets au niveau de la surface supérieure ou inférieure d'une terrasse).

Pour élever à la surface d'une terrasse

- 1 Cliquez pour sélectionner la terrasse au niveau de laquelle vous voulez élever l'objet.
- 2 Touche MAJ enfoncée, cliquez pour sélectionner l'objet à élever.
Note : La terrasse et l'objet doivent être tous deux sélectionnés.
- 3 Cliquez avec le bouton droit au centre de l'objet à élever. Un menu contextuel apparaît.
- 4 Cliquez sur Elever à la surface de la terrasse. L'objet s'élève à la surface supérieure de la terrasse sélectionnée.

Pour élever à la base d'une terrasse

- 1 Cliquez pour sélectionner la terrasse au niveau de laquelle vous voulez élever l'objet.
- 2 Touche MAJ enfoncée, cliquez pour sélectionner l'objet à élever.
Note : La terrasse et l'objet doivent être tous deux sélectionnés.
- 3 Cliquez avec le bouton droit au centre de l'objet à élever. Un menu contextuel apparaît.
- 4 Cliquez sur Elever à la base de la terrasse. L'objet s'élève à la surface inférieure de la terrasse sélectionnée.



Onglet de plan Paysage

De l'ajout de plates-bandes autour du perron à l'élaboration d'un bassin complexe, Architecte 3D vous offre un ensemble complet d'outils d'aménagement extérieur pour votre propriété.

Vous apprendrez à ajouter un bassin, des chemins et des clôtures à votre plan de maison. Vous pouvez également concevoir des plates-bandes pour planter des fleurs, arbustes et arbres accessibles dans la bibliothèque de plantes.



Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

Méthode de dessin 2D

Une méthode de dessin 2D spécifique est utilisée dans ce chapitre : Définir la forme 2D.

Les outils Limite de propriétés, Zone de remblai, Patio, Bordure et Ligne topographique présentés dans ce chapitre utilisent la méthode de dessin Définir la forme 2D.

Définir la forme 2D

Cette méthode est utilisée pour dessiner des formes comme des sols, des terrasses, des rampes, etc.

Chaque Méthode de dessin proposée dans le menu déroulant décrit la manière dont la forme est dessinée.

Pour dessiner à l'aide de Définir la forme 2D

- 1 Lorsqu'un outil nécessite l'utilisation de la méthode de dessin Définir la Forme 2D, le menu déroulant Méthode de dessin devient disponible dans l'onglet Propriétés.
- 2 Cliquez sur le menu déroulant Méthode de dessin et sélectionnez la forme que vous souhaitez utiliser selon l'outil choisi. Par exemple, sélectionnez Rectangle à partir de l'angle pour dessiner une limite de propriété.
- 3 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ de la forme **et maintenez** le bouton de la souris enfoncé pour dessiner. Une forme extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.
- 4 Dessinez la forme à partir de la méthode choisie. Pour de plus amples informations sur la manière de dessiner des formes, consultez les rubriques suivantes :
 - ? "Dessin de rectangles et de carrés", à la page 269
 - ? "Dessin de cercles et d'ovales", à la page 270
 - ? "Dessin de lignes", à la page 271





- ? “Dessin de polygones”, à la page 271
 - ? “Dessin d’arcs”, à la page 272
 - ? “Dessin d’arcs de cercle”, à la page 272
 - ? “Dessin de polygones réguliers”, à la page 273
 - ? “Dessin de courbes”, à la page 274
- 5 Relâcher le bouton de la souris pour positionner.

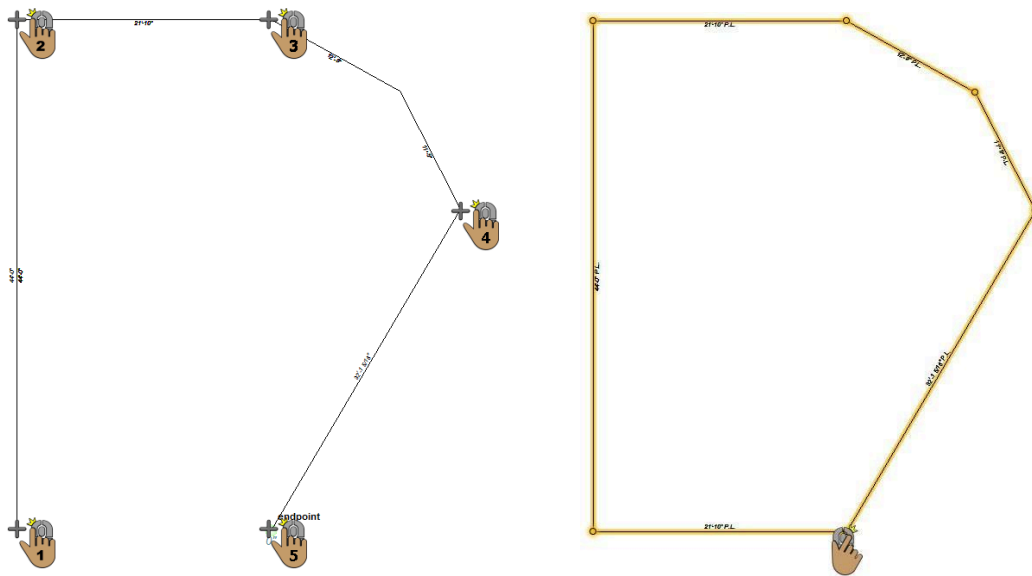
Définition des limites de propriété



Si vous travaillez sur une zone confinée ou de forme inhabituelle, il peut être utile de définir les limites de votre propriété. Ces limites n’apparaissent que dans la fenêtre de conception 2D.

Pour définir la limite de propriété

- 1 Sur l’onglet de plan Paysage, cliquez sur l’outil Limite de propriété.
- 2 Dans l’onglet Propriétés, cliquez sur le menu déroulant Méthodes de dessin et sélectionnez la forme souhaitée.
- 3 Utilisez la méthode de dessin Définir forme 2D expliquée au début du chapitre pour dessiner la limite de propriété.



- 4 Relâchez le bouton de la souris pour placer.

Pour modifier une limite de propriété

- 1 Dans le jeu d’outils Édition, cliquez sur l’outil Sélection.
- 2 Cliquez sur la limite de propriété pour la sélectionner.
- 3 Cliquez sur un angle de la limite de propriété ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser.
- 4 Cliquez sur le point de sélection suivant, maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser jusqu’à ce que la zone soit entièrement dessinée.

Ajout d'une zone de remblai

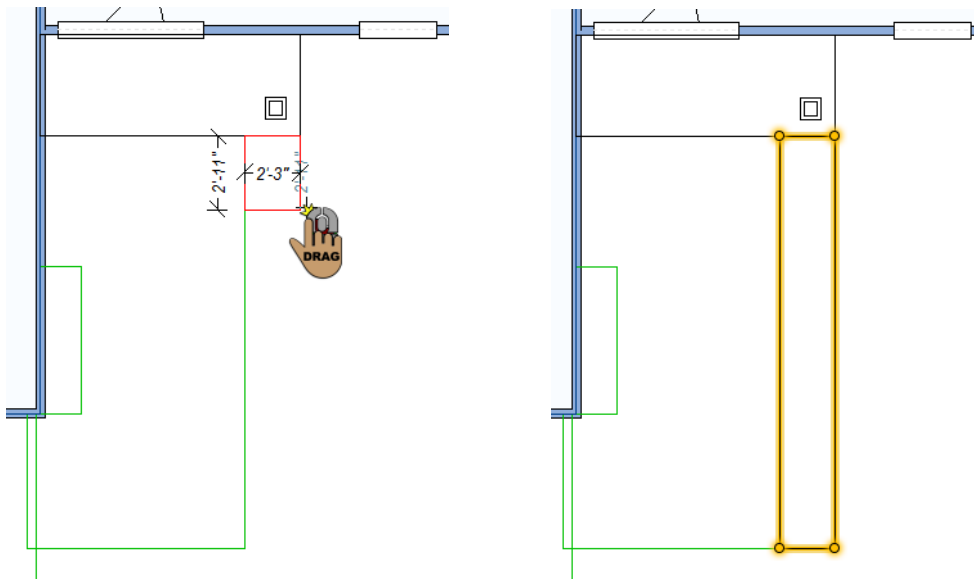


Des simples entrées de jardin et plates-bandes rectangulaires aux aires de plantation élaborées, Architecte 3D vous permet de tout agencer facilement. Vous pouvez concevoir des plates-bandes en harmonie parfaite avec le plan de votre maison.



Pour dessiner une zone de remblai

- 1 Sur l'onglet de plan Paysage, cliquez sur l'outil Zone de remblai.
- 2 Dans l'onglet Propriétés, cliquez sur le menu déroulant Méthodes de dessin et sélectionnez la forme souhaitée.
- 3 Utilisez la méthode de dessin Définir forme 2D expliquée au début du chapitre pour dessiner la zone de remblai.



4 Glissez-déposez des matériaux sur cette zone dans la fenêtre 3D (facultatif).

Pour changer la forme d'une zone de remblai

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur un côté de la zone dont vous souhaitez changer la forme.
- 3 Cliquez sur un point de sélection de la zone ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser.
- 4 Cliquez sur le point de sélection suivant ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser.

Dessin d'un patio



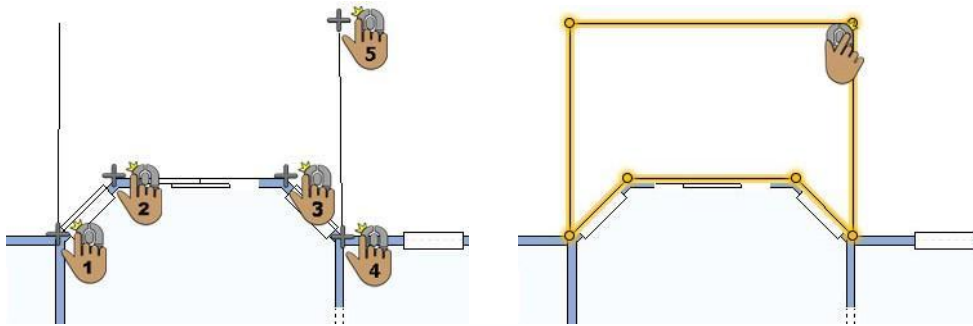
Votre espace plein air peut être aisément agrémenté d'un patio.



Pour définir la forme du patio

- 1 Sur l'onglet de plan Paysage, cliquez sur l'outil Patio.
- 2 Dans l'onglet Propriétés, cliquez sur le menu déroulant Méthodes de dessin et sélectionnez la forme souhaitée.
- 3 Utilisez la méthode de dessin Définir forme 2D expliquée au début du chapitre pour dessiner le patio.





Pour modifier la forme du patio

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez le patio que vous voulez modifier.
- 3 Cliquez sur un angle du patio, maintenez le bouton de la souris enfoncé et glissez.
- 4 Cliquez sur le point de sélection suivant, maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser.

Ajout de placards extérieurs



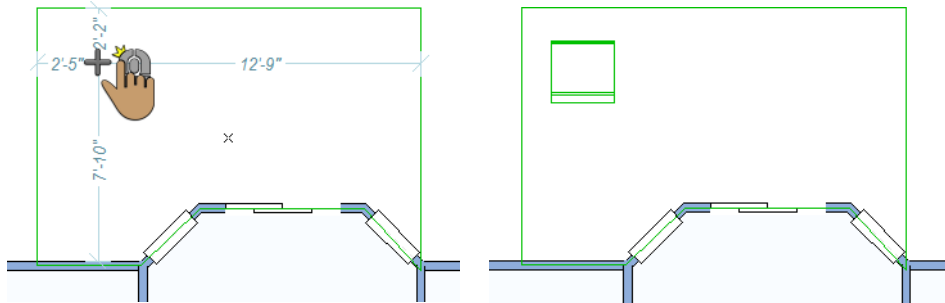
Votre création peut être agrémentée de placards extérieurs en quelques clics. Vous pouvez soit placer des placards préconçus, avec l'option éventuelle de les personnaliser, soit créer des placards de toutes pièces.





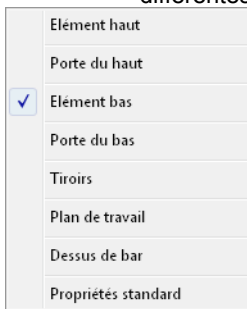
Pour ajouter des placards extérieurs

- 1 Cliquez sur l'outil Placard extérieur. La feuille des propriétés correspondante apparaît avec les différentes options de placards.
- 2 Cliquez sur le bouton Style de placard et choisissez le style de placard qui vous plaît.
- 3 Cliquez là où vous voulez placer le placard.



Pour créer un placard sur mesure

- 1 Cliquez sur l'outil Placard extérieur. La feuille des propriétés correspondante apparaît avec les différentes options de placards.



s types d'élément et choisissez le
s voulez créer. Les propriétés



- 2 Tapez les dimensions que vous souhaitez. N'oubliez pas d'appuyer sur ENTRÉE pour accepter chaque nouvelle valeur.
- 3 Cliquez à l'endroit où vous voulez placer le placard.

Pour personnaliser les dimensions d'un placard

- 1 Sélectionnez le placard que vous souhaitez personnaliser. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 2 Entrez les valeurs souhaitées dans les cases appropriées.

Note : N'oubliez pas d'appuyer sur ENTRÉE pour accepter chaque nouvelle valeur.

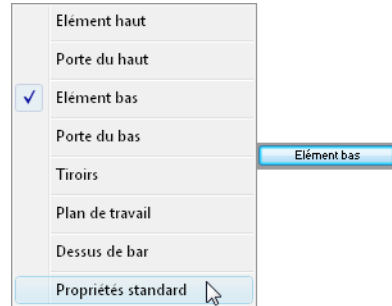
Ajout de quincaillerie de placard

La quincaillerie de placard, dont Architecte 3D possède une bibliothèque très fournie, est une des touches personnelles dont vous pouvez doter votre création.

Pour ajouter des poignées

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sur la fenêtre de conception, cliquez sur le placard auquel vous voulez ajouter une poignée.

- 3 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur le bouton des types d'éléments puis sur Propriétés standard.
- 4 Cliquez sur Bibliothèque de matériaux et cliquez sur l'option que vous souhaitez utiliser.
- 5 Cliquez dans le menu déroulant sur le bouton ou la poignée que vous voulez poser. La quincaillerie est ajoutée à la porte et se voit sur la vue 3D.



Pour supprimer de la quincaillerie

- 6 Dans le jeu d'outils Edition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 7 Cliquez sur le placard auquel vous souhaitez supprimer la quincaillerie. La feuille des propriétés s'affiche.
- 8 Cliquez sur le bouton des composants de la feuille des propriétés de l'option Placard puis sur la surface ou le composant sur lequel vous souhaitez supprimer la quincaillerie.
- 9 Cliquez sur le bouton Style de matériel puis sur Aucune pièce de quincaillerie en bas de la liste des styles de poignées. La quincaillerie est supprimée.

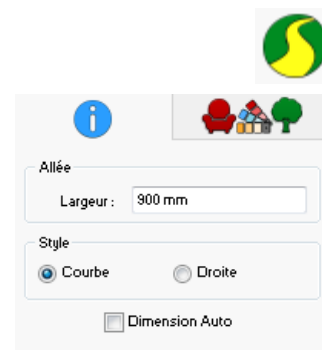
Dessin de trottoirs, d'allées et de voies privées

Vous pouvez dessiner des trottoirs, des chemins et des allées en utilisant un seul et même outil d'Architecte 3D. Une fois un chemin dessiné, vous pouvez le personnaliser en appliquant un matériau de votre choix. Pour en savoir plus sur les couleurs et matériaux, consultez le chapitre "Ajout d'éléments 3D", à la page 73.



Pour ajouter un chemin

- 1 Sur l'onglet de plan Paysage, cliquez sur l'outil Allée/Voie privée.
- 2 Saisissez une nouvelle largeur dans la zone de texte Allée de la feuille de propriétés (facultatif).
- 3 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ du chemin. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Notez que les dimensions apparaissent à mesure que vous dessinez.
- 4 Cliquez et déplacez le pointeur jusqu'au point suivant. Répétez jusqu'à ce que le chemin soit achevé.
- 5 Faites un clic du bouton droit pour quitter le mode de dessin.



Note : Remarquez que lorsque vous dessinez les chemins en courbe, ils sont tout d'abord angulaires, mais ils s'arrondissent dès le second clic de souris.

Pour redresser un chemin en courbe

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le chemin que vous souhaitez redresser.



- 3 Cliquez sur la case Droite de la zone Style.

Pour incurver un chemin droit

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le chemin que vous souhaitez incurver.
- 3 Cliquez sur la case Courbe de la zone Style.

Pour changer un chemin de forme

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur la ligne médiane du chemin dont vous voulez changer la forme.
- 3 Cliquez sur un point de sélection du chemin ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser.
- 4 Cliquez sur le point de sélection suivant ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser.

Pour modifier la largeur d'un chemin

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur la ligne médiane du chemin pour la sélectionner. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 3 Saisissez la nouvelle largeur et appuyez sur ENTREE.

Ajout d'un remplissage

Vous pouvez utiliser l'outil Zone de remblai pour mettre du paillis autour des arbres ou des arbustes, ou pour ajouter un bassin ou un ruisseau à votre paysage.

Pour pailler autour d'un arbre

- 1 Sur l'onglet de plan Paysage, cliquez sur l'outil Zone de remblai.
- 2 Dans l'onglet Propriétés, cliquez sur le menu déroulant Méthodes de dessin et sélectionnez la forme souhaitée.
- 3 Utilisez la méthode de dessin Définir forme 2D expliquée au début du chapitre pour dessiner la zone de remblai.
- 4 Relâchez le bouton de la souris pour positionner.



- 5 Si nécessaire, repositionnez correctement la zone que vous avez remplie (optional) .

Note : Par défaut, la zone dessinée est recouverte de paillis. Pour utiliser un autre type de paillis ou de matériau, consultez la rubrique "Pour appliquer un matériau", à la page 95.

Délimitation d'une zone à l'aide de bordures

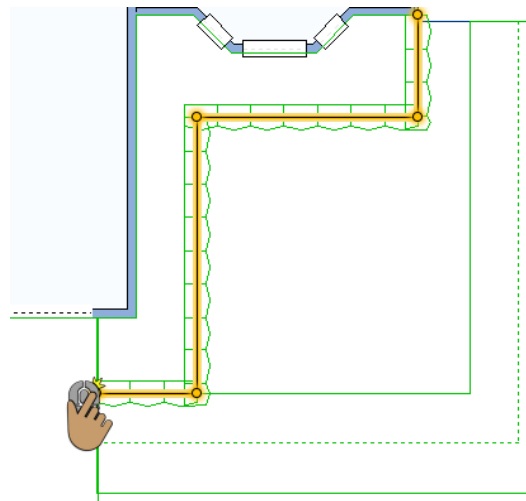
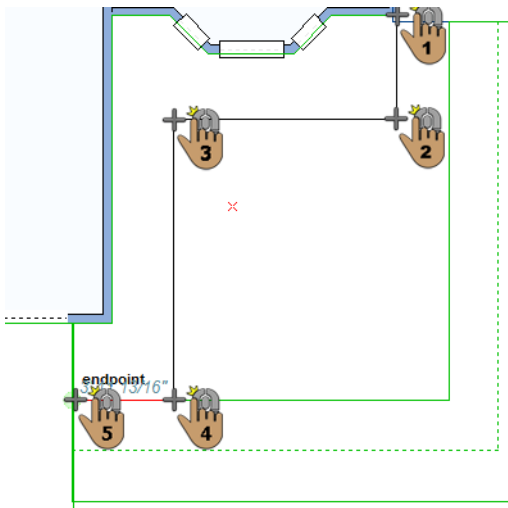


Architecte 3D vous permet de créer facilement une bordure autour de vos plates-bandes ou le long des allées. Il existe différents styles de bordures, dont vous pouvez personnaliser certaines propriétés comme la taille et l'espacement. Vous pouvez aussi appliquer aux bordures des couleurs ou matériaux en harmonie avec la palette de couleurs de votre projet de maison. Pour en savoir plus sur les couleurs et matériaux, consultez le chapitre "Ajout d'éléments 3D", à la page 73.

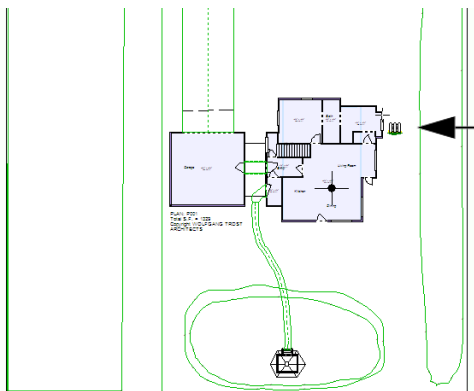
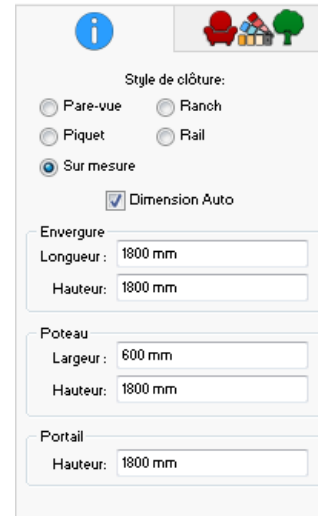


Pour dessiner une bordure

- 1 Dans l'onglet Paysage, cliquez sur l'icône Bordure.
- 2 Dans l'onglet Propriétés, cliquez sur le menu déroulant Méthodes de dessin et sélectionnez la forme souhaitée.
- 3 Utilisez la méthode de dessin Définir forme 2D expliquée au début du chapitre pour dessiner la bordure.

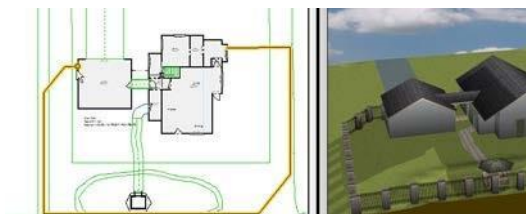


- 2 Cliquez sur Sur mesure. Les propriétés des clôtures personnalisées s'affichent.
- 3 Changez la valeur de longueur dans la zone Envergure et appuyez sur ENTRÉE (facultatif).
- 4 Changez la valeur de hauteur dans la zone Envergure et appuyez sur ENTRÉE (facultatif).
- 5 Changez la valeur de largeur dans la zone Poteau et appuyez sur ENTRÉE (facultatif).
- 6 Changez la valeur de hauteur dans la zone Poteau et appuyez sur ENTRÉE (facultatif).
- 7 Changez la valeur de hauteur dans la zone Portail et appuyez sur ENTRÉE (facultatif).
- 8 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ de la clôture. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Notez que les dimensions apparaissent à mesure que vous dessinez.



Point de départ

squ'au point suivant. Répétez jusqu'à ce que la clôture soit



- 10 Faites un clic du bouton droit pour quitter le mode de dessin.





Pour changer une clôture de forme

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur la clôture que vous souhaitez modifier.
- 3 Cliquez sur un point de sélection de la clôture ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser.
- 4 Cliquez sur le point de sélection suivant ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser.

Pour ajouter un portail

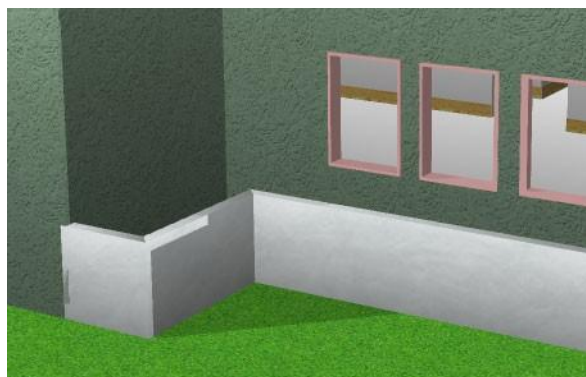
- 1 Sur l'onglet de plan Paysage, cliquez sur l'outil Portail. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 2 Saisissez une nouvelle largeur de portail dans la zone de texte.
- 3 Cliquez sur la fenêtre de conception, à l'emplacement où vous souhaitez placer la barrière.



Note : Le style de portail sera toujours conforme au type de matériau de la clôture ; autrement dit, si un portail est placé sur une clôture de type palissade, il sera du même type.

Dessin de murs de soutènement

Architecte 3D vous permet rendre facilement votre aménagement extérieur plus intéressant et plus fonctionnel en le dotant de murs de soutènement. Les murs de soutènement peuvent être utilisés pour surélever des plates-bandes, pour border une piscine hors sol, etc.



Pour dessiner un mur de soutènement

- 4 Sur l'onglet de plan Paysage, cliquez sur l'outil Mur de soutènement. La feuilles des propriétés s'affiche.
- 5 Cliquez sur la fenêtre de conception ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser. Remarquez que le mur de soutènement suit le pointeur et que sa longueur est automatiquement affichée.
- 6 Une fois la longueur de mur atteinte, relâchez le bouton de la souris.
- 7 Répétez les étapes 2 et 3 pour dessiner des murs individuels jusqu'à ce que le mur de soutènement soit achevé.



Note : Le dessin est contraint à des angles de 15 degrés ; pour passer outre, maintenez la touche MAJ enfoncée lorsque vous dessinez.

Note : Si le dimensionnement automatique n'apparaît pas alors que vous dessinez, c'est peut-être qu'il est désactivé. Pour l'activer, cochez l'option Dimensions automatiques du menu 2D.

Pour modifier la hauteur d'un mur

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez un pan de mur sur votre dessin en cliquant dessus. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 3 Saisissez une nouvelle hauteur dans la zone Style de mur.

Note : Les dimensions doivent être saisies en mètres, ou mètres et centimètres séparés par une virgule.



Conception d'un système d'arrosage



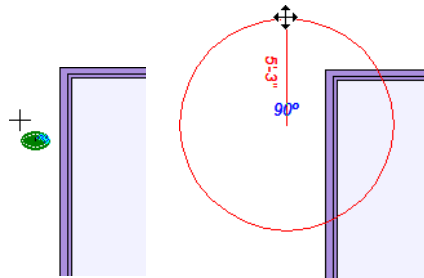
Architecte 3D est d'une aide précieuse pour concevoir un système d'arrosage pour votre jardin.

Pour placer un système d'arrosage

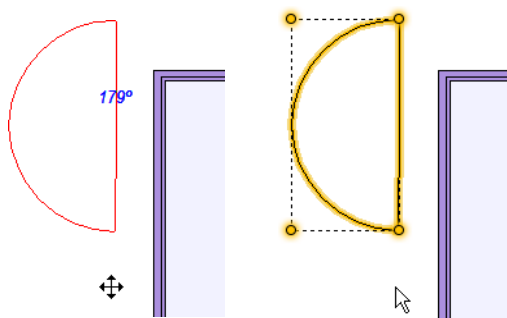
- 1 Sur l'onglet de plan Paysage, cliquez sur l'outil Système d'arrosage dans le jeu d'outils.
- 2 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le centre de la zone d'arrosage, puis faites glisser. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur.



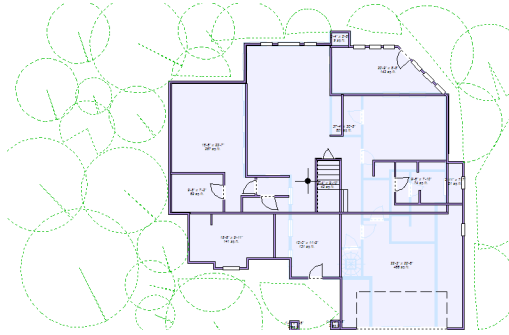
Remarquez que la dimension du rayon de la zone d'arrosage apparaît au fur et à mesure que vous dessinez.



- 3 Maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser jusqu'à ce que la couverture souhaitée soit atteinte.
- 4 Relâchez le bouton de la souris.



- 5 Cliquez pour délimiter la zone de portée de l'arrosage.



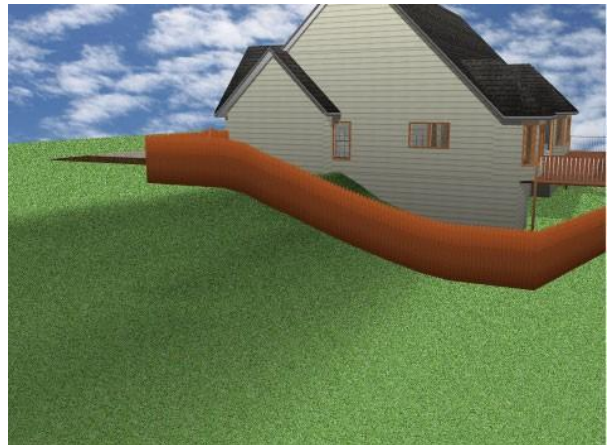
Note : En plaçant une série d'arroseurs de différentes portées, vous réussirez à créer une zone d'arrosage complète.

Dessin d'éléments topographiques



Les lignes de contours représentent une série de points reliés entre eux qui partagent la même élévation; vous pouvez tracer des contours ouverts ou fermés pour représenter la topographie de votre parcelle. Les outils de contour fonctionnent tous pratiquement de la même manière : commencez par choisir une forme générale de contour, puis définissez l'élévation et choisissez la méthode de dessin.

Note : L'élévation des éléments topographiques n'est pas cumulative, mais relative à l'élévation active de votre dessin.



Pour dessiner un élément topographique

1 Cliquez sur l'outil Ligne topographique. La feuille de propriétés correspondante apparaît.



2 Cliquez sur le bouton Méthodes de dessin. Les différents styles de dessin 2D s'affichent.

3 Choisissez la forme que vous souhaitez insérer.

4 Sélectionnez le style de dessin qui vous convient et appuyez sur ENTRÉE (facultatif).

5 Saisissez l'élévation dans la zone de texte et appuyez sur ENTRÉE (facultatif).

6 Tracez les lignes de contour en fonction du style sélectionné.

7 Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour dessiner. Une forme extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur. Relâchez le bouton de la souris pour positionner.

Note : Suivez les instructions indiquées pour dessiner des formes standard. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique "Dessin de formes", à la page 269.

Ajout de pentes



De nombreuses cartes topographiques montrent la déclivité au lieu de reliefs complexes. Après avoir défini une pente, vous pouvez déplacer certaines lignes topographiques pour créer des plateaux ou apporter d'autres touches personnelles à votre topographie.



Pour définir une section de terrain en pente

- 1 Cliquez sur l'outil Section de terrain en pente.
- 2 (optional) Saisissez une valeur différente dans la zone de texte Élévation de départ puis appuyez sur la touche ENTRÉE.
- 3 (optional) Saisissez une valeur différente dans le champ Élévation d'arrivée puis appuyez sur la touche ENTRÉE.
- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser.
- 5 Relâchez le bouton de la souris.
- 6 Répétez les étapes 3 et 4 jusqu'à ce que la topographie tracée soit conforme au profil réel du terrain.

Topographie

Élévation de départ : 799 mm

Élévation d'arrivée : 531 mm

Pente

Pente : 5°
(degrés)

Dimension Auto



Excavation



Que vous dessiniez un maison de plain-pied ou sur différents niveaux, vous pouvez facilement creuser des fondations.



Pour creuser une zone

- 1 Sur l'onglet de plan Paysage, cliquez sur l'outil Excavation.
- 2 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ de la zone à creuser et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour dessiner. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Notez que les dimensions apparaissent à mesure que vous dessinez.



Note : La conception est limitée à des angles de 15 degrés ; pour passer outre, maintenez la touche MAJ enfoncée tout en dessinant.

- 3 Relâcher la souris pour positionner.

Note : L'élévation par défaut est de - 0,90 m (moins 90 cm).

Façonnez le terrain en 3D facilement : Topographie par pulvérisation



Cliquez et faites glisser pour sculpter le paysage à l'aide de nos outils intuitifs de pulvérisation, de lissage et d'effacement. Plus besoin de créer des cartes de contours complexes à partir de données topographiques : notre logiciel vous permet d'apporter des modifications rapides au terrain directement en 3D !



Avant



Après



Avant



Après

<p>Topographie par pulvérisation</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Détection de surface</p> <p>Pinceau</p> <p><input checked="" type="radio"/> Arrondi Rayon : 10'-0" <input type="text"/> + <input type="text"/> -</p> <p><input type="radio"/> Rectangle Largeur : 10'-0" <input type="text"/> + <input type="text"/> - Profondeur : 10'-0" <input type="text"/> + <input type="text"/> -</p> <p>Changement d'élévation 2" <input type="text"/> + <input type="text"/> - (Clic droit pour abaisser)</p> <p>Nivellement</p> <p><input type="checkbox"/> Restreindre les élévations Supérieur : 8'-0" <input type="text"/> Inférieur : -8'-0" <input type="text"/></p> <p><input type="checkbox"/> Bords nets <input checked="" type="checkbox"/> Lissage supplémentaire</p> <p>Optimisation 3D 3D-Elemente ausblenden für schnelleres Sprühen.</p> <p>Optimiser Désactiver</p>	<p>Lisser la topographie</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Détection de surface</p> <p>Pinceau</p> <p><input checked="" type="radio"/> Arrondi Rayon : 10'-0" <input type="text"/> + <input type="text"/> -</p> <p><input type="radio"/> Rectangle Largeur : 10'-0" <input type="text"/> + <input type="text"/> - Profondeur : 10'-0" <input type="text"/> + <input type="text"/> -</p> <p>Nivellement</p> <p><input type="checkbox"/> Restreindre les élévations Supérieur : 8'-0" <input type="text"/> Inférieur : -8'-0" <input type="text"/></p>	<p>Effacer la topographie</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Détection de surface</p> <p>Pinceau</p> <p><input checked="" type="radio"/> Arrondi Rayon : 5'-0" <input type="text"/> + <input type="text"/> -</p> <p><input type="radio"/> Rectangle Largeur : 5'-0" <input type="text"/> + <input type="text"/> - Profondeur : 5'-0" <input type="text"/> + <input type="text"/> -</p> <p><input type="checkbox"/> Bords nets <input checked="" type="checkbox"/> Lissage supplémentaire</p> <p>Effacer toute la pulvérisation</p>

Topographie par pulvérisation, Topographie par lissage, Topographie par effacement

Onglet de plan Détail



Architecte 3D fournit des outils spécialement conçus pour le dessin en 2D. Les éléments que vous dessinez avec ces outils n'apparaissent pas dans la fenêtre 3D, à moins que vous ne les convertissiez en objets 3D. Ces outils vous permettent de placer de facilement des étiquettes sur votre plan, qu'il s'agisse d'indications sur chaque page imprimée ou d'annotations concernant la superficie de chaque étage.



Les outils de l'onglet de plan Détail permettent de convertir aisément des formes DXF/DWG importées en entités intelligentes » telles que murs, escaliers, planchers, limites de propriété, etc.



Veillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

Dessin de formes

L'onglet de plan Détail propose plusieurs outils pour représenter des formes élémentaires, comme des rectangles, arcs et courbes. La procédure à suivre pour dessiner ces formes est identique dans toutes les étapes d'Architecte 3D.

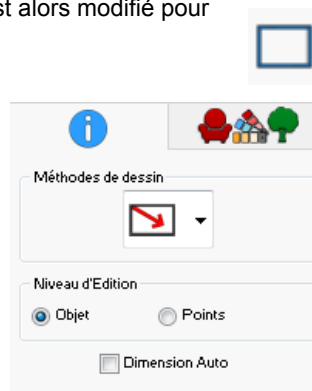
Dessin de rectangles et de carrés

Architecte 3D permet de dessiner des éléments visibles uniquement sur la fenêtre de conception 2D. Si vous le souhaitez, ces formes peuvent être converties en une variété d'éléments tels que des murs, escaliers, chemins, bordures, etc. Vous pouvez également vous servir des rectangles comme zones de libellé pour vos plans imprimés, ou bien les convertir en murs ou plancher.

Pour dessiner des rectangles et des carrés

- 1 Sur l'onglet de plan Détail, cliquez sur l'outil Rectangle. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 2 La feuille d'édition qui apparaît présente les options de cet outil qui peuvent être personnalisées.
- 3 (facultatif) Cliquez sur le bouton Méthode pour accéder à un style de dessin différent puis choisissez une option sur le menu contextuel qui apparaît.

Note : Il y a quatre méthodes de dessin préprogrammées : dessin d'un rectangle depuis un angle, dessin d'un rectangle depuis le centre, dessin d'un carré depuis un angle et dessin d'un carré depuis le centre.

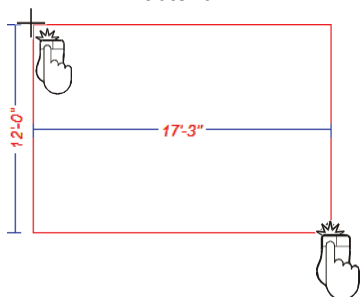




- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ du rectangle et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour dessiner. Un rectangle extensible

s'affiche et suit le mouvement du pointeur. Les dimensions apparaissent à mesure que vous dessinez.

- Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que le rectangle de la taille souhaitée soit obtenu.



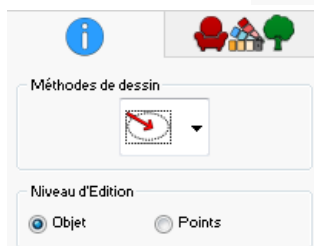
- Relâchez le bouton de la souris pour positionner.

Dessin de cercles et d'ovales

Vous pouvez dessiner des cercles et des ovales pour les convertir ensuite en murs, escaliers, zones de remblai, ou tout élément incurvé.

Pour dessiner des cercles et des ovales

- Sur l'onglet **Plan**, cliquez sur l'outil Cercle/Ellipse. Le curseur est alors modifié pour indiquer un point de dessin.

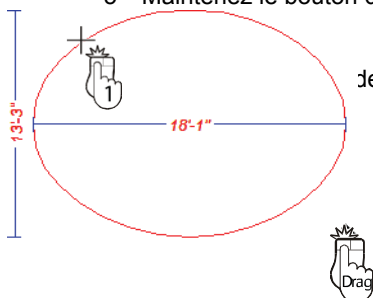


La fenêtre de conception qui apparaît présente les options de cet outil personnalisées.

Cliquez sur le bouton Méthode pour accéder à un style et puis choisissez une option sur le menu qui apparaît.

Il y a quatre méthodes de dessin préprogrammées : dessin d'un cercle depuis un angle, dessin d'un ovale depuis le centre, dessin d'un cercle depuis un angle et dessin d'un cercle depuis le centre.

- Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ de la forme et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour dessiner. Une forme extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur. Les dimensions apparaissent à mesure que vous dessinez.
- Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que la forme soit de la taille souhaitée.



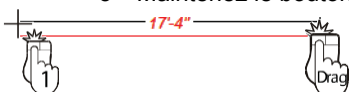
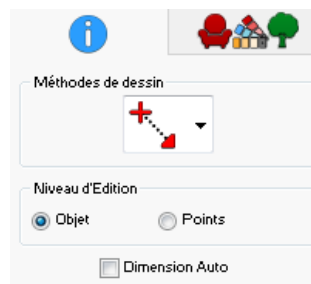
Relâchez le bouton de la souris pour positionner.

Dessin de lignes

Vous pouvez dessiner des lignes qui pourront ensuite être converties en murs, escaliers, conduits, poutres, bordures, allées, etc.

Pour dessiner des lignes

- 1 Sur l'onglet de plan Détail, cliquez sur l'outil Ligne. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
 - 2 La feuille d'édition qui apparaît présente les options de cet outil qui peuvent être personnalisées.
 - 3 (facultatif) Cliquez sur le bouton Méthode pour accéder à un style de dessin différent puis choisissez une option sur le menu contextuel qui apparaît.
- Note :** Il y a deux méthodes de dessin préprogrammées : dessin depuis une extrémité et dessin depuis un point central.
- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ de la ligne et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour dessiner. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Les dimensions apparaissent à mesure que vous dessinez.
 - 5 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que la ligne soit de la longueur souhaitée.



Dessin de polygones

Il vous est possible de dessiner des polygones ouverts et fermés pouvant facilement être convertis en murs, sections de toit, planchers ou trémies de plancher, topographie, etc.

Pour dessiner un polygone

- 1 Sur l'onglet de plan Détail, cliquez sur l'outil Polygone. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.

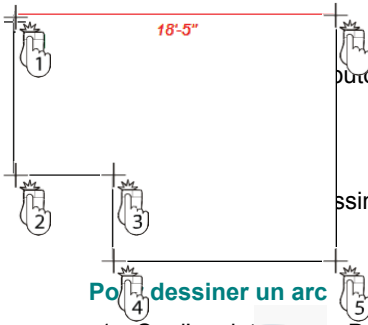


La feuille d'édition qui apparaît présente les options de cet outil qui peuvent être personnalisées.

Cliquez sur le bouton Méthode pour accéder à un style de dessin différent puis choisissez une option sur le menu contextuel qui apparaît.

Il y a deux méthodes de dessin préprogrammées : polygone fermé et polygone ouvert.



- 2 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ du polygone et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour dessiner. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Les dimensions apparaissent à mesure que vous dessinez.
- 3 Cliquez et déplacez la souris vers l'angle suivant. Répétez jusqu'à ce que la forme recherchée ait été obtenue.

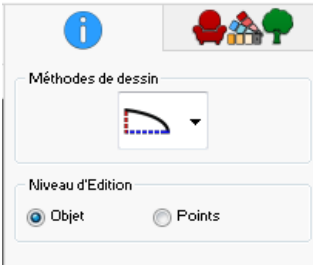


bouton droit pour quitter le mode de dessin.

dessiner des arcs pouvant facilement être convertis en éléments incurvés : murs, bordures,

Pour dessiner un arc

- 1 Sur l'onglet  en Détail, cliquez sur l'outil Arc. Le curseur est alors modifié pour  de dessin.

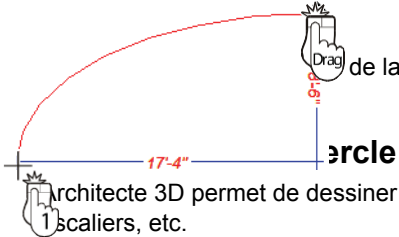


qui apparaît présente les options de cet outil qui personnalisées.

Cliquez sur le bouton Méthode pour accéder à un style et puis choisissez une option sur le menu qui apparaît.

deux méthodes de dessin préprogrammées : arc de 90 degrés.

- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ de l'arc et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour dessiner. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Les dimensions apparaissent à mesure que vous dessinez.
- 5 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que l'arc soit de la taille souhaitée.



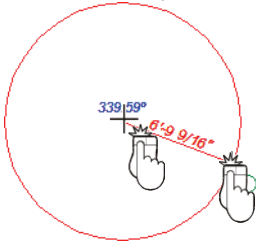
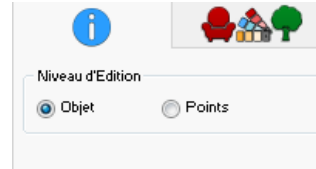
de la souris pour positionner.

arcle

l'architecte 3D permet de dessiner des arcs pouvant facilement être convertis en éléments incurvés : murs, bordures, escaliers, etc.

Pour dessiner un arc de cercle

- 1 Sur l'onglet de plan Détail, cliquez sur l'outil Arc de cercle. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 2 La feuille d'édition qui apparaît présente les options de cet outil qui peuvent être personnalisées.
- 3 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point central de l'arc de cercle et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour dessiner. Une ligne extensible suit le mouvement du pointeur. Cette ligne représente le rayon de votre arc.



12

D
r
a
z

- 4 Maintenez le bouton de la souris enfoncé et étirez le rayon jusqu'à la taille souhaitée. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 5 Relâchez le bouton de la souris pour positionner.
- 6 Déplacez la souris dans le sens des aiguilles d'une montre ou à l'inverse jusqu'à ce que la forme recherchée soit obtenue.



pour quitter le mode de dessin.

Polygones réguliers

dessiner des terrasses à deux parties symétriques, des étages et même des maisons dans les arbres. Polygone régulier, qui s'utilise avec la fonction Convertir. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique « Conversions de formes en objets intelligents » à partir de la page 183.

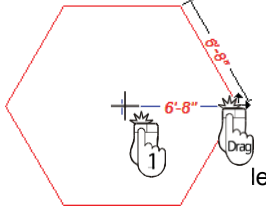
Pour dessiner un polygone régulier

- 1 Sur l'onglet de plan Détail, cliquez sur l'outil Polygone régulier. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.



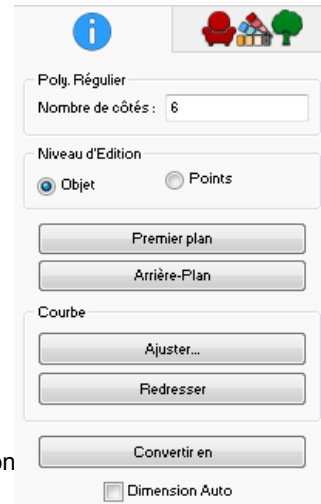


- 2 La feuille d'édition qui apparaît présente les options de cet outil qui peuvent être personnalisées.
- 3 Sur la feuille d'édition, tapez le nombre de côtés égaux que vous voulez dessiner.
- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ du polygone régulier et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour dessiner. Un polygone régulier extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.
- 5 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que le polygone régulier de la taille souhaitée soit obtenu.



z le bouton de la souris pour positionner.

Pour modifier la taille du polygone régulier tout en limitant son lessinant.



Dessin de courbes

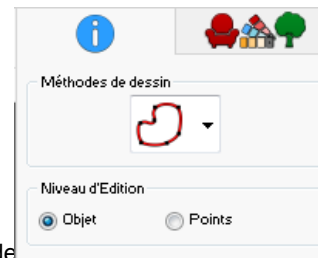
Grâce aux outils Courbe et Convertir d'Architecte 3D, il vous est possible de dessiner des parterres de fleurs et des murs incurvés complexes, entre autres choses.

Pour dessiner une courbe

- 1 Sur l'onglet de plan Détail, cliquez sur l'outil Courbe. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 2 La feuille d'édition qui apparaît présente les options de cet outil qui peuvent être personnalisées.
- 3 (facultatif) Cliquez sur le bouton Méthode pour accéder à un style de dessin différent puis choisissez une option sur le menu contextuel qui apparaît.
Note : Il y a deux méthodes de dessin préprogrammées : courbe fermée et courbe ouverte.
- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ de la courbe et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour dessiner. Une courbe extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.
- 5 Cliquez et déplacez le pointeur vers le point suivant. Répétez jusqu'à ce que la forme recherchée soit achevée.

Note : Bien que les lignes apparaissent tout d'abord angulaires, elles sont arrondies dès que vous sortez du mode de dessin.

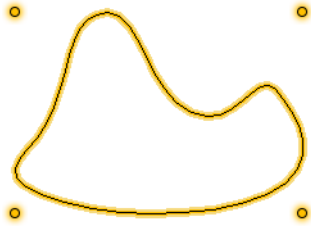
- 6 Double-cliquez pour quitter le mode de dessin.



Modification de la tension de courbe

Pour un contrôle accru des formes dessinées avec les outils d'arc ou de courbe, vous pouvez modifier le degré de courbure auquel elles sont soumises. La fonction Redresser vous permet de créer facilement des formes angulaires,

tandis que la fonction Tension de courbe vous permet d'en changer l'aspect. Les valeurs de tension de courbe se mesurent entre 1 et 10. La valeur 1 représente une tension est quasiment nulle, et la valeur 10, une courbe légèrement exagérée.



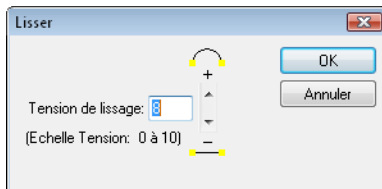
Tension de courbe par défaut (8)



Tension de courbe à 2

Pour modifier la tension de courbe

- 1 Sélectionnez l'objet à ajuster.
- 2 Sur la feuille d'édition, cliquez sur Ajuster dans la zone Courbe. La boîte de dialogue Lisser apparaît.



- 3 Saisissez la valeur de tension souhaitée.
- 4 Cliquez sur OK. La tension de courbe que vous avez indiquée est appliquée.

Exemples :

- 5 Tension de courbe par défaut (8) :

Pour éliminer la tension de courbe

- 1 Sélectionnez l'objet à ajuster.
- 2 Sur la feuille d'édition, cliquez sur Redresser dans la zone Courbe. La courbe se change en polyligne.

Utilisation de réglures et de remplissages

Vous pouvez modifier l'épaisseur des lignes ou les remplissages des formes dessinées avec les outils de l'onglet de plan Détail.



Pour modifier l'épaisseur d'une ligne

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez une forme en cliquant dessus.
- 3 Sur l'onglet de plan Détail, cliquez sur l'icône Épaisseur de réglure. La liste déroulante d'épaisseurs de réglure apparaît.
- 4 Sélectionnez une épaisseur de la liste déroulante. L'épaisseur du trait profilant la forme est modifiée.
- 5 Cliquez sur Autre pour définir une épaisseur sur mesure (facultatif).

Pour modifier le style d'une ligne

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez la forme à modifier.
- 3 Sur l'onglet de plan Détail, cliquez sur l'icône Style de réglure. La liste déroulante des styles de réglure apparaît.
- 4 Sélectionnez un style de la liste déroulante. Le style du trait profilant la forme est modifié.

Pour définir un remplissage transparent

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez la forme que vous souhaitez remplir.
- 3 Sur l'onglet de plan Détail, cliquez sur l'icône Remplissage transparent. La forme devient alors transparente.



Pour définir un remplissage blanc

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez la forme que vous souhaitez remplir.
- 3 Sur l'onglet de plan Détail, cliquez sur l'icône Remplissage blanc. La forme s'emplit de blanc.

Pour définir un remplissage uni

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez la forme que vous souhaitez remplir.
- 3 Sur l'onglet de plan Détail, cliquez sur l'icône Remplissage uni. La forme s'emplit d'une couleur unie.

Pour définir un motif de remplissage

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez la forme que vous souhaitez remplir.
- 3 Sur l'onglet de plan Détail, cliquez sur l'une des icônes de motif de remplissage. La forme s'emplit de ce motif.

Pour gérer l'organisation en couches des formes

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez la forme concernée.

- 3 La feuille d'édition qui apparaît présente les options de cette forme qui peuvent être personnalisées.
- 4 Cliquez sur le bouton Premier-plan pour placer la forme sélectionnée par-dessus les autres.
- 5 Cliquez sur le bouton Arrière-plan pour placer la forme sélectionnée en dessous des autres (facultatif).

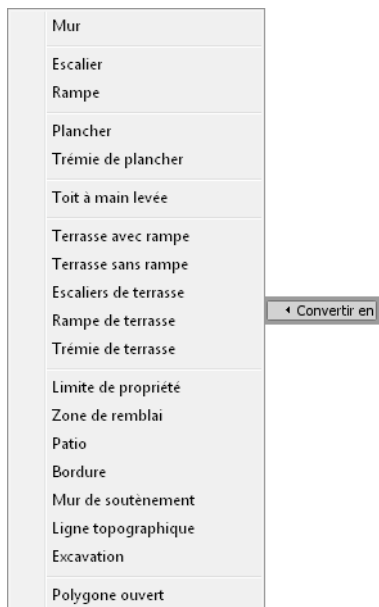


Conversion de formes en objets « intelligents »

Architecte 3D permet de dessiner des éléments visibles uniquement sur la fenêtre de conception 2D, ou de les convertir en éléments dits « intelligents ». Vous pouvez par exemple convertir une ligne en une clôture, un rectangle en quatre murs extérieurs, un cercle en terrasse ou même en escalier en colimaçon, etc. Il n'y a virtuellement aucune limite à ce que vous pouvez dessiner à l'aide de ces outils. Voici quelques exemples des options que cette puissante fonctionnalité vous offre.

Pour convertir une forme en objet intelligent

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez la forme que vous souhaitez convertir.
- 3 La feuille d'édition qui apparaît présente les options de cet outil qui peuvent être personnalisées.
- 4 Cliquez sur le bouton Convertir en, puis sur une option du menu contextuel.



- 5 La forme se convertit en l'objet spécifié.

Modification de formes de détails

L'édition de niveau objet est activée par défaut. L'édition de niveau objet de même que l'édition de niveau points contrôlent l'impact de vos modifications sur un objet. Si vous vous trouvez en mode de sélection d'objet, les modifications influent sur l'objet dans son ensemble. Si vous travaillez en mode de sélection de points, chaque bord de l'objet est traité séparément durant la modification. Pour les touches finales, servez-vous des outils Insérer un point ou Supprimer un point. Accessibles en permanence, ces outils sont particulièrement utiles pour l'édition de formes.

Pour utiliser le mode de sélection d'objet

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.



- 2 Sélectionnez la forme de détail que vous souhaitez modifier. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 3 Cliquez sur Objet dans la zone Travailler sur.
- 4 Cliquez sur l'objet et faites-le glisser pour qu'il prenne sa nouvelle position ou forme.
- 5 Relâchez le bouton de la souris pour terminer.

Pour utiliser le mode de sélection de points

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez la forme de détail que vous souhaitez modifier. La feuille de propriétés correspondante s'affiche.
- 3 Cliquez sur Points dans la zone Travailler sur.
- 4 Cliquez sur un point de l'objet et faites-le glisser pour qu'il prenne sa nouvelle position et change de forme.
- 5 Relâchez le bouton de la souris pour terminer.

Onglet de plan Charpente



Proposés dans l'onglet de plan Charpente d'Architecte 3D vous permettent de visualiser et d'éditer la charpente de votre maison. Vous pouvez ajouter des poutres, solives et autres supports en contrôlant la taille du bois et son usage.

Charpente



Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

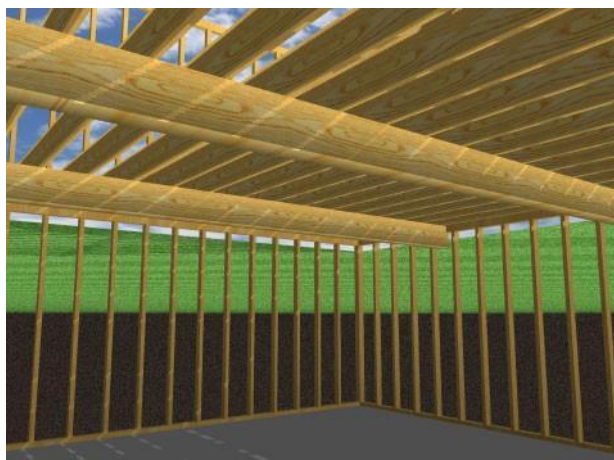
Ajout de composants de charpente

Les outils Charpente vous permettent de définir avec précision le type de bois ou de matériau de construction à utiliser, et la place de chaque élément dans la structure de votre maison.

Poutre de charpente

Les poutres de charpente sont placées à une élévation par défaut, qui est la hauteur du plafond ajoutée à l'épaisseur de la dalle ou de la solive. Vous pouvez modifier les propriétés de la poutre, telles que la taille et le matériau, dans l'onglet Propriétés avant ou après l'avoir ajouté à votre conception.

Pour visualiser les composants de charpente en 3D, activez le style de rendu Ossature. Pour de plus amples informations, veuillez consulter la rubrique « Accès aux styles de rendu 3D » à partir de la page 130.

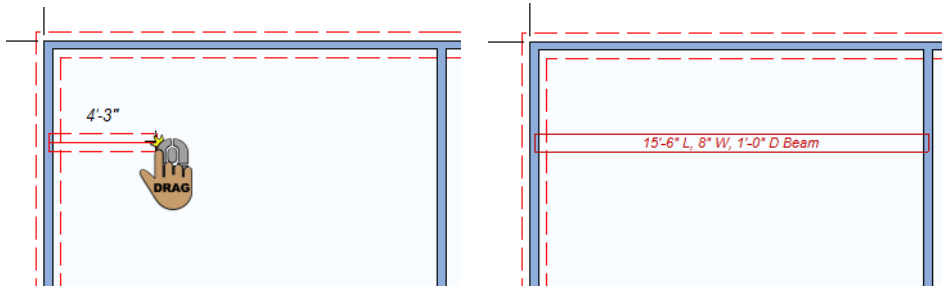


Pour ajouter une poutre de charpente

- 1 Sur l'onglet de plan Charpente, cliquez sur l'outil Poutre de charpente.
- 2 Utilisez la méthode de dessin **Faire glisser pour ajuster** pour définir l'angle et la longueur de la poutre.



Note : La conception est limitée à des angles de 15 degrés ; pour passer outre, maintenez la touche MAJ enfoncée tout en dessinant.



Propriétés des poutres de renfort

Les poutres de renfort sont définies par leur largeur, leur profondeur et le matériau qui les compose. Vous pouvez modifier les propriétés avant ou après avoir ajouté le composant à votre conception en le sélectionnant puis en cliquant sur l'onglet Propriétés.

Note : Appuyez toujours sur **ENTREE** pour valider les nouvelles valeurs saisies dans une zone de texte.

- **Largeur** définit la distance d'un côté de la poutre à l'autre.
- **Profondeur** définit la distance depuis le bas de la poutre jusqu'en haut.
- **Type** spécifie le type de matériau que vous souhaitez utiliser.
- La case à cocher **Dimension Auto** contrôle l'affichage des dimensions en 2D. Si les dimensions automatiques ne sont pas affichées pour le dessin entier, les dimensions de la terrasse ne sont pas affichées. Pour plus d'informations sur le contrôle de l'affichage des dimensions automatiques, consultez la rubrique "Dimensions", à la page 62.

i

Propriétés

Largeur :

Profondeur :

Type

Acier

Bois massif

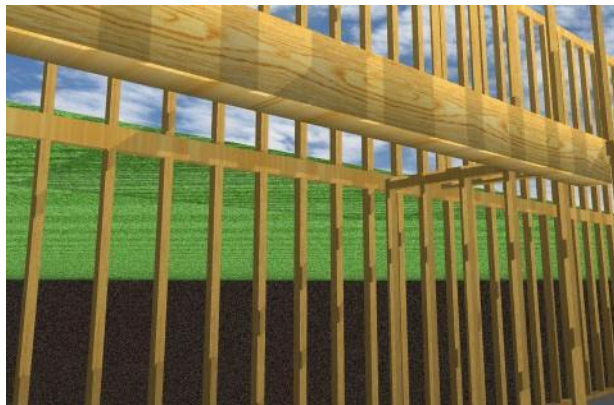
Bois constitué

Contreplaqué

Bois de charpente contreplaqué

Déroulés découpés en lamelles longues (PSL)

Dimension Auto




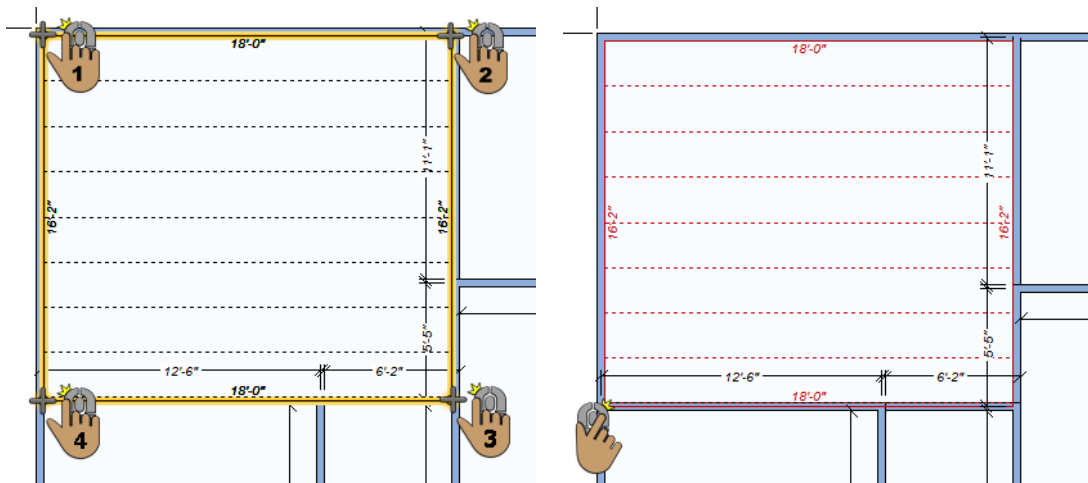
Solives de plancher

Les solives de plancher sont dessinées en utilisant une forme polygonale. Vous pouvez modifier les propriétés des solives, telles que la taille et le matériau qui la compose, dans l'onglet Propriétés avant ou après l'avoir ajouté à votre conception.

Pour visualiser les composants de charpente en 3D, activez le style de rendu Ossature. Pour de plus amples informations, veuillez consulter la rubrique « Accès aux styles de rendu 3D » à partir de la page 130.

Pour ajouter des solives de plancher

- 1 Sur l'onglet de plan Charper cliquez sur l'outil Solive de charpente. 
- 2 Dans l'onglet Propriétés, cliquez sur le menu déroulant **Méthodes de dessin** et choisissez la forme souhaitée.
- 3 Utilisez la méthode de dessin **Définir la forme 2D** pour dessiner la section de solive de plancher.



Cet exemple une solive de charpente dessinée en utilisant une forme polygonale fermée.

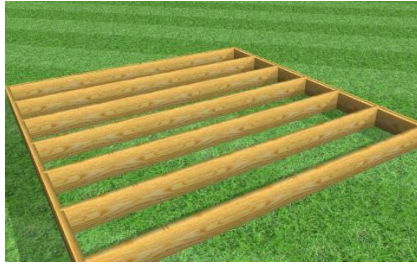
Propriétés des solives de charpente

Architecte 3D construit automatiquement chaque plancher, mur et section de toit avec des spécifications que vous pouvez facilement modifier. Les solives de charpente sont définies par leur angle, l'écart entre les solives, leurs tailles et le matériau qui les compose. Vous pouvez modifier les propriétés avant de dessiner ou après avoir ajouté le composant à votre conception en le sélectionnant puis en cliquant sur l'onglet Propriétés.

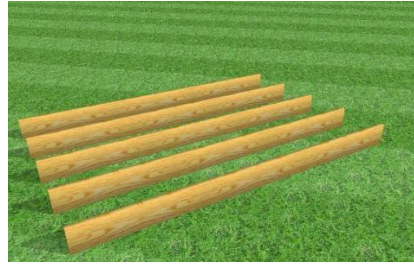
Note : Appuyez toujours sur **ENTREE** pour valider les nouvelles valeurs saisies dans une zone de texte.



- **Angle de solive** définit le degré auquel vous souhaitez positionner les panneaux de solive.
- **Ecart entre les solives** définit la distance entre chaque solive.
- **Taille de solive** définit la largeur du panneau de la solive.
- La case à cocher **Solive de rive (Linteaux)** indique si vous souhaitez que les linteaux soient inclus (sélectionné) ou exclus (désélectionné).



Linteaux inclus



Linteaux exclus

i

Propriétés

Angle de solive :

Ecart entre solives :

Taille de solive : 2x

Solive de rive (Linteaux)

Type

Bois

Acier

Courbe

Dimension Auto

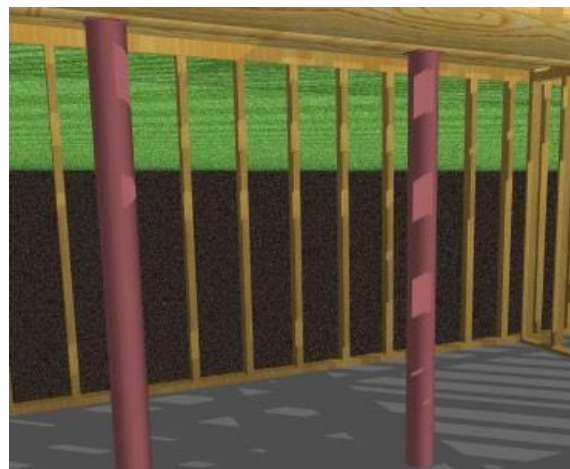
- **Type** spécifie le type de matériau que vous souhaitez utiliser pour la solive.
- Les options **Courbe** permettent de contrôler la courbe. Pour de plus amples informations, veuillez consulter la rubrique « Modification de la tension de courbe » à partir de la page 274.
- La case à cocher **Dimension Auto** contrôle les affichages des dimensions en 2D. Si les dimensions automatiques ne sont pas affichées pour le dessin entier, les dimensions de la terrasse ne sont pas affichées. Pour plus d'informations sur le contrôle de l'affichage des dimensions automatiques, consultez la rubrique "Dimensions", à la page 62.



Colonne porteuse

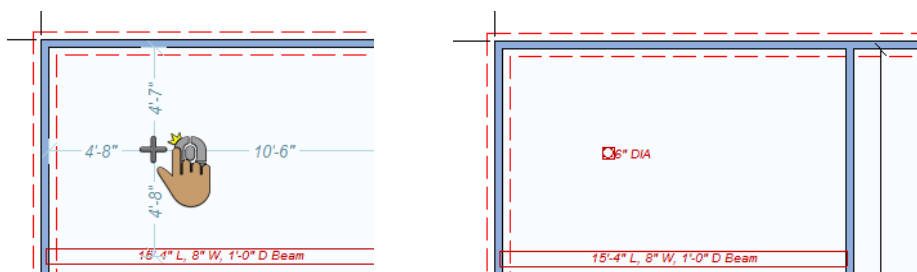
Les colonnes porteuses sont placées à l'élévation de base du plancher actuel. Vous pouvez modifier les propriétés de la colonne telles que la taille et le matériau qui le compose, dans l'onglet Propriétés avant ou après l'avoir ajouté à votre conception.

Pour visualiser les composants de charpente en 3D, activez le style de rendu Ossature. Pour de plus amples informations, veuillez consulter la rubrique « Accès aux styles de rendu 3D » à partir de la page 130.



Pour placer des colonnes porteuses

- 1 Sur l'onglet de plan Charpente, cliquez sur l'outil Colonne porteuse de charpente.
- 2 Utilisez la méthode de dessin **Cliquer pour placer** pour positionner une colonne.



Propriétés de la colonne porteuse

Après avoir ajouté une colonne porteuse, vous pouvez modifier le matériau qui la compose et sa taille. Vous pouvez modifier les propriétés avant ou après avoir ajouté le composant à votre conception en la sélectionnant puis en cliquant sur l'onglet Propriétés.

Note : Appuyez toujours sur **ENTREE** pour valider les nouvelles valeurs saisies dans une zone de texte.

- Hauteur définit la distance depuis le bas de la colonne jusqu'en haut.
- Largeur/Diamètre définit la distance d'un côté de la colonne à l'autre.
- Type spécifie le type de matériau que vous souhaitez utiliser pour la colonne.

i

Propriétés

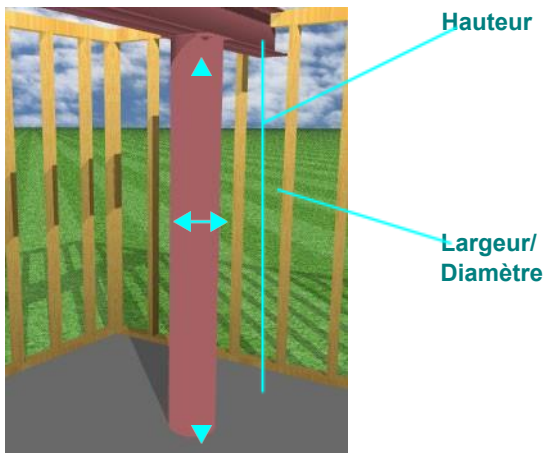
Hauteur :

Largeur/Diamètre :

Type

Acier

Bois

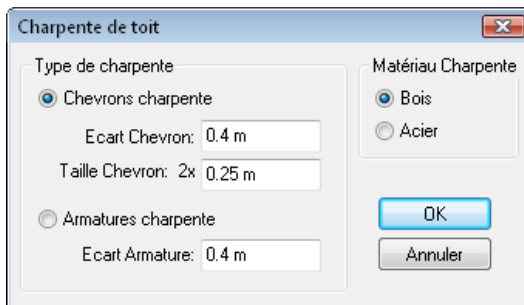


Personnalisation des propriétés des chevrons

Les sections de toiture se construisent automatiquement selon les spécifications définies dans Architecte 3D. Vous pouvez facilement modifier tous ces paramètres.

Pour préciser le matériau de construction des chevrons

- 1 Faites un clic-droit sur le périmètre d'une section de toit et sélectionnez Propriétés de la charpente dans le menu contextuel. Une boîte de dialogue s'ouvre.



- 2 Choisissez le matériau souhaité dans la zone Matériau charpente.
- 3 Cliquez sur OK.

Pour modifier l'espacement des chevrons

- 1 Cliquez sur le périmètre d'une section de toit tout en appuyant sur la touche CTRL et sélectionnez Propriétés de la charpente dans le menu contextuel. Une boîte de dialogue s'ouvre.
- 2 Indiquez l'espacement souhaité dans la zone Ecart et cliquez sur OK.

Pour modifier la taille des chevrons

- 1 Faites un clic-droit sur le périmètre d'une section de toit et sélectionnez Propriétés de la charpente dans le menu contextuel. Une boîte de dialogue s'ouvre.
- 2 Entrez la hauteur de chevron que vous souhaitez et cliquez sur OK.

Pour identifier une ferme de toit

- 1 Faites un clic-droit sur le périmètre d'une section de toit et sélectionnez Propriétés de la charpente dans le menu contextuel. Une boîte de dialogue s'ouvre.
- 2 Cliquez sur la case d'option Fermes.
- 3 Entrez l'espacement des fermes que vous souhaitez et cliquez sur OK.

Personnalisation des propriétés de l'ossature de terrasse

Les terrasses se construisent automatiquement selon les spécifications définies dans Architecte 3D. Vous pouvez facilement modifier tous ces paramètres.

Pour préciser le matériau de construction d'une terrasse

- 1 Faites un clic-droit sur le périmètre d'une terrasse et sélectionnez Propriétés de la charpente dans le menu contextuel. Une boîte de dialogue s'ouvre.



- 2 Choisissez le matériau souhaité dans le menu déroulant Matériau.
- 3 Cliquez sur OK.

Pour modifier les propriétés de l'ossature de terrasse

- 1 Faites un clic-droit sur le périmètre d'une terrasse et sélectionnez Propriétés de la charpente dans le menu contextuel. Une boîte de dialogue s'ouvre.
- 2 Indiquez la largeur et l'angle des solives de terrasse dans les champs appropriés.
- 3 Indiquez la hauteur, l'espacement et l'angle des solives de terrasse dans les champs appropriés.
- 4 Cliquez sur OK.

Pour modifier les propriétés des colonnes ou poteaux de terrasse

- 1 Faites un clic-droit sur le périmètre d'une terrasse et sélectionnez Propriétés de la charpente dans le menu contextuel. Une boîte de dialogue s'ouvre.
- 2 Entrez le diamètre et la profondeur des poteaux.
- 3 Cliquez sur OK.

Personnalisation des matériaux du châssis de base

Par défaut, les structures sont construites sur une dalle de béton. Vous pouvez personnaliser le matériau du châssis de base afin d'utiliser du béton, de l'acier ou du bois. Le châssis de base peut être personnalisé dans tous les plans, sauf dans le plan Fondation.

Pour utiliser un châssis de base en béton

- 1 Déplacez le curseur sur les murs extérieurs de votre conception jusqu'à ce qu'un périmètre bleu clair mis en surbrillance s'affiche. Cliquez sur le périmètre. Une fois sélectionné, il devient jaune.
- 2 Sous Options d'outil, cliquez sur Châssis de dalle. La boîte de dialogue Fondation automatique s'affiche.
- 3 Sous Matériau de châssis, sélectionnez Béton, puis cliquez sur OK.



Pour utiliser un châssis de base en acier

- 1 Déplacez le curseur sur les murs extérieurs de votre conception jusqu'à ce qu'un périmètre bleu clair mis en surbrillance s'affiche. Cliquez sur le périmètre. Une fois sélectionné, il devient jaune.
- 2 Sous Options d'outil, cliquez sur Châssis de dalle. La boîte de dialogue Fondation automatique s'affiche.
- 3 Sous Matériau de châssis, sélectionnez Acier.
- 4 (facultatif) Spécifiez les options de solive de sol et de solive de bordure.
- 5 Cliquez sur OK.

Pour utiliser un châssis de base en bois

- 1 Déplacez le curseur sur les murs extérieurs de votre conception jusqu'à ce qu'un périmètre bleu clair mis en surbrillance s'affiche. Cliquez sur le périmètre. Une fois sélectionné, il devient jaune.
- 2 Sous Options d'outil, cliquez sur Châssis de dalle. La boîte de dialogue Fondation automatique s'affiche.
- 3 Sous Matériau de châssis, sélectionnez Bois.
- 4 (facultatif) Spécifiez les options de solive de sol et de solive de bordure.
- 5 Cliquez sur OK.

Section 4

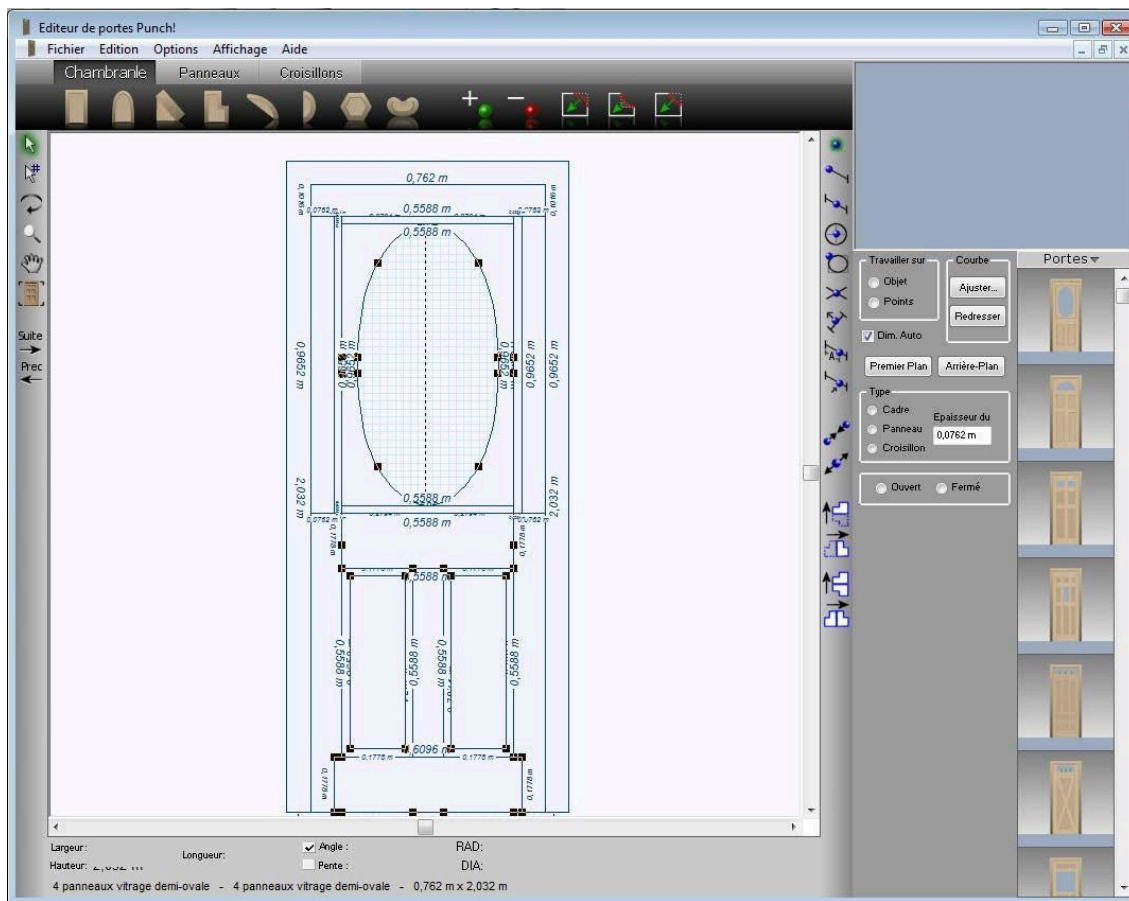
Outils PowerTool de conception et de dessin

Chapitre 21: Editeur de portes	289
Chapitre 22: Editeur de fenêtres	307
Chapitre 23: Editeur de plafonds	325
Chapitre 24: Assistant Cheminée	337
Chapitre 25: Editeur de manteaux	343
Chapitre 26: Editeur de piscines	355
Chapitre 27: Editeur de clôtures	375

Editeur de portes



Qu'il s'agisse de dessiner un croisillon personnalisé ou une porte destinée à un endroit bien particulier, l'Editeur de portes vous permet de créer des portes sur mesure qui s'utilisent comme n'importe quelle autre porte d'Architecte 3D et ont le même rendu.



Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

Conception de portes sur mesure

L'Editeur de portes vous permet de créer des portes personnalisées à partir d'une variété illimitée des trois composants de porte proposés.

Le composant Encadrement est l'encadrement de la porte. Vous pouvez tracer une simple ouverture rectangulaire ou combiner plusieurs formes pour créer un encadrement plus élaboré.

Le composant Panneaux permet d'ajouter des panneaux à la porte en dessinant des formes 2D à l'intérieur de l'encadrement. En faisant varier l'épaisseur des panneaux, vous pouvez en surélever certains pour donner un aspect distinctif à la porte.

Une fois l'encadrement et les panneaux définis, vous pouvez utiliser le composant Croisillons pour ajouter une note d'élégance avec un croisillon en relief. À mesure que vous avancez dans votre travail, vous pouvez régler la largeur du croisillon sur la feuille de propriétés. Si vous voulez que certaines parties de la porte soient vitrées, laissez-les vides pour le moment.

Pour lancer l'Editeur de portes

- 1 Cliquez sur la commande Lancer un PowerTool du menu Conception afin de faire apparaître la boîte de dialogue de lancement des PowerTools.
- 2 Faites défiler les PowerTools disponibles puis cliquez sur Editeur de portes.

Dessin de composants de porte


Vous pouvez modifier une création de porte qui existe déjà ou en composer une de toutes pièces. À mesure que vous élaborez chaque composant, Architecte 3D présente votre création en 3D. L'Editeur de portes propose trois modes de création de portes en partant de zéro.

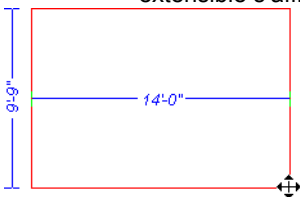
- Encadrement : commencez par tracer l'encadrement de votre porte sur mesure.
- Panneaux : ensuite, créez les panneaux de bois qui constituent le corps visible de la porte.
- Croisillons : pour finir, ajouter les traverses et montants pour définir les ouvertures dans une porte. Si vous voulez que certaines parties de la porte soient vitrées, laissez-les vides pour le moment.

Chacun de ces trois modes de dessin dont l'accès se fait par un clic sur l'onglet comporte un assortiment d'outils de dessin 2D. La géométrie de dessin est la même pour les trois. Pour obtenir les meilleurs résultats possibles, combinez ces outils à ceux d'accrochage et d'édition afin de changer la forme d'éléments de porte, minimiser les répétitions et augmenter la précision. Pour en savoir plus sur les outils d'accrochage, consultez "Utilisation des accrochages pour dessiner des éléments de porte", à la page 300. Pour en savoir plus sur les outils d'édition, consultez "Modification de votre création de porte", à la page 293.

Tip: Lorsque vous tracez plusieurs occurrences d'un même objet de porte, veillez à désactiver la fonction Restauration automatique des outils. Dans le menu Options, décochez d'un clic l'option Restauration automatique des outils. Quand l'option Restauration automatique des outils est décochée, vous pouvez tracer des objets de porte concurrents sans sélectionner l'outil de porte requis à chaque fois.

Pour dessiner un composant de porte rectangulaire

- 1 Cliquez pour choisir le mode de dessin puis cliquez sur l'outil Rectangle. La feuille de propriétés affiche les autres modes de dessin et le curseur est alors modifié pour indiquer celui qui est choisi. 
- 2 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ du rectangle. Un rectangle extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.



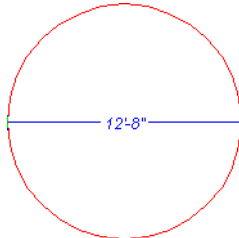
- 3 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que le rectangle de la taille souhaitée soit obtenu. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 4 Relâchez le bouton de la souris.
- 5 Cliquez sur l'option Ouvert de la feuille de propriétés pour laisser un des côtés de l'encadrement ouvert (facultatif).



Tip: Pour tracer un encadrement ouvert ou un croisillon avec le bas ouvert, tracez votre rectangle du haut vers le bas.

Pour dessiner un composant de porte circulaire

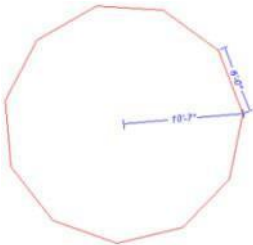
- 1 Cliquez pour choisir le mode de dessin puis cliquez sur l'outil Cercle/Ovale. La feuille de propriétés affiche les autres modes de dessin et le curseur est alors modifié pour indiquer celui qui est choisi.
- 2 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ du cercle ou de l'ovale. Une forme extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.



- 3 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que la taille souhaitée de cercle/ovale soit atteinte. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 4 Relâchez le bouton de la souris.
- 5 Appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée en dessinant pour tracer un cercle parfait (facultatif).

Pour dessiner un composant de porte en polygone régulier

- 1 Cliquez pour choisir le mode de dessin puis cliquez sur l'outil Polygone régulier. La feuille de propriétés affiche les autres modes de dessin et le curseur est alors modifié pour indiquer celui qui est choisi.
- 2 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ (centre) du polygone régulier. Un polygone régulier extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.



- 3 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que le polygone régulier de la taille souhaitée soit obtenu. Le rayon apparaît au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 4 Relâchez le bouton de la souris.

Note : Vous pouvez modifier la valeur des côtés si vous voulez changer le nombre de côtés du polygone régulier. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique « Gestion des paramètres de dessin » à partir de la page 199.


Pour dessiner un composant de porte polygonal

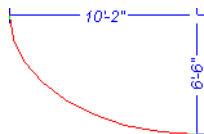
- 1 Cliquez pour choisir le mode de dessin puis cliquez sur l'outil Polygone. La feuille de propriétés affiche les autres modes de dessin et le curseur est alors modifié pour indiquer celui qui est choisi.
- 2 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ du polygone. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Cette ligne représente le premier côté du polygone.



- 3 Cliquez et déplacez la souris vers l'angle suivant. Répétez jusqu'à ce que la forme recherchée soit achevée.
- 4 Double-cliquez pour quitter le mode de dessin. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.


Pour dessiner un composant de porte en arc ouvert

- 1 Cliquez pour choisir le mode de dessin puis cliquez sur l'outil Arc. La feuille de propriétés affiche les autres modes de dessin et le curseur est alors modifié pour indiquer celui qui est choisi. 
- 2 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ de l'arc fermé. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur.



- 3 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que la forme de l'arc recherchée soit atteinte. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 4 Relâchez le bouton de la souris.
- 5 Appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée en dessinant pour forcer l'arc à suivre un angle droit (facultatif).

Pour dessiner un composant de porte en arc de cercle

- 1 Cliquez pour choisir le mode de dessin puis cliquez sur l'outil Arc de cercle. La feuille de propriétés affiche les autres modes de dessin et le curseur est alors modifié pour indiquer celui qui est choisi. 
- 2 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point central de l'arc. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Cette ligne représente le rayon de votre arc.




- 3 Maintenez le bouton de la souris enfoncé et étirez le rayon jusqu'à la taille souhaitée. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 4 Relâchez le bouton de la souris.
- 5 Déplacez la souris dans le sens des aiguilles d'une montre ou à l'inverse jusqu'à ce que la forme recherchée soit obtenue.



- 6 Cliquez pour quitter le mode de dessin.


Pour dessiner un composant de porte linéaire

- 1 Cliquez pour choisir le mode de dessin puis cliquez sur l'outil Ligne. La feuille de propriétés affiche les autres modes de dessin et le curseur est alors modifié pour indiquer celui qui est choisi. 
- 2 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ de la ligne. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur.



- 3 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que la ligne soit de la longueur souhaitée. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 4 Relâchez le bouton de la souris.
- 5 Pour contraindre la ligne à suivre l'horizontale ou la verticale, appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée tout en dessinant (facultatif).

Pour dessiner un composant de porte incurvé

- 1 Cliquez pour choisir le mode de dessin puis cliquez sur l'outil Courbe. La feuille de propriétés affiche les autres modes de dessin et le curseur est alors modifié pour indiquer celui qui est choisi. 
- 2 Cliquez et déplacez la souris vers l'angle suivant. Répétez jusqu'à ce que la forme recherchée soit achevée.

Note : Bien que les lignes apparaissent tout d'abord angulaires, elles sont arrondies dès que vous sortez du mode de dessin. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique « Gestion de la tension de courbe » à partir de la page 200.



- 3 Double-cliquez pour quitter le mode de dessin.
- 4 Cliquez sur l'option Ouvert de la feuille de propriétés pour laisser un des côtés de l'encadrement ouvert (facultatif).

Modification de votre création de porte

Au lieu de tracer séparément chaque élément géométrique de votre encadrement, panneau ou croisillon de porte, servez-vous des outils d'édition de l'Editeur de portes pour changer la forme, la position ou l'orientation des éléments de porte existants, voire même les joindre.

Pour en savoir plus sur le changement de forme et la jointure d'objets, consultez "Changement de forme des éléments de porte", à la page 295. Pour en savoir plus sur le retournement et l'inversion d'objets, consultez "Retournement et inversion d'objets", à la page 296.

Pour faire pivoter des éléments de porte

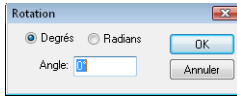
- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection. 
- 2 Cliquez sur le plan que vous souhaitez faire pivoter.
- 3 Cliquez sur Rotation. 
- 4 Cliquez sur l'objet ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le pointeur dans la direction dans laquelle vous souhaitez faire pivoter l'objet. Le degré de rotation apparaît au fur et à mesure dans la barre d'état. Appuyez sur MAJ pour passer outre la contrainte de 45 degrés.
- 5 Relâchez le bouton de la souris.

Note : L'élément pivote autour de son axe.

Pour faire pivoter selon un degré précis

- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.

- 2 Cliquez sur le plan que vous souhaitez faire pivoter.
- 3 Cliquez sur la commande Rotation du menu Édition. La boîte de dialogue Rotation apparaît.



- 4 Saisissez, en degrés ou radians, le degré de rotation que vous souhaitez appliquer à l'objet, puis cliquez sur OK. L'objet pivote.

Pour faire pivoter un objet par incréments de 1 degré

- 1 Sélectionnez l'objet que vous souhaitez faire pivoter. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.
- 2 Touche MAJ enfoncée, appuyez sur la touche fléchée gauche ou droite pour faire pivoter votre sélection dans la direction indiquée.

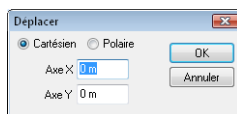
Pour redimensionner des éléments de porte

- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez un élément de porte en cliquant dessus.
- 3 Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé, faites glisser le segment ou le point et relâchez le bouton lorsque le segment ou le point est à l'endroit souhaité.

Note : Pour ne faire que des mouvements horizontaux ou verticaux, maintenez le bouton MAJ enfoncé tout en changeant l'objet de forme.

Pour déplacer des éléments de porte

- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez un élément de porte en cliquant dessus.
- 3 Cliquez sur la commande Déplacer du menu Édition. La boîte de dialogue Déplacer apparaît.



- 4 Cliquez sur Cartésien ou Polaire, puis saisissez la valeur du déplacement souhaitée dans les zones de texte appropriées.
- 5 Cliquez sur OK. L'objet est déplacé selon les coordonnées que vous avez saisies.

Note : Les coordonnées doivent être saisies en mètres, ou en mètres et centimètres séparés par un trait d'union.

Pour placer un élément de porte par dessus un autre objet

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez placer par-dessus.
- 3 Choisissez la commande Premier plan du menu Édition ou bien cliquez sur le bouton Premier plan de la feuille de propriétés qui s'affiche.

Pour placer un élément de porte derrière un autre objet

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le groupe que vous souhaitez placer au fond.
- 3 Choisissez la commande Arrière-plan du menu Édition ou bien cliquez sur le bouton Arrière-plan de la feuille de propriétés qui s'affiche.

Pour sélectionner l'élément de porte suivant

- Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection objet suivant. L'Editeur de portes sélectionne les objets dans l'ordre où vous les avez placés.



Pour sélectionner l'élément de porte précédent

- Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection objet précédent. L'Editeur de portes sélectionne les objets dans l'ordre inverse.

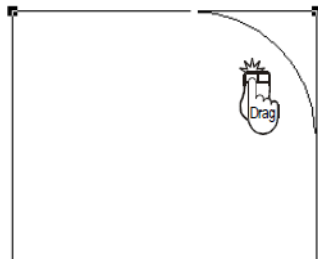


Changement de forme des éléments de porte

L'Editeur de portes vous permet de manipuler des formes de CAO selon les besoins de votre conception en insérant ou supprimant des points, ainsi qu'en arrondissant les angles ou en les découpant en biseau. Vous pouvez même joindre des traits, arcs et polygones en une seule et même entité à des fins d'édition.

Pour arrondir en convexe l'angle d'un élément de porte

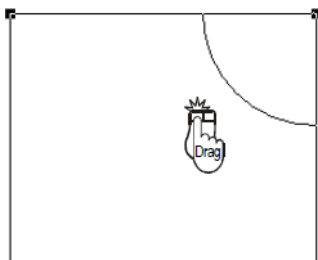
- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet concerné. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.
- 3 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur Points dans la zone Travailler sur ou faites un clic du bouton droit et choisissez Sélection point.
- 4 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Coin arrondi vers l'extérieur.
- 5 Cliquez sur un point d'angle de l'objet ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le pointeur vers le centre de l'objet.



- 6 Relâchez le bouton de la souris pour arrêter d'arrondir l'angle de l'objet.

Pour arrondir en concave l'angle d'un élément de porte

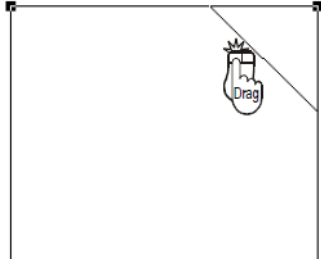
- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet concerné. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.
- 3 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur Points dans la zone Travailler sur ou faites un clic du bouton droit et choisissez Sélection point.
- 4 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Coin arrondi vers l'intérieur.
- 5 Cliquez sur un point d'angle de l'objet ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le pointeur vers le centre de l'objet.



- 6 Relâchez le bouton de la souris pour arrêter d'arrondir l'angle de l'objet.

Pour chanfreiner l'angle d'un élément de porte

- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez couper en biseau. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.
- 3 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur Points dans la zone Travailler sur ou faites un clic du bouton droit et choisissez Sélection point.
- 4 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Chanfreiner l'angle.
- 5 Cliquez sur un point d'angle de l'objet ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le pointeur vers le centre de l'objet.



- 6 Relâchez le bouton de la souris pour arrêter de biseauter l'angle.

Pour joindre des arcs, lignes ou polygones

- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Maintenez la touche MAJ enfoncée et cliquez un par un sur les objets à joindre.



Note : Les extrémités des objets doivent être suffisamment proches pour que les objets puissent être joints. Vous pouvez augmenter ou diminuer la distance en modifiant le coefficient de sensibilité du joint. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique « Gestion des paramètres de dessin » à partir de la page 200.

- 3 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Joindre les éléments sélectionnés. Les objets sont joints en une polygone.



Note : Vous pouvez séparer les segments de n'importe quelle polygone (que vous l'avez créée ou non à l'aide de l'outil Joindre) en la sélectionnant et en cliquant sur l'outil Détacher de la barre d'outils Standard.



Pour ajouter des points à un élément de porte

- 1 Cliquez sur l'outil Ajouter point. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 2 Cliquez pour entrer un nouveau point sur l'un des éléments de porte que vous avez créés.



Pour supprimer un point d'un élément de porte

- 1 Cliquez sur l'outil Supprimer point. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 2 Cliquez pour enlever un point de l'un des éléments de porte que vous avez créés.



Retournement et inversion d'objets

La fonction Retourner vous permet de retourner l'objet original à l'horizontale ou à la verticale. La fonction Inverser opère pratiquement de la même manière que la fonction Retourner. La différence est que Inverser crée un double et ne modifie pas l'original. Inverser crée par symétrie deux objets identiques, l'un en face de l'autre.

Pour retourner un objet à l'horizontale

- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez retourner.

- 3 Cliquez sur la commande Retourner du menu Édition et choisissez Horizontal, ou bien cliquez sur le bouton Retourner horizontalement.



Pour retourner un objet à la verticale

- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez retourner.
- 3 Cliquez sur la commande Retourner du menu Édition et choisissez Vertical, ou bien cliquez sur le bouton Retourner horizontalement.



Pour inverser l'image d'un objet à l'horizontale

- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet dont vous souhaitez créer une image inversée.
- 3 Cliquez sur la commande Inverser du menu Édition et choisissez Horizontal, ou bien cliquez sur le bouton Inverser horizontalement.



Pour inverser l'image d'un objet à la verticale

- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet dont vous souhaitez créer une image inversée.
- 3 Cliquez sur la commande Inverser du menu Édition et choisissez Vertical, ou bien cliquez sur le bouton Inverser verticalement.



Gestion des paramètres de dessin

Une variété d'outils vous permettent de contrôler la façon dont vous dessinez, sélectionnez ou modifiez des éléments de porte. La feuille de propriétés vous permet de modifier divers paramètres, notamment le nombre de côtés d'un polygone et la taille de votre espace de travail.

Pour définir les limites de l'espace de travail

- 1 Saisissez les nouvelles valeurs dans les zones de texte Largeur et Hauteur de la feuille de propriétés et appuyez sur ENTRÉE.
- 2 Si vous avez déjà dessiné des objets dans la fenêtre de conception, cochez l'option Mettre à l'échelle pour les redimensionner en conséquence (facultatif).

Pour ajuster le facteur de poussée

- Saisissez un nouveau facteur de poussée dans la zone de texte Taux de poussée de la feuille de propriétés puis appuyez sur ENTRÉE.

Pour régler le coefficient de sensibilité de jointure

- Saisissez une nouvelle sensibilité de jointure dans la zone de texte Sensibilité du joint de la feuille de propriétés puis appuyez sur ENTRÉE. Plus la valeur est réduite, plus les objets doivent être placés proches pour être joints.

Pour régler la précision de dessin

- Cliquez sur millimètres, centimètres ou mètres dans la zone Précision de la feuille de propriétés. La barre d'état s'adapte au degré de précision sélectionné.

Pour définir les contraintes de tracé

- Cliquez sur l'option Angle ou Pente de toit de la zone Contraintes de tracé de la feuille de propriétés. Lorsque l'option Pente de toit est sélectionnée, les polygones et lignes du haut de la porte créée sont automatiquement limités par la pente du toit de votre projet de maison.

Pour gérer le dimensionnement automatique

- Lorsque vous vous trouvez dans un mode de dessin actif, cochez la case Dim. auto de la feuille de propriétés si vous voulez introduire une dimension pour chaque élément de porte que vous dessinez.

Utilisation des modes de sélection d'objet ou de point

Le mode de sélection d'objet est actif par défaut. La sélection d'objet de même que la sélection de points contrôlent l'impact de vos modifications sur un objet. Si vous vous trouvez en mode de sélection d'objet, les modifications influent sur l'objet dans son ensemble. Si vous travaillez en mode de sélection de points, chaque bord ou angle de l'objet est traité séparément durant l'édition.

En mode de sélection de points, vous pouvez changer la taille ou la forme d'un objet en déplaçant l'un de ses points individuels. Il est bien plus simple de déplacer un objet entier en mode de sélection d'objet, alors que le mode de sélection de points facilite les modifications de détails.

Pour utiliser le mode de sélection d'objet

- Sur la feuille de propriétés, cliquez sur Objet dans la zone Travailler sur ou faites un clic du bouton droit sur un objet et choisissez Sélection objet.

Pour utiliser le mode de sélection de points

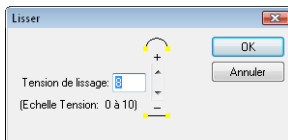
- Sur la feuille de propriétés, cliquez sur Points dans la zone Travailler sur ou faites un clic du bouton droit sur un objet et choisissez Sélection point.

Gestion de la tension de courbe

Pour un contrôle accru des formes dessinées dans l'Editeur de portes, vous pouvez modifier le degré de tension de courbe auquel elles sont soumises. L'option Redresser de la feuille de propriétés permet de créer aisément des formes angulaires, tandis que l'option Ajuster permet de préciser exactement une tension de courbe. Lorsque cette valeur est à 0, la tension de lissage est nulle et lorsqu'elle est à 10, la courbe obtenue est accentuée à l'extrême.

Pour modifier la tension de courbe

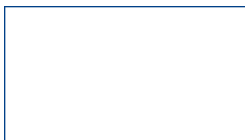
- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez une forme en cliquant dessus. La feuille de propriétés correspondante s'affiche.
- 3 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur le bouton Ajuster dans la zone Courbe. La boîte de dialogue Lisser apparaît.



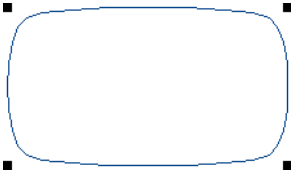
- 4 Saisissez la valeur de tension de courbe souhaitée puis cliquez sur OK. La tension de courbe que vous avez indiquée est appliquée.

Exemples :

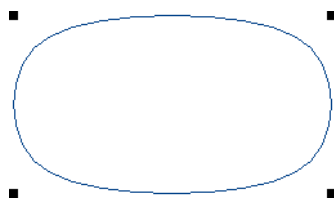
Lissage nul (0) :



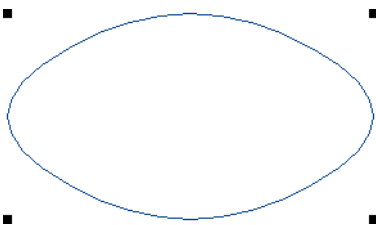
Tension de courbe à 3 :



Tension de courbe à 6 :



Tension de courbe à 10 :



Pour éliminer la tension de courbe

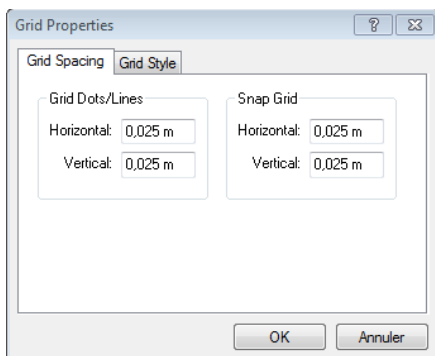
- 1 Sélectionnez un objet en cliquant dessus.
- 2 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur le bouton Redresser dans la zone Courbe. La courbe se change en polyligne.

Modification de la configuration de la grille

La grille est, par défaut, visible et configuré sur 2,5 cm. Ainsi, chaque petit carré que vous pouvez voir dans la fenêtre de conception correspond à 6,25 cm². Vous pouvez personnaliser la grille selon vos besoins. De plus, en activant ou en désactivant la fonction Grille magnétique, vous pouvez faciliter le positionnement de précision des objets.

Pour modifier l'espace de la grille

- 1 Dans le menu Options, cliquez sur Propriétés de la grille ou faites un clic du bouton droit et choisissez Propriétés de la grille dans le menu contextuel. La boîte de dialogue Propriétés de la grille apparaît.
- 2 Saisissez les mesures horizontale et verticale dans la zone Espacement de la grille magnétique, puis cliquez sur OK.





Pour modifier l'espacement de la grille magnétique

- 1 Sur le menu Options, cliquez sur Propriétés de la grille. La boîte de dialogue Propriétés de la grille.
- 2 Saisissez les mesures horizontale et verticale dans la zone Espacement de la grille magnétique, puis cliquez sur OK.

Pour modifier le style de grille

- 1 Sur le menu Options, cliquez sur Propriétés de la grille. La boîte de dialogue Propriétés de la grille apparaît.
- 2 Cliquez sur Points ou Lignes dans la zone Style de la grille, puis sur OK.

Note : Les points ou lignes de quadrillage même définis au minimum de 2,5 cm sont toujours visibles. Ils peuvent être configurés au maximum à 12 m.

Pour contrôler la visibilité de la grille

- Sur le menu Options, cliquez sur Grille visible ou cochez la case Grille visible de la feuille de propriétés. Si l'option Grille visible est cochée, le quadrillage apparaît. Si elle est décochée, le quadrillage est masqué.

Pour contrôler la visibilité des lignes directrices

- Sur le menu Options, cliquez sur Lignes directrices visibles ou cochez la case Lignes directrices visibles de la feuille de propriétés. Si l'option Ligne directrices visibles est cochée, les lignes de guidage apparaissent. Si elle est décochée, les lignes sont masquées.

Pour désactiver la grille magnétique


- Sur le menu Options, cliquez sur Grille magnétique ou cochez la case Grille magnétique de la feuille de propriétés. Si l'option Grille magnétique est cochée, l'accrochage au quadrillage est effectué. Si elle est décochée, cet accrochage ne se fait pas.

Utilisation des accrochages pour dessiner des éléments de porte


Architecte 3D comprend une fonctionnalité complète d'accrochage. Les accrochages vous permettent de définir avec exactitude la distance qui sépare les éléments de porte les uns des autres. Utilisez la touche de tabulation pour vous déplacer dans la barre d'outils d'accrochage. Chaque fois que vous appuyez sur Tabulation, vous passez d'un outil d'accrochage à un autre ; appuyez sur MAJ+Tabulation pour aller dans l'autre sens.

Note : Après emploi, chaque outil d'accrochage retourne automatiquement au statut « Pas d'accrochage » ; vous devez double-cliquer dessus pour le bloquer en mode actif.

Pour accrocher un élément de porte à l'extrémité d'un autre

- 1 Cliquez sur un des boutons de l'élément de porte.
- 2 Sur la barre d'outils d'accrochage, cliquez sur l'outil Accrocher à l'extrémité ou appuyez sur Tabulation. 
- 3 Cliquez sur un élément de porte dans la fenêtre Editeur de portes. L'élément « s'accroche » alors à l'extrémité la plus proche de l'endroit où vous avez cliqué.

Pour accrocher un élément de porte au centre du segment d'un autre élément de porte

- 1 Cliquez sur un des boutons de l'élément de porte.
- 2 Sur la barre d'outils d'accrochage, cliquez sur l'outil Accrocher au centre d'un segment ou appuyez sur Tabulation pour arriver à cet outil. 
- 3 Cliquez sur un élément de porte dans la fenêtre Editeur de portes. L'élément « s'accroche » alors au point central de segment le plus proche de l'endroit où vous avez cliqué.

Pour accrocher un élément de porte au centre d'un autre

- 1 Cliquez sur un des boutons de l'élément de porte.

- 2 Sur la barre d'outils d'accrochage, cliquez sur l'outil Accrocher au centre de l'objet ou appuyez sur Tabulation pour arriver à cet outil.
- 3 Cliquez sur un élément de porte dans la fenêtre Editeur de portes. L'élément « s'accroche » alors au point central de l'élément de porte sélectionné.



Pour accrocher un élément de porte à l'angle d'un autre

- 1 Cliquez sur un des boutons de l'élément de porte.
- 2 Sur la barre d'outils d'accrochage, cliquez sur l'outil Accrocher à l'angle de l'objet ou appuyez sur Tabulation pour arriver à cet outil.
- 3 Cliquez sur un élément de porte dans la fenêtre Editeur de portes. L'élément « s'accroche » alors à l'angle de l'élément de porte sélectionné.



Pour accrocher un élément de porte exactement en face d'un autre

- 1 Cliquez sur un des boutons de l'élément de porte.
- 2 Sur la barre d'outils d'accrochage, cliquez sur l'outil Accrocher à une intersection ou appuyez sur Tabulation pour arriver à cet outil.
- 3 Cliquez sur un élément de porte dans la fenêtre Editeur de portes. L'élément « s'accroche » alors à l'extrémité la plus proche de l'endroit où vous avez cliqué.



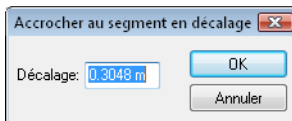
Pour accrocher un élément de porte à angle droit d'un autre

- 1 Cliquez sur un des boutons de l'élément de porte.
- 2 Sur la barre d'outils d'accrochage, cliquez sur l'outil Accrocher à une perpendiculaire ou appuyez sur Tabulation pour arriver à cet outil.
- 3 Cliquez sur un élément de porte dans la fenêtre Editeur de portes. L'élément de porte « s'accroche » perpendiculairement au segment le plus proche de l'endroit où vous avez cliqué.



Pour accrocher un élément de porte à une distance donnée d'un autre

- 1 Cliquez sur un des boutons de l'élément de porte.
- 2 Sur la barre d'outils d'accrochage, cliquez sur l'outil Accrocher au segment en décalage. La boîte de dialogue Accrocher au segment en décalage apparaît.



- 3 Saisissez une valeur dans la zone de texte et cliquez sur OK.
- 4 Cliquez sur un élément de porte dans la fenêtre Editeur de portes. L'élément de porte « s'accroche » au point à la distance spécifiée de l'élément sélectionné.

Pour accrocher un élément de porte à un segment d'un autre

- 1 Cliquez sur un des boutons de l'élément de porte.
- 2 Sur la barre d'outils d'accrochage, cliquez sur l'outil Accrocher sur le segment actif ou appuyez sur Tabulation pour arriver à cet outil.
- 3 Cliquez sur un élément de porte dans la fenêtre Editeur de portes. L'élément « s'accroche » alors au segment de l'élément de porte sélectionné.



Visualisation du dessin

L'Editeur de portes possède des fonctions de zoom et de panoramique identiques à celles que vous utilisez lors de l'affichage de votre création en 2D.

Pour zoomer en avant

- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Zoom.
- 2 Cliquez ensuite sur la fenêtre de conception et glissez vers le haut pour faire un zoom avant.
- 3 Cliquez sur la fenêtre de conception et glissez vers le bas pour faire un zoom arrière.



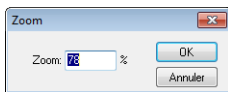
Note : Cliquez et la zone indiquée par le curseur se retrouve au centre de la fenêtre de conception.

Pour zoomer en avant avec la molette de la souris

- Cliquez sur la fenêtre de conception puis utilisez la molette de la souris pour zoomer en avant ou en arrière.

Pour régler le coefficient de zoom

- 1 Dans le menu Options, cliquez sur Zoom Vue du plan. La boîte de dialogue Définir Zoom Vue du plan apparaît.
- 2 Tapez un nouveau coefficient de zoom puis cliquez sur OK.



Pour rétablir la vue

- Dans le menu Options, cliquez sur Rétablir la vue ou appuyez sur CTRL+E. Votre plan retourne alors à la vue originale par défaut.

Pour effectuer un panoramique dans une direction donnée

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Panoramique. Le pointeur change pour indiquer que vous vous trouvez en mode de panoramique.
- 2 Cliquez sur la fenêtre de conception et glissez dans la direction que vous souhaitez regarder. La vue se modifie de manière dynamique au fur et à mesure du mouvement de la souris.



Visualisation du dessin en 3D

L'Editeur de portes affiche votre création de porte en 3D dans l'angle supérieur droit de son écran. Vous gérez cette vue 3D comme vous le feriez d'un rendu de vue 3D en le survolant.

Pour afficher votre porte en 3D

- Déplacez le pointeur de survol à l'intérieur de la fenêtre 3D et voyez la vue bouger de manière dynamique.

Pour modifier l'altitude de survol avec la souris

- Appuyez sur le bouton droit de la souris et maintenez-le enfoncé pour modifier le point de vue.

Pour augmenter ou diminuer la vitesse de survol

- Cliquez sur la commande Vitesse d'hélicoptère du menu Affichage et choisissez une vitesse sur le menu contextuel qui apparaît. Plus la vitesse de visualisation est élevée, moins la qualité du rendu 3D est bonne.

Pour rétablir la vue 3D

- Dans le menu Affichage, cliquez sur Rétablir la vue 3D.

Pour voir une création de porte avec ClearView

- Cliquez sur la commande Rendu ClearView du menu Affichage.

Pour obtenir un rendu en qualité 3D finale

- Sur le menu Affichage, cliquez sur Rendu 3D qualité finale ou cliquez sur le bouton Qualité finale 3D.



Pour régler la qualité de rendu 3D

- Choisissez Qualité de rendu 3D, Basse, dans le menu Affichage. Vous obtiendrez ainsi un rendu plus rapidement, mais de moindre qualité.
- Choisissez Qualité de rendu 3D, Bonne, dans le menu Affichage. Vous obtiendrez ainsi un rendu relativement rapidement, mais de qualité moyenne.
- Choisissez Qualité de rendu 3D, Très bonne, dans le menu Affichage. Vous obtiendrez ainsi un rendu plus lentement, mais de bonne qualité.
- Choisissez Qualité de rendu 3D, Excellente, dans le menu Affichage. Vous obtiendrez ainsi un rendu très lentement, mais de très bonne qualité.

Gestion des créations de porte

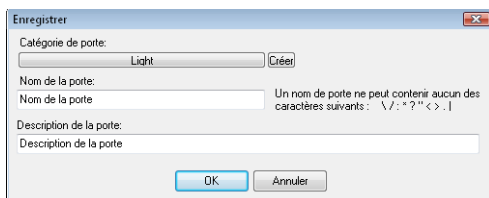
L'Éditeur de portes non seulement vous permet d'enregistrer de nouveaux projets de porte dans vos dessins Architecte 3D, mais met à votre disposition des outils pratiques d'organisation et de gestion de bibliothèques de portes.

Pour importer une création de porte existante

- 1 Cliquez sur Portes en haut de la feuille de propriétés puis sélectionnez une bibliothèque de portes. La barre d'aperçu affiche le contenu de la bibliothèque de portes.
- 2 Cochez la case Remplacer existant de la feuille de propriétés si vous voulez enlever les créations de porte existantes de la fenêtre de conception à mesure que vous importez de la bibliothèque (facultatif). Lorsque cette fonction est décochée, les créations importées sont placées par dessus les créations actuelles.
- 3 Cochez la case Mettre à l'échelle de la feuille de propriétés si vous voulez automatiquement redimensionner la création de porte à la taille de l'espace de travail actuel à mesure que vous importez de la bibliothèque (facultatif).
- 4 Cliquez sur une création de porte sur la barre d'aperçu et faites-la glisser dans la fenêtre de conception.

Pour enregistrer une nouvelle création de porte

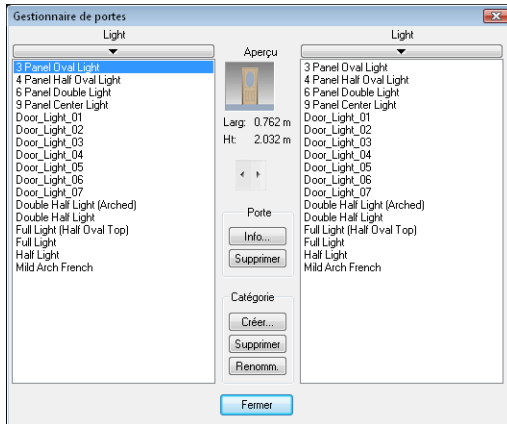
- 1 Sur le menu Fichier, cliquez sur Ajouter à la bibliothèque ou cliquez sur le bouton Enregistrer la porte dans la bibliothèque de la feuille de propriétés. La boîte de dialogue Enregistrer la porte dans la catégorie apparaît.
- 2 Choisissez une catégorie différente de la zone Catégorie de la porte en cliquant dessus pour enregistrer la porte sous une autre catégorie (facultatif).



- 3 Cliquez sur Créer pour créer une nouvelle catégorie de portes (facultatif). Sélectionnez un dossier de destination pour la nouvelle catégorie à créer puis saisissez le nom de celle-ci et cliquez sur OK.
- 4 Dans la zone de texte Nom de la porte, saisissez le nom de la nouvelle porte. Les noms de nouvelle porte peuvent contenir jusqu'à 44 caractères.
- 5 Dans la zone de texte Description de la porte, saisissez la description de la nouvelle porte. Les descriptions de nouvelle porte peuvent contenir jusqu'à 78 caractères.
- 6 Cliquez sur OK.

Pour changer une porte de catégorie

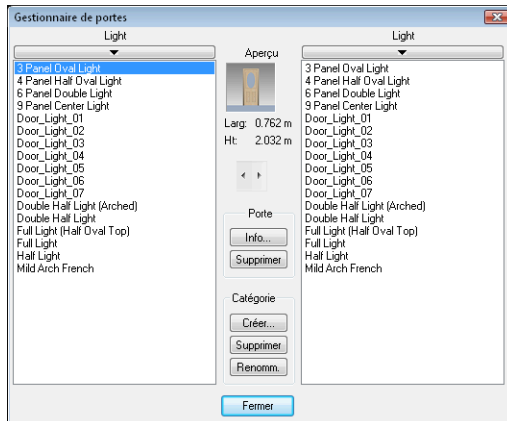
- 1 Cliquez sur Portes en haut de la feuille de propriétés puis sélectionnez Gestionnaire de portes. La boîte de dialogue Gestionnaire de portes apparaît.



- 2 Sélectionnez une catégorie du côté gauche du gestionnaire de portes.
- 3 Sélectionnez une catégorie du côté droit du gestionnaire de portes.
- 4 Sélectionnez la porte à déplacer en cliquant dessus.
- 5 Cliquez sur le bouton Info pour faire apparaître des informations sur la porte choisie (facultatif).
- 6 Cliquez sur le bouton Supprimer pour faire disparaître pour de bon la porte choisie (facultatif).
- 7 Cliquez sur une flèche pour faire passer la porte choisie d'une catégorie sélectionnée à l'autre.
- 8 Cliquez sur Fermer.

Pour créer, supprimer ou renommer une catégorie de portes

- 1 Cliquez sur Portes en haut de la feuille de propriétés puis sélectionnez Gestionnaire de portes. La boîte de dialogue Gestionnaire de portes apparaît.



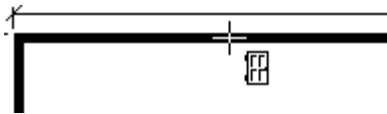
- 2 (facultatif) Cliquez sur le bouton Créer de la zone Catégorie. Sélectionnez un dossier de destination pour la nouvelle catégorie à créer puis saisissez le nom de celle-ci et cliquez sur OK.
- 3 (facultatif) Cliquez sur le bouton Supprimer de la zone Catégorie. Sélectionnez le dossier que vous souhaitez supprimer et cliquez sur OK.
- 4 (facultatif) Cliquez sur le bouton Renommer de la zone Catégorie. Sélectionnez le dossier à changer de nom et cliquez sur OK. Saisissez un nouveau nom pour la catégorie et cliquez de nouveau sur OK.
- 5 Cliquez sur Fermer.

Positionnement de portes personnalisées dans un projet Architecte 3D

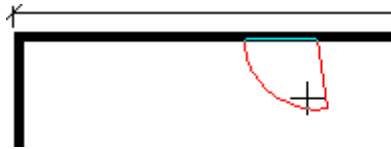
Une fois que vous avez conçu une porte sur mesure, vous pouvez la placer dans votre projet Architecte 3D comme n'importe quelle autre porte, en veillant à sélectionner la bibliothèque des portes personnalisées avant de procéder au positionnement. Dans la fenêtre de conception 2D, les portes personnalisées ont le même aspect que les portes ordinaires mais elles sont rendues intégralement dans la vue 3D.

Pour ajouter une porte personnalisée

- 1 Sur l'onglet de plan Étage, cliquez sur l'outil Porte. La feuille de propriétés correspondante s'affiche.
- 2 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur le bouton Style de porte puis choisissez Personnalisé dans le menu contextuel qui apparaît. La barre d'aperçu affiche le contenu de la bibliothèque de portes actuelle.
- 3 Cliquez sur Portes en haut de la barre d'aperçu puis sélectionnez une bibliothèque.
- 4 Sélectionnez une porte de la barre d'aperçu en cliquant dessus.
- 5 Sur la fenêtre de conception, cliquez sur un mur où vous voulez mettre une porte.



- 6 Au besoin, cliquez pour indiquer le sens dans lequel la porte s'ouvre (facultatif).



- 7 Saisissez la largeur, la hauteur, l'élévation et la largeur d'habillage pour les personnaliser (facultatif).

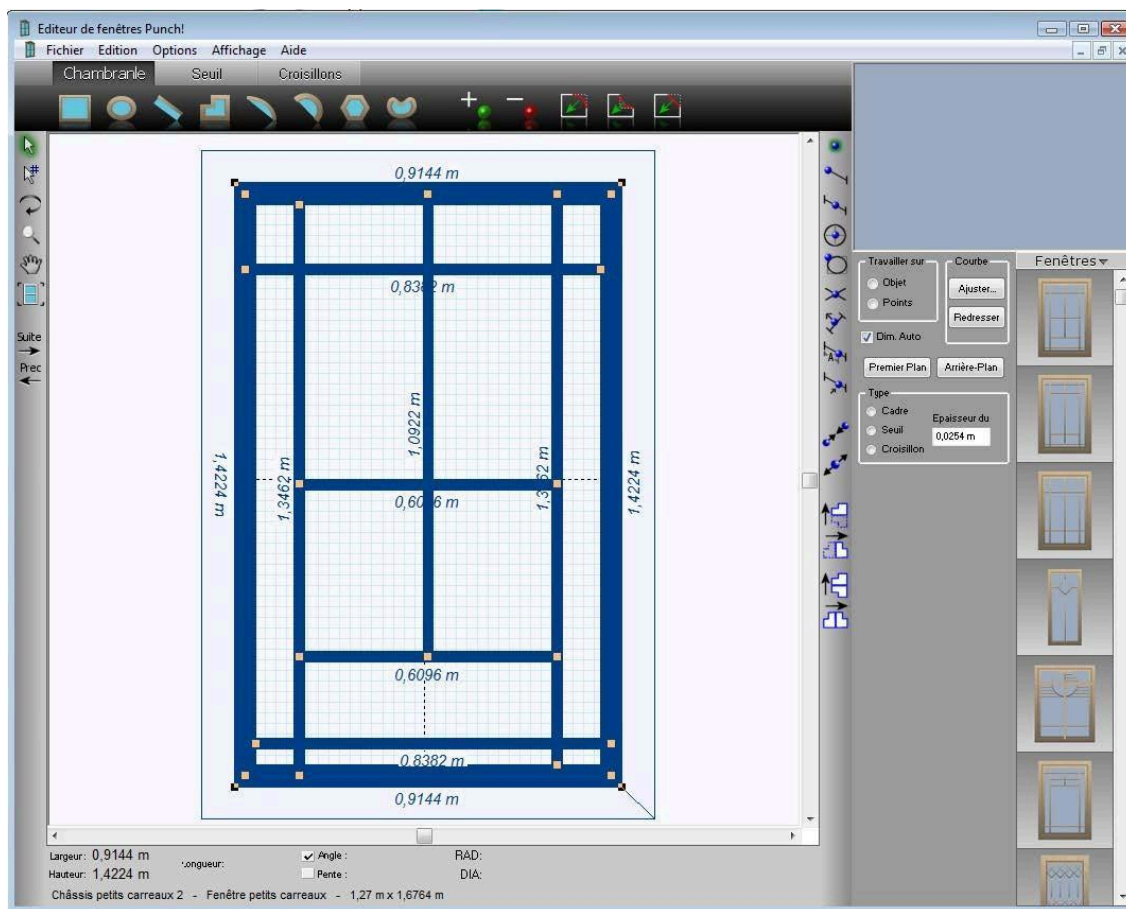
Note : Les changements apportés sur la feuille de propriétés Porte deviennent les paramètres appliqués par défaut à la porte suivante.



Editeur de fenêtres



Qu'il s'agisse de choisir le nombre de vitres d'une fenêtre style bow-window ou de figurer d'autres détails de fenêtre, l'Editeur de fenêtres vous permet de créer des fenêtres sur mesure qui s'utilisent exactement comme n'importe quelle autre fenêtre d'Architecte 3D et ont le même rendu.



Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

Conception de fenêtres sur mesure

L'Editeur de fenêtres vous permet de créer des fenêtres personnalisées à partir d'une combinaison illimitée des trois composants de fenêtre proposés.



Le composant Chambranle est l'encadrement de la fenêtre. Vous pouvez tracer une simple ouverture rectangulaire ou combiner plusieurs formes pour créer un encadrement plus élaboré.

Le composant Seuil permet d'ajouter un seuil à la création en dessinant des formes 2D à l'intérieur de l'encadrement. Une fois l'encadrement et le seuil définis, vous pouvez utiliser le composant Croisillons pour ajouter une note d'élégance avec un croisillon en relief. À mesure que vous avancez dans votre travail, vous pouvez régler la largeur du croisillon sur la feuille de propriétés. Pour le moment, laissez vides les parties de la fenêtre qui doivent être vitrées.

Pour lancer l'Editeur de fenêtres

- 1 Cliquez sur la commande Lancer un PowerTool du menu Conception afin de faire apparaître la boîte de dialogue de lancement des PowerTools.
- 2 Faites défiler les PowerTools disponibles puis cliquez sur Editeur de fenêtres.

Dessin de composants de fenêtre

Vous pouvez modifier une création de fenêtre qui existe déjà ou en créer une de toutes pièces. À mesure que vous élaborez chaque composant, Architecte 3D présente votre création en 3D. L'Editeur de fenêtres propose trois modes de création de fenêtres en partant de l'extérieur vers l'intérieur.

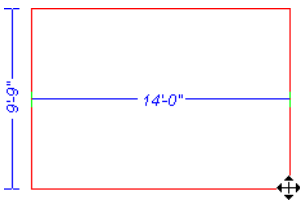
- Chambranle. Commencez par tracer l'encadrement de votre fenêtre sur mesure.
- Seuil. Ensuite, créez l'habillage de bois qui constitue la base de votre fenêtre.
- Croisillons. Pour finir, ajouter les traverses et montants pour définir les vitres d'une fenêtre. Pour le moment, laissez vides les parties de la fenêtre qui doivent être vitrées.

Chacun de ces trois modes de dessin dont l'accès se fait par un clic sur l'onglet comporte un assortiment d'outils de dessin 2D. La géométrie de dessin est la même pour les trois. Pour obtenir les meilleurs résultats possibles, combinez ces outils à ceux d'accrochage et d'édition afin de changer la forme d'éléments de fenêtre, minimiser les répétitions et augmenter la précision. Pour en savoir plus sur les outils d'édition, consultez "Modification de votre création de fenêtre", à la page 311.

Tip: Lorsque vous tracez plusieurs occurrences d'un même objet de fenêtre, veillez à désactiver la fonction Restauration automatique des outils. Dans le menu Options, décochez d'un clic l'option Restauration automatique des outils. Quand la restauration automatique des outils est décochée, vous pouvez tracer des objets de fenêtre concurrents sans sélectionner l'outil de fenêtre requis à chaque fois.

Pour dessiner un composant de fenêtre rectangulaire

- 1 Cliquez pour choisir le mode de dessin puis cliquez sur l'outil Rectangle. La feuille de propriétés affiche les autres modes de dessin et le curseur est alors modifié pour indiquer celui qui est choisi.
- 2 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ du rectangle. Un rectangle extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.

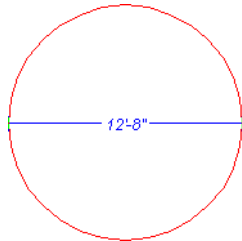


- 3 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que le rectangle de la taille souhaitée soit obtenu. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 4 Relâchez le bouton de la souris.
- 5 Cliquez sur l'option Ouvert de la feuille de propriétés pour laisser un des côtés de l'encadrement ouvert (facultatif).

Tip: Pour tracer un encadrement ouvert, avec le bas ouvert, tracez votre rectangle du haut vers le bas.

Pour dessiner un composant de fenêtre circulaire

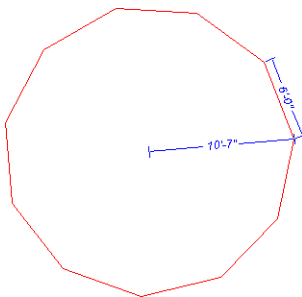
- 1 Cliquez pour choisir le mode de dessin puis cliquez sur l'outil Cercle/Ovale. La feuille de propriétés affiche les autres modes de dessin et le curseur est alors modifié pour indiquer celui qui est choisi.
- 2 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ du cercle ou de l'ovale. Une forme extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.



- 3 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que la taille d'ovale souhaitée soit atteinte. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 4 Relâchez le bouton de la souris.
- 5 Appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée en dessinant pour tracer un cercle parfait (facultatif).

Pour dessiner un composant de fenêtre en polygone régulier

- 1 Cliquez pour choisir le mode de dessin puis cliquez sur l'outil Encadrement de fenêtre en polygone régulier. La feuille de propriétés affiche les autres modes de dessin et le curseur est alors modifié pour indiquer celui qui est choisi.
- 2 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ (centre) du polygone régulier. Un polygone régulier extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.



- 3 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que le polygone régulier de la taille souhaitée soit obtenu. Le rayon apparaît au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 4 Relâchez le bouton de la souris.

Note : Vous pouvez modifier la valeur des côtés si vous voulez changer le nombre de côtés du polygone régulier. Pour de plus amples informations, veuillez consulter la rubrique « Gestion des paramètres de dessin » à partir de la page 315.


Pour dessiner un composant de fenêtre polygonal

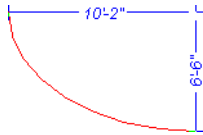
- 1 Cliquez pour choisir le mode de dessin puis cliquez sur l'outil Encadrement de fenêtre polygonal. La feuille de propriétés affiche les autres modes de dessin et le curseur est alors modifié pour indiquer celui qui est choisi.
- 2 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ du polygone. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Cette ligne représente le premier côté du polygone.



- 3 Cliquez et déplacez la souris vers l'angle suivant. Répétez jusqu'à ce que la forme recherchée soit achevée.
- 4 Double-cliquez pour quitter le mode de dessin. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.


Pour dessiner un composant de fenêtre en arc ouvert

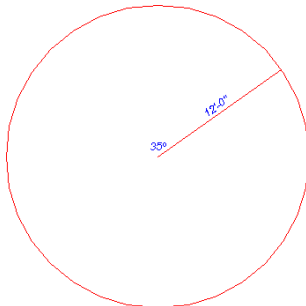
- 1 Cliquez pour choisir le mode de dessin puis cliquez sur l'outil Encadrement de fenêtre en arc. La feuille de propriétés affiche les autres modes de dessin et le curseur est alors modifié pour indiquer celui qui est choisi. 
- 2 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ de l'arc fermé. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur.



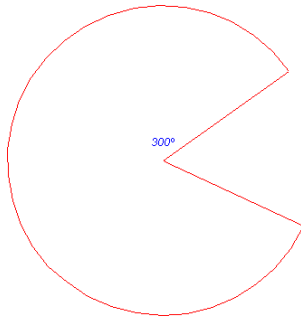
- 3 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que la forme de l'arc recherchée soit atteinte. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 4 Relâchez le bouton de la souris.
- 5 Appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée en dessinant pour forcer l'arc à suivre un angle droit (facultatif).

Pour dessiner un composant de fenêtre en arc de cercle

- 1 Cliquez pour choisir le mode de dessin puis cliquez sur l'outil Encadrement de fenêtre en arc de cercle. La feuille de propriétés affiche les autres modes de dessin et le curseur est alors modifié pour indiquer celui qui est choisi. 
- 2 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point central de l'arc. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Cette ligne représente le rayon de votre arc.




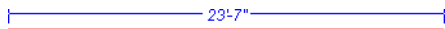
- 3 Maintenez le bouton de la souris enfoncé et étirez le rayon jusqu'à la taille souhaitée. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 4 Relâchez le bouton de la souris.
- 5 Déplacez la souris dans le sens des aiguilles d'une montre ou à l'inverse jusqu'à ce que la forme recherchée soit obtenue.



- 6 Cliquez pour quitter le mode de dessin.


Pour dessiner un composant de fenêtre linéaire

- 1 Cliquez pour choisir le mode de dessin puis cliquez sur l'outil Encadrement de fenêtre linéaire. La feuille de propriétés affiche les autres modes de dessin et le curseur est alors modifié pour indiquer celui qui est choisi. 
- 2 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ de la ligne. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur.



- 3 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que la ligne soit de la longueur souhaitée. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 4 Relâchez le bouton de la souris.
- 5 Pour contraindre la ligne à suivre l'horizontale ou la verticale, appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée tout en dessinant (facultatif).

Pour dessiner un composant de fenêtre incurvé

- 1 Cliquez pour choisir le mode de dessin puis cliquez sur l'outil Encadrement de fenêtre incurvé. La feuille de propriétés affiche les autres modes de dessin et le curseur est alors modifié pour indiquer celui qui est choisi. 
- 2 Cliquez et déplacez la souris vers l'angle suivant. Répétez jusqu'à ce que la forme recherchée soit achevée.


Note : Bien que les lignes apparaissent tout d'abord angulaires, elles sont arrondies dès que vous sortez du mode de dessin. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique « Gestion de la tension de courbe » à partir de la page 219.

- 3 Double-cliquez pour quitter le mode de dessin.
- 4 Cliquez sur l'option Ouvert de la feuille de propriétés pour laisser un des côtés de l'encadrement ouvert (facultatif).

Modification de votre création de fenêtre

Au lieu de tracer séparément chaque élément géométrique de votre encadrement, seuil ou croisillon de fenêtre, servez-vous des outils d'édition de l'Editeur de fenêtres pour changer la forme, la position ou l'orientation des éléments de fenêtre existants, voire même les joindre.

Pour pousser un élément de fenêtre

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection. 
- 2 Sélectionnez l'objet en cliquant dessus.
- 3 Cliquez sur la commande Pousser du menu Edition, puis indiquez la direction (haut, bas, gauche, droite).

- 4 Utilisez les touches fléchées de votre clavier pour pousser l'objet ou l'élément (facultatif).

Note : Pour en savoir plus sur l'ajustement du facteur de poussée, consultez "Gestion des paramètres de dessin", à la page 315.

Pour faire pivoter des éléments de fenêtre

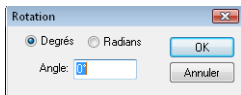
- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le plan que vous souhaitez faire pivoter.
- 3 Cliquez sur le bouton Rotation.
- 4 Cliquez sur l'objet ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le pointeur dans la direction dans laquelle vous souhaitez faire pivoter l'objet. Le degré de rotation apparaît au fur et à mesure dans la barre d'état. Appuyez sur MAJ pour passer outre la contrainte de 45 degrés.
- 5 Relâchez le bouton de la souris.



Note : L'élément pivote autour de son axe.

Pour faire pivoter selon un degré précis

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le plan que vous souhaitez faire pivoter.
- 3 Cliquez sur la commande Rotation du menu Edition ou faites un double-clic sur l'outil Rotation. La boîte de dialogue Rotation apparaît.



- 4 Saisissez, en degrés ou radians, le degré de rotation que vous souhaitez appliquer à l'objet, puis cliquez sur OK. L'objet pivote.

Pour redimensionner des éléments de fenêtre

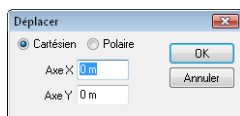
- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez un élément de fenêtre en cliquant dessus.
- 3 Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé, faites glisser le segment ou le point et relâchez le bouton lorsque le segment ou le point est à l'endroit souhaité.



Note : Pour ne faire que des mouvements horizontaux ou verticaux, maintenez le bouton MAJ enfoncé tout en changeant l'objet de forme.

Pour déplacer des éléments de fenêtre

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez un élément de fenêtre en cliquant dessus.
- 3 Cliquez sur la commande Déplacer du menu Edition ou faites un double-clic sur l'outil Sélection. La boîte de dialogue Déplacer apparaît.



- 4 Cliquez sur Cartésien ou Polaire, puis saisissez la valeur du déplacement désirée dans les zones de texte appropriées.
- 5 Cliquez sur OK. L'objet est déplacé selon les coordonnées que vous avez saisies.

Note : Les coordonnées doivent être saisies en centimètres, ou en mètres et centimètres séparés par un trait d'union.

Pour placer un élément de fenêtre par dessus un autre objet

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez placer par-dessus.
- 3 Choisissez la commande Premier plan du menu Édition ou bien cliquez sur le bouton Premier plan de la feuille de propriétés qui s'affiche.



Pour placer un élément de fenêtre derrière un autre objet

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le groupe que vous souhaitez placer au fond.
- 3 Choisissez la commande Arrière-plan du menu Édition ou bien cliquez sur le bouton Arrière-plan de la feuille de propriétés qui s'affiche.



Pour supprimer des éléments de fenêtre

- Sélectionnez l'objet en cliquant dessus, faites un clic du bouton droit et choisissez Effacer.

Pour sélectionner l'élément de fenêtre suivant

- Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélectionner l'objet suivant. L'Éditeur de fenêtres sélectionne les objets dans l'ordre où vous les avez placés.



Pour sélectionner l'élément de fenêtre précédent

- Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélectionner l'objet précédent. L'Éditeur de fenêtres sélectionne les objets dans l'ordre inverse.

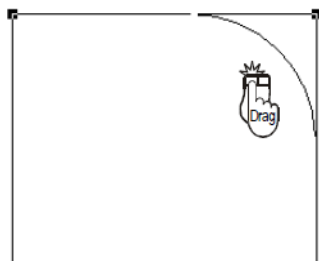


Changement de forme des éléments de fenêtre

L'Éditeur de fenêtres vous permet de manipuler des formes de fenêtre selon les besoins de votre conception en insérant ou supprimant des points, ainsi qu'en arrondissant les angles ou en les découpant en biseau. Vous pouvez même joindre des traits, arcs et polygones en une seule et même entité à des fins d'édition.

Pour arrondir en convexe l'angle d'un élément de fenêtre

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet concerné. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.
- 3 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur Points dans la zone Travailler sur ou faites un clic du bouton droit et choisissez Sélection points.
- 4 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Coin arrondi vers l'extérieur.
- 5 Cliquez sur un point d'angle de l'objet ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le pointeur vers le centre de l'objet.

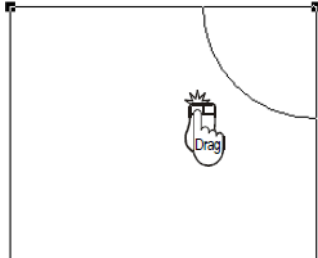


- 6 Relâchez le bouton de la souris pour arrêter d'arrondir l'angle de l'objet.

Pour arrondir en concave l'angle d'un élément de fenêtre

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet concerné. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.

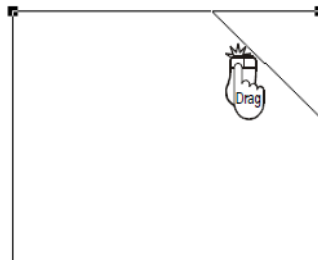
- 3 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur Points dans la zone Travailler sur ou faites un clic du bouton droit et choisissez Sélection points.
- 4 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Coin arrondi vers l'intérieur.
- 5 Cliquez sur un point d'angle de l'objet ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le pointeur vers le centre de l'objet.



- 6 Relâchez le bouton de la souris pour arrêter d'arrondir l'angle de l'objet.

Pour chanfreiner l'angle d'un élément de fenêtre

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez couper en biseau. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.
- 3 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur Points dans la zone Travailler sur ou faites un clic du bouton droit et choisissez Sélection du point.
- 4 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Chanfreiner l'angle.
- 5 Cliquez sur un point d'angle de l'objet ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le pointeur vers le centre de l'objet.



- 6 Relâchez le bouton de la souris pour arrêter de chanfreiner l'angle.

Pour joindre des arcs, lignes ou polygones

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Maintenez la touche MAJ enfoncée et cliquez un par un sur les objets à joindre.

Note : Les extrémités des objets doivent être suffisamment proches pour que les objets puissent être joints. Vous pouvez augmenter ou diminuer la distance en modifiant le coefficient de sensibilité du joint. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique « Gestion des paramètres de dessin » à partir de la page 213.

- 3 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Joindre. Les objets sont joints en une polygone.



Note : Vous pouvez séparer les segments de n'importe quelle polygone (que vous l'avez créée ou non à l'aide de l'outil Joindre) en la sélectionnant et en cliquant sur l'outil Détacher de la barre d'outils Standard.



Pour ajouter des points à un élément de fenêtre

- 1 Cliquez sur l'outil Ajouter un point. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 2 Cliquez pour entrer un nouveau point sur l'un des éléments de fenêtre que vous avez créés.



Pour supprimer un point d'un élément de fenêtre

- 1 Cliquez sur l'outil Supprimer point. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 2 Cliquez pour enlever un point de l'un des éléments de fenêtre que vous avez créés.



Retournement et inversion d'objets

La fonction Retourner vous permet de retourner l'objet original à l'horizontale ou à la verticale. La fonction Inverser opère pratiquement de la même manière que la fonction Retourner. La différence est que Inverser crée un double et ne modifie pas l'original. Inverser crée par symétrie deux objets identiques, l'un en face de l'autre.

Pour retourner un objet à l'horizontale

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez retourner.
- 3 Cliquez sur la commande Retourner du menu Édition et choisissez Horizontal, ou bien cliquez sur le bouton Retourner horizontalement.



Pour retourner un objet à la verticale

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez retourner.
- 3 Cliquez sur la commande Retourner du menu Édition et choisissez Vertical, ou bien cliquez sur le bouton Retourner verticalement.



Pour inverser l'image d'un objet à l'horizontale

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet dont vous souhaitez créer une image inversée.
- 3 Cliquez sur la commande Inverser du menu Édition et choisissez Horizontal, ou bien cliquez sur le bouton Inverser horizontalement.



Pour inverser l'image d'un objet à la verticale

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet dont vous souhaitez créer une image inversée.
- 3 Cliquez sur la commande Inverser du menu Édition et choisissez Vertical, ou bien cliquez sur le bouton Inverser verticalement.

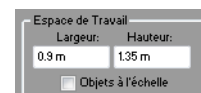


Gestion des paramètres de dessin

Une variété d'outils vous permettent de contrôler la façon dont vous dessinez, sélectionnez ou modifiez des éléments de fenêtre. La feuille de propriétés vous permet de modifier divers paramètres, notamment le nombre de côtés d'un polygone régulier et la taille de votre espace de travail.

Pour définir les limites de l'espace de travail

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Saisissez les nouvelles valeurs dans les zones de texte Largeur et Hauteur de la feuille de propriétés et appuyez sur ENTRÉE.
- 3 Si vous avez déjà dessiné des objets dans la fenêtre de conception, cochez l'option Mettre à l'échelle pour les redimensionner en conséquence (facultatif).



Pour ajuster le facteur de poussée

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.

- 2 Saisissez un nouveau facteur de poussée dans la zone de texte Taux de poussée de la feuille de propriétés puis appuyez sur ENTRÉE.

Taux de Poussée: 0.025 m

Pour régler le coefficient de sensibilité de jointure

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Saisissez une nouvelle sensibilité de jointure dans la zone de texte Sensibilité du joint de la feuille de propriétés puis appuyez sur ENTRÉE.

Sensibilité du joint: 10 (1-20)

Note : Plus la valeur est réduite, plus les objets doivent être placés proches pour être joints.

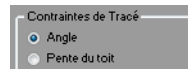
Pour régler la précision de dessin

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur millimètres, centimètres ou mètres dans la zone Précision de la feuille de propriétés. La barre d'état s'adapte au degré de précision sélectionné.

Précision
 mm cm m

Pour définir les contraintes de tracé

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'option Limiter à l'Angle ou Limiter à la Pente de toit de la zone Contraintes de tracé de la feuille de propriétés.

Contraintes de Tracé
 Angle
 Pente du toit

Note : Lorsque l'option Pente du toit est sélectionnée, les polygones et lignes du haut de la fenêtre créée sont automatiquement limités par la pente du toit de votre projet de maison.

Pour gérer le dimensionnement automatique

- Lorsque vous vous trouvez dans un mode de dessin actif, cochez la case Dim. auto de la feuille de propriétés si vous voulez introduire une dimension pour chaque élément de fenêtre que vous dessinez.

Utilisation des modes de sélection d'objet ou de points

Le mode de sélection d'objet est actif par défaut. La sélection d'objet de même que la sélection de points contrôlent l'impact de vos modifications sur un objet. Si vous vous trouvez en mode de sélection d'objet, les modifications influent sur l'objet dans son ensemble. Si vous travaillez en mode de sélection de points, chaque bord ou angle de l'objet est traité séparément durant l'édition.

En mode de sélection de points, vous pouvez changer la taille ou la forme d'un objet en déplaçant l'un de ses points individuels. Il est bien plus simple de déplacer un objet entier en mode de sélection d'objet, alors que le mode de sélection de points facilite les modifications de détails.

Pour utiliser le mode de sélection d'objet

- Sur la feuille de propriétés, cliquez sur Objet dans la zone Travailler sur ou faites un clic du bouton droit sur un objet et choisissez Sélection objet.

Pour utiliser le mode de sélection de points

- Sur la feuille de propriétés, cliquez sur Points dans la zone Travailler sur ou faites un clic du bouton droit sur un objet et choisissez Sélection points.

Modification de la configuration de la grille

Le quadrillage est, par défaut, visible et configuré sur 2,5 cm. Ainsi, chaque petit carré que vous pouvez voir dans la fenêtre de conception correspond à 6,25 cm². Vous pouvez personnaliser la grille selon vos besoins. De plus, en activant ou en désactivant la fonction Grille magnétique, vous pouvez faciliter le positionnement de précision des objets.

Pour modifier l'espaceur du quadrillage

- 1 Dans le menu Options, cliquez sur Propriétés de la grille ou faites un clic du bouton droit sur l'espace de travail et choisissez Propriétés de la grille. La boîte de dialogue Propriétés de la grille apparaît.
- 2 Saisissez les mesures horizontale et verticale dans la zone Espaceur grille, puis cliquez sur OK.

Pour modifier l'espaceur de la grille magnétique

- 1 Dans le menu Options, cliquez sur Propriétés de la grille ou faites un clic du bouton droit sur l'espace de travail et choisissez Propriétés de la grille. La boîte de dialogue Propriétés de la grille apparaît.
- 2 Saisissez les mesures horizontale et verticale dans la zone Espaceur grille magnétique, puis cliquez sur OK.

Pour modifier le style de grille

- 1 Dans le menu Options, cliquez sur Propriétés de la grille ou faites un clic du bouton droit sur l'espace de travail et choisissez Propriétés de la grille. La boîte de dialogue Propriétés de la grille apparaît.
- 2 Cliquez sur Points ou Lignes dans la zone Style de grille, puis sur OK.

Note : Les points ou lignes de quadrillage, même définis au minimum de 2 cm, sont toujours visibles. Ils peuvent être configurés au maximum à 12 m.

Pour contrôler la visibilité du quadrillage

- Sur le menu Options, cliquez sur Grille visible ou cochez la case Grille visible de la feuille de propriétés. Si l'option Grille visible est cochée, le quadrillage apparaît. Si elle est décochée, le quadrillage est masqué.

Pour contrôler la visibilité des lignes directrices

- Sur le menu Options, cliquez sur Lignes directrices visibles ou cochez la case Lignes directrices visibles de la feuille de propriétés. Si l'option Lignes directrices visibles est cochée, les lignes de guidage apparaissent. Si elle est décochée, les lignes sont masquées.

Pour désactiver la grille magnétique


- Sur le menu Options, cliquez sur Grille magnétique ou cochez la case Grille magnétique de la feuille de propriétés. Si l'option Grille magnétique est cochée, l'accrochage au quadrillage est effectué. Si elle est décochée, cet accrochage ne se fait pas.

Utilisation des accrochages pour dessiner des éléments de fenêtre

Architecte 3D comprend une fonctionnalité complète d'accrochage. Les accrochages vous permettent de définir avec exactitude la distance qui sépare les éléments de fenêtre les uns des autres. Utilisez la touche de tabulation pour vous déplacer dans la barre d'outils d'accrochage. Chaque fois que vous appuyez sur Tabulation, vous passez d'un outil d'accrochage à un autre ; appuyez sur MAJ+Tabulation pour aller dans l'autre sens.

Note : Après emploi, chaque outil d'accrochage retourne automatiquement au statut « Pas d'accrochage » ; vous devez double-cliquer dessus pour le bloquer en mode actif.

Pour accrocher un élément de fenêtre à l'extrémité d'un autre

- 1 Cliquez sur un des boutons de l'élément de fenêtre.
- 2 Sur la barre d'outils d'accrochage, cliquez sur l'outil Accrocher à l'extrémité ou appuyez sur  Tabulation.
- 3 Cliquez sur un élément de fenêtre dans la fenêtre Editeur de fenêtres. L'élément « s'accroche » alors à l'extrémité la plus proche de l'endroit où vous avez cliqué.

Pour accrocher un élément de fenêtre au centre du segment d'un autre élément de fenêtre

- 1 Cliquez sur un des boutons de l'élément de fenêtre.

- 2 Sur la barre d'outils d'accrochage, cliquez sur l'outil Accrocher au centre du segment ou appuyez sur Tabulation pour arriver à cet outil.
- 3 Cliquez sur un élément de fenêtre dans la fenêtre Editeur de fenêtres. L'élément « s'accroche » alors au point central de segment le plus proche de l'endroit où vous avez cliqué.



Pour accrocher un élément de fenêtre au centre d'un autre

- 1 Cliquez sur un des boutons de l'élément de fenêtre.
- 2 Sur la barre d'outils d'accrochage, cliquez sur l'outil Accrocher au centre de l'objet ou appuyez sur Tabulation pour arriver à cet outil.
- 3 Cliquez sur un élément de fenêtre dans la fenêtre Editeur de fenêtres. L'élément « s'accroche » alors au point central de l'élément de fenêtre sélectionné.



Pour accrocher un élément de fenêtre à l'angle d'un autre

- 1 Cliquez sur un des boutons de l'élément de fenêtre.
- 2 Sur la barre d'outils d'accrochage, cliquez sur l'outil Accrocher à l'angle de l'objet ou appuyez sur Tabulation pour arriver à cet outil.
- 3 Cliquez sur un élément de fenêtre dans la fenêtre Editeur de fenêtres. L'élément « s'accroche » alors à l'angle de l'élément de fenêtre sélectionné.



Pour accrocher un élément de fenêtre exactement en face d'un autre

- 1 Cliquez sur un des boutons de l'élément de fenêtre.
- 2 Sur la barre d'outils d'accrochage, cliquez sur l'outil Accrocher à l'intersection ou appuyez sur Tabulation pour arriver à cet outil.
- 3 Cliquez sur un élément de fenêtre dans la fenêtre Editeur de fenêtres. L'élément « s'accroche » alors à l'extrémité la plus proche de l'endroit où vous avez cliqué.



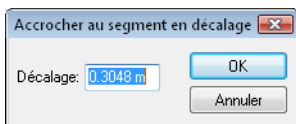
Pour accrocher un élément de fenêtre à angle droit d'un autre

- 1 Cliquez sur un des boutons de l'élément de fenêtre.
- 2 Sur la barre d'outils d'accrochage, cliquez sur l'outil Accrocher à une perpendiculaire ou appuyez sur Tabulation pour arriver à cet outil.
- 3 Cliquez sur un élément de fenêtre dans la fenêtre Editeur de fenêtres. L'élément de fenêtre « s'accroche » perpendiculairement au segment le plus proche de l'endroit où vous avez cliqué.



Pour accrocher un élément de fenêtre à une distance donnée d'un autre

- 1 Cliquez sur un des boutons de l'élément de fenêtre.
- 2 Sur la barre d'outils d'accrochage, cliquez sur l'outil Accrocher au segment en décalage. La boîte de dialogue Accrocher au segment en décalage apparaît.



- 3 Saisissez une valeur dans la zone de texte et cliquez sur OK.
- 4 Cliquez sur un élément de fenêtre dans la fenêtre Editeur de fenêtres. L'élément de fenêtre « s'accroche » au point à la distance spécifiée de l'élément sélectionné.

Pour accrocher un élément de fenêtre à un segment d'un autre

- 1 Cliquez sur un des boutons de l'élément de fenêtre.
- 2 Sur la barre d'outils d'accrochage, cliquez sur l'outil Accrocher au segment actif ou appuyez sur Tabulation pour arriver à cet outil.



- 3 Cliquez sur un élément de fenêtre dans la fenêtre Editeur de fenêtres. L'élément « s'accroche » alors au segment de l'élément de fenêtre sélectionné.

Visualisation du dessin

L'Editeur de fenêtres possède des fonctions de zoom et de panoramique identiques à celles que vous utilisez lors de l'affichage de votre création en 2D.

Pour zoomer en avant

- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Zoom.
- 2 Cliquez ensuite sur la fenêtre de conception et glissez vers le haut pour faire un zoom avant.
- 3 Cliquez sur la fenêtre de conception et glissez vers le bas pour faire un zoom arrière.



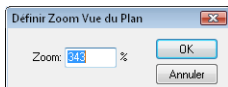
Note : Cliquez et la zone indiquée par le curseur se retrouve au centre de la fenêtre de conception.

Pour zoomer en avant avec la molette de la souris

- Cliquez sur la fenêtre Editeur de fenêtres puis utilisez la molette de la souris pour zoomer en avant ou en arrière.

Pour régler le coefficient de zoom

- 1 Dans le menu Options, cliquez sur Zoom Vue du plan. La boîte de dialogue Définir Zoom Vue du plan apparaît.
- 2 Tapez un nouveau coefficient de zoom puis cliquez sur OK.



Pour rétablir la vue

- Dans le menu Options, cliquez sur Rétablir la vue, ou appuyez sur CTRL+E, ou encore cliquez sur le bouton Rétablir la vue de la barre d'outils Standard. Votre plan retourne alors à la vue originale par défaut.



Pour effectuer un panoramique dans une direction donnée

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Panoramique. Le pointeur change pour indiquer que vous vous trouvez en mode de panoramique.
- 2 Cliquez sur la fenêtre de conception et glissez dans la direction que vous souhaitez regarder. La vue se modifie de manière dynamique au fur et à mesure du mouvement de la souris.



Visualisation du dessin en 3D

L'Editeur de fenêtres affiche votre création de fenêtre en 3D dans l'angle supérieur droit de son écran. Vous gérez cette vue 3D comme vous le feriez d'un rendu LiveView en le survolant.

Pour afficher votre fenêtre en 3D

- Déplacez le pointeur de survol à l'intérieur de la fenêtre LiveView et voyez la vue bouger de manière dynamique.

Pour augmenter ou diminuer la vitesse de survol

- Cliquez sur la commande Vitesse d'hélicoptère du menu Affichage et choisissez une vitesse sur le menu contextuel qui apparaît. Plus la vitesse de visualisation est élevée, moins la qualité du rendu 3D est bonne.

Pour restaurer la vue 3D

- Sur le menu Affichage, cliquez sur Rétablir la vue 3D ou cliquez sur l'outil Rétablir la vue 3D.



Pour voir une création de fenêtre avec ClearView

- Sur le menu Affichage, cliquez sur Rendu ClearView ou cliquez sur l'outil Activation/désactivation ClearView.



Pour rendre une création de fenêtre en qualité 3D finale

- Sur le menu Affichage, cliquez sur Rendu 3D en qualité finale ou cliquez sur l'outil Rendu qualité finale.



Pour régler la qualité de rendu 3D

- Choisissez Qualité de rendu 3D, Basse, dans le menu Affichage. Vous obtiendrez ainsi un rendu plus rapidement, mais de moindre qualité.
- Choisissez Qualité de rendu 3D, Bonne, dans le menu Affichage. Vous obtiendrez ainsi un rendu relativement rapidement, mais de qualité moyenne.
- Choisissez Qualité de rendu 3D, Très bonne, dans le menu Affichage. Vous obtiendrez ainsi un rendu plus lentement, mais de bonne qualité.
- Choisissez Qualité de rendu 3D, Excellente, dans le menu Affichage. Vous obtiendrez ainsi un rendu très lentement, mais de très bonne qualité.

Gestion des créations de fenêtre

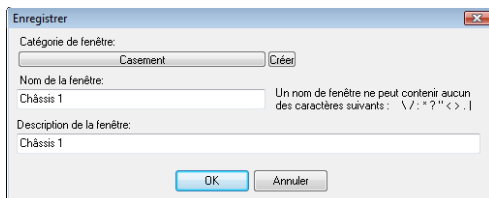
L'Éditeur de fenêtres non seulement vous permet d'enregistrer de nouveaux projets de fenêtre dans vos dessins Architecte 3D mais met à votre disposition des outils pratiques d'organisation et de gestion de bibliothèques de fenêtres.

Pour importer une création de fenêtre existante

- 1 Cliquez sur Fenêtres sur la feuille de propriétés puis sélectionnez une bibliothèque de fenêtres. La barre d'aperçu affiche le contenu de la bibliothèque de fenêtres.
- 2 Cochez la case Remplacer existant de la feuille de propriétés si vous voulez enlever les créations de fenêtre existantes de la fenêtre de conception à mesure que vous importez de la bibliothèque (facultatif). Lorsque cette fonction est décochée, les créations importées sont placées par dessus les créations actuelles.
- 3 Cochez la case Objets à l'échelle de la feuille de propriétés si vous voulez automatiquement redimensionner la création de fenêtre à la taille de l'espace de travail actuel à mesure que vous importez de la bibliothèque (facultatif).
- 4 Cliquez sur une création de fenêtre sur la barre d'aperçu et faites-la glisser dans la fenêtre de conception.

Pour enregistrer une nouvelle création de fenêtre

- 1 Sur le menu Fichier, cliquez sur Ajouter à la bibliothèque ou cliquez sur le bouton Enregistrer la fenêtre dans la bibliothèque de la feuille de propriétés. La boîte de dialogue Enregistrer la fenêtre dans catégorie apparaît.
- 2 Choisissez une catégorie différente de la zone Catégorie de fenêtre en cliquant dessus pour enregistrer la fenêtre sous une autre catégorie (facultatif).

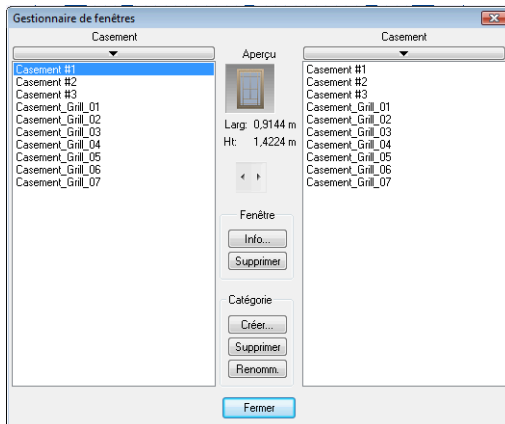


- 3 Cliquez sur Créer pour créer une nouvelle catégorie de fenêtres (facultatif). Sélectionnez un dossier de destination pour la nouvelle catégorie à créer puis saisissez le nom de celle-ci et cliquez sur OK.

- 4 Dans la zone de texte Nom de la fenêtre, saisissez le nom de la nouvelle fenêtre. Les noms de nouvelle fenêtre peuvent contenir jusqu'à 44 caractères.
- 5 Dans la zone de texte Description de la fenêtre, saisissez la description de la nouvelle fenêtre. Les descriptions de nouvelle fenêtre peuvent contenir jusqu'à 78 caractères.
- 6 Cliquez sur OK.

Pour changer une fenêtre de catégorie

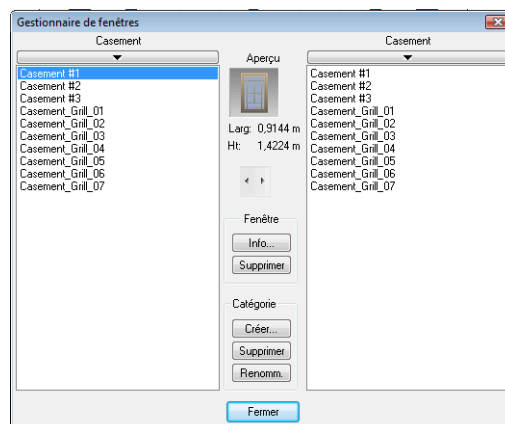
- 1 Cliquez sur Fenêtres sur la feuille de propriétés puis sélectionnez Gestionnaire de fenêtres. La boîte de dialogue Gestionnaire de fenêtres apparaît.



- 2 Sélectionnez une catégorie du côté gauche du gestionnaire de fenêtres.
- 3 Sélectionnez une catégorie du côté droit du gestionnaire de fenêtres.
- 4 Cliquez pour sélectionner la fenêtre à déplacer.
- 5 Cliquez sur le bouton Info pour faire apparaître des informations sur la fenêtre choisie (facultatif).
- 6 Cliquez sur le bouton Supprimer pour faire disparaître pour de bon la fenêtre choisie (facultatif).
- 7 Cliquez sur une flèche pour faire passer la fenêtre choisie d'une catégorie sélectionnée à l'autre.
- 8 Cliquez sur Fermer.

Pour créer, supprimer ou renommer une catégorie de fenêtres

- 1 Cliquez sur Fenêtres sur la feuille de propriétés puis sélectionnez Gestionnaire de fenêtres. La boîte de dialogue Gestionnaire de fenêtres apparaît.



- 2 (facultatif) Cliquez sur le bouton Créer de la zone Catégorie. Sélectionnez un dossier de destination pour la nouvelle catégorie à créer puis saisissez le nom de celle-ci et cliquez sur OK.

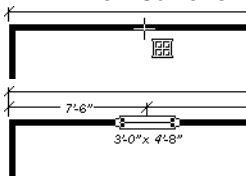
- 3 (facultatif) Cliquez sur le bouton Supprimer de la zone Catégorie. Sélectionnez le dossier que vous souhaitez supprimer et cliquez sur OK.
- 4 (facultatif) Cliquez sur le bouton Renommer de la zone Catégorie. Sélectionnez le dossier à changer de nom et cliquez sur OK. Saisissez un nouveau nom pour la catégorie et cliquez de nouveau sur OK.
- 5 Cliquez sur Fermer.

Positionnement de fenêtres personnalisées dans un projet Architecte 3D

Une fois que vous avez conçu une fenêtre sur mesure, vous pouvez la placer dans votre projet Architecte 3D comme n'importe quelle autre fenêtre, en veillant à sélectionner la bibliothèque des fenêtres personnalisées avant de procéder au positionnement. Dans la fenêtre de conception 2D, les fenêtres personnalisées ont le même aspect que les fenêtres ordinaires mais elles sont rendues intégralement dans la vue 3D.

Pour ajouter une fenêtre personnalisée

- 1 Sous l'onglet de plan Étage, cliquez sur l'outil Fenêtre. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 2 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur le bouton Style de fenêtre puis choisissez Personnalisé dans le menu contextuel qui apparaît. La barre d'aperçu affiche le contenu de la bibliothèque de fenêtres actuelle.
- 3 Cliquez sur Fenêtres en haut de la barre d'aperçu puis sélectionnez une bibliothèque.
- 4 Sélectionnez une fenêtre de la barre d'aperçu en cliquant dessus.
- 5 Sur la fenêtre de conception, cliquez sur le mur où vous voulez mettre une fenêtre.



la largeur, la hauteur, l'élévation et la largeur d'habillage pour les personnaliser (facultatif).

es à guillotine ou les fenêtre à petits carreaux, précisez l'espacement de la grille

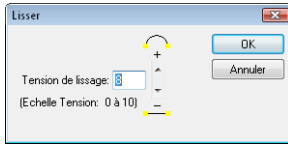
Les changements apportés sur la feuille de propriétés Fenêtres deviennent les paramètres appliqués par défaut la prochaine fois qu'une fenêtre est placée.

Gestion de la tension de courbe

Pour un contrôle accru des formes dessinées dans l'Éditeur de fenêtres, vous pouvez modifier le degré de tension de courbe auquel elles sont soumises. L'option Redresser de la feuille de propriétés permet de créer aisément des formes angulaires, tandis que l'option Ajuster permet de préciser exactement une tension de courbe. Lorsque cette valeur est à 0, la tension de lissage est nulle et lorsqu'elle est à 10, la courbe obtenue est accentuée à l'extrême.

Pour modifier la tension de courbe

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez une forme en cliquant dessus. La feuille de propriétés de cette forme s'affiche.
- 3 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur Ajuster dans la zone Courbe. La boîte de dialogue Lisser apparaît alors.



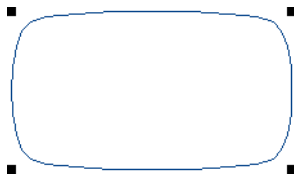
- 4 Saisissez la valeur de tension de courbe souhaitée. La tension de courbe que vous avez indiquée est appliquée.

Exemples :

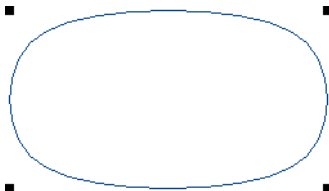
Lissage nul (0) :



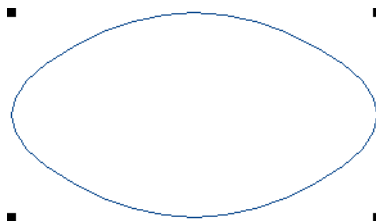
Tension de courbe à 3 :



Tension de courbe à 6 :



Tension de courbe à 10 :



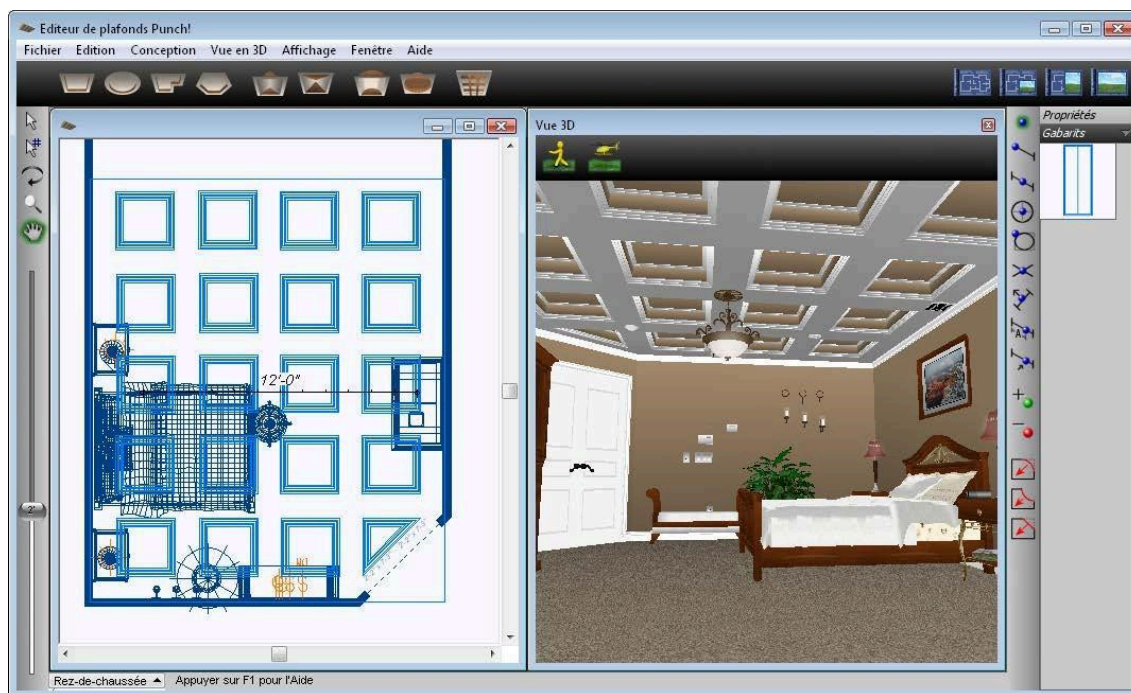
Pour éliminer la tension de courbe

- 1 Sélectionnez un objet en cliquant dessus.
- 2 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur Redresser dans la zone Courbe. La courbe se change en polyligne.

Editeur de plafonds



Imaginez un plafond raffiné aux belles poutres en bois exotique donnant un sentiment d'ouverture et d'élégance à une grande pièce agréable... L'Editeur de plafonds d'Architecte 3D offre les plans et outils qui vous permettront de concevoir et concrétiser le plafond de vos rêves.



Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

Editeur de plafonds

L'Editeur de plafonds d'Architecte 3D vous guide pas à pas durant la conception initiale puis vous donne le contrôle total de la finition de chaque élément.

Pour lancer l'Editeur de plafonds

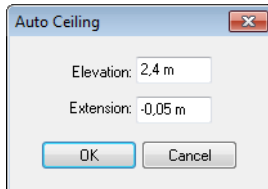
- 1 Cliquez sur la commande Lancer un PowerTool du menu Conception afin de faire apparaître la boîte de dialogue de lancement des PowerTools.
- 2 Faites défiler les PowerTools disponibles puis cliquez sur Editeur de plafonds.

Placement d'un plafond automatique

Vous pouvez déposer automatiquement un plafond sur un périmètre en quelques clics de la souris. Une fois le plafond en place, vous pouvez en modifier la forme, la taille et les propriétés.

Pour créer un plafond automatique

- 1 Cliquez sur un mur existant sur l'espace de travail puis sur la commande Plafond automatique. La boîte de dialogue Plafond automatique apparaît.



- 2 Saisissez des valeurs d'élévation et d'extension dans les zones de texte correspondantes (facultatif).
- 3 Cliquez sur OK.

Dessin d'un plafond personnalisé

La première chose à faire pour obtenir un plafond original et bien réussi est d'en choisir la forme. Architecte 3D offre des outils permettant de concevoir un plafond à partir de formes 2D élémentaires, de modèles prétracés et de formes incurvées. Tous ces outils sont disponibles à partir de la barre d'outils.



Pour dessiner une forme rectangulaire ou carrée



- 1 Cliquez sur l'outil Plafond rectangulaire. Le bouton Méthode est affiché dans la feuille de propriétés.



Cliquez sur le bouton Méthode de la feuille de propriétés. Les options de méthodes s'affichent. Choisissez la méthode désirée sur le menu déroulant.



↳ d'un rectangle à partir du coin supérieur gauche.

↳ d'un rectangle à partir du centre.

↳ d'un carré à partir du coin supérieur gauche.

↳ d'un carré à partir du centre.

Placez le réticule au point de départ de la forme sur l'espace de travail puis cliquez-glissez ce que la taille recherchée soit obtenue. Vous remarquerez qu'Architecte 3D affiche automatiquement les cotes de la forme. Relâchez le bouton de la souris pour placer la forme. Les propriétés de la forme s'affichent sur la feuille de propriétés.

OU

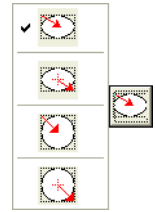
- Pour tracer un carré, appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée tout en étirant. Relâchez pour placer. Les propriétés de la forme s'affichent sur la feuille de propriétés.

Pour tracer une forme ovale ou circulaire

- 1 Cliquez sur l'outil Plafond circulaire/ovale. Le bouton Méthode est affiché dans la feuille de propriétés.
- 2 Cliquez sur le bouton Méthode de la feuille de propriétés. Les options de méthodes s'affichent. Choisissez la méthode désirée sur le menu déroulant.



- Tracé d'un ovale à partir du coin supérieur gauche.
 - Tracé d'un ovale à partir du centre.
 - Tracé d'un cercle à partir du coin supérieur gauche.
 - Tracé d'un cercle à partir du centre.
- 3 Placez le réticule au point de départ de la forme sur l'espace de travail puis cliquez-glissez jusqu'à ce que la taille recherchée soit obtenue. Vous remarquerez qu'Architecte 3D affiche automatiquement les cotes de la forme. Relâchez le bouton de la souris pour placer la forme. Les propriétés de la forme s'affichent sur la feuille de propriétés.



OU

- Pour tracer un cercle, appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée tout en étirant. Relâchez pour placer. Les propriétés de la forme s'affichent sur la feuille de propriétés.

Pour dessiner une forme polygonale

- 1 Cliquez sur l'outil Plafond en polygone. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 2 Placez le réticule là où vous voulez que la forme débute. Cliquez pour placer le premier point puis faites glisser pour allonger la ligne extensible selon la longueur désirée. Cliquez pour placer le point suivant.
- 3 Continuez de faire glisser la ligne extensible et cliquez pour placer les points qui définissent la forme.
- 4 Double-cliquez pour placer la forme. Le plafond en forme de polygone apparaît sur l'espace de travail et la feuille de propriétés s'affiche.



Pour dessiner une forme en polygone régulier

- 1 Cliquez sur l'outil Plafond en polygone régulier.
- 2 Dans la zone de texte Nombre de côtés de la feuille de propriétés, saisissez le nombre de côtés désiré pour la forme et appuyez sur ENTRÉE. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 3 Placez le réticule là où vous voulez que la forme apparaisse. Cliquez-glissez afin d'étendre la forme jusqu'à la taille souhaitée. Relâchez pour placer la forme. La forme de polygone régulier apparaît sur l'espace de travail avec ses propriétés affichées sur la feuille de propriétés.



Placement de plafonds en croupe et à pignon

Vous pouvez placer des plafonds en croupe et à pignon dans votre dessin en cliquant-glissant pour allonger le plafond à la taille désirée. Une fois le plafond en place, vous pouvez changer le sens du faîtage et changer la forme ou redimensionner le plafond selon les critères du plan.

Pour tracer un plafond à pignon

- 1 Cliquez sur l'outil Plafond à deux pans. Les propriétés s'affichent sur la feuille de propriétés, dans la zone Plafond à pignon et en croupe.
- 2 Cliquez sur une case d'option Pente de la feuille de propriétés pour choisir la pente du plafond ou saisissez une valeur sur mesure dans la zone de texte Sur mesure, puis appuyez sur ENTRÉE (facultatif).
- 3 Un réticule s'affiche à mesure que vous bougez le curseur sur l'espace de travail. Cliquez-glissez afin d'étendre le plafond jusqu'à la taille souhaitée. Relâchez pour placer.



Pour tracer un plafond en croupe

- 1 Cliquez sur l'outil Plafond en croupe. Les propriétés des plafonds à pignon et en croupe sont affichées sur la feuille de propriétés, dans la zone Plafond à pignon et en croupe.



- 2 Cliquez sur une case d'option Pente de la feuille de propriétés pour choisir la pente du plafond ou saisissez une valeur sur mesure dans la zone de texte Sur mesure, puis appuyez sur ENTRÉE (facultatif).
- 3 Un réticule s'affiche à mesure que vous bougez le curseur sur l'espace de travail. Cliquez-glissez afin d'étendre le plafond jusqu'à la taille souhaitée. Relâchez pour placer.

Dessin d'un plafond en voûte ou en coupole

L'Editeur de plafonds vous permet de choisir un plafond en forme de voûte ou de coupole si votre projet le demande. Une fois le plafond en voûte ou en coupole mis en place, vous pouvez en changer la forme ou le redimensionner à loisir.

Pour tracer un plafond en voûte

- 1 Cliquez sur l'outil Plafond en voûte. Le bouton Méthode est affiché dans la feuille de propriétés.



Cliquez sur le bouton Méthode de la feuille de propriétés Toit arrondi. Les options de méthodes s'affichent. Choisissez la méthode désirée sur le menu déroulant.



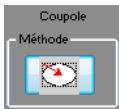
- ☑ d'un rectangle à partir du coin supérieur gauche.
 - d'un rectangle à partir du centre.
 - d'un carré à partir du coin supérieur gauche.
 - d'un carré à partir du centre.
- le réticule au point de départ de la forme sur l'espace de travail puis cliquez-glissez ce que la taille recherchée soit obtenue. Vous remarquerez qu'Architecte 3D affiche automatiquement les cotes de la forme. Relâchez le bouton de la souris pour placer la forme. Les propriétés de la forme s'affichent sur la feuille de propriétés.

OU

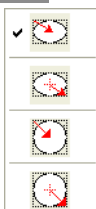
- Pour tracer un carré, appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée tout en étirant. Relâchez pour placer. Les propriétés de la forme s'affichent sur la feuille de propriétés.

Pour tracer un plafond en coupole

- 1 Cliquez sur l'outil Plafond en coupole. Le bouton Méthode est affiché dans la feuille de propriétés.



Cliquez sur le bouton Méthode de la feuille de propriétés Coupole. Les options de méthodes apparaissent. Choisissez la méthode désirée sur le menu déroulant.



- ☑ d'un ovale à partir du coin supérieur gauche.
 - d'un ovale à partir du centre.
 - d'un cercle à partir du coin supérieur gauche.
 - d'un cercle à partir du centre.
- le réticule au point de départ de la forme sur l'espace de travail puis cliquez-glissez ce que la taille recherchée soit obtenue. Vous remarquerez qu'Architecte 3D affiche automatiquement les cotes de la forme. Relâchez le bouton de la souris pour placer la forme. Les propriétés de la forme s'affichent sur la feuille de propriétés.

OU


- Pour tracer un cercle, appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée tout en étirant. Relâchez pour placer. Les propriétés de la forme s'affichent sur la feuille de propriétés.

Édition d'un plafond

L'Éditeur de plafonds propose diverses façons de personnaliser votre plafond et de le modifier. Vous pouvez contrôler la forme, la taille, la pente et d'autres facteurs influant sur l'aspect d'un plafond, qu'il soit sur mesure ou automatique.

Une fois le plafond créé, cliquez dessus pour le sélectionner et faire apparaître ses propriétés sur la feuille de propriétés.

Pour redimensionner des formes de plafond en 2D

- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez la forme concernée. Des poignées de sélection apparaissent aux coins de la forme. 
- 3 Cliquez sur une poignée et faites-la glisser pour changer la taille de l'objet. Relâchez pour placer.

Pour modifier le sens du faitage

- 1 Sélectionnez le plafond concerné. Ses propriétés s'affichent sur la feuille de propriétés.
- 2 Cliquez sur le bouton Orientation du faite. Le sens de la voûte change, à l'horizontale ou à la verticale, selon sa position d'origine.

Pour supprimer les murs pignons

- 1 Sélectionnez le plafond concerné. Ses propriétés s'affichent sur la feuille de propriétés.
- 2 Décochez la case Pignons pour supprimer les murs pignons.
- 3 Pour remettre les murs pignons en place, cochez la case Pignons (facultatif).

Pour redimensionner un plafond en voûte

- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- Sélectionnez le plafond concerné. Ses propriétés s'affichent sur la feuille de propriétés.
- Saisissez des valeurs dans les zones de texte Taille de la feuille de propriétés. N'oubliez pas d'appuyer sur ENTRÉE pour accepter les nouvelles valeurs.
- OU
- Faites glisser un bord pour redimensionner le plafond manuellement.



Pour redimensionner un plafond en coupole

- 1 Sélectionnez le plafond concerné. Ses propriétés s'affichent sur la feuille de propriétés.
- Saisissez des valeurs dans les zones de texte Taille de la feuille de propriétés. N'oubliez pas d'appuyer sur ENTRÉE pour accepter les nouvelles valeurs.
- OU
- Faites glisser un bord pour redimensionner le plafond manuellement.



Pour redimensionner un plafond à pignon ou en croupe

- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- Sélectionnez le plafond concerné.
- Faites glisser un ou plusieurs bords pour changer la forme et redimensionner le plafond.

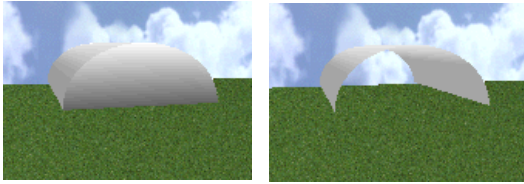
Pour modifier le sens du plafond en voûte

- 1 Sélectionnez le plafond en voûte concerné. Ses propriétés s'affichent sur la feuille de propriétés.
- 2 Cliquez sur le bouton Orientation de la voûte. Le sens de la voûte change, à l'horizontale ou à la verticale, selon sa position d'origine.

Pour supprimer les couvre-extrémités du plafond en voûte

- 1 Sélectionnez le plafond concerné. Ses propriétés s'affichent sur la feuille de propriétés.

- 2 Décochez la case Extrémités pour supprimer les couvre-extrémités.
- 3 Pour remettre les couvre-extrémités en place, cochez la case Extrémités (facultatif).

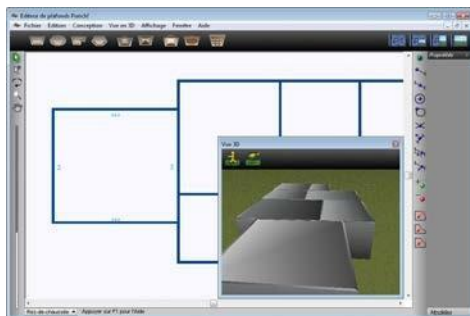


Dessin d'une trémie de plafond

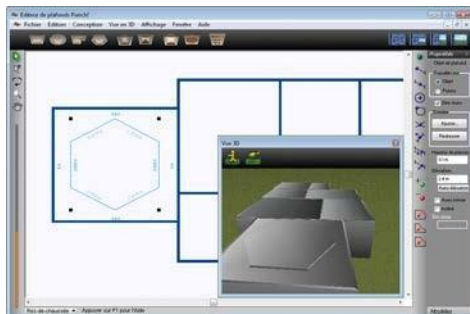
À l'aide des outils de dessin 2D, vous pouvez tracer une forme de plafond puis préciser qu'il s'agit d'une trémie, de manière à ce que cette partie soit littéralement découpée du plafond existant.

Pour créer des trémies de plafond

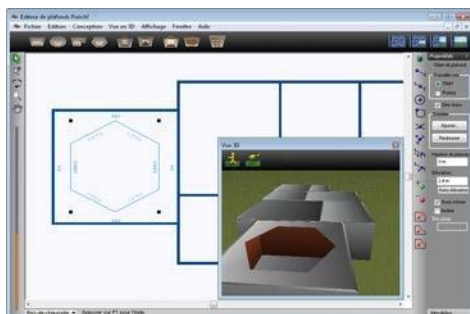
- 1 Cliquez sur un des outils de plafond 2D.



- 2 En utilisant les méthodes apprises précédemment, tracez un plafond à l'aide d'un des quatre outils de plafond 2D.



- 3 Sur la feuille de propriétés, cochez la case Avec trémie. La forme de la découpe apparaît.



Note : Veillez à ce que l'élévation de la forme soit la même que celle du plafond existant.

Gestion de la pente du plafond

Les plafonds à pignon et en croupe vous permettent de définir la pente du plafond au niveau de la feuille de propriétés. Lorsque vous tracez une forme de plafond à l'aide de l'outil Rectangle, Cercle, Polygone ou Polygone régulier, vous pouvez créer une pente sur mesure en définissant une hauteur de terrasson et une inclinaison de brisis (pan bas incliné).

Pour définir la pente d'un plafond en croupe/à pignon

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez le plafond en cliquant dessus. Ses propriétés s'affichent sur la feuille de propriétés.
- 3 Cliquez sur la case de l'option de pente de votre choix.
OU
 - Cliquez sur la case d'option Sur mesure et entrez la pente désirée dans la zone de texte puis appuyez sur ENTRÉE.

Pour définir la pente par un angle

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez le plafond en cliquant dessus. Ses propriétés s'affichent sur la feuille de propriétés.
- 3 Saisissez l'angle de pente voulu dans la zone de texte Angle de pente et appuyez sur ENTRÉE. La valeur de la zone de texte Pente sur mesure est actualisée en fonction de l'angle que vous venez d'entrer.

Pour définir la pente d'une forme de plafond

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez le plafond 2D en cliquant dessus. Ses propriétés s'affichent sur la feuille de propriétés.
- 3 Dans la zone de texte Hauteur du terrasson de la feuille de propriétés, saisissez la hauteur totale du plafond que vous désirez et appuyez sur ENTRÉE.
- 4 Cochez la case Incliné en cliquant dessus. La zone de texte Brisis s'active.
- 5 Saisissez la distance sur laquelle vous voulez que le plafond penche vers le haut du terrasson dans la zone de texte Brisis, puis appuyez sur ENTRÉE.

Note : La pente est d'autant plus forte que la valeur du paramètre Brisis est élevée. Ci-dessous, le plafond de gauche a une hauteur de terrasson de 2-0 avec un brisis de 2-0, tandis que celui de droite a une hauteur de terrasson de 2-0 avec un brisis de 6-0.



Objet de plafond

Travailler sur

Objet

Points

Dim-Auto

Courbe

Ajuster...

Redresser

Hauteur de plateau:

0,1 m

Élévation:

2,4 m

Auto-élévation

Avec trémie

Incliné

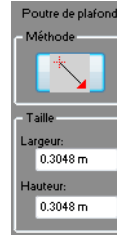
Décalage

Ajout de poutres de plafond

Vous pouvez ajouter des poutres de plafond, puis en modifier les propriétés telles que la taille, l'élévation et la pente.

Pour tracer une poutre de plafond

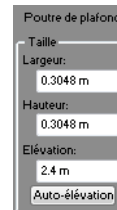
- 1 Cliquez sur l'outil Poutre de plafond. La feuille de propriétés Poutre de plafond s'affiche.
 - 2 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur le bouton Méthode et choisissez la méthode désirée sur le menu déroulant.
- Tracé d'une poutre à partir de l'extrémité.
 - Tracé d'une poutre à partir du centre.
- 3 Saisissez la largeur et la hauteur dans les zones de texte correspondantes et appuyez sur ENTRÉE (facultatif).
 - 4 Placez le réticule au point de départ de la poutre sur l'espace de travail puis cliquez-glissez pour amener la ligne extensible à la longueur voulue. Relâchez pour placer. Les propriétés de la poutre de plafond s'affichent sur la feuille de propriétés.



Note : Le dessin est contraint à des incréments de 5 degrés. Pour dessiner sans contrainte, appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée tout en étirant.

Pour redimensionner une poutre de plafond

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
 - 2 Sélectionnez la poutre de plafond concernée. Ses propriétés s'affichent sur la feuille de propriétés.
 - 3 Saisissez les valeurs désirées dans la zone de texte Taille de la feuille de propriétés. N'oubliez pas d'appuyer sur ENTRÉE pour accepter les nouvelles valeurs.
- OU
- Faites glisser une extrémité si vous voulez redimensionner la poutre manuellement.



Pour définir l'élévation de la poutre de plafond

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
 - 2 Sélectionnez la poutre concernée. Ses propriétés s'affichent sur la feuille de propriétés.
 - 3 Saisissez l'élévation voulue dans la zone de texte Élévation et appuyez sur ENTRÉE.
- OU
- Faites glisser le curseur d'élévation jusqu'à la hauteur voulue.

Pour définir la pente de la poutre de plafond

- 1 Sélectionnez la poutre de plafond concernée. Ses propriétés s'affichent sur la feuille de propriétés.
- 2 Cliquez sur le bouton Orientation de la pente si vous voulez inverser le sens de la pente de la poutre.



Couleurs de dessin en 2D

Pour faciliter la distinction entre le plafond sur lequel vous travaillez et le reste du plan, voire éventuellement la grille, vous pouvez personnaliser la couleur de votre plafond 2D.

Pour changer la couleur du dessin

- 1 Cliquez sur la commande Couleurs pour dessiner du menu Vue en 3D. La palette de couleurs s'affiche.
- 2 Choisissez la couleur désirée pour les objets de type plafond et cliquez sur OK.

Pour restaurer les couleurs de dessin

- Cliquez sur la commande Restaurer la couleur du dessin du menu Vue en 3D.

Définition des élévations de plafond

Vous pouvez non seulement gérer l'élévation active ainsi que les élévations individuelles des objets, mais aussi spécifier des modifications d'élévation et laisser la fonction d'élévation automatique de l'Editeur de plafonds élever automatiquement les nouveaux plafonds ainsi qu'ajuster les plafonds existants en conséquence.

Pour élever automatiquement les nouveaux plafonds

- 1 Cliquez sur la commande Paramètres d'auto-élévation du menu Conception. La boîte de dialogue Paramètres d'auto-élévation apparaît.



- 2 Cochez la case Appliquer l'auto-élévation aux nouveaux plafonds puis cliquez sur OK.

Pour ajuster des plafonds en fonction de changements d'élévation

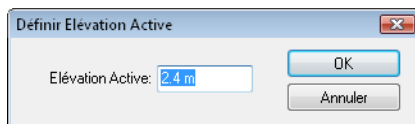
- 1 Cliquez sur la commande Paramètres d'auto-élévation du menu Conception. La boîte de dialogue Paramètres d'auto-élévation apparaît.



- 2 Cochez la case Ajuster les plafonds en fonction des changements d'élévation puis cliquez sur OK.

Pour définir l'élévation active

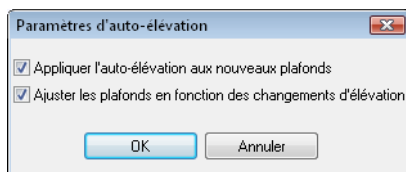
- 1 Cliquez sur la commande Définir l'élévation active du menu Conception ou faites un clic droit sur l'espace de travail et choisissez cette même commande. La boîte de dialogue Définir élévation active apparaît.



- 2 Saisissez l'élévation active voulue dans la zone de texte et cliquez sur OK.

Pour définir les hauteurs de plafond par défaut

- 1 Dans le menu Conception, cliquez sur Hauteurs de plafond par défaut. La boîte de dialogue Hauteurs de plafond par défaut apparaît.



- 2 Saisissez la ou les hauteurs de plafond désirées pour le ou les étages correspondants puis cliquez sur OK.

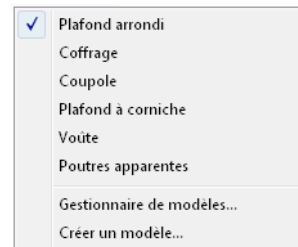
Utilisation de modèles

L'Editeur de plafonds Architecte 3D a prévu des modèles de plafonds préfabriqués pour vous permettre de les placer rapidement dans votre dessin. Vous pouvez également créer et gérer vos propres modèles, ce qui est particulièrement utile lorsque vous travaillez sur différents plafonds dans différents dessins. Le gestionnaire de modèles vous permet de gérer tous vos modèles : les déplacer d'une catégorie à l'autre, changer de nom les modèles et catégories, et en supprimer certains.

Pour utiliser des modèles

- 1 Cliquez sur l'onglet Modèles. Les modèles de plafond s'affichent.
- 2 Cliquez sur le menu déroulant Modèles et choisissez une bibliothèque de plafonds. Les modèles s'affichent sur la feuille de propriétés.
- 3 Glissez-déposez un modèle sur l'espace de travail.

Note : La position de votre curseur lorsque vous déposez un modèle en le glissant détermine le centre de la conception.



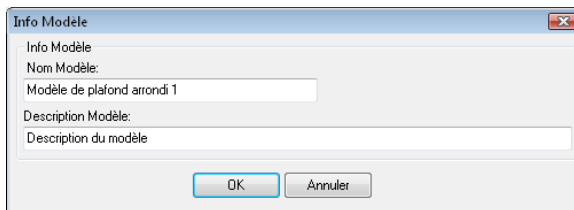
Pour organiser les modèles

- 1 Choisissez Gestionnaire de modèles sur le menu déroulant Modèles.
- 2 Sélectionnez une catégorie sur le menu déroulant du côté gauche du gestionnaire.
- 3 Sélectionnez une catégorie sur le menu déroulant du côté droit du gestionnaire.
- 4 Cliquez sur le nom du modèle que vous souhaitez déplacer.
- 5 Cliquez sur les flèches de navigation pour changer les modèles de catégorie.



Pour modifier les informations sur le modèle

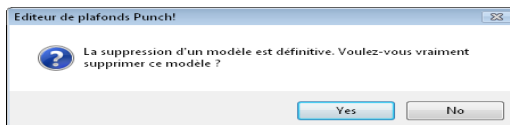
- 1 Sélectionnez le modèle de plafond à modifier et cliquez sur le bouton Info dans la zone Modèle. La boîte de dialogue Info modèle apparaît.



- 2 Saisissez le nom de modèle désiré dans la zone de texte Nom du modèle.
- 3 Saisissez une description pour le modèle dans la zone de texte Description du modèle.
- 4 Cliquez sur OK.

Pour supprimer un modèle

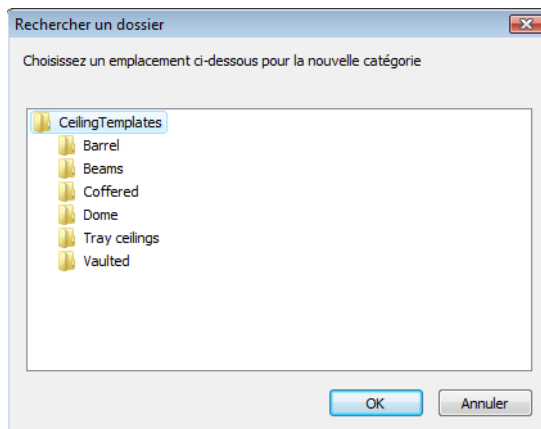
- 1 Cliquez pour sélectionner le modèle que vous souhaitez supprimer.
- 2 Cliquez sur le bouton Supprimer dans la zone Modèle. Une boîte de confirmation s'affiche.



- 3 Cliquez sur Oui pour faire disparaître pour de bon le modèle de la bibliothèque.

Pour créer une catégorie de plafonds

- 1 Cliquez sur le bouton Créer dans la zone Catégorie. La boîte de dialogue Rechercher un dossier s'ouvre.



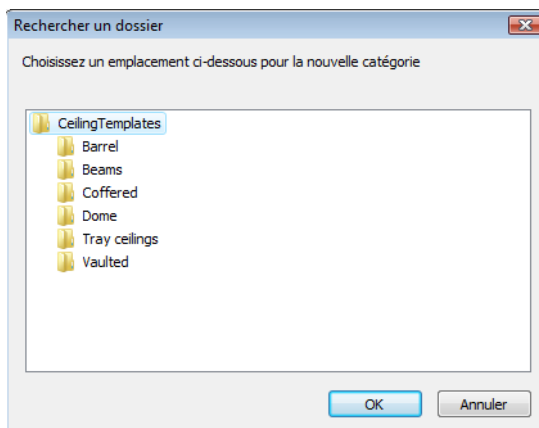
- 2 Sélectionnez un dossier de destination pour la nouvelle catégorie puis cliquez sur OK. La boîte de dialogue Nom de la catégorie apparaît.
- 3 Saisissez le nom de la nouvelle catégorie dans la zone de texte Nom de la catégorie puis cliquez sur OK. La nouvelle catégorie apparaît du côté droit du gestionnaire.

Pour supprimer une catégorie

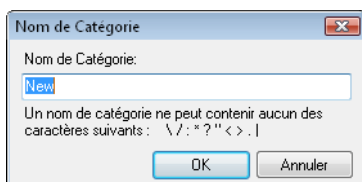
- 1 Cliquez sur le bouton Supprimer dans la zone Catégorie. La boîte de dialogue Rechercher un dossier s'ouvre.
- 2 Choisissez la catégorie que vous souhaitez supprimer puis cliquez sur OK. La boîte de confirmation de suppression apparaît.
- 3 Cliquez sur Oui pour faire disparaître pour de bon du gestionnaire la catégorie et les modèles qu'elle contient.

Pour renommer une catégorie

- 1 Cliquez sur le bouton Renommer dans la zone Catégorie. La boîte de dialogue Rechercher un dossier s'ouvre.



- 2 Choisissez la catégorie que vous souhaitez renommer puis cliquez sur OK. La boîte de dialogue Nom de la catégorie apparaît.



- 3 Saisissez le nouveau nom dans la zone de texte Nom de la catégorie, puis cliquez sur OK. Le nouveau nom de catégorie apparaît dans le gestionnaire.

Pour créer un modèle de plafond

- 1 Créez un plafond que vous voulez enregistrer en tant que modèle et cliquez sur l'onglet Modèles. Les modèles s'affichent sur la feuille de propriétés.
- 2 Cliquez sur le menu déroulant Modèles et choisissez Créer modèle. La boîte de dialogue Enregistrer modèle dans la catégorie apparaît.

Enregistrer le modèle dans la catégorie

Catégorie Modèle: Barrel

Nom Modèle: Nom du modèle Un nom de modèle ne peut contenir aucun des caractères suivants : \/:*?\">.

Description Modèle: Description du modèle

OK Annuler

- 3 Cliquez sur le menu déroulant Catégorie modèle puis choisissez la catégorie dans laquelle vous souhaitez conserver votre modèle de plafond.
- 4 Saisissez le nom du plafond dans la zone de texte Nom du modèle.
- 5 Saisissez une description pour le plafond dans la zone de texte Description du modèle.
- 6 Une fois entrées les informations de votre nouveau plafond, cliquez sur OK. Votre création apparaît sur la feuille de propriétés Modèles.

Tip: Servez-vous du menu déroulant Modèles pour naviguer rapidement d'une catégorie à l'autre.

Pour redimensionner un modèle

- 1 Faites glisser un cadre de sélection autour de l'objet modèle entier afin de le sélectionner.
- 2 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur la case d'option Objet dans la zone Travailler sur.
- 3 Cliquez sur les différents angles et faites-les glisser pour changer la taille du modèle.

Pour changer un modèle de forme

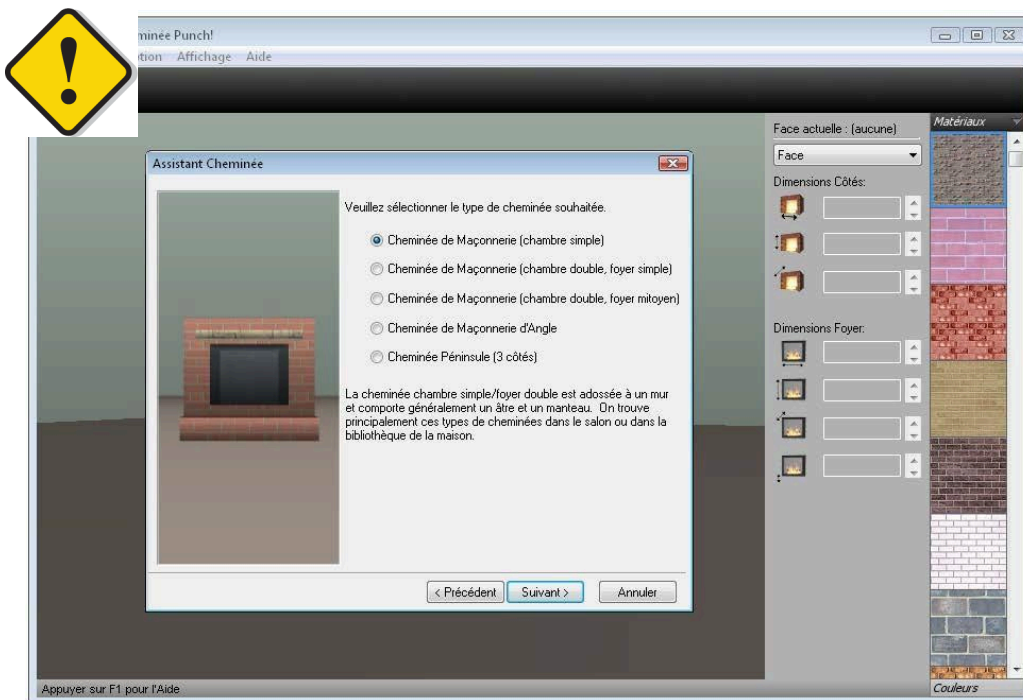
- 1 Sélectionnez le modèle entier ou la partie de modèle dont vous souhaitez changer la forme.
- 2 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur la case d'option Points dans la zone Travailler sur.
- 3 Cliquez sur les différents points de contrôle et faites-les glisser pour changer le modèle de forme.

Assistant Cheminée



Sur la « Liste des choses qui donnent de la valeur à votre maison », la cheminée se classe au 10ème rang ! Avec l'Assistant Cheminée d'Architecte 3D, rien de plus facile que d'ajouter une cheminée.

Une fois que vous avez profité de toute l'aide offerte par cet assistant logiciel, vous êtes libre de personnaliser chaque aspect de votre cheminée. Vous pouvez la doter de matériaux et de couleurs pour en faire un élément unique de votre maison !



Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

Assistant Cheminée

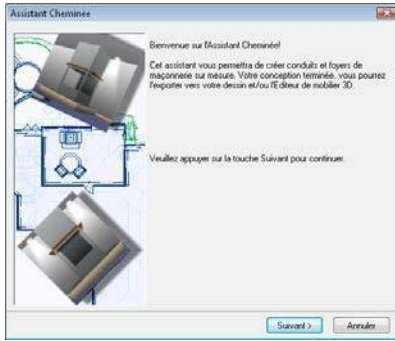
L'Assistant Cheminée d'Architecte 3D vous guide pas à pas durant la conception initiale puis vous donne le contrôle total de la finition de chaque élément.

Lancement de l'Assistant Cheminée

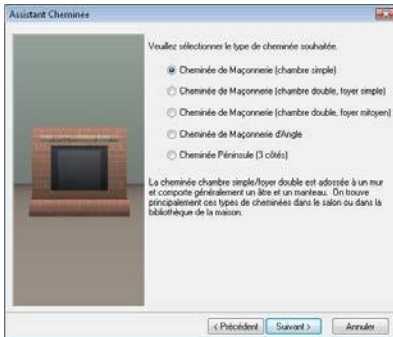
- 1 Cliquez sur la commande Lancer un PowerTool du menu Conception afin de faire apparaître la boîte de dialogue de lancement des PowerTools.
- 2 Faites défiler les PowerTools disponibles puis cliquez sur Assistant Cheminée.



3 La boîte de dialogue Assistant Cheminée s'affiche. Cliquez sur Suivant.



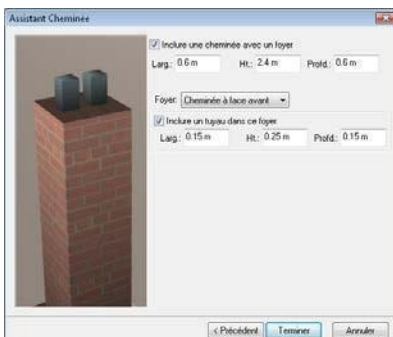
- 4 Cliquez sur la case d'option du type de cheminée désiré, puis cliquez sur Suivant.



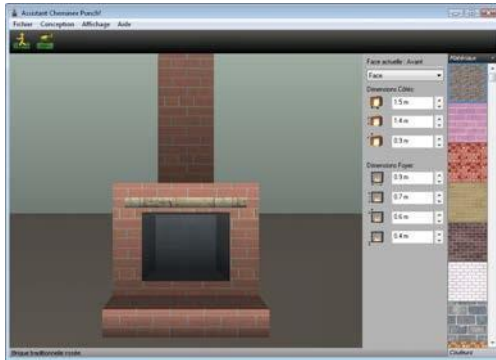
- 5 Saisissez de nouvelles dimensions dans la ou les zones de texte appropriées puis cliquez sur Suivant (facultatif).



Note : Vous pourrez toujours modifier ces dimensions par la suite.



- 6 Cochez la ou les caractéristiques désirées et saisissez de nouvelles dimensions dans la ou les zones de texte appropriées (facultatif).
- 7 Cliquez sur Terminer. Votre cheminée apparaît.

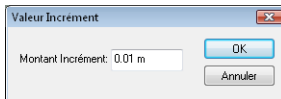


Définition d'incrément de dimension

Vous pouvez contrôler de façon encore plus précise les modifications apportées aux dimensions de chaque partie de la cheminée conçue en spécifiant un incrément de dimension. Cet incrément représente la valeur de la mesure utilisée chaque fois que vous cliquez sur les flèches pour modifier une dimension.

Pour modifier l'incrément de dimension

- 1 Sur le menu Conception, cliquez sur Réinitialiser Dimensions Incrément. La boîte de dialogue Valeur incrément apparaît.



- 2 Saisissez la dimension dans la zone de texte et cliquez sur OK.

Personnalisation des dimensions générales

L'onglet Face de l'Assistant Cheminée vous donne la maîtrise complète de chaque face de la cheminée et même du foyer. Les modifications apparaissent au fur et à mesure dans la fenêtre d'aperçu.

Pour sélectionner une face

- 1 Cliquez sur la commande Côté du menu Conception puis choisissez la face désirée sur le menu déroulant.
- 2 Cliquez sur un bouton Travailler sur l'avant au-dessus de la zone Dimensions Côtés de l'onglet Face (facultatif).

Note : Les côtés ne sont pas toujours tous disponibles. Certaines cheminées peuvent comporter trois faces alors que d'autres n'en ont qu'une.

Pour modifier les dimensions des côtés

- 1 Sur l'onglet Face, saisissez une nouvelle largeur dans la zone de texte Largeur du côté ou bien cliquez sur la flèche haut ou bas. Chaque clic fait augmenter (ou diminuer) la dimension de l'incrément défini.
- 2 Sur l'onglet Face, saisissez une nouvelle hauteur dans la zone de texte Hauteur du côté ou bien cliquez sur la flèche haut ou bas. Chaque clic fait augmenter (ou diminuer) la dimension de l'incrément défini.
- 3 Sur l'onglet Face, saisissez une nouvelle profondeur dans la zone de texte Profondeur du côté ou bien cliquez sur la flèche haut ou bas. Chaque clic fait augmenter (ou diminuer) la dimension de l'incrément défini.





Pour modifier les dimensions du foyer

- 1 Sur l'onglet Face, saisissez une nouvelle largeur dans la zone de texte Largeur du foyer ou bien cliquez sur la flèche haut ou bas. Chaque clic fait augmenter (ou diminuer) la dimension de l'incrément défini.
- 2 Sur l'onglet Face, saisissez une nouvelle hauteur dans la zone de texte Hauteur du foyer ou bien cliquez sur la flèche haut ou bas. Chaque clic fait augmenter (ou diminuer) la dimension de l'incrément défini.
- 3 Sur l'onglet Face, saisissez une nouvelle profondeur dans la zone de texte Profondeur du foyer ou bien cliquez sur la flèche haut ou bas. Chaque clic fait augmenter (ou diminuer) la dimension de l'incrément défini.
- 4 Sur l'onglet Face, saisissez une nouvelle élévation dans la zone de texte Elévation du foyer ou bien cliquez sur la flèche haut ou bas. Chaque clic fait augmenter (ou diminuer) la dimension de l'incrément défini.



Personnalisation des dimensions de l'âtre et du manteau

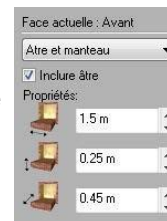
L'onglet Âtre et manteau permet de personnaliser ces caractéristiques. Les modifications apparaissent au fur et à mesure dans la fenêtre d'aperçu.

Pour spécifier un âtre

- Cochez la case Inclure âtre de l'onglet Âtre et manteau.

Pour modifier les dimensions de l'âtre

- 1 Sur l'onglet Âtre et manteau, saisissez une nouvelle largeur dans la zone de texte Largeur de l'âtre ou bien cliquez sur la flèche haut ou bas. Chaque clic fait augmenter (ou diminuer) la dimension de l'incrément défini.
- 2 Sur l'onglet Âtre et manteau, saisissez une nouvelle hauteur dans la zone de texte Hauteur de l'âtre ou bien cliquez sur la flèche haut ou bas. Chaque clic fait augmenter (ou diminuer) la dimension de l'incrément défini.
- 3 Sur l'onglet Âtre et manteau, saisissez une nouvelle profondeur dans la zone de texte Profondeur de l'âtre ou bien cliquez sur la flèche haut ou bas. Chaque clic fait augmenter (ou diminuer) la dimension de l'incrément défini.

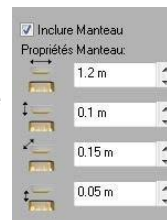


Pour spécifier un manteau

- Cochez la case Inclure manteau de l'onglet Âtre et manteau.

Pour modifier les dimensions du manteau

- 1 Sur l'onglet Âtre et manteau, saisissez une nouvelle largeur dans la zone de texte Largeur du manteau ou bien cliquez sur la flèche haut ou bas. Chaque clic fait augmenter (ou diminuer) la dimension de l'incrément défini.
- 2 Sur l'onglet Âtre et manteau, saisissez une nouvelle hauteur dans la zone de texte Hauteur de manteau ou bien cliquez sur la flèche haut ou bas. Chaque clic fait augmenter (ou diminuer) la dimension de l'incrément défini.
- 3 Sur l'onglet Âtre et manteau, saisissez une nouvelle profondeur dans la zone de texte Profondeur de manteau ou bien cliquez sur la flèche haut ou bas. Chaque clic fait augmenter (ou diminuer) la dimension de l'incrément défini.
- 4 Sur l'onglet Âtre et manteau, saisissez une nouvelle élévation dans la zone de texte Elévation de manteau ou bien cliquez sur la flèche haut ou bas. Chaque clic fait augmenter (ou diminuer) la dimension de l'incrément défini.



Personnalisation des dimensions du conduit

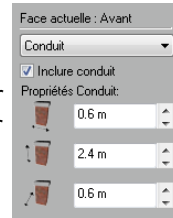
L'onglet Conduit de l'Assistant Cheminée vous permet d'indiquer si vous voulez un conduit et d'en spécifier les dimensions. Les modifications apparaissent au fur et à mesure dans la fenêtre d'aperçu.

Pour spécifier un conduit

- Cochez la case Inclure conduit de l'onglet Conduit.

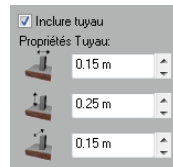
Pour modifier les dimensions de la cheminée

- 1 Sur l'onglet Conduit, saisissez une nouvelle largeur dans la zone de texte Largeur du conduit ou bien cliquez sur la flèche haut ou bas. Chaque clic fait augmenter (ou diminuer) la dimension de l'incrément défini.
- 2 Sur l'onglet Conduit, saisissez une nouvelle hauteur dans la zone de texte Hauteur du conduit ou bien cliquez sur la flèche haut ou bas. Chaque clic fait augmenter (ou diminuer) la dimension de l'incrément défini.
- 3 Sur l'onglet Conduit, saisissez une nouvelle profondeur dans la zone de texte Profondeur du conduit ou bien cliquez sur la flèche haut ou bas. Chaque clic fait augmenter (ou diminuer) la dimension de l'incrément défini.



Pour modifier les dimensions du conduit

- 1 Sur l'onglet Conduit, saisissez une nouvelle largeur dans la zone de texte Largeur du tuyau ou bien cliquez sur la flèche haut ou bas. Chaque clic fait augmenter (ou diminuer) la dimension de l'incrément défini.
- 2 Sur l'onglet Conduit, saisissez une nouvelle hauteur dans la zone de texte Hauteur du tuyau ou bien cliquez sur la flèche haut ou bas. Chaque clic fait augmenter (ou diminuer) la dimension de l'incrément défini.
- 3 Sur l'onglet Conduit, saisissez une nouvelle profondeur dans la zone de texte Profondeur du tuyau ou bien cliquez sur la flèche haut ou bas. Chaque clic fait augmenter (ou diminuer) la dimension de l'incrément défini.



Enregistrement d'une cheminée

Lorsque vous ouvrez un fichier, l'Assistant Cheminée le copie dans la mémoire de votre ordinateur. À mesure que vous travaillez sur ce fichier, vous en modifiez la copie en mémoire. Tout incident du système ou toute coupure de courant élimine cette copie. Pour sauvegarder votre travail de manière définitive, vous devez l'enregistrer sur un fichier stocké sur disque. 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 sous, l'Assistant Cheminée enregistre le dessin actif en utilisant les derniers nom et lieu que vous avez indiqués. Vous pouvez créer plusieurs versions d'un même dessin ou en 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.

Note : Lorsque vous enregistrez une cheminée personnalisée, l'Assistant Cheminée lui donne automatiquement l'extension PFW.

Exportation vers l'Editeur de mobilier 3D

En exportant une création de l'Assistant Cheminée vers l'Editeur de mobilier 3D, vous pouvez modifier ou ajouter les plus petits détails. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique «Editeur de mobilier 3D» à partir de la page 305.

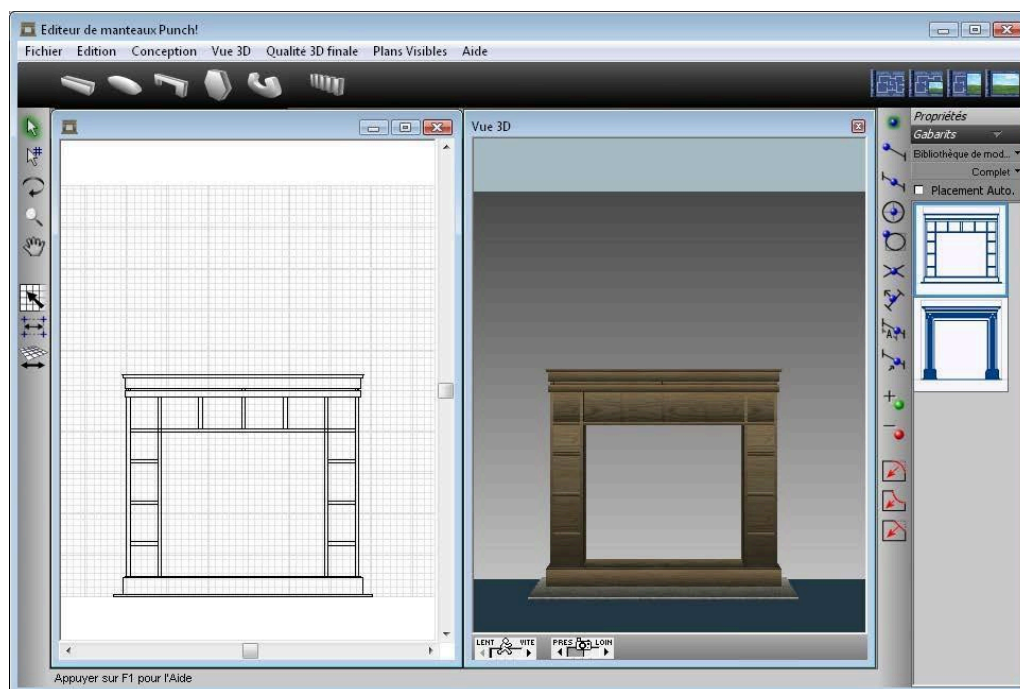
Pour exporter une cheminée vers l'Editeur de mobilier 3D

- 1 Cliquez sur la commande Exporter vers l'Editeur de mobilier 3D du menu Fichier. La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.
 - 2 Saisissez le nom dans la zone de texte Nom du fichier. L'Assistant Cheminée ajoute automatiquement l'extension POB. Cliquez sur OK.
- Vous pouvez maintenant ouvrir le fichier en 3D sous Editeur de mobilier 3D.

Editeur de manteaux



L'Editeur de manteaux d'Architecte 3D vous permet de créer des manteaux de cheminée sur mesure, aussi extravagants et créatifs que vous le désirez. En utilisant des formes ou modèles préfabriqués, vous pouvez concevoir une cheminée sans pareille, dotée d'une véritable personnalité et individualité.



Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

Editeur de manteaux

L'Editeur de manteaux Architecte 3D vous permet de créer des manteaux de cheminée uniques afin de personnaliser l'aspect de votre cheminée. Pour personnaliser votre manteau de cheminée et aboutir au résultat idéal, vous pouvez vous servir de formes 2D ou faire appel à des modèles prédessinés.

Lancement de l'Editeur de manteaux

- 1 Cliquez sur la commande Lancer un PowerTool du menu Conception afin de faire apparaître la boîte de dialogue de lancement des PowerTools.
- 2 Faites défiler les PowerTools disponibles puis cliquez sur Editeur de manteaux.

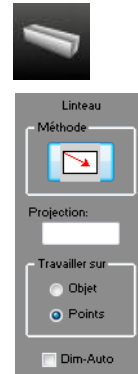


Tracé de formes de manteau

Les outils que vous offre l'Editeur de manteaux vous donnent accès à un éventail de formes de manteau.

Pour dessiner une forme rectangulaire

- 1 Cliquez sur l'outil Linteau rectangulaire. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 2 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur le bouton Méthode. Les options de méthodes s'affichent.
 - Tracé d'un rectangle à partir du coin supérieur gauche.
 - Tracé d'un rectangle à partir du centre.
 - Tracé d'un carré à partir du coin supérieur gauche.
 - Tracé d'un carré à partir du centre.
- 3 Choisissez la méthode que vous souhaitez. Un réticule apparaît à mesure que vous bougez le curseur sur l'espace de travail.
- 4 Placez le curseur là où vous voulez que la forme débute puis cliquez-glissez jusqu'à ce que la taille recherchée soit obtenue. Vous remarquerez qu'Architecte 3D affiche automatiquement les dimensions de la forme.
- 5 Relâchez le bouton de la souris pour placer la forme.

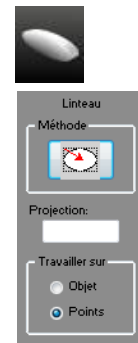


Pour dessiner une forme carrée

- 1 Cliquez sur l'outil Linteau rectangulaire. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 2 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur le bouton Méthode. Les options de méthodes s'affichent.
 - Tracé d'un rectangle à partir du coin supérieur gauche.
 - Tracé d'un rectangle à partir du centre.
 - Tracé d'un carré à partir du coin supérieur gauche.
 - Tracé d'un carré à partir du centre.
- 3 Choisissez la méthode que vous souhaitez. Un réticule apparaît à mesure que vous bougez le curseur sur l'espace de travail.
- 4 Placez le curseur là où vous voulez que la forme débute puis tenez la touche MAJ enfoncée tout en cliquant-glissant jusqu'à ce que la taille recherchée soit obtenue. Vous remarquerez qu'Architecte 3D affiche automatiquement les dimensions de la forme.
- 5 Relâchez le bouton de la souris pour placer la forme.

Pour dessiner une forme circulaire/ovale

- 1 Cliquez sur l'outil Linteau circulaire/ovale. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 2 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur le bouton Méthode. Les options de méthodes s'affichent.
 - Tracé d'un ovale à partir du coin supérieur gauche.
 - Tracé d'un ovale à partir du centre.
 - Tracé d'un cercle à partir du coin supérieur gauche.
 - Tracé d'un cercle à partir du centre.
- 3 Choisissez la méthode que vous souhaitez. Un réticule apparaît à mesure que vous bougez le curseur sur l'espace de travail.
- 4 Placez le curseur là où vous voulez que la forme débute puis cliquez-glissez jusqu'à ce que la taille recherchée soit obtenue. Vous remarquerez qu'Architecte 3D affiche automatiquement les dimensions de la forme.
- 5 Relâchez le bouton de la souris pour placer la forme.

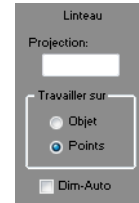


Pour dessiner une forme en polygone

- 1 Cliquez sur l'outil Linteau en polygone. La feuille de propriétés correspondante apparaît.



- Placez le curseur là où vous voulez que la forme débute, cliquez pour poser le premier point et glissez pour allonger la ligne extensible. Vous remarquerez qu'Architecte 3D affiche automatiquement les dimensions de la forme.
- Continuez de cliquer pour poser les points et de faire glisser pour définir la forme.
- Double-cliquez ou faites un clic du bouton droit de la souris pour achever la forme.



Pour dessiner une forme en polygone régulier



- Cliquez sur l'outil Linteau en polygone régulier. La feuille de propriétés correspondante apparaît.



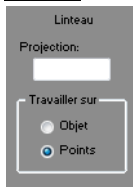
Dans la zone de texte Nombre de côtés de la feuille de propriétés, saisissez le nombre de côtés désiré pour la forme et appuyez sur ENTRÉE. Un réticule s'affiche à mesure que vous bougez le curseur sur l'espace de travail.

Placez le curseur là où vous voulez que la forme apparaisse. Cliquez-glissez pour allonger la ligne extensible à la taille que vous voulez. Relâchez pour placer la forme.

Pour dessiner une forme incurvée



- Cliquez sur l'outil Linteau courbe. La feuille de propriétés correspondante apparaît.



Placez le curseur là où vous voulez que la forme débute, cliquez pour poser le premier point et glissez pour allonger la ligne extensible. Vous remarquerez qu'Architecte 3D affiche automatiquement les dimensions de la forme.

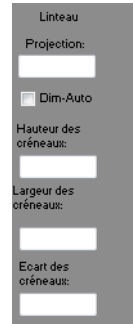
Continuez de cliquer pour poser les points et de faire glisser pour définir la forme.

- Double-cliquez ou faites un clic du bouton droit de la souris pour achever la forme.

Pour dessiner un linteau crénelé



- Cliquez sur l'outil Linteau crénelé. La feuille de propriétés correspondante apparaît.



Saisissez les dimensions désirées dans les zones de texte appropriées de la feuille de propriétés (facultatif).

Placez le curseur là où vous voulez que la forme débute puis cliquez-glissez jusqu'à ce que la longueur recherchée soit obtenue.

Relâchez pour placer.

Personnalisation de votre création de manteau

Le logiciel de manteaux offre de multiples façons de personnaliser votre manteau. Vous pouvez contrôler la forme, les dimensions et l'aspect du manteau de cheminée que vous venez de concevoir par modelage des bords et projection d'objets en saillie afin d'obtenir un caractère vraiment unique.

Après avoir créé une forme de manteau, cliquez dessus pour la sélectionner. Ses propriétés s'affichent sur la feuille de propriétés.

Pour contrôler la saillie d'une forme

- Sélectionnez la forme en cliquant dessus.
- Saisissez la saillie voulue dans la zone de texte Projection de la feuille de propriétés et appuyez sur la touche ENTRÉE.

Note : Plus la valeur de saillie est élevée, plus l'objet sort d'où il est placé.



Pour modifier la taille d'une forme

- 1 Sélectionnez la forme de manteau en cliquant dessus. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 2 Sur la feuille de propriétés, sélectionnez Objet dans la zone Travailler sur. Des poignées de sélection apparaissent aux coins de l'objet.
- 3 Cliquez sur les poignées et faites-les glisser pour que l'objet prenne sa nouvelle position ou forme.
- 4 Relâchez le bouton de la souris pour placer la forme.



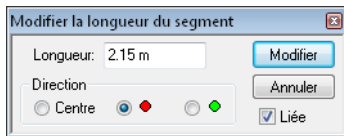
Pour modifier la forme de votre manteau

- 1 Sélectionnez la forme de manteau en cliquant dessus. La feuille de propriétés correspondante apparaît s'affiche.
- 2 Sur la feuille de propriétés, sélectionnez Points dans la zone Travailler sur. Des points de contrôle s'affichent sur l'objet.
- 3 Cliquez sur un point de l'objet et faites-le glisser pour qu'il prenne sa nouvelle position et change de forme.



Pour modifier la longueur d'un segment

- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Redimensionner le segment (longueur personnalisée).
- 2 Cliquez sur le segment que vous souhaitez redimensionner. La boîte de dialogue Modifier la longueur du segment apparaît.



- 3 Saisissez la nouvelle longueur en mètres ou centimètres.
- 4 Cliquez sur Modifier. Le segment est redimensionné.
- 5 Sélectionnez la case d'option pour changer l'emplacement de l'extrémité gauche du segment à l'aide du point rouge, puis cliquez sur Modifier (facultatif).
- 6 Sélectionnez la case d'option pour changer l'emplacement de l'extrémité droite du segment à l'aide du point vert, puis cliquez sur Modifier (facultatif).
- 7 Sélectionnez la case d'option Centre pour redimensionner le segment à partir de son centre (facultatif).

Pour afficher les dimensions de votre manteau

- Cochez la case Dim. auto si vous souhaitez faire apparaître automatiquement les dimensions du manteau sur l'espace de travail.

Note : Ces dimensions ne sont pas disponibles pour les formes de manteau ovales, circulaires ou incurvées.

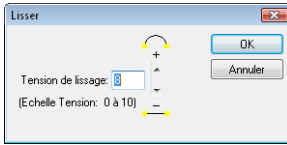
Gestion de la tension de courbe

Pour un contrôle accru des formes dessinées dans l'Editeur de manteaux, vous pouvez modifier le degré de tension de courbe auquel elles sont soumises. L'option Redresser de la feuille de propriétés permet de créer aisément des formes angulaires, tandis que l'option Ajuster permet de préciser exactement une tension de lissage. Lorsque cette valeur est à 0, la tension de lissage est nulle et lorsqu'elle est à 10, la courbe obtenue est accentuée à l'extrême.

Pour modifier la tension de courbe

- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.

- 2 Sélectionnez la forme concerné. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 3 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur le bouton Ajuster dans la zone Courbe. La boîte de dialogue Lisser apparaît.



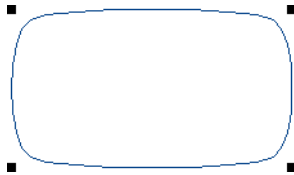
- 4 Saisissez la valeur de tension de lissage souhaitée puis cliquez sur OK. La tension de lissage que vous avez indiquée est appliquée.

Exemples :

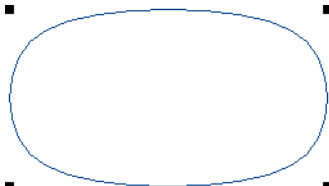
Lissage nul (0) :



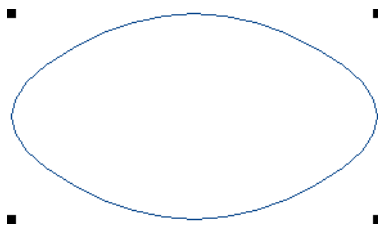
Tension de courbe à 3 :



Tension de courbe à 6 :



Tension de courbe à 10 :



Pour éliminer la tension de courbe

- 1 Sélectionnez l'objet concerné.
- 2 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur le bouton Redresser dans la zone Courbe. La courbe se change en polygone.

Utilisation de modèles

L'Editeur de manteaux a prévu des modèles de manteaux prédessinés pour vous permettre de les placer rapidement dans votre dessin. Vous pouvez également créer et gérer vos propres modèles, ce qui est particulièrement utile lorsque vous travaillez sur différents manteaux dans différents dessins. Le gestionnaire de modèles vous permet de

gérer tous vos modèles : les déplacer d'une catégorie à l'autre, changer de nom les modèles et catégories, et en supprimer certains.

Pour utiliser des modèles

- 1 Cliquez sur l'onglet Modèles. Les modèles de manteau s'affichent.
- 2 Glissez-déposez un modèle sur l'espace de travail.

Note : La position de votre curseur lorsque vous déposez un modèle en le glissant détermine le centre de la conception.

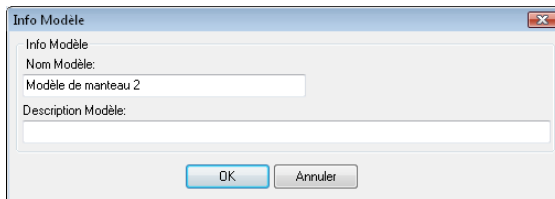
Pour organiser des modèles

- 1 Sélectionnez une catégorie sur le menu déroulant du côté gauche du gestionnaire.
- 2 Sélectionnez une catégorie sur le menu déroulant du côté droit du gestionnaire.
- 3 Cliquez sur le nom du modèle que vous souhaitez déplacer.
- 4 Cliquez sur les flèches de navigation pour changer les modèles de catégorie.



Pour modifier les informations sur le modèle

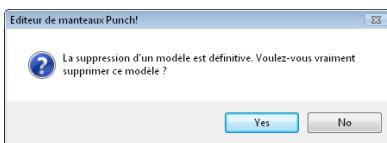
- 1 Sélectionnez le modèle de manteau à modifier et cliquez sur le bouton Info dans la zone Modèle. La boîte de dialogue Info modèle apparaît.



- 2 Saisissez le nom de modèle désiré dans la zone de texte Nom du modèle.
- 3 Saisissez une description pour le modèle dans la zone de texte Description du modèle.
- 4 Cliquez sur OK.

Pour supprimer un modèle

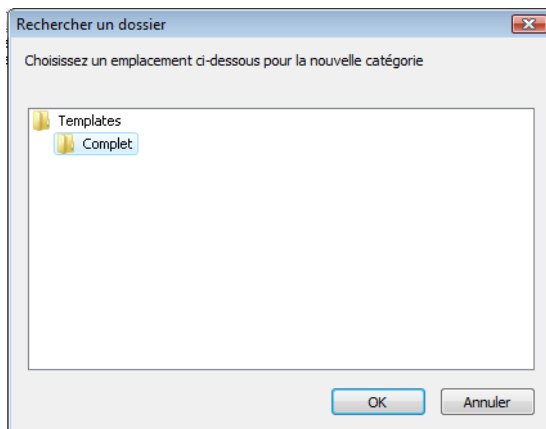
- 1 Cliquez pour sélectionner le modèle que vous souhaitez supprimer.
- 2 Cliquez sur le bouton Supprimer dans la zone Modèle. Une boîte de confirmation s'affiche.



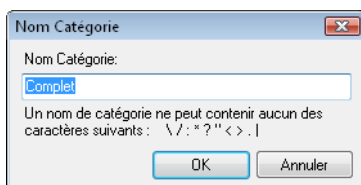
- 3 Cliquez sur Oui pour faire disparaître pour de bon le modèle de la bibliothèque.

Pour créer une catégorie de manteaux

- 1 Cliquez sur le bouton Créer dans la zone Catégorie. La boîte de dialogue Rechercher un dossier s'ouvre.



- 2 Sélectionnez un dossier de destination pour la nouvelle catégorie puis cliquez sur OK. La boîte de dialogue Nom de la catégorie apparaît.



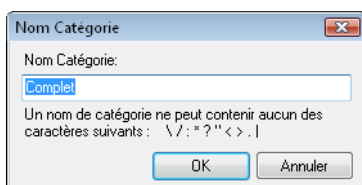
- 3 Saisissez le nom de la nouvelle catégorie dans la zone de texte Nom de la catégorie puis cliquez sur OK. La nouvelle catégorie apparaît du côté droit du gestionnaire.

Pour supprimer une catégorie

- 1 Cliquez sur le bouton Supprimer dans la zone Catégorie. La boîte de dialogue Rechercher un dossier s'ouvre.
- 2 Choisissez la catégorie que vous souhaitez supprimer puis cliquez sur OK. La boîte de confirmation de suppression apparaît.
- 3 Cliquez sur Oui pour faire disparaître pour de bon du gestionnaire la catégorie et les modèles qu'elle contient.

Pour renommer une catégorie

- 1 Cliquez sur le bouton Renommer dans la zone Catégorie. La boîte de dialogue Rechercher un dossier s'ouvre.
- 2 Choisissez la catégorie que vous souhaitez renommer puis cliquez sur OK. La boîte de dialogue Nom de la catégorie apparaît.



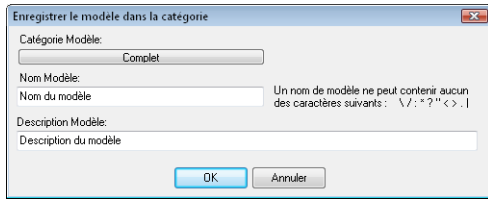
- 3 Saisissez le nouveau nom dans la zone de texte Nom de la catégorie puis cliquez sur OK. Le nouveau nom de catégorie apparaît dans le gestionnaire.

Pour créer un modèle de manteau

- 1 Créez un manteau que vous voulez enregistrer en tant que modèle et cliquez sur l'onglet Modèles. Les modèles s'affichent sur la feuille de propriétés.



- 2 Cliquez sur le menu déroulant Bibliothèque de modèles et choisissez Créer un modèle. La boîte de dialogue Enregistrer le modèle dans la catégorie apparaît.



- 3 Cliquez sur le menu déroulant Catégorie du modèle puis choisissez la catégorie dans laquelle vous souhaitez conserver votre modèle de manteau.
- 4 Saisissez le nom du manteau dans la zone de texte Nom du modèle.
- 5 Saisissez une description pour le manteau dans la zone de texte Description du modèle.
- 6 Une fois entrées les informations de votre nouveau manteau, cliquez sur OK. Votre création apparaît sur la feuille de propriétés Modèles.

Tip: Servez-vous du menu déroulant Modèles pour naviguer rapidement d'une catégorie à l'autre.

Utilisation de la fonction Pousser, des outils d'accrochage et de la grille

À mesure de la création du manteau, vous pouvez positionner les objets avec plus de précision grâce à la fonction Pousser. Cette fonction utilise les touches fléchées pour pousser les objets ou éléments sélectionnés d'une certaine distance. La fonction Pousser fonctionne de concert avec la fonction Grille magnétique.

Les accrochages vous permettent de définir avec exactitude l'emplacement des objets. Utilisez la touche TAB pour vous déplacer dans la barre d'outils d'accrochage. Chaque fois que vous appuyez sur TAB, vous passez d'un outil d'accrochage à un autre ; appuyez sur MAJ+TAB pour aller dans l'autre sens.

Personnalisation des paramètres de la grille

L'Editeur de manteaux vous permet de configurer les propriétés spécifiques de la grille qui vous aide à concevoir votre manteau. Le quadrillage de référence vous permet de configurer des points de manière précise, ce qui peut s'avérer très utile.

Les paramètres de la grille influent directement sur la facilité d'alignement d'objets, de leur accrochage au quadrillage, etc. Lorsque vous utilisez la fonction Grille magnétique, les éléments que vous glissez-déposez sur la fenêtre de conception sont automatiquement « accrochés » (placés) pour s'aligner sur le quadrillage actuel. La fonction Grille magnétique est activée par défaut.

Vous pouvez personnaliser les paramètres de la grille (espacement, style et masquage/affichage).

Vous pouvez également accéder aux propriétés de la grille par le menu qui s'ouvre d'un clic du bouton droit (alors que rien n'est sélectionné).

Pour activer et désactiver la grille

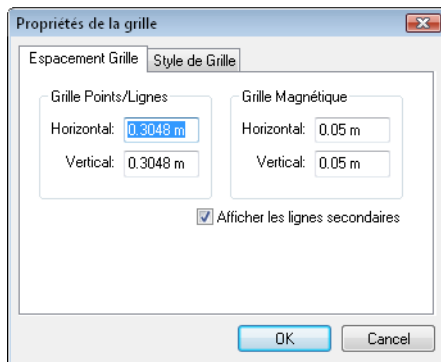
- Cliquez sur le bouton Activer/désactiver la grille magnétique pour tour à tour activer et désactiver l'accrochage à la grille.



Pour définir les propriétés de la grille

- 1 Cliquez sur la commande Propriétés de la grille ou appuyez sur CTRL+G. La boîte de dialogue Propriétés de la grille apparaît.





- 2 Dans la boîte de dialogue Propriétés de la grille, saisissez les nouvelles mesures dans les zones de texte Grille magnétique, puis cliquez sur OK. Les éléments que vous dessinez ou glissez-déposez dans la fenêtre de conception vont désormais s'accrocher en fonction des mesures que vous venez de définir.
- 3 Lors du changement des paramètres d'accrochage à la grille, les lignes de quadrillage secondaires s'affichent pour mieux visualiser l'accrochage (facultatif). Pour désactiver cet affichage, désélectionnez la case Afficher les lignes secondaires.

Note : Le quadrillage est, par défaut, configuré sur 0,25 m, chaque carré de plan correspondant ainsi exactement à 6,25 m². Vous pouvez modifier cette valeur en fonction de vos besoins.

Note : Même définie au minimum de 0,01 m, la configuration d'accrochage vous permet toujours de voir les mouvements le long du quadrillage. La configuration d'accrochage est au maximum de 12 mètres.

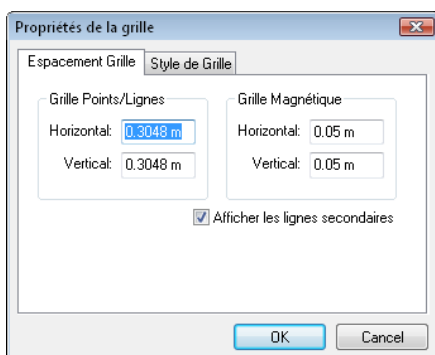
Pour afficher une grille magnétique personnalisée

- 1 Activez la grille pour la rendre visible.
- 2 Cliquez sur Propriétés de la grille ou appuyez sur CTRL+G. La boîte de dialogue Propriétés de la grille apparaît.
- 3 Saisissez de nouvelles valeurs dans les zones de texte Horizontal et Vertical de la zone Grille magnétique. Veillez à ce que la case Afficher les lignes secondaires soit cochée.
- 4 Cliquez sur OK. Le quadrillage secondaire apparaît.

Note : Les lignes de la grille ne sont pas visibles si elles sont trop près pour être utilisées. Si la case Afficher les lignes secondaires est cochée mais que les lignes de la grille ne s'affichent pas, zoomez en avant sur la grille.

Pour sélectionner un espacement de quadrillage

- 1 Cliquez sur Propriétés de la grille ou cliquez avec le bouton droit sur la fenêtre de conception et choisissez Propriétés de la grille dans le menu contextuel. La boîte de dialogue Propriétés de la grille apparaît.

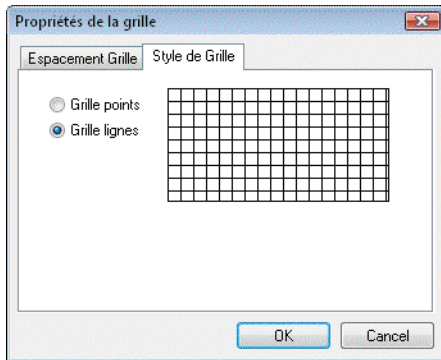




- 2 Saisissez de nouvelles mesures horizontale et verticale dans la zone Grille Points/Lignes de la page Espacement grille, puis cliquez sur OK. Le nouvel espacement de la grille est appliqué.

Pour modifier le style de grille

- 1 Cliquez sur Propriétés de la grille ou cliquez avec le bouton droit sur la fenêtre de conception et choisissez Propriétés de la grille dans le menu contextuel. La boîte de dialogue Propriétés de la grille apparaît.
- 2 Cliquez sur l'onglet de page Style de grille.
- 3 Cliquez sur Grille points ou Grille lignes, puis sur OK. Le nouveau style de grille est appliqué.



Note : Les points ou lignes de la grille, même définis au minimum de 2 cm, sont toujours visibles. Ils peuvent être configurés au maximum à 12 m.

Pour déplacer des objets/éléments le long de la grille

- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet ou l'élément que vous souhaitez déplacer.
- 3 À l'aide des touches fléchées de votre clavier, positionnez l'objet ou l'élément.

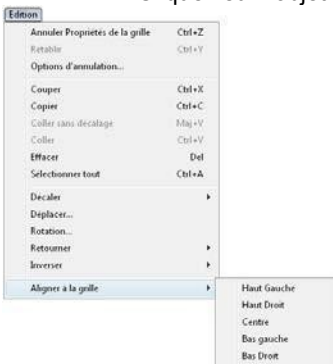
Note : Chaque fois que vous appuyez sur une flèche, l'objet ou l'élément se déplace d'un incrément selon la configuration définies dans les paramètres de la grille magnétique.

Pour aligner des objets/éléments sur une zone de la grille

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet ou l'élément à aligner.



on, cliquez sur Aligner à la grille, puis sur la r laquelle vous voulez aligner votre sélection.



- Cliquez sur le bouton Activer/Désactiver la grille magnétique. La fonction est désactivée. Pour activer l'accrochage à la grille, cochez à nouveau la commande sur le menu.

OU

- Appuyez sur CTRL+R.

OU

- Dans le menu Qualité 3D finale, décochez d'un clic l'option Grille magnétique.

OU

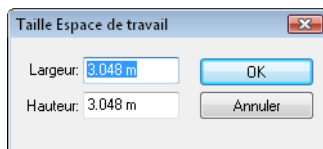
- Cliquez avec le bouton droit de votre souris sur la fenêtre de conception et cliquez sur Grille magnétique.

Pour afficher la grille

- Dans le menu Qualité 3D finale, cliquez pour cocher la commande Grille visible ou cliquez avec le bouton droit sur la fenêtre de conception et cliquez sur Grille visible dans le menu contextuel qui apparaît. Le quadrillage s'affiche sur la fenêtre de conception.

Pour redimensionner l'espace de travail

- 1 Cliquez sur la commande Taille de l'espace de travail du menu Conception ou sur le bouton Taille de l'espace de travail . La boîte de dialogue apparaît.



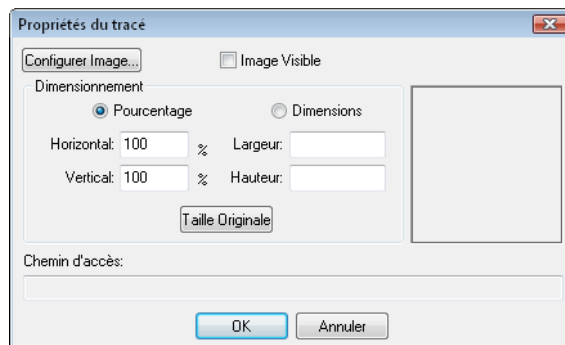
- 2 Saisissez de nouvelles valeurs dans les zones de texte Largeur et Hauteur puis cliquez sur OK.

Calquage d'une image

Si vous possédez déjà une image du manteau de cheminée que vous cherchez à reproduire, par exemple un schéma numérisé, l'Éditeur de manteaux vous permet de calquer des objets de type manteau à même cette image. Il vous suffit d'importer l'image, de la positionner dans le dessin puis de calquer dessus à l'aide d'un des outils de linteau.

Pour importer une image à calquer

- 1 Cliquez sur la commande Propriétés du calque du menu Conception. Une boîte de dialogue s'ouvre.



- 2 Cliquez sur le bouton Configurer image. La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
- 3 Trouvez le fichier d'image que vous souhaitez ouvrir et cliquez sur Ouvrir.
- 4 Cliquez sur OK.

Pour redimensionner une image à calquer

- 1 Cliquez sur la commande Redimensionner l'image du menu Conception. Une boîte de dialogue s'ouvre.
- 2 Vous pouvez redimensionner une image sur la base d'un pourcentage de sa taille d'origine ou en spécifiant des dimensions. Cliquez sur la case de l'option de dimensionnement désirée.
- 3 Saisissez les valeurs de redimensionnement dans les zones de texte appropriées et cliquez sur OK.



Note : Vous pouvez cliquer sur le bouton Taille originale de la boîte de dialogue Propriétés du tracé pour ramener l'image à calquer à sa taille d'origine.

Pour contrôler la visibilité d'une image à calquer

- 1 Cliquez sur la commande Redimensionner l'image du menu Conception. Une boîte de dialogue s'ouvre.
- 2 Cochez la case Image visible et cliquez sur OK.

OU

Note : Sur le menu Conception, cliquez sur Redimensionner l'image. Lorsque la case Image visible n'est plus cochée, l'image à calquer n'est pas visible.

Enregistrement d'un manteau de cheminée

Lorsque vous ouvrez un fichier, l'Éditeur de manteaux le copie dans la mémoire de votre ordinateur. À mesure que vous travaillez sur ce fichier, vous en modifiez la copie en mémoire. Tout incident du système ou toute coupure de courant élimine cette copie. Pour sauvegarder votre travail de manière définitive, vous devez l'enregistrer sur un fichier stocké sur disque. 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 sous, l'Éditeur de manteaux enregistre le dessin actif en utilisant le nom et le lieu que vous avez indiqués. Vous pouvez créer plusieurs versions d'un même dessin ou en 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.

Note : Lorsque vous enregistrez une création de manteau, l'Éditeur de manteaux lui donne automatiquement l'extension PFW.

Exportation vers l'Éditeur de mobilier 3D

En exportant vers l'Éditeur de mobilier 3D un manteau créé sous l'Éditeur de manteaux, vous pouvez y ajouter ou modifier les plus petits détails. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique «Éditeur de mobilier 3D» à partir de la page 305.

Pour exporter un manteau vers l'Éditeur de mobilier 3D

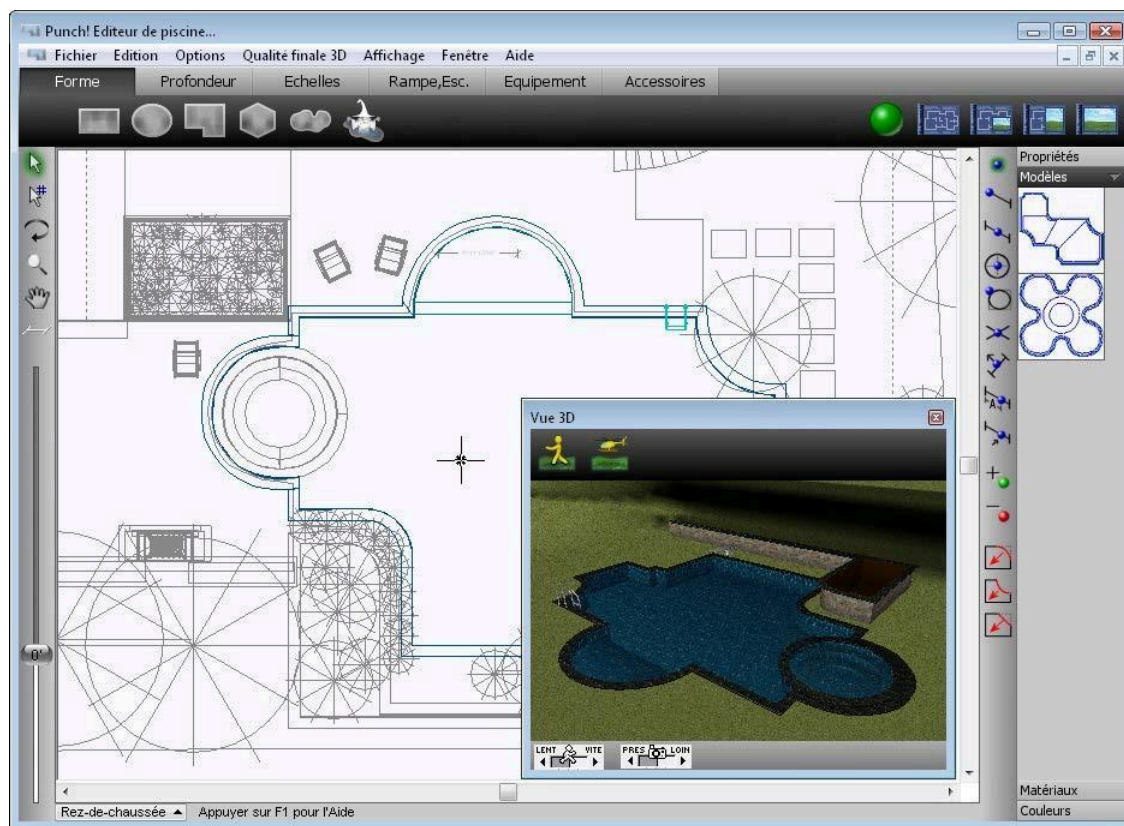
- 1 Cliquez sur la commande Exporter vers l'Éditeur de mobilier du menu Fichier. La boîte de dialogue Exportation de l'Éditeur de mobilier apparaît.
- 2 Saisissez le nom dans la zone de texte Nom du fichier. L'Éditeur de manteaux ajoute automatiquement l'extension POB. Cliquez sur OK.

Note : Vous pouvez alors ouvrir le fichier en 3D dans l'Éditeur de mobilier 3D.

Editeur de piscines



Imaginez la piscine de vos rêves, visualisez-la dans votre tête. Transformez maintenant le rêve en réalité grâce à l'Editeur de piscines d'Architecte 3D. Créez une piscine aussi extravagante ou aussi intime que vous le désirez. Créez l'atmosphère parfaite en faisant votre choix parmi les accessoires de l'Editeur de piscines. Lancez-vous tout de



suite...



Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

Pour lancer l'Editeur de piscines

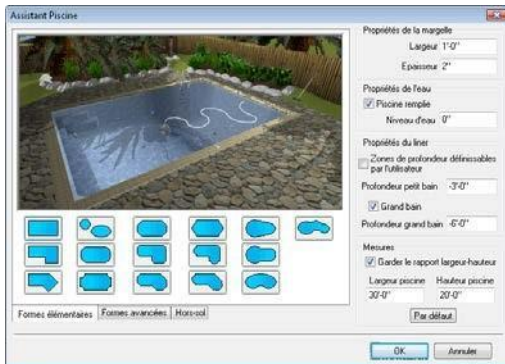
- 1 Cliquez sur la commande Lancer un PowerTool du menu Conception afin de faire apparaître la boîte de dialogue de lancement des PowerTools.
- 2 Faites défiler les PowerTools disponibles puis cliquez sur Editeur de piscines.

Création d'une piscine à l'aide de l'Assistant Piscine

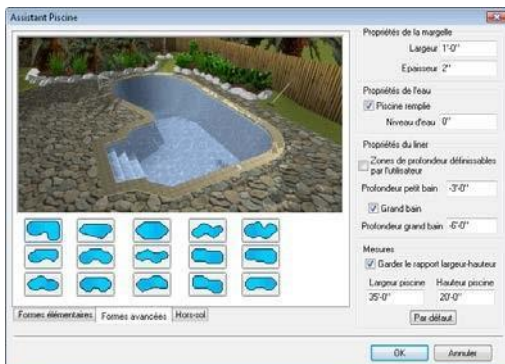
L'Assistant Piscine Architecte 3D vous guide à travers les différentes étapes de la création d'une piscine de forme complexe ainsi que de la sélection de la margelle (dallage du rebord d'une piscine enterrée), du contenu, du liner et des propriétés de dimensions. L'Assistant Piscine vous permet également de créer une piscine hors-sol et d'en définir les propriétés.

Pour créer une piscine à l'aide de l'Assistant Piscine

- 1 Sous l'onglet Forme, cliquez sur l'outil Assistant Piscine. L'Assistant Piscine apparaît.



- 2 Vous avez le choix entre trois types de piscine, présentés sous onglets séparés : Formes basiques, Formes avancées et Hors sol. Cliquez sur la vignette pour obtenir un aperçu grande taille et pleine couleur de la forme de la piscine.



- 3 Une fois que vous avez choisi la forme, personnalisez-en les propriétés dans la feuille de propriétés.

Propriétés de la margelle	
Largeur	1'-0"
Épaisseur	2"
Propriétés de l'eau	
<input checked="" type="checkbox"/> Piscine remplie	
Niveau d'eau	0"
Propriétés du liner	
<input type="checkbox"/> Zones de profondeur définissables par l'utilisateur	
Profondeur petit bain	-3'-0"
<input checked="" type="checkbox"/> Grand bain	
Profondeur grand bain	-6'-0"
Mesures	
<input checked="" type="checkbox"/> Garder le rapport largeur-hauteur	
Largeur piscine	Hauteur piscine
35'-0"	20'-0"
<input type="button" value="Par défaut"/>	

Pour personnaliser les propriétés de la margelle dans l'Assistant Piscine

- 1 Pour changer la largeur de la margelle, tapez la largeur que vous souhaitez dans la zone de texte Propriétés de la margelle de la feuille de propriétés.
- 2 Pour changer l'épaisseur de la margelle, tapez l'épaisseur que vous souhaitez dans la zone de texte Propriétés de la margelle de la feuille de propriétés.

Pour personnaliser les propriétés de contenu de la piscine dans l'Assistant Piscine

- 1 Votre piscine s'affiche remplie d'eau dans la vue 3D. Si vous préférez la voir vide, décochez la case Piscine remplie.
- 2 Pour changer le niveau d'eau, tapez la distance que vous souhaitez laisser entre l'eau et le bord supérieur de la piscine dans la zone de texte Niveau d'eau.

Pour personnaliser les propriétés du liner dans l'Assistant Piscine

- 1 La zone Propriétés du liner spécifie la profondeur de votre piscine. Par défaut, la piscine est dotée d'un petit bain et d'un grand bain. Cochez la case Zones de profondeur définissables par l'utilisateur si vous voulez invalider cette option et préciser vous-même les profondeurs sur l'espace de travail.
- 2 Saisissez la profondeur du petit bain de votre piscine dans la zone de texte Profondeur du petit bain.
- 3 Par défaut, la case Grand bain est cochée. Saisissez la profondeur du grand bain de votre piscine dans la zone de texte Profondeur du grand bain.

Note : Si vous décochez la case Grand bain, le grand bain ne sera pas automatiquement prévu.

- 4 Décochez la case Zones de profondeur définissables par l'utilisateur si vous préférez créer un petit bain et un grand bain sur mesure, en utilisant les méthodes décrites in the section "Modification de votre projet de piscine", on page 369 (facultatif).

Pour personnaliser la taille de votre piscine dans l'Assistant Piscine

- 1 Dans la zone Mesures, vous pouvez changer les propriétés de dimensionnement de votre piscine selon vos critères exacts. Saisissez la largeur de piscine désirée dans la zone de texte Largeur de la piscine.
- 2 Saisissez la hauteur de piscine désirée dans la zone de texte Hauteur de la piscine.

Note : Par défaut, l'Assistant Piscine Architecte 3D calcule automatiquement le rapport largeur-hauteur pour garder la forme intacte. Décochez la case Garder le rapport largeur-hauteur si vous ne voulez pas que ce rapport soit automatiquement maintenu.

- 3 Cliquez sur le bouton Par défaut si vous voulez rétablir la largeur et la hauteur d'origine de la piscine.
- 4 Lorsque vous avez fini de choisir la forme de la piscine et d'en personnaliser les propriétés, cliquez sur OK. Votre piscine s'affiche dans l'espace de travail de l'Editeur de piscines.

Choix d'une forme de piscine

Vous pouvez également concevoir une piscine à partir de votre simple imagination. La première chose à faire pour obtenir la piscine de vos rêves est d'en choisir la forme. L'Editeur de piscines d'Architecte 3D offre des outils de piscine permettant de concevoir une piscine à partir de formes élémentaires, tandis que l'Assistant Piscine peut prêter son aide quand il s'agit d'une création plus avancée.

Pour créer une forme rectangulaire

- 1 Cliquez sur l'onglet Forme. Les options de formes s'affichent.

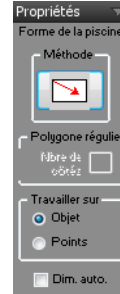


- 2 Sous l'onglet Forme, cliquez sur l'outil Piscine rectangulaire. La feuille de propriétés correspondante apparaît.



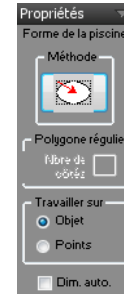


- 3 Cliquez sur le bouton Méthode de la feuille de propriétés. Les options de méthodes s'affichent.
 - Tracé d'un rectangle à partir de l'angle supérieur gauche.
 - Tracé d'un rectangle à partir du centre.
 - Tracé d'un carré à partir de l'angle supérieur gauche.
 - Tracé d'un carré à partir du centre.
- 4 Choisissez la méthode souhaitée. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 5 Placez le réticule au point de départ de la forme puis cliquez-glissez jusqu'à ce que la taille recherchée soit obtenue. Vous remarquerez qu'Architecte 3D affiche automatiquement les dimensions de la forme. Relâchez le bouton de la souris pour placer la forme. La forme apparaît sur l'espace de travail.



Pour créer une forme ovale/circulaire

- 1 Sous l'onglet Forme, cliquez sur l'outil Ovale/Cercle. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 2 Cliquez sur le bouton Méthode de la feuille de propriétés. Les options de méthodes s'affichent.
 - Tracé d'un ovale à partir de l'angle supérieur gauche.
 - Tracé d'un ovale à partir du centre.
 - Tracé d'un cercle à partir de l'angle supérieur gauche.
 - Tracé d'un cercle à partir du centre.
- 3 Choisissez la méthode souhaitée. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 4 Placez le réticule là où vous voulez que la forme apparaisse puis cliquez-glissez jusqu'à ce que la taille recherchée soit obtenue. Vous remarquerez qu'Architecte 3D affiche automatiquement les dimensions de la forme. Relâchez le bouton de la souris pour placer la forme. La forme s'affiche sur l'espace de travail et la feuille de propriétés Forme de la piscine apparaît à l'écran.



Pour créer une forme polygonale

- 1 Sous l'onglet Forme, cliquez sur l'outil Polygone. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 2 Placez le réticule là où vous voulez que la forme apparaisse. Cliquez et allongez la ligne extensible selon l'effet désiré. Cliquez pour placer chaque côté et continuez ainsi jusqu'à ce que la forme soit complète.
- 3 Double-cliquez pour placer la forme. La forme polygonale s'affiche sur l'espace de travail et la feuille de propriétés Forme de la piscine apparaît à l'écran.



Pour créer une forme en polygone régulier

- 1 Sous l'onglet Forme, cliquez sur l'outil Polygone régulier. La feuille de propriétés Forme de la piscine s'affiche.



- 2 Dans la zone de texte Nombre de côtés de la feuille de propriétés, saisissez le nombre de côtés désiré pour la forme et appuyez sur ENTRÉE. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 3 Placez le réticule là où vous voulez que la forme apparaisse. Cliquez-glissez afin d'étendre la forme jusqu'à la taille souhaitée. Relâchez pour placer la forme. La forme polygone régulier s'affiche sur l'espace de travail et la feuille de propriétés Forme de la piscine apparaît à l'écran.

Pour créer une forme incurvée



- 1 Sous l'onglet Forme, cliquez sur l'outil Courbe. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur. Placez le réticule là où vous voulez que la forme débute.
- 2 Cliquez et allongez la ligne extensible selon l'effet désiré. Cliquez pour placer le côté et continuez ainsi jusqu'à ce que la forme soit complète.

Définition de la profondeur de la piscine

Une fois que vous avez trouvé la forme idéale pour votre piscine, vous pouvez en spécifier la profondeur à l'aide d'outils qui se manipulent comme sous l'onglet Formes.

Pour créer un niveau de profondeur de piscine ovale/circulaire

- 1 Cliquez sur l'onglet Profondeur. Les options de profondeurs s'affichent.



- 2 Sous l'onglet Profondeur, cliquez sur l'outil Profondeur en ovale/cercle. La feuille de propriétés Zone de profondeur s'affiche.
- 3 Cliquez sur le bouton Méthode de la feuille de propriétés Zone de profondeur. Les options de méthodes s'affichent.
 - Tracé d'un ovale à partir de l'angle supérieur gauche.
 - Tracé d'un ovale à partir du centre.
 - Tracé d'un cercle à partir de l'angle supérieur gauche.
 - Tracé d'un cercle à partir du centre.
- 4 Choisissez la méthode que vous souhaitez. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 5 Placez le réticule là où vous voulez que la profondeur apparaisse puis cliquez-glissez jusqu'à ce que la taille recherchée soit obtenue. Vous remarquerez qu'Architecte 3D affiche automatiquement les dimensions de la profondeur. Relâchez le bouton de la souris pour placer la profondeur. La profondeur apparaît sur l'espace de travail et la feuille de propriétés Zone de profondeur apparaît à l'écran.
- 6 Saisissez la profondeur souhaitée dans la zone de texte Profondeur de zone de la feuille de propriétés et appuyez sur ENTRÉE.

Pour créer un niveau de profondeur de piscine polygonale

- 1 Cliquez sur l'onglet Profondeur. Les options de profondeurs s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Profondeur, cliquez sur l'outil Profondeur en polygone. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur. Placez le réticule là où vous voulez que la profondeur débute.
- 3 Cliquez avec le bouton gauche de la souris et allongez la ligne extensible selon l'effet désiré. Cliquez pour placer le côté et continuez ainsi jusqu'à ce que la forme soit complète.



- 4 Double-cliquez pour placer la profondeur. La profondeur apparaît sur l'espace de travail et la feuille de propriétés Zone de profondeur apparaît à l'écran.
- 5 Saisissez la profondeur souhaitée dans la zone de texte Profondeur de la zone de la feuille de propriétés et appuyez sur ENTRÉE.

Pour créer un niveau de profondeur de piscine en polygone régulier

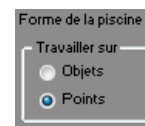
- 1 Cliquez sur l'onglet Profondeur. Les options de profondeurs s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Profondeur, cliquez sur l'outil Profondeur en polygone régulier.
- 3 Dans la zone de texte Nombre de côtés de la feuille de propriétés, saisissez le nombre de côtés désiré pour le polygone régulier et appuyez sur ENTRÉE. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 4 Placez le réticule là où vous voulez que la profondeur apparaisse. Cliquez-glissez afin d'étendre le polygone régulier jusqu'à la taille souhaitée. Relâchez pour placer la profondeur. La profondeur apparaît sur l'espace de travail et la feuille de propriétés Zone de profondeur apparaît à l'écran.
- 5 Saisissez la profondeur souhaitée dans la zone de texte Profondeur de la zone de la feuille de propriétés et appuyez sur ENTRÉE.

Pour créer un niveau de profondeur de piscine incurvée

- 1 Cliquez sur l'onglet Profondeur. Les options de profondeurs s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Profondeur, cliquez sur l'outil Profondeur incurvée. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 3 Placez le réticule là où vous voulez que la profondeur débute. Cliquez avec le bouton gauche de la souris et allongez la ligne extensible selon l'effet désiré. Cliquez pour placer le côté et continuez ainsi jusqu'à ce que la forme soit complète.
- 4 Double-cliquez pour placer la profondeur. La profondeur apparaît sur l'espace de travail et la feuille de propriétés Zone de profondeur apparaît à l'écran.
- 5 Saisissez la profondeur souhaitée dans la zone de texte Profondeur de la zone de la feuille de propriétés et appuyez sur ENTRÉE.

Pour modifier la profondeur

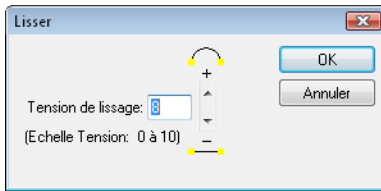
- 1 Une fois la profondeur placée depuis l'onglet Profondeur (y compris une option Profondeur parallèle), la feuille de propriétés correspondante apparaît.
 - 2 Vous pouvez modifier la profondeur à deux niveaux : Objet et Points.
- Le travail au niveau de l'objet vous permet de cliquer sur l'objet et de le faire glisser pour qu'il prenne sa nouvelle position ou forme.
 - Le travail au niveau des points vous permet de cliquer sur un point de l'objet et de le faire glisser pour qu'il prenne sa nouvelle position et change de forme.
- 3 Cochez la case Dim. auto si vous souhaitez faire apparaître automatiquement les dimensions de la profondeur choisie sur l'espace de travail.



Note : Ces dimensions ne sont pas disponibles pour les profondeurs ovales/circulaires ou incurvées.

- 4 Utilisez la zone Courbe de la feuille de propriétés Zone de profondeur pour personnaliser la forme de votre profondeur.
- 5 Cliquez sur le bouton Ajuster de la feuille de propriétés Zone de profondeur afin de faire apparaître la boîte de dialogue Lisser.



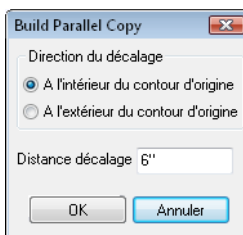


- 6 Pour créer des bords ronds tout autour de la profondeur que vous avez tracée, augmentez la valeur de Tension de lissage (ou courbe). Diminuez-la si vous préférez des bords aux arêtes plus nettes. Une fois que vous êtes satisfait de la tension, cliquez sur OK. La profondeur résultante reflète la tension de courbe retenue.
- 7 Si vous préférez des bords carrés, cliquez sur le bouton Redresser de la feuille de propriétés. Chaque bord apparaît à angles droits.
- 8 Pour définir la profondeur, saisissez la profondeur souhaitée dans la zone de texte Profondeur de la zone de la feuille de propriétés et appuyez sur ENTRÉE.

Note : Si vous voulez ménager un îlot dans la piscine, tapez 0 comme profondeur dans la zone de texte Profondeur de la zone et appuyez sur ENTRÉE.

Pour créer une profondeur parallèle

- 1 Si vous voulez créer une profondeur parallèle à la profondeur actuelle, cliquez sur le bouton Profondeur parallèle de la feuille de propriétés Forme de la piscine. La boîte de dialogue Créer objet double en parallèle apparaît.



- 2 Le profondeur parallèle est, par défaut, décalée de 15 cm du bord intérieur. Pour augmenter ou réduire la distance de décalage, tapez le décalage désiré entre le bord et la profondeur parallèle dans la zone de texte Distance du décalage.
- 3 Pour créer la profondeur parallèle, cliquez sur OK. La profondeur parallèle apparaît à l'intérieur de la piscine.

Choix d'un équipement de piscine

L'Editeur de Piscine vous apporte tous les outils et le matériel dont vous avez besoin pour représenter votre piscine de façon exacte et authentique. Ajoutez les marches, rampes et autres équipements nécessaires au confort et à l'entretien de la piscine.

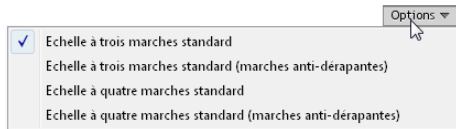
Pour ajouter une échelle standard

- 1 Cliquez sur l'onglet Échelles. Les options de styles d'échelle s'affichent.

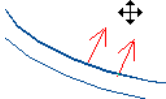


- 2 Sous l'onglet Échelles, cliquez sur l'outil Échelles standard. Le bouton Style d'échelle standard apparaît sur la feuille de propriétés.
- 3 Cliquez sur le bouton Style d'échelle standard. Les différents styles d'échelle s'affichent.



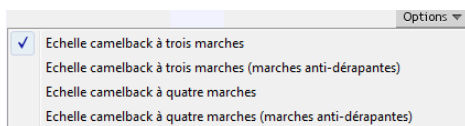


- 4 Choisissez le style d'échelle que vous souhaitez. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 5 Placez le réticule à l'endroit où vous voulez que l'échelle apparaisse puis cliquez-glissez de sorte que les deux flèches rouges soient dirigées vers le centre de la piscine. Relâchez le bouton de la souris pour placer l'échelle. La forme apparaît sur l'espace de travail.



Pour ajouter une échelle « dos de chameau »

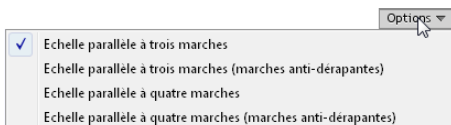
- 1 Cliquez sur l'onglet Échelles. Les options de styles d'échelle s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Echelles, cliquez sur l'outil Échelles dos de chameau. Le bouton Style d'échelle dos de chameau apparaît sur la feuille de propriétés.
- 3 Cliquez sur le bouton Style d'échelle dos de chameau. Les différents styles d'échelle s'affichent.



- 4 Choisissez le style d'échelle que vous souhaitez. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 5 Placez le réticule à l'endroit où vous voulez que l'échelle apparaisse puis cliquez-glissez de sorte que les deux flèches rouges soient dirigées vers le centre de la piscine. Relâchez le bouton de la souris pour placer l'échelle. La forme apparaît sur l'espace de travail.

Pour ajouter une échelle à aspect parallèle

- 1 Cliquez sur l'onglet Échelles. Les options de styles d'échelle s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Echelles, cliquez sur l'outil Échelles à aspect parallèle. Le bouton Style d'échelle à aspect parallèle apparaît sur la feuille de propriétés.
- 3 Cliquez sur le bouton Style d'échelle à aspect parallèle. Les différents styles d'échelle s'affichent.



- 4 Choisissez le style d'échelle que vous souhaitez. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 5 Placez le réticule à l'endroit où vous voulez que l'échelle apparaisse puis cliquez-glissez de sorte que les deux flèches rouges soient dirigées vers le centre de la piscine. Relâchez le bouton de la souris pour placer l'échelle. La forme apparaît sur l'espace de travail.

Pour ajouter des sorties de bain ancrées

- 1 Cliquez sur l'onglet Échelles. Les options de styles d'échelle s'affichent.

- 2 Sous l'onglet Échelles, cliquez sur l'outil Sorties de bain ancrées. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 3 Placez le réticule à l'endroit où vous voulez que la rampe apparaisse puis cliquez-glissez de sorte que les deux flèches rouges soient dirigées vers le centre de la piscine. Relâchez le bouton de la souris pour placer la rampe. La rampe apparaît sur l'espace de travail.



Pour ajouter des sorties de bain en P

- 1 Cliquez sur l'onglet Échelles. Les options de styles d'échelle s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Échelles, cliquez sur l'outil Sorties de bain en P. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 3 Placez le réticule à l'endroit où vous voulez que la rampe apparaisse puis cliquez-glissez de sorte que les deux flèches rouges soient dirigées vers le centre de la piscine. Relâchez le bouton de la souris pour placer la rampe. La rampe apparaît sur l'espace de travail.



Pour ajouter des sorties de bain en forme de 4

- 1 Cliquez sur l'onglet Échelles. Les options de styles d'échelle s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Échelles, cliquez sur l'outil Sorties de bain en forme de 4. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 3 Placez le réticule à l'endroit où vous voulez que la rampe apparaisse puis cliquez-glissez de sorte que les deux flèches rouges soient dirigées vers le centre de la piscine. Relâchez le bouton de la souris pour placer la rampe. La rampe apparaît sur l'espace de travail.



Pour ajouter des sorties de bain à angle double

- 1 Cliquez sur l'onglet Rampes et escaliers. Les options de styles de rampe et d'escalier s'affichent.



- 2 Sous l'onglet Rampes et escaliers, cliquez sur l'outil Rampe à angle double. Le bouton Style de rampe à angle double apparaît sur la feuille de propriétés.
- 3 Cliquez sur le bouton Style de rampe à angle double. Les différents styles de rampes s'affichent.



- 4 Choisissez le style de rampes que vous souhaitez. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 5 Placez le réticule à l'endroit où vous voulez que la rampe apparaisse puis cliquez-glissez de sorte que les deux flèches rouges soient dirigées vers le centre de la piscine. Relâchez le bouton de la souris pour placer la rampe. La rampe apparaît sur l'espace de travail.


Pour ajouter des sorties de bain à angle triple

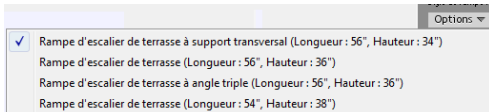
- 1 Cliquez sur l'onglet Rampes et escaliers. Les options de styles de rampes et d'escalier s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Rampes et escaliers, cliquez sur l'outil Rampe à angle triple. Le bouton Rampe à angle triple apparaît sur la feuille de propriétés.
- 3 Cliquez sur le bouton Style de rampe à angle triple. Les différents styles de rampe s'affichent.



- 4 Choisissez le style de rampe que vous souhaitez. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 5 Placez le réticule à l'endroit où vous voulez que la rampe apparaisse puis cliquez-glissez de sorte que les deux flèches rouges soient dirigées vers le centre de la piscine. Relâchez le bouton de la souris pour placer la rampe. La rampe apparaît sur l'espace de travail.


Pour ajouter des rampes d'escalier ancrées sur plage

- 1 Cliquez sur l'onglet Rampes et escaliers. Les options de styles de rampe et d'escalier s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Rampes et escaliers, cliquez sur l'outil Rampes d'escalier ancrées sur plage. Le bouton Style de rampe apparaît sur la feuille de propriétés. 
- 3 Cliquez sur le bouton Style de rampe d'escalier. Les différents styles de rampe s'affichent.




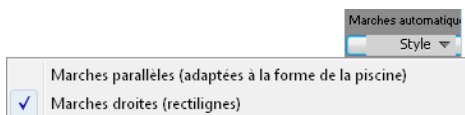
- 4 Choisissez le style de rampe que vous souhaitez. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 5 Placez le réticule à l'endroit où vous voulez que la rampe apparaisse puis cliquez-glissez de sorte que les deux flèches rouges soient dirigées vers le centre de la piscine. Relâchez le bouton de la souris pour placer la rampe. La rampe apparaît sur l'espace de travail.

Pour ajouter une rampe type bain à remous

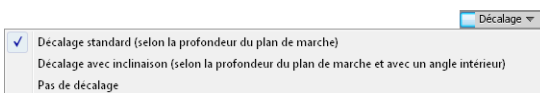
- 1 Cliquez sur l'onglet Rampes et escaliers. Les options de styles de rampe et d'escalier s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Rampes et escaliers, cliquez sur l'outil Rampe type bain à remous. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur. 
- 3 Placez le réticule à l'endroit où vous voulez que la rampe apparaisse puis cliquez-glissez de sorte que les deux flèches rouges soient dirigées vers le centre de la piscine. Relâchez le bouton de la souris pour placer la rampe. La rampe apparaît sur l'espace de travail.

Pour ajouter des marches périmétriques

- 1 Cliquez sur l'onglet Rampes et escaliers. Les options de styles de rampe et d'escalier s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Rampes et escaliers, cliquez sur l'outil Marches périmétriques. La feuille de propriétés Marches automatiques s'affiche. 
- 3 Cliquez sur le bouton Style et choisissez le style de marche que vous désirez.



- 4 Cliquez sur le bouton Décalage et choisissez le style d'échelonnement que vous désirez pour les marches.



- 5 Par défaut, les marches périmétriques apparaissent avec des angles arrondis. Si vous voulez des angles droits, décochez la case Coins arrondis.

- 6 Vous pouvez personnaliser le giron de vos marches dans le secteur Marches de la feuille de propriétés Marches automatiques.
- Tapez le nombre de giron souhaité dans la zone de texte Nombre de Marches et appuyez sur ENTRÉE.
 - Tapez la hauteur de giron souhaitée dans la zone de texte Hauteur et appuyez sur ENTRÉE.
 - Tapez la profondeur de giron souhaitée dans la zone de texte Profondeur et appuyez sur ENTRÉE.

- 7 Une fois que vous avez fixé les propriétés des marches périmétriques, choisissez l'endroit où vous voulez que ces marches apparaissent. Cliquez-glissez afin d'étendre les marches jusqu'à la taille souhaitée. Vous remarquerez qu'Architecte 3D fait apparaître les dimensions à mesure que vous dessinez. Relâchez le bouton de la souris pour placer les marches. Les marches apparaissent sur l'espace de travail.

Pour ajouter une marche à main levée

- 1 Cliquez sur l'onglet Rampes et escaliers. Les options de styles de rampe et d'escalier s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Rampes et escaliers, cliquez sur l'outil Marche à main levée. La feuille de propriétés Marche à main levée s'affiche.



- 3 Choisissez l'endroit où vous voulez faire apparaître les marches. Cliquez avec le bouton gauche de la souris et allongez la ligne extensible afin de créer les pans des marches. Vous remarquerez qu'Architecte 3D fait apparaître les dimensions des contours à mesure que vous dessinez.
- 4 Cliquez pour placer chaque pan de vos marches. Double-cliquez pour terminer l'opération. Les marches créées s'affichent.
- 5 Dans la zone de texte Hauteur de la feuille de propriétés, saisissez la hauteur à laquelle vous voulez que votre marche apparaisse et appuyez sur ENTRÉE (facultatif).
- 6 Cliquez sur le bouton Ajuster de la feuille de propriétés afin de faire apparaître la boîte de dialogue Lisser.
- 7 Pour créer des bords ronds tout autour des marches que vous avez tracées, augmentez la valeur de Tension de lissage (courbe). Diminuez-la si vous préférez des bords aux arêtes plus nettes. Une fois que vous êtes satisfait de la tension, cliquez sur OK. Les marches résultantes reflètent la tension de courbe retenue.
- 8 Si vous préférez des bords carrés, cliquez sur le bouton Redresser de la feuille de propriétés. Chaque bord apparaît à angles droits.

Pour ajouter des marches préfabriquées

- 1 Cliquez sur l'onglet Rampes et escaliers. Les options de styles de rampe et d'escalier s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Rampes et escaliers, cliquez sur l'outil Marches de piscine intégrées. Le bouton Options apparaît sur la feuille de propriétés.
- 3 Cliquez sur le bouton Options. Les différents styles d'escalier s'affichent.





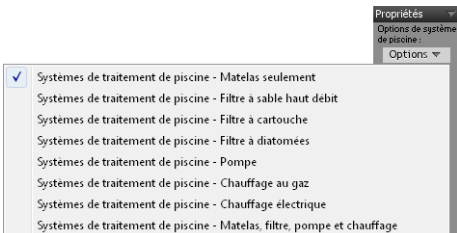
- 4 Choisissez le style d'escalier que vous souhaitez. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 5 Placez le réticule à l'emplacement désiré pour les marches puis cliquez pour les placer. Les marches apparaissent sur l'espace de travail.

Pour ajouter un système d'entretien de piscine

- 1 Cliquez sur l'onglet Équipement. Les options d'équipement s'affichent.



- 2 Sous l'onglet Équipement, cliquez sur l'outil Systèmes d'entretien de piscine. Le bouton Options apparaît sur la feuille de propriétés.
- 3 Cliquez sur le bouton Options. Les options d'entretien de piscine apparaissent.



- 4 Choisissez le système d'entretien désiré. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 5 Placez le réticule à l'emplacement désiré pour le système d'entretien puis cliquez pour le placer. Le système d'entretien apparaît sur l'espace de travail.

Pour ajouter un robot nettoyeur de piscine

- 1 Cliquez sur l'onglet Équipement. Les options d'équipement s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Équipement, cliquez sur l'outil Robot nettoyeur. Le bouton Robots nettoyeurs apparaît sur la feuille de propriétés.
- 3 Cliquez sur le bouton Robots nettoyeurs. Les options de robots nettoyeurs de piscine s'affichent.



- 4 Choisissez le robot nettoyeur que vous souhaitez. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.



- 5 Placez le réticule à l'emplacement désiré pour le robot nettoyeur puis cliquez pour le placer. Le robot nettoyeur apparaît sur l'espace de travail.

Pour ajouter un skimmer de surface

- 1 Cliquez sur l'onglet Équipement. Les options d'équipement s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Équipement, cliquez sur l'outil Skimmer de surface. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 3 Placez le réticule sur le bord où vous voulez faire apparaître le skimmer puis cliquez pour le placer. Le skimmer apparaît sur l'espace de travail.



Note : Si vous ne cliquez pas sur un bord, Architecte 3D place automatiquement le skimmer sur le bord le plus proche.

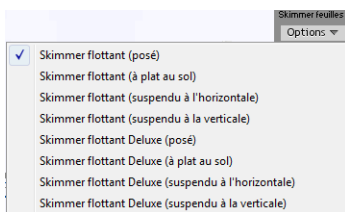
Pour ajouter une évacuation

- 1 Cliquez sur l'onglet Équipement. Les options d'équipement s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Équipement, cliquez sur l'outil Évacuation. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 3 Placez le réticule à l'emplacement désiré pour l'évacuation puis cliquez pour la placer. L'évacuation apparaît sur l'espace de travail.



Pour ajouter un skimmer piège à feuilles

- 1 Cliquez sur l'onglet Équipement. Les options d'équipement s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Équipement, cliquez sur l'outil Skimmer feuilles. Le bouton Options apparaît sur la feuille de propriétés.
- 3 Cliquez sur le bouton Options. Les options de skimmers feuilles s'affichent.



- 4 Choisissez le skimmer feuilles que vous souhaitez. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 5 Placez le réticule à l'emplacement désiré pour le piège à feuilles puis cliquez pour le placer. Le piège à feuilles apparaît sur l'espace de travail.

Pour ajouter un thermomètre flottant

- 1 Cliquez sur l'onglet Équipement. Les options d'équipement s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Équipement, cliquez sur l'outil Thermomètre flottant. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 3 Placez le réticule à l'emplacement désiré pour le thermomètre flottant puis cliquez pour le placer. Le thermomètre flottant apparaît sur l'espace de travail.





Pour ajouter un chlorateur

- 1 Cliquez sur l'onglet Équipement. Les options d'équipement s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Équipement, cliquez sur l'outil Chlorateur. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 3 Placez le réticule à l'emplacement désiré pour le chlorateur puis cliquez pour le placer. Le chlorateur apparaît sur l'espace de travail.

Pour ajouter un aspirateur de liner

- 1 Cliquez sur l'onglet Équipement. Les options d'équipement s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Équipement, cliquez sur l'outil Aspirateurs. Le bouton Options apparaît sur la feuille de propriétés.
- 3 Cliquez sur le bouton Options. Les options d'aspirateurs s'affichent.



- 4 Choisissez l'aspirateur que vous souhaitez. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 5 Placez le réticule à l'emplacement désiré pour l'aspirateur puis cliquez pour le placer. L'aspirateur apparaît sur l'espace de travail.

Pour ajouter un balai de liner

- 1 Cliquez sur l'onglet Équipement. Les options d'équipement s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Équipement, cliquez sur l'outil Balais. Le



bouton Options apparaît sur la feuille de propriétés.

- 3 Cliquez sur le bouton Options. Les options de balais s'affichent.

- 4 Choisissez le balai que vous souhaitez. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 5 Placez le réticule à l'emplacement désiré pour le balai puis cliquez pour le placer. Le balai apparaît sur l'espace de travail.

Pour ajouter un filet de volley-ball

- 1 Cliquez sur l'onglet Accessoires. Les options d'accessoires s'affichent.



- 2 Sous l'onglet Accessoires, cliquez sur l'outil Filet de volley-ball. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 3 Comme le filet de volley-ball s'étend d'un bord à l'autre de votre piscine, placez le réticule sur le bord d'où vous voulez le faire partir. Cliquez- glissez en travers de la piscine jusqu'au bord opposé. Relâchez pour placer. Le

filet de volley-ball apparaît
sur l'espace de travail.

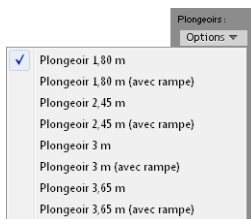
Pour ajouter un panier de basket-ball

- 1 Cliquez sur l'onglet Accessoires. Les options d'accessoires s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Accessoires, cliquez sur l'outil Panier de basket-ball. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 3 Placez le réticule à l'endroit où vous voulez que le panier de basket-ball apparaisse puis cliquez-glissez de sorte que la flèche rouge soit dirigée vers le centre de la piscine. Relâchez le bouton de la souris pour placer le panier de basket-ball. Le panier de basket-ball apparaît sur l'espace de travail.



Pour ajouter un plongeur

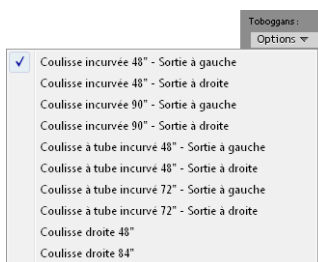
- 1 Cliquez sur l'onglet Accessoires. Les options d'accessoires s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Accessoires, cliquez sur l'outil Plongeur. Le bouton Options apparaît sur la feuille de propriétés.
- 3 Cliquez sur le bouton Options. Les options de plongeurs s'affichent.



- 4 Choisissez le plongeur que vous souhaitez. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 5 Placez le réticule à l'emplacement désiré pour le plongeur puis cliquez pour le placer. Le plongeur apparaît sur l'espace de travail.

Pour ajouter un toboggan

- 1 Cliquez sur l'onglet Accessoires. Les options d'accessoires s'affichent.
- 2 Sous l'onglet Accessoires, cliquez sur l'outil Toboggans. Le bouton Options apparaît sur la feuille de propriétés.
- 3 Cliquez sur le bouton Options. Les options de toboggans s'affichent.



- 4 Choisissez le toboggan que vous souhaitez. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
- 5 Placez le réticule à l'emplacement désiré pour le toboggan puis cliquez pour le placer. Le toboggan apparaît sur l'espace de travail.

Modification de votre projet de piscine

L'Editeur de piscines propose diverses façons de personnaliser votre piscine et de la modifier. Vous pouvez jouer avec la forme, les murs et la margelle (rebord en dallage qui entoure le bord supérieur de votre piscine). L'Editeur de piscines vous permet également de créer et de stocker des modèles ainsi que d'ajouter couleurs et matériaux à votre piscine.



Pour modifier la taille ou l'emplacement de votre piscine

- 1 Sélectionnez la forme de piscine concernée. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 2 Sur cette feuille, cliquez sur Objet dans la zone Niveau d'édition. Des poignées d'édition apparaissent aux angles des contours d'objet.
- 3 Cliquez sur les poignées et faites-les glisser pour que l'objet prenne sa nouvelle position ou forme.
- 4 Relâchez le bouton de la souris pour placer la forme.

Pour modifier la forme de votre piscine

- 1 Sélectionnez la forme de piscine concernée. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 2 Sur la feuille de propriétés, cliquez sur Points dans la Niveau d'édition. Des poignées d'édition apparaissent sur chaque point de l'objet.
- 3 Cliquez sur un point de l'objet et faites-le glisser pour qu'il prenne sa nouvelle position et change de forme.

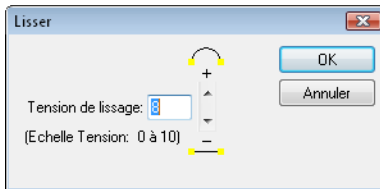
Pour afficher les dimensions de votre piscine

- Cochez la case Dim. auto si vous souhaitez faire apparaître automatiquement les dimensions de la piscine sur l'espace de travail.

Note : Ces dimensions ne sont pas disponibles pour les piscines ovales/circulaires ou incurvées.

Pour personnaliser la forme de votre piscine

- 1 Cliquez sur le bouton Ajuster de la zone Courbe de la feuille de propriétés. La boîte de dialogue Lisser apparaît alors.



- 2 Pour créer des bords ronds tout autour de votre piscine, augmentez la valeur de Tension de lissage. Diminuez la valeur de tension de courbe si vous préférez des bords aux arêtes plus nettes. Une fois que vous êtes satisfait de la tension, cliquez sur OK. La piscine résultante reflète la tension de courbe retenue.
- 3 Si vous préférez des bords carrés, cliquez sur le bouton Redresser de la feuille de propriétés. Chaque bord apparaît à angles droits.

Pour choisir la couleur du liner

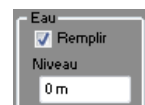
- 1 Sélectionnez la forme de piscine concerné. La feuille de propriétés correspondante apparaît.
- 2 Cliquez sur le bloc de couleur situé à côté de Couleur du liner pour choisir la couleur du liner. La palette de couleurs s'affiche.
- 3 Choisissez la couleur désirée et cliquez sur OK. Le liner est désormais de la couleur choisie.

Pour définir les niveaux d'eau

- 1 Cochez la case Remplir dans la zone Eau de la feuille de propriétés si vous voulez visualiser votre piscine remplie d'eau en 3D, après être sorti de l'Editeur de piscines.

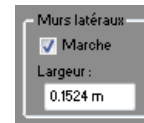
Note : Pour voir votre piscine vide après être sorti de l'Editeur de piscines, décochez la case Remplir sur la feuille de propriétés.

- 2 Pour changer le niveau d'eau, tapez la distance que vous souhaitez laisser entre l'eau et le bord supérieur de la piscine dans la zone de texte Niveau, puis appuyez sur ENTRÉE.



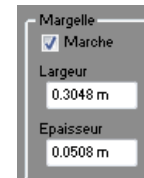
Pour personnaliser les murs

- 1 Si vous voulez enlever les murs latéraux, décochez la case Murs latéraux de la feuille de propriétés.
- 2 Le cas échéant, tapez la largeur de mur que vous souhaitez dans la zone de texte Largeur de la feuille de propriétés puis appuyez sur ENTRÉE.



Pour personnaliser la margelle

- 1 Si vous voulez enlever la margelle du bord supérieur de la piscine, décochez la case Marche dans la zone Margelle de la feuille de propriétés.
- 2 Pour changer la largeur de la margelle, tapez la largeur que vous souhaitez dans la zone de texte Largeur de la feuille de propriétés puis appuyez sur ENTRÉE.
- 3 Pour changer l'épaisseur de la margelle, tapez l'épaisseur que vous souhaitez dans la zone de texte Épaisseur de la feuille de propriétés puis appuyez sur ENTRÉE.



Pour personnaliser la profondeur de votre piscine

- Pour changer la profondeur, tapez celle désirée dans la zone de texte Profondeur de la feuille de propriétés et appuyez sur ENTRÉE.

Pour créer des niveaux de profondeur rectangulaires dans votre piscine

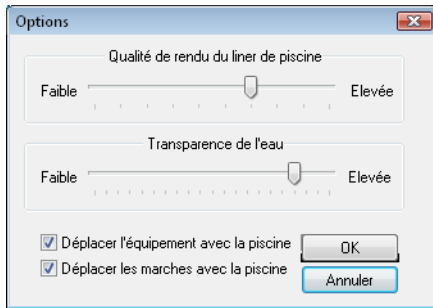
- 1 Cliquez sur l'onglet Profondeur. Les options de formes de profondeur apparaissent.
 - 2 Sous l'onglet Profondeur, cliquez sur l'outil Profondeur rectangulaire. La feuille de propriétés Zone de profondeur s'affiche.
 - 3 Cliquez sur le bouton Méthode de la feuille de propriétés Zone de profondeur. Les options de méthodes s'affichent.
- Tracé d'un rectangle à partir de l'angle supérieur gauche
 - Tracé d'un rectangle à partir du centre
 - Tracé d'un carré à partir de l'angle supérieur gauche
 - Tracé d'un carré à partir du centre
- 4 Choisissez la méthode que vous souhaitez. Un réticule apparaît sur l'espace de travail à mesure que vous bougez la souris à l'intérieur.
 - 5 Placez le réticule là où vous voulez que la profondeur apparaisse puis cliquez-glissez jusqu'à ce que la taille recherchée soit obtenue. Vous remarquerez qu'Architecte 3D affiche automatiquement les dimensions de la profondeur. Relâchez le bouton de la souris pour placer la profondeur. La profondeur apparaît sur l'espace de travail.
 - 6 Saisissez la profondeur souhaitée dans la zone de texte Profondeur de la zone de la feuille de propriétés et appuyez sur ENTRÉE.

Pour calculer le volume de votre piscine

- Dans le menu Options, cliquez sur Calculer le volume de la piscine. Une boîte de dialogue s'ouvre pour indiquer respectivement le volume, le périmètre et la superficie de la piscine aux rubriques Volume, Périmètre et Surface.

Pour personnaliser les options de piscine

- 1 Dans le menu Options, cliquez sur Options de la piscine. La boîte de dialogue Options apparaît.



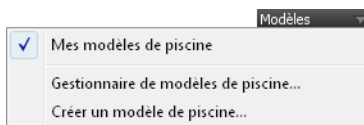
- 2 Sous Qualité de rendu du liner de piscine, déplacez le curseur dans un sens ou dans l'autre selon que vous voulez augmenter ou diminuer la qualité du rendu du liner (facultatif).
- 3 Sous Transparence de l'eau, déplacez le curseur dans un sens ou dans l'autre selon que vous voulez augmenter ou diminuer la transparence de l'eau (facultatif).
- 4 Cochez la case Déplacer l'équipement avec la piscine si vous voulez que l'équipement puisse bouger avec la piscine (facultatif). L'équipement reste en place lorsque vous déplacez ou redimensionnez la piscine.
- 5 Cochez la case Déplacer les marches avec la piscine si vous voulez que les marches puissent bouger avec la piscine (facultatif). Les marches restent en place lorsque vous déplacez ou redimensionnez la piscine.
- 6 Cliquez sur OK.

Utilisation de modèles

L'Editeur de piscine d'Architecte 3D a prévu des modèles préconçus pour vous permettre de placer rapidement un style de piscine original. Vous pouvez également créer et gérer vos propres modèles, indépendamment des dessins particuliers que vous avez enregistrés. Le gestionnaire de modèles est particulièrement utile lorsque vous travaillez sur diverses conceptions de piscine car il vous permet d'organiser votre modèle en fonction de sa catégorie.

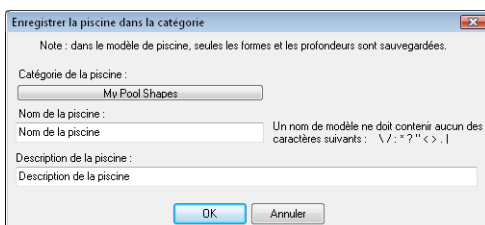
Pour utiliser des modèles

- 1 Cliquez sur l'onglet Modèles. La liste déroulante des modèles apparaît sur la feuille de propriétés.
- 2 Cliquez sur la liste déroulante Modèles pour faire apparaître les différentes catégories et options de modèles.



Pour créer un modèle de piscine

- 1 Créez une piscine que vous voulez enregistrer en tant que modèle et cliquez sur l'onglet Modèles. Les modèles s'affichent sur la feuille de propriétés.
- 2 Cliquez sur le menu déroulant Modèles et choisissez Créer un modèle de piscine. La boîte de dialogue Enregistrer la piscine dans la catégorie apparaît.



- 3 Cliquez sur le menu déroulant Catégorie de la piscine puis choisissez la catégorie dans laquelle vous souhaitez conserver votre modèle de piscine.
- 4 Saisissez le nom de la piscine dans la zone de texte Nom de la piscine.
- 5 Saisissez une description pour la piscine dans la zone de texte Description la piscine.
- 6 Une fois entrées les informations de votre nouvelle piscine, cliquez sur OK. Votre création apparaît sur la feuille de propriétés Modèles.

Tip: Servez-vous du menu déroulant Modèles pour naviguer rapidement d'une catégorie à l'autre.

Gestion des vues de plan actif

Vous pouvez déterminer les plans qui restent visibles durant l'édition de votre création. Chaque onglet possède une case déroulante qui vous permet d'afficher ou de masquer le travail que vous avez fait dans un autre plan.

Pour afficher ou masquer votre plan de travail

- 1 Cliquez une deuxième fois sur un onglet pour faire apparaître le menu déroulant. Les plans actifs s'affichent.



Note : Vous ne pouvez pas masquer le plan actif.

- 2 Par défaut, si vous avez créé un projet à partir d'un onglet, il est visible sur l'espace de travail et il est marqué d'une coche sur le menu déroulant. Pour masquer un ou plusieurs plans particuliers, cliquez dessus. La coche et le plan ou les plans correspondants disparaissent.
- 3 Cliquez sur le ou les plans que vous voulez afficher et ils réapparaissent sur l'espace de travail et sont de nouveau cochés.

Pour personnaliser la couleur d'un plan sur l'espace de travail

- 1 Cliquez une deuxième fois sur un onglet pour faire apparaître le menu déroulant. Les plans actifs s'affichent.
- 2 Cliquez sur Couleur du plan. La palette de couleurs s'affiche.
- 3 Sélectionnez la couleur que vous voulez utiliser pour le plan sélectionné.
- 4 Cliquez sur OK. Le plan apparaît avec un contenu de la couleur choisie.

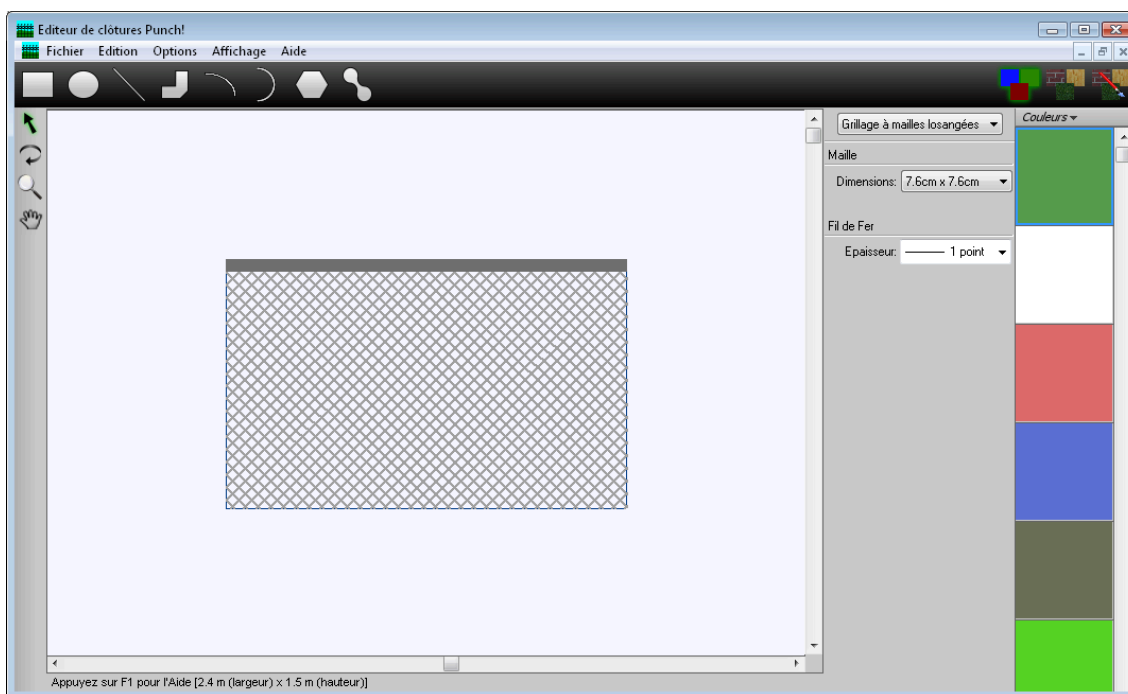
Pour afficher ou masquer vos plans de piscine

- 1 Cliquez une deuxième fois sur un onglet pour faire apparaître le menu déroulant. Les plans actifs s'affichent.
- 2 Choisissez Plans de conception de maison pour faire apparaître le menu déroulant. Le menu déroulant apparaît.
- 3 Pour masquer un ou plusieurs plans particuliers, cliquez dessus. La coche et le plan ou les plans correspondants disparaissent.
- 4 Cliquez sur le ou les plans que vous voulez afficher et ils réapparaissent sur l'espace de travail et sont de nouveau cochés.

Editeur de clôtures



Qu'il s'agisse de choisir le type de piquet d'une clôture en fer forgé, de définir les hauteurs des traverses d'un portail ou d'ajouter couleur ou texture à des sections de clôture, l'Editeur de clôtures vous permet de personnaliser des images de clôtures et de portails de façon à ce que vous puissiez visualiser un rendu réaliste de votre plan de jardin dans Architecte 3D.



Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.



Conception des clôtures

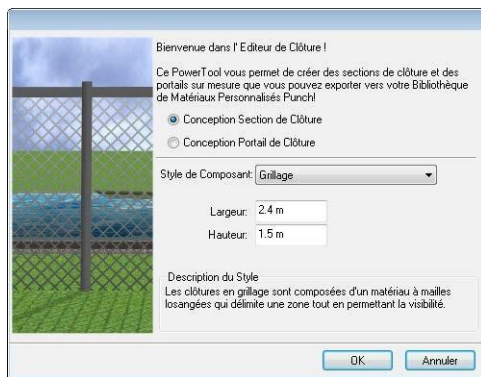
L'Editeur de clôtures vous propose deux jeux d'outils puissants pour concevoir vos clôtures. Les outils Détails contrôlés vous permettent de contrôler les attributs tels que le placement des traverses et les embouts de piquet. Les outils Détails à main levée vous permettent de modifier l'apparence de ces éléments ou même de dessiner de nouveaux éléments.

Pour lancer l'Editeur de clôtures

- 1 Cliquez sur la commande Lancer un PowerTool du menu Conception. La fenêtre Lanceur de PowerTools s'affiche.
- 2 Sélectionnez Editeur de clôtures et cliquez sur Lancer.

Spécification des attributs de la clôture

Les outils Détails contrôlés de l'Editeur de clôtures, faciles à utiliser, vous permettent de spécifier les attributs structurels d'une clôture ou d'un portail. Il vous suffit de sélectionner un type de clôture ou de portail dans la boîte de dialogue, puis d'entrer vos préférences dans une série d'onglets. L'affichage de la fenêtre de conception est mis à jour à chacune de vos décisions de conception.



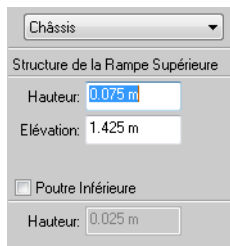
Pour concevoir une clôture ou un portail en grillage

- 1 Cliquez sur la commande Nouveau du menu Fichier. La boîte de dialogue Nouvelle conception s'ouvre.
- 2 Cliquez sur Conception d'une section de clôture ou Conception d'un portail.
- 3 Choisissez Grillage dans le menu déroulant Style de composant.
- 4 Précisez la largeur et la hauteur de chaque portail, ou section, dans les zones de texte appropriées.
- 5 Cliquez sur OK. La clôture en grillage à mailles losangées s'affiche dans la fenêtre de conception.
- 6 Dans le menu déroulant, choisissez Grillage, puis sélectionnez les propriétés désirées.



OU

- Dans le menu déroulant, choisissez Châssis, puis sélectionnez les propriétés désirées.



- 7 Si vous créez un portail, dans Châssis, précisez la largeur des rails latéraux dans la zone de texte Largeur (facultatif).
- 8 Si vous désirez inclure un rail au bas de la clôture, sous Structure, cochez Poutre inférieure, puis précisez la hauteur du rail inférieur dans la zone de texte Hauteur (facultatif).

Pour concevoir une clôture ou un portail en fer forgé

- 1 Cliquez sur la commande Nouveau du menu Fichier. La boîte de dialogue Nouvelle conception s'ouvre.
- 2 Cliquez sur Conception d'une section de clôture ou sur Conception d'un portail.
- 3 Choisissez Fer forgé dans le menu déroulant Style de composant.
- 4 Précisez la largeur et la hauteur de chaque portail, ou section, dans les zones de texte appropriées.
- 5 Cliquez sur OK. La clôture en fer forgé s'affiche dans la fenêtre de conception.
- 6 Dans le menu déroulant, choisissez Claire-voie et sélectionnez ou désélectionnez les styles désirés.
- 7 Cliquez sur chaque traverse désirée et précisez la hauteur et l'élévation de chaque piquet en fer.
Note : En cliquant sur chaque traverse, vous pouvez contrôler ses caractéristiques individuellement.
- 8 Dans le menu déroulant, choisissez Ornaments et entrez les dimensions désirées.
Note : En cliquant sur chaque accessoire, vous pouvez contrôler ses caractéristiques individuellement.
- 9 Dans le menu déroulant, choisissez Rampe et sélectionnez ou désélectionnez les accessoires voulus.
- 10 Sélectionnez chaque accessoire désiré et choisissez-en le style et l'épaisseur dans les menus déroulants.
- 11 Entrez les dimensions que vous souhaitez pour chaque accessoire.

Pour concevoir une clôture ou un portail en piquets verticaux

- 1 Dans le menu Fichier, choisissez Nouveau. La boîte de dialogue Nouvelle conception s'ouvre.
- 2 Cliquez sur Conception d'une section de clôture ou Conception d'un portail.
- 3 Choisissez Piquets dans le menu déroulant Style de composant.
- 4 Précisez la largeur et la hauteur de chaque portail, ou section, dans les zones de texte appropriées.
- 5 Cliquez sur OK. La clôture en piquets verticaux s'affiche dans la fenêtre de conception.
- 6 Dans le menu déroulant, choisissez Traverse arrière et précisez les dimensions dans les zones de texte.
- 7 Sélectionnez le style d'embout des piquets dans le menu déroulant Style d'embout, puis précisez la hauteur de l'embout dans la zone de texte Hauteur.
Note : En cliquant sur chaque traverse, vous pouvez contrôler ses caractéristiques individuellement.
- 8 Dans le menu déroulant, choisissez Piquets et sélectionnez le style désiré, puis précisez la hauteur minimum de l'embout dans la zone de texte Hauteur.



Note : En cliquant sur chaque traverse, vous pouvez contrôler ses caractéristiques individuellement.

- 9 Dans le menu déroulant, choisissez Bord supérieur et sélectionnez ou désélectionnez les bords voulus.
- 10 Sélectionnez la traverse désirée et entrez-en les dimensions dans les zones de texte prévues.

Pour concevoir une clôture ou un portail de type palissade

- 1 Cliquez sur la commande Nouveau du menu Fichier. La boîte de dialogue Nouvelle conception s'ouvre.
- 2 Cliquez sur Conception d'une section de clôture ou Conception d'un portail.
- 3 Choisissez Palissade dans le menu déroulant Style de composant.
- 4 Précisez la largeur et la hauteur de chaque portail, ou section, dans les zones de texte appropriées.
- 5 Cliquez sur OK. La clôture de type palissade s'affiche dans la fenêtre de conception.
- 6 Dans le menu déroulant, choisissez Planches et sélectionnez ou désélectionnez la ou les traverses voulues.
- 7 Sélectionnez la traverse et précisez-en la hauteur et l'élévation.
- 8 Dans le menu déroulant, choisissez Traverse arrière et précisez les dimensions dans les zones de texte.
- 9 Pour laisser un petit espace entre les planches de la clôture, cochez la case Inclure écart entre les planches (facultatif).
- 10 Sélectionnez le style d'embout des planches individuelles dans le menu déroulant Style d'embout, puis précisez la hauteur de l'embout dans la zone de texte Hauteur.

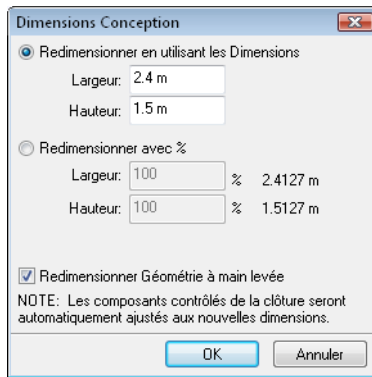
Note : En cliquant sur chaque traverse, vous pouvez contrôler ses caractéristiques individuellement.

Pour concevoir une clôture ou un portail en bois (lisses horizontales)

- 1 Cliquez sur la commande Nouveau du menu Fichier. La boîte de dialogue Nouvelle conception s'ouvre.
- 2 Cliquez sur Conception d'une section de clôture ou sur Conception d'un portail.
- 3 Choisissez Bois dans le menu déroulant Style de composant.
- 4 Précisez la largeur et la hauteur de chaque portail, ou section, dans les zones de texte appropriées.
- 5 Cliquez sur OK. La clôture s'affiche dans la fenêtre de conception.
- 6 Dans le menu déroulant Bois, sélectionnez l'une des lisses, puis précisez la hauteur et l'élévation de chacune.
- 7 Pour inclure une troisième lisse, cochez la case Lisse tertiaire, puis précisez-en la hauteur et l'élévation. (facultatif).

Pour redimensionner une section de clôture ou un portail

- 1 Cliquez sur la commande Ajuster les dimensions de la conception du menu Édition. La boîte de dialogue Dimensions de la conception s'ouvre.



- 2 Cliquez sur Redimensionner en utilisant les dimensions ou Redimensionner avec les pourcentages puis saisissez de nouvelles valeurs pour la largeur et la hauteur dans les zones de texte appropriées.
- 3 Cochez Redimensionner géométrie à main levée si vous désirez remettre à l'échelle certaines formes que vous avez déjà dessinées (facultatif).
- 4 Cliquez sur OK.

Modification de votre clôture personnalisée

En mode Détails à main levée, il vous est possible de déplacer et de faire pivoter des composants individuels de la clôture ou du portail, ou de leur appliquer des couleurs et des textures. Vous pouvez même ajouter des formes personnalisées au dessin.

Toutes les formes tracées dans l'Editeur de clôtures peuvent être modifiées de diverses façons. Elles peuvent être déplacées d'une certaine quantité, pivotées, superposées et même converties en d'autres types de formes de dessin. Le travail d'édition au niveau de l'objet est activée par défaut. L'édition au niveau de l'objet de même que l'édition au niveau des points contrôlent l'impact de vos modifications sur un objet. Si vous vous trouvez en mode de sélection d'objet, les modifications influent sur l'objet dans son ensemble. Si vous travaillez en mode de sélection de points, chaque bord de l'objet est traité séparément durant l'édition.

L'Editeur de clôtures offre quatre modes d'édition :

- Couleur personnalisée. Les outils de ce mode permettent d'intégralement remplacer la couleur d'origine de la zone sélectionnée par une couleur personnalisée de votre choix.



Bibliothèque de matériaux. Les outils de ce mode permettent d'intégralement remplacer le matériau d'origine de la zone sélectionnée par un matériau Punch! standard de votre choix.



Bibliothèque de matériaux personnalisés. Si vous avez déjà enregistré des matériaux personnalisés, les outils de ce mode permettent d'intégralement remplacer le matériau d'origine de la zone sélectionnée par un matériau personnalisé de votre choix.

Pour appliquer une couleur ou texture à un composant de clôture ou une forme

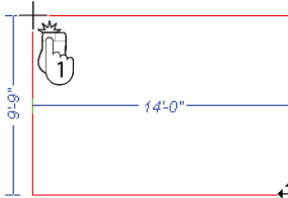
- 1 Cliquez sur l'onglet Détails à main levée ; une barre d'outils s'affiche en haut de la fenêtre de conception.
- 2 Cliquez sur le mode d'édition à appliquer puis sélectionnez une couleur ou un matériau sur la barre d'aperçu.
- 3 Sélectionnez un composant de clôture (traverse ou piquet ou forme). La couleur ou texture est appliquée à cette forme.

Pour dessiner des rectangles et des carrés

- 1 Cliquez sur l'onglet Détails à main levée ; une barre d'outils s'affiche en haut de la fenêtre de conception.
- 2 Cliquez sur l'outil Rectangle. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.



- 3 Cliquez sur le mode d'édition à appliquer puis sélectionnez une couleur ou un matériau sur la barre d'aperçu.
- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ du rectangle. Un rectangle extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur. Les dimensions apparaissent à mesure que vous dessinez.
- 5 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que le rectangle de la taille souhaitée soit obtenu.

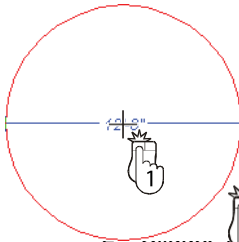


Le bouton de la souris.

Cercles et des ovales

Sur l'onglet Détails à main levée ; une barre d'outils s'affiche en haut de la fenêtre de

- 2 Cliquez sur l'outil Cercle. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 3 Cliquez sur le mode d'édition à appliquer puis sélectionnez une couleur ou un matériau sur la barre d'aperçu.
- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ de la forme. Une forme extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur. Les dimensions apparaissent à mesure que vous dessinez.
- 5 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que la forme soit de la taille souhaitée.



Le bouton de la souris.

Créer des lignes

Sur l'onglet Détails à main levée ; une barre d'outils s'affiche en haut de la fenêtre de

- 2 Cliquez sur l'outil Ligne. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 3 Cliquez sur le mode d'édition à appliquer puis sélectionnez une couleur sur la barre d'aperçu.



Note : Vous ne pouvez pas appliquer de matériaux aux lignes et aux arcs.

- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ de la ligne. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Les dimensions apparaissent à mesure que vous dessinez.
- 5 Maintenez le bouton de votre souris enfoncé jusqu'à atteindre la taille de ligne souhaitée.

6 Relâchez le bouton de la souris.

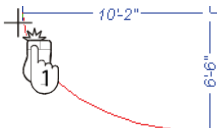
Pour dessiner un arc

- 1 Cliquez sur l'onglet Détails à main levée ; une barre d'outils s'affiche en haut de la fenêtre de conception.
- 2 Cliquez sur l'outil Arc. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 3 Cliquez sur le mode d'édition à appliquer puis sélectionnez une couleur sur la barre d'aperçu.



Note : Vous ne pouvez pas appliquer de matériaux aux lignes et aux arcs.

- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ de l'arc. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Les dimensions apparaissent à mesure que vous dessinez.
- 5 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que l'arc soit de la taille souhaitée.



Relâchez le bouton de la souris.

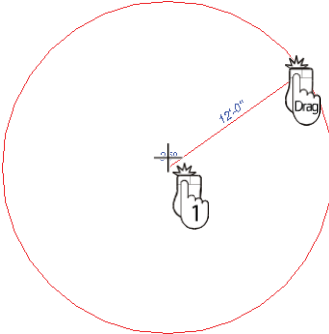
Pour dessiner un arc de cercle

- 1 Cliquez sur l'onglet Détails à main levée ; une barre d'outils s'affiche en haut de la fenêtre de conception.
- 2 Cliquez sur l'outil Arc de cercle. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 3 Cliquez sur le mode d'édition à appliquer puis sélectionnez une couleur sur la barre d'aperçu.



Note : Vous ne pouvez pas appliquer de matériaux aux lignes et aux arcs.

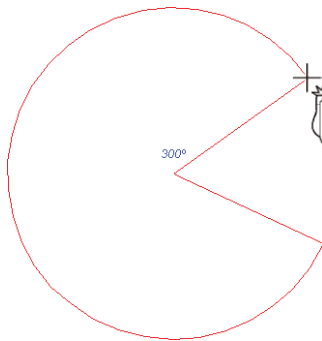
- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point central de l'arc de cercle. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Cette ligne représente le rayon de votre arc.



Maintenez le bouton de la souris enfoncé et étirez le rayon jusqu'à la taille souhaitée. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.

Relâchez le bouton de la souris.

Appuyez sur la touche de rotation dans le sens des aiguilles d'une montre ou à l'inverse jusqu'à ce que la forme soit de la taille et de la forme souhaitées.



2 Cliquez sur le mode de dessin.

Polygone

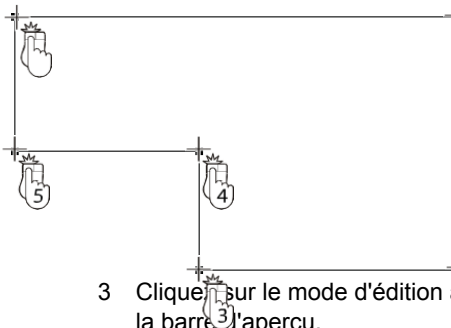
et Détails à main levée ; une barre d'outils s'affiche en haut de la fenêtre de

Polygone. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.

de d'édition à appliquer puis sélectionnez une couleur ou un matériau reçu.



- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ du polygone. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Les dimensions apparaissent à mesure que vous dessinez.
- 5 Cliquez et déplacez la souris vers l'angle suivant. Répétez jusqu'à ce que la forme recherchée ait été obtenue.



1 Cliquez sur quitter le mode de dessin.

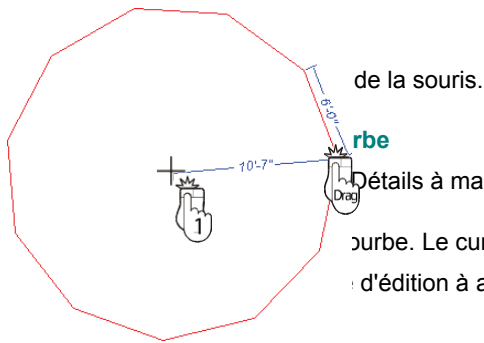
Polygonier

à main levée ; une barre d'outils s'affiche en haut de la fenêtre de

Polygonier. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de



- 3 Cliquez sur le mode d'édition à appliquer puis sélectionnez une couleur ou un matériau sur la barre d'aperçu.
- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ du polygone régulier. Un polygone régulier extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.
- 5 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que le polygone régulier de la taille souhaitée soit obtenu.



de la souris.

rbe

Détails à main levée ; une barre d'outils s'affiche en haut de la fenêtre de

curbe. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.

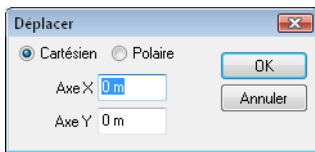
d'édition à appliquer puis sélectionnez une couleur ou un matériau sur



- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ de la courbe. Une courbe extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.
- 5 Cliquez et déplacez le pointeur vers le point suivant. Répétez jusqu'à ce que la forme recherchée soit achevée.
Note : Bien que les lignes apparaissent tout d'abord angulaires, elles sont arrondies lorsque vous sortez du mode de dessin.
- 6 Double-cliquez pour quitter le mode de dessin.

Pour déplacer un composant de clôture ou une forme

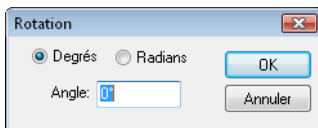
- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Faites un clic du bouton droit sur le composant de clôture ou la forme que vous voulez déplacer puis choisissez Déplacer sur le menu contextuel qui apparaît. La boîte de dialogue Déplacer s'ouvre.



- 3 Choisissez entre les coordonnées cartésiennes ou polaires.
- 4 Saisissez les mesures des axes X et Y, puis cliquez sur OK.
- 5 La forme est déplacée à l'endroit que vous avez spécifié.

Pour faire pivoter selon un degré précis

- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection puis choisissez un composant de clôture ou une forme dans la fenêtre de conception.
- 2 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Rotation. La boîte de dialogue Rotation s'ouvre.





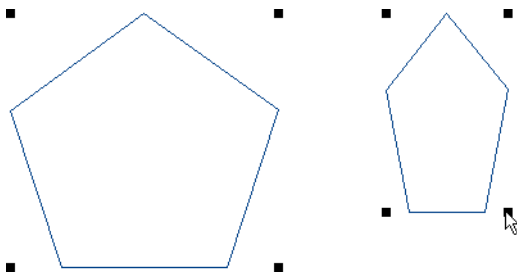
- 3 Saisissez, en degrés ou radians, le degré de rotation que vous souhaitez appliquer à l'objet, puis cliquez sur OK. La forme pivote.

Pour gérer la superposition

- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Faites un clic du bouton droit sur un composant de clôture ou une forme pour le ou la sélectionner.
- 3 Cliquez sur la commande Placer au premier plan du menu contextuel qui s'affiche pour placer le composant de clôture ou la forme sélectionné(e) par-dessus les autres.
- 4 Cliquez sur le bouton Placer à l'arrière-plan du menu contextuel qui s'affiche pour placer le composant de clôture ou la forme sélectionné(e) en dessous des autres (facultatif).

Pour utiliser le mode de sélection d'objet

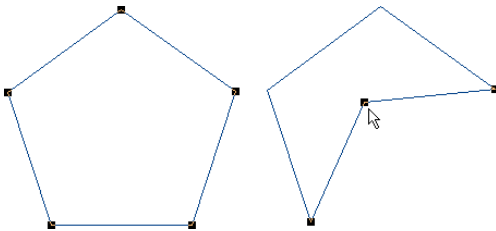
- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Faites un clic du bouton droit sur un composant de clôture ou une forme pour le ou la sélectionner et cliquez sur l'option Sélection objet du menu contextuel qui s'affiche.
- 3 Cliquez sur l'objet et faites-le glisser pour qu'il prenne sa nouvelle position ou forme.



- 4 Relâchez le bouton de la souris pour terminer.

Pour utiliser le mode de sélection de points

- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Faites un clic du bouton droit sur un composant de clôture ou une forme pour le ou la sélectionner et cliquez sur l'option Sélection points du menu contextuel qui s'affiche.
- 3 Cliquez sur un point de l'objet et faites-le glisser pour qu'il prenne sa nouvelle position et change de forme.



- 4 Relâchez le bouton de la souris pour terminer.

Gestion des fichiers

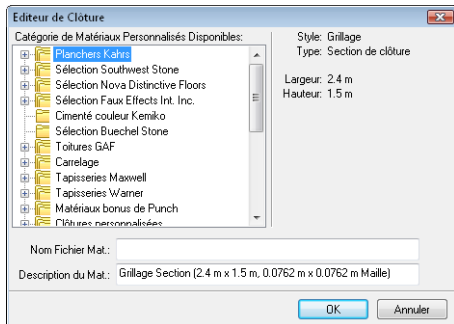
Pour revenir à un projet de l'Editeur de clôtures, il vous suffit d'ouvrir un fichier de conception de clôture existant. Les conceptions de clôture sont enregistrées avec l'extension *.FDD. Lorsque vous êtes prêt à utiliser votre conception de clôture dans un projet de conception de maison, il vous suffit de l'exporter dans l'une des bibliothèques de matériaux personnalisés.

Pour ouvrir une définition de clôture existante

- 1 Cliquez sur la commande Ouvrir du menu Fichier. La boîte de dialogue Ouvrir la conception s'ouvre.
- 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 lecteurs disponibles.
- 3 Après avoir localisé le fichier que vous souhaitez ouvrir, sélectionnez-le d'un clic.
- 4 Cliquez sur Ouvrir.

Pour enregistrer une image de clôture dans une bibliothèque de matériaux

- 1 Cliquez sur la commande Exporter vers la bibliothèque de matériaux du menu Fichier. La boîte de dialogue Editeur de clôture s'ouvre.



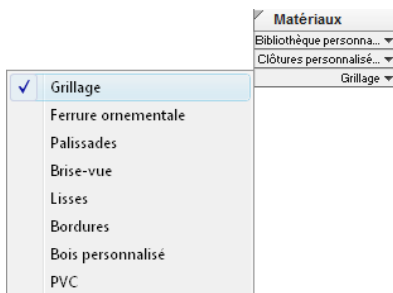
- 2 Dans la zone de texte Nom de fichier du matériau, saisissez le nom de la nouvelle clôture ou du portail.
- 3 Dans la zone de texte Description du matériau, saisissez la description de la nouvelle clôture ou du portail.
- 4 Cliquez sur OK.

Utilisation d'images de l'Editeur de clôtures dans votre projet Architecte 3D

Une fois que vous avez créé des matériaux de clôture ou de portail personnalisés dans l'Editeur de clôtures, vous pouvez facilement les réappliquer à votre projet Architecte 3D. Lorsque vous avez dessiné une clôture sur l'onglet Paysage, il vous suffit de vous rendre à la bibliothèque où vous avez stocké la nouvelle image et de faire glisser cette dernière sur la clôture dans votre fenêtre Vue 3D.

Pour appliquer des images de l'Editeur de clôtures

- 1 Cliquez sur l'outil Matériaux. La barre d'aperçu montre les matériaux disponibles.
- 2 En haut de la barre d'aperçu, cliquez sur la Matériaux, puis cliquez sur Clôtures personnalisées et choisissez le type de clôture que vous souhaitez employer. Les options de matériaux de clôture personnalisés apparaissent dans la barre d'aperçu.





- 3 Cliquez sur le matériau de clôture personnalisé que vous souhaitez appliquer ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites-le glisser sur la clôture ou le portail, dans la fenêtre Vue 3D. Le matériau personnalisé que vous avez choisi est appliqué.

Section 5

Outils PowerTool de mise en valeur et de personnalisation

Chapitre 28: PhotoView	389
Chapitre 29: Estimateur de coût	395
Chapitre 30: Editeur d'habillages	401
Chapitre 31: Détails	407
Chapitre 32: Editeur de symboles	419

PhotoView



Architecte 3D vous permet d'importer une photographie numérique ou numérisée de votre maison et de concevoir un paysage autour. Du traitement des portes et fenêtres à des façades entières, vous pouvez facilement obtenir une simulation exacte de votre future maison.

Des voitures aux animaux de compagnie, des fenêtres aux cheminées, des portes aux voisins, vous pouvez ajouter toute une variété de touches personnelles pour parfaire votre conception. Vous pouvez même placer une image importée de votre propre jardin pour l'apercevoir par la fenêtre.

Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

Conseils d'utilisation de PhotoView

Architecte 3D vous permet de prendre des photos numériques et de les ajouter à votre architecture de paysage. Bien qu'il s'agisse d'un procédé simple, voici quelques astuces qui optimiseront vos résultats.

- Vérifiez que l'image est droite et de niveau lorsque vous prenez une photo numérique ou numérisez une photographie. Si la photographie initiale est de travers, utilisez votre logiciel graphique pour la faire pivoter par incréments d'un demi-degré afin de la redresser.
- Prenez la photo lorsque le soleil brille. Vous êtes ainsi assuré d'une plus grande saturation couleur et d'une image avec plus de détails.
- Vérifiez toujours les dimensions des images PhotoView que vous importez.
- Appliquez-vous lorsque vous masquez l'image, vous verrez la différence au niveau des résultats.
- Les images sont placées au centre de la parcelle. Lorsque vous importez des images multiples, déplacez chaque image insérée afin d'éviter qu'elles ne se chevauchent.
- Les images doivent toucher le bas de la zone image. Si elles sont centrées dans la zone, elles flotteront au-dessus du niveau du sol.

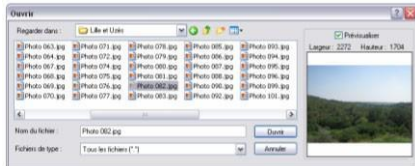


Importation d'images PhotoView

Que vous souhaitiez importer une image de la façade de votre maison pour l'agrémenter d'un paysage ou pour la doter d'une porte ou fenêtre personnalisée, PhotoView est là pour vous aider. Vous pouvez importer les images que vous voulez, même de votre voisin ou de votre animal préféré.

Pour importer des images PhotoView

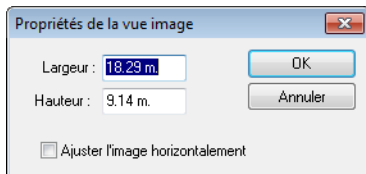
- 1 Cliquez sur la commande Lancer un PowerTool du menu Conception. La fenêtre Lanceur de PowerTools s'affiche.
- 2 Cliquez pour sélectionner PhotoView puis cliquez sur Lancer. La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.



- 3 Dans la zone Regarder dans, saisissez le nom du répertoire du fichier recherché, ou recherchez le fichier dans vos dossiers ou lecteurs.

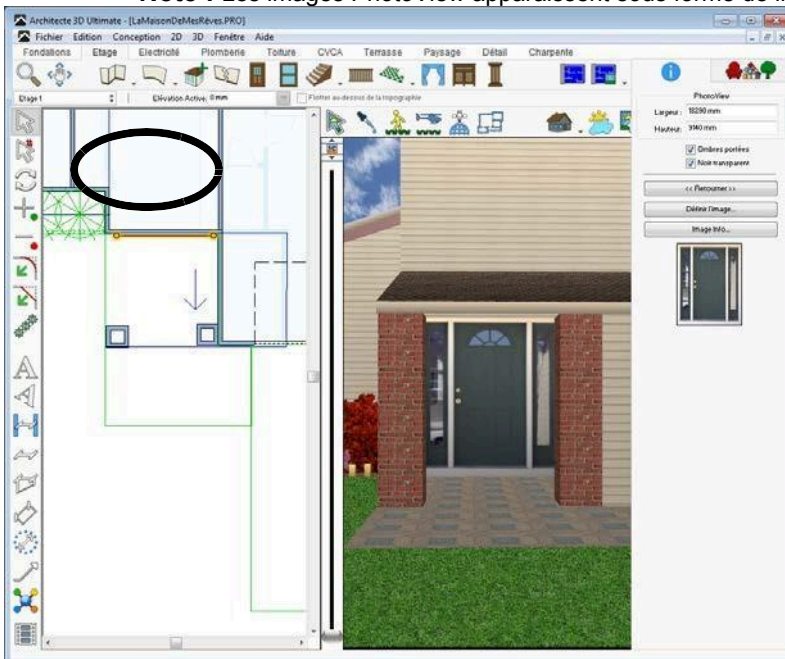
Note : À mesure du défilement des images disponibles, chaque image mise en surbrillance apparaît dans la zone d'aperçu.

- 4 Après avoir localisé le fichier désiré, sélectionnez-le d'un clic.
- 5 Cliquez sur Ouvrir. La boîte de dialogue Propriétés apparaît.



- 6 Saisissez la largeur et la hauteur, puis cliquez sur OK.

Note : Les images PhotoView apparaissent sous forme de lignes dans la fenêtre 2D.



Remplacement d'images PhotoView

Grâce à l'option Définir l'image qui apparaît dans le menu contextuel (accessible d'un clic droit), vous pouvez faire l'essai notamment de différentes images de portes ou de fenêtres.



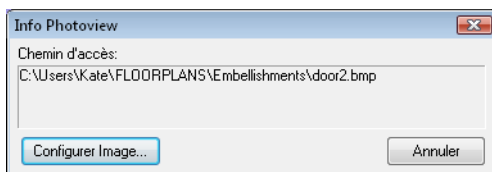
Pour remplacer des images PhotoView

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sur la fenêtre de conception, cliquez sur l'image PhotoView.
- 3 Cliquez sur le bouton Définir l'image de la feuille des options d'outils. La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
- 4 Dans la zone de texte Nom de fichier, saisissez le nom du fichier que vous souhaitez introduire ou bien recherchez-le dans les dossiers ou lecteurs disponibles.
- 5 Après avoir localisé le fichier que vous souhaitez ouvrir, sélectionnez-le d'un clic.
- 6 Cliquez sur OK. La boîte de dialogue Propriétés de la vue image apparaît.
- 7 Saisissez la largeur et la hauteur, dans les zones de texte appropriées de la barre d'outils de propriétés (facultatif). L'image est redimensionnée.



Pour localiser des images PhotoView

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sur la fenêtre de conception, cliquez sur l'image PhotoView. Cliquez ensuite sur le bouton Info sur l'image de la barre d'outils de propriétés. La boîte de dialogue Info PhotoView qui s'affiche indique le chemin d'accès au fichier sur votre disque dur.



- 3 Cliquez sur Définir l'image pour charger un autre fichier (facultatif).

Tip: Nous vous conseillons de stocker les images PhotoView dans le dossier Contenu du répertoire d'Architecte 3D. Ce dossier est censé être le premier endroit où vous cherchez des fichiers manquants : fichiers PhotoView, matériaux ou habillages sur mesure, etc.

Modification d'images PhotoView

(sur la version Platinum uniquement)

Après avoir importé votre image PhotoView, vous avez la possibilité d'en modifier l'aspect. Vous avez cette option à n'importe quel stade de la conception. Vous pouvez redimensionner l'image, en modifier l'élévation, la faire pivoter, la retourner, etc.



Pour redimensionner des images PhotoView en spécifiant les dimensions

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sur la fenêtre de conception, cliquez sur l'image PhotoView que vous souhaitez redimensionner. Les options d'outils s'affichent.
- 3 Saisissez la largeur et la hauteur, dans les zones de texte appropriées de la feuille d'édition Options d'outils. L'image est redimensionnée.

Pour retourner des images PhotoView

- 1 Dans le jeu d'outils Édition, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sur la fenêtre de conception, cliquez sur l'image PhotoView que vous souhaitez retourner puis cliquez sur le bouton Retourner de la feuille de propriétés. L'image est retournée.

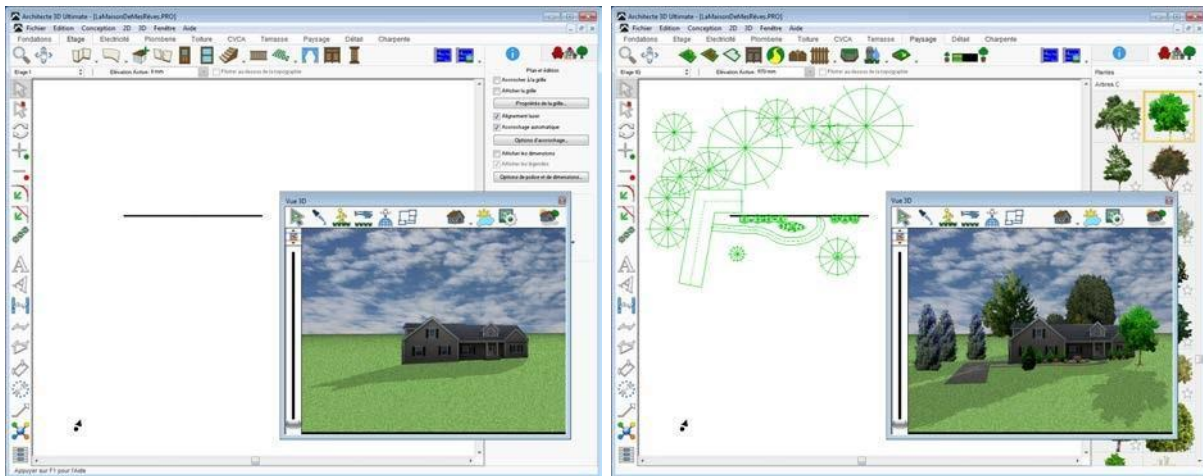
Aménagement du paysage à partir d'images PhotoView

Un moyen facile de commencer à aménager vos extérieurs est d'importer une image PhotoView de votre maison. Vous pouvez ensuite l'embellir en ajoutant des objets paysagers et autres.

Pour aménager le paysage à partir d'images PhotoView

- 1 Importez l'image de votre maison en suivant les explications données précédemment.

Note : Il est primordial de saisir les dimensions correctes de votre maison. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique « Pour importer des images PhotoView » à partir de la page 176.
- 2 Dans le menu Fenêtre, cliquez sur Vue 3D demi écran ou cliquez sur le bouton Vue 3D demi-écran.
- 3 À l'aide des outils et méthodes traités aux chapitres précédents, ajoutez des chemins, des meubles, une topographie, etc.



Note : Les images PhotoView apparaissent sous forme de lignes dans la fenêtre de conception 2D, semblables à des murs intérieurs.

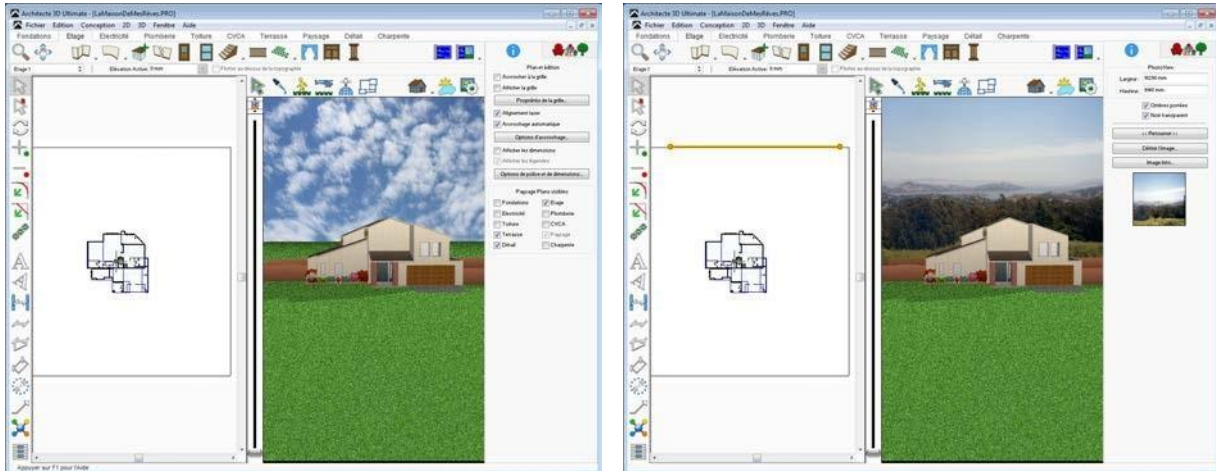
Vue sur votre jardin

Architecte 3D vous permet même de regarder par la fenêtre de votre nouvelle maison et de voir votre propre jardin. En prenant une photo numérique de votre jardin, vous pouvez la positionner de sorte que vous vous sentiez chez vous lorsque vous visualisez votre projet en vue 3D.

Pour voir votre jardin

- 1 Concevez votre maison en utilisant les outils et méthodes préalablement décrits.

- 2 Dans le menu Fenêtre, cliquez sur la Vue 3D demi-écran ou cliquez sur le bouton Vue 3D demi-écran.
- 3 Importez l'image PhotoView de votre jardin.
- 4 Dans la fenêtre de conception, placez l'image PhotoView de façon à pouvoir la voir depuis votre maison virtuelle.



Note : Dans cet exemple, l'image PhotoView est représentée par la ligne située au bas de la fenêtre de conception.

China
plate



Photo
low

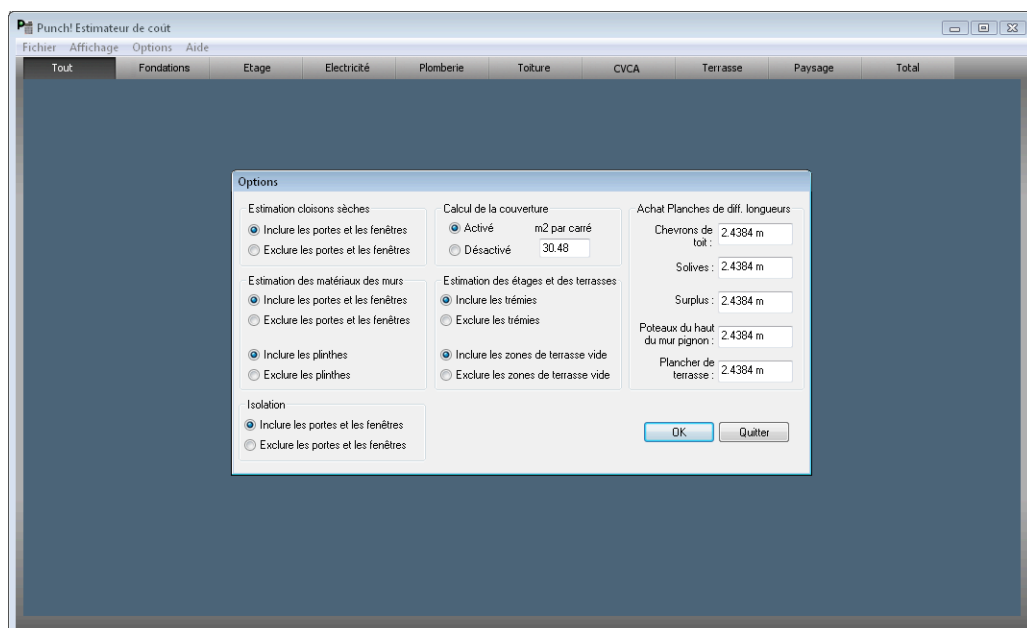
Estimateur de coût



Architecte 3D prend note des matériaux de construction au fur et à mesure de la conception de votre maison. L'Estimateur de coût fait le compte, de manière automatique et continue, de vos dépenses et des matériaux de construction. Il donne ensuite un devis sous forme de feuille de calcul modifiable, imprimable ou exportable. Comme l'Estimateur de coût suit également le système des onglets de plan d'Architecte 3D, vous pouvez facilement trouver les matériaux nécessaires à une certaine partie de votre conception.

Au fur et à mesure que vous entrez les coûts locaux, l'Estimateur de coût calcule les totaux partiels de chaque porte, fenêtre, type de plante (terre comprise), matériau de couverture, ferme de toit, etc., pour calculer ensuite le total du projet entier.

Vous pouvez même créer des listes de prix personnalisées afin d'utiliser les vendeurs ou grossistes qui conviennent à chaque partie du projet.



Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.



Lancement de l'Estimateur de coût

Architecte 3D inclut un PowerTool extrêmement polyvalent, l'Estimateur de coût, qui répertorie pratiquement tous les éléments de votre conception. Les prix seront peut-être plus élevés pendant la haute saison de construction et dépendent de l'endroit où vous construisez votre nouvelle maison. Vous pouvez obtenir des prix spécifiques de votre fournisseur local ou de votre entrepreneur.

Pour lancer l'Estimateur de coût

- 1 Cliquez sur la commande Lancer un PowerTool du menu Conception puis choisissez Estimateur de coût et cliquez sur Lancer.

Options

Estimation cloisons sèches

Inclure les portes et les fenêtres
 Exclure les portes et les fenêtres

Estimation des matériaux des murs

Inclure les portes et les fenêtres
 Exclure les portes et les fenêtres

Inclure les plinthes
 Exclure les plinthes

Isolation

Inclure les portes et les fenêtres
 Exclure les portes et les fenêtres

Calcul de la couverture

Activé m2 par carré
 Désactivé 30.48

Estimation des étages et des terrasses

Inclure les trémies
 Exclure les trémies

Inclure les zones de terrasse vide
 Exclure les zones de terrasse vide

Achat Planches de diff. longueurs

Chevrons de toit : 2.4384 m
Solives : 2.4384 m
Surplus : 2.4384 m
Poteaux du haut du mur pignon : 2.4384 m
Plancher de terrasse : 2.4384 m

OK Quitter

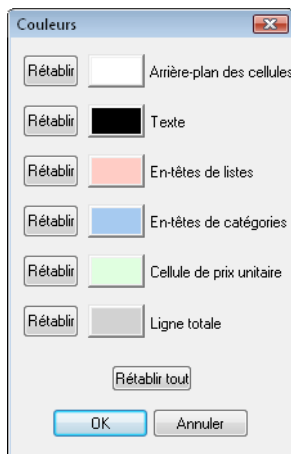
- 2 Cliquez sur l'option Estimation cloisons sèches de votre choix. Par défaut, l'Estimateur de coût estime la quantité de cloison sèche nécessaire, sans prendre en compte la position des portes ou des fenêtres. Cliquez sur Exclure les portes et les fenêtres si vous souhaitez soustraire ces zones du calcul.
- 3 Cliquez sur l'option Estimation des matériaux des murs de votre choix. Par défaut, l'Estimateur de coût procède par estimations, sans prendre en compte l'emplacement des portes ou fenêtres ni la présence ou l'absence d'habillage de base sur les murs. Cliquez sur Exclure les portes et les fenêtres et/ou Exclure les plinthes si vous souhaitez soustraire ces zones du calcul.
- 4 Cliquez sur l'option Isolation de votre choix. Par défaut, l'Estimateur de coût estime la quantité d'isolation nécessaire, sans prendre en compte la position des portes ou des fenêtres. Cliquez sur Exclure les portes et les fenêtres si vous souhaitez soustraire ces zones du calcul.
- 5 Cliquez sur l'option Calcul de la couverture de votre choix. Par défaut, l'Estimateur de coût estime le nombre de pans de toiture dont vous avez besoin pour votre projet. Cliquez sur Désactivé si vous n'avez pas besoin de ce calcul.
- 6 Cliquez sur les options Estimation des étages et des terrasses de votre choix. Par défaut, l'Estimateur de coût estime les coûts des sols et terrasses sans tenir compte des zones de découpe. Cliquez sur Exclure les trémies et/ou Exclure les zones de terrasse vide si vous souhaitez soustraire ces zones du calcul.
- 7 Cliquez sur OK.
- 8 Cliquez sur Quitter le PowerTool (facultatif).

Personnalisation du tableur

Architecte 3D vous permet de modifier les couleurs de certaines zones pour pouvoir utiliser ou lire les données du tableur plus aisément. Vous pouvez attribuer une couleur à certaines parties du tableur.

Pour personnaliser les couleurs

- 1 Cliquez sur la commande Couleurs du menu Options. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.



- 2 Cliquez sur le bloc de couleur situé à côté de l'élément que vous souhaitez personnaliser. La boîte de dialogue Couleur apparaît.
- 3 Cliquez sur une des couleurs Basiques ou Personnalisées ou cliquez sur le bloc du spectre de couleurs pour en sélectionner une.
- 4 Ajustez les valeurs actuelles de rouge, vert et bleu pour créer une couleur sur mesure (facultatif).
- 5 Cliquez sur une zone de la fenêtre du spectre de couleurs pour sélectionner une couleur, puis ajustez les valeurs rouge, vert, bleu si besoin est (facultatif).
- 6 Cliquez sur OK. La couleur définie apparaît dans le bloc de couleur de la boîte de dialogue Couleurs.
- 7 Cliquez sur OK. La couleur est appliquée au tableur.

Pour restaurer la configuration par défaut d'une couleur

- Cliquez sur le bouton Rétablir situé à côté de l'élément dont vous souhaitez rétablir la couleur par défaut. Cliquez ensuite sur OK.

Pour restaurer toutes les couleurs

- Cliquez sur le bouton Rétablir tout. Cliquez ensuite sur OK.

Sélection d'un onglet de plan

L'Estimateur de coût affiche automatiquement les éléments et matériaux utilisés sur tous les onglets de plan de votre conception. Vous pouvez choisir d'estimer des zones spécifiques de votre projet, comme les matériaux du système CVCA ou ceux de la terrasse uniquement.

Pour sélectionner un onglet de plan

- 1 Cliquez sur l'onglet de plan que vous souhaitez utiliser. L'onglet de plan est sélectionné et la liste des matériaux de cet onglet apparaît.
- 2 Cliquez sur la commande Estimations du menu Affichage, puis cliquez sur le plan individuel qui vous intéresse (facultatif).

Calcul des coûts de construction

L'Estimateur de coût calcule automatiquement la surface totale de chacun des étages de votre projet. Le coût de construction au mètre carré dépend de variables propres à votre zone. Vous pouvez obtenir des coûts spécifiques de votre fournisseur local ou de votre entrepreneur.

Pour calculer les coûts de construction

- 1 Cliquez sur la cellule verte située à côté de Coût de construction au mètre carré.

- 2 Saisissez l'estimation de coût.
- 3 Appuyez sur ENTREE. Architecte 3D calcule alors automatiquement le total, et le place dans la cellule grisée à l'opposé de Coût total.

Élaboration des différents tableaux

L'Estimateur de coût répertorie les éléments de votre conception qui apparaissent sur chaque onglet de plan. Du cubage du béton pour la dalle aux interrupteurs d'éclairage, tous les éléments apparaissent sur des lignes individuelles et les calculs se basent sur les prix que vous avez obtenus auprès d'une entreprise de construction locale.

Pour remplir les tableaux de l'Estimateur de coût

- 1 Cliquez sur la cellule ombrée en vert et correspondant au coût unitaire de chaque matériau ou élément de votre projet.
- 2 Saisissez l'estimation de coût.
- 3 Appuyez sur ENTRÉE. Architecte 3D calcule automatiquement le total et l'affiche dans la colonne Coût total, tout en actualisant un total de chaque programme.

Note : Utilisez les touches fléchées de votre clavier pour vous déplacer à l'intérieur de votre feuille de calcul.

Création d'une liste de prix principale

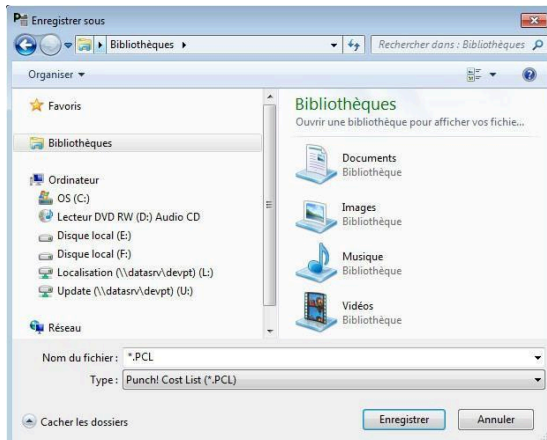
L'Estimateur de coût enregistre les prix que vous avez saisis dans un fichier de liste de prix principale afin de pouvoir produire facilement un nouveau devis une fois que vous avez apporté des modifications de conception. Vous pouvez en plus créer des listes de prix individuelles pour chaque entreprise de construction, fournisseur ou grossiste chez qui vous vous fournissez.

Pour conserver une liste de prix principale

- 1 Cliquez sur la commande Liste des prix du menu Affichage. Le menu Liste de prix filtrée apparaît.

	Description	Coût unitaire
1	Coûts de construction par pied carré	par m2
2	Superficie du rez-de-chaussée en mètres carrés (±)	\$0.00
3	Superficie du 1er étage en mètres carrés (±)	\$0.00
4		
5	Barème des poteaux de fondation	par m3
6	Colonne(s) de fondation de terrasse (béton)	\$0.00
7		
8	Coût du câble de post-tension	
9		
10	Barème des dalles de béton	par m3
11		
12	Barème des murs en béton	par m3
13		
14	Barème de l'éditeur de mobilier	
15	12 Inch Round Column 8 Ft Tall With Round Base	\$0.00
16	8 ft column	\$0.00
17	Rustic Arbor	\$0.00
18	Octagonal Shaped Mirror	\$0.00
19	Rectangle Dining Table and 6 Chairs - Light Oak	\$0.00
20	Octagonal Floor Rug4	\$0.00

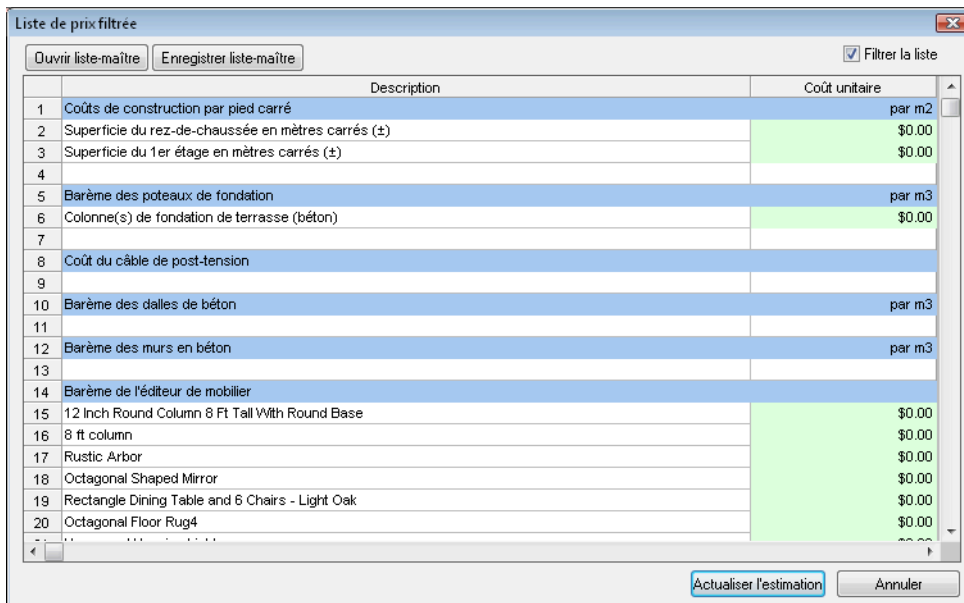
- 2 Saisissez les coûts recueillis chez le fournisseur auquel vous allez acheter des matériaux.
- 3 Cliquez sur Enregistrer sous liste-maître une fois les prix actualisés. La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.



- 4 Saisissez un nom de fichier dans la zone de texte Nom du fichier ; l'extension s'ajoute automatiquement.
- 5 Cliquez sur Enregistrer.
- 6 Si vous souhaitez enregistrer le dessin sur un autre lecteur ou dans un dossier différent, choisissez celui-ci ou saisissez le chemin d'accès complet dans la zone de texte Nom du fichier (facultatif). Cliquez sur Enregistrer.

Pour ouvrir une liste de prix principale

- 1 Cliquez sur la commande Liste de prix du menu Affichage. Le menu Liste de prix filtrée apparaît.



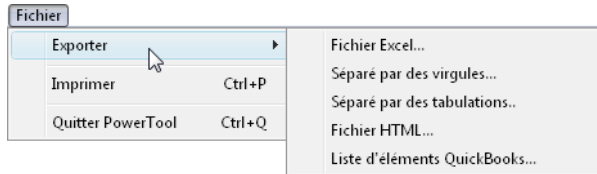
- 2 Cliquez sur Ouvrir liste-maître. La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
- 3 Saisissez un nom de fichier dans la zone de texte Nom du fichier ou cliquez pour sélectionner la liste principale que vous souhaitez utiliser. Cliquez sur Ouvrir.

Exportation d'une liste de prix

Vous pouvez exporter l'information contenue dans une feuille de calcul de l'Estimateur de coût vers d'autres programmes tels que Microsoft Excel ou Quickbooks. Vous pouvez même afficher votre liste de prix sur Internet !

Pour exporter une liste de prix

- 1 Dans le menu Fichier, cliquez sur Exporter, puis sur Fichier Excel, Séparé par des virgules, Séparé par des tabulations, Liste d'éléments QuickBooks ou HTML. La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.



- 2 Saisissez un nom de fichier dans la zone de texte Nom du fichier ; l'extension s'ajoute automatiquement. Cliquez sur Enregistrer.

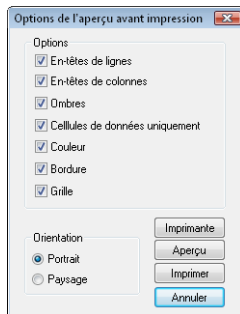
Note : Tous les graphiques utiles sont copiés dans le répertoire dans lequel vous avez sauvegardé le fichier HTML. Vous aurez besoin de charger tous les fichiers sur votre serveur Web pour qu'ils puissent être visualisés par des tiers.

Impression d'une liste de prix

Vous pouvez imprimer des listes de prix présentées de la façon que vous souhaitez. Vous pouvez personnaliser vos devis de nombreuses manières différentes.

Pour imprimer une liste de prix

- 1 Dans le menu Fichier, cliquez sur Imprimer. Une boîte de dialogue s'ouvre.

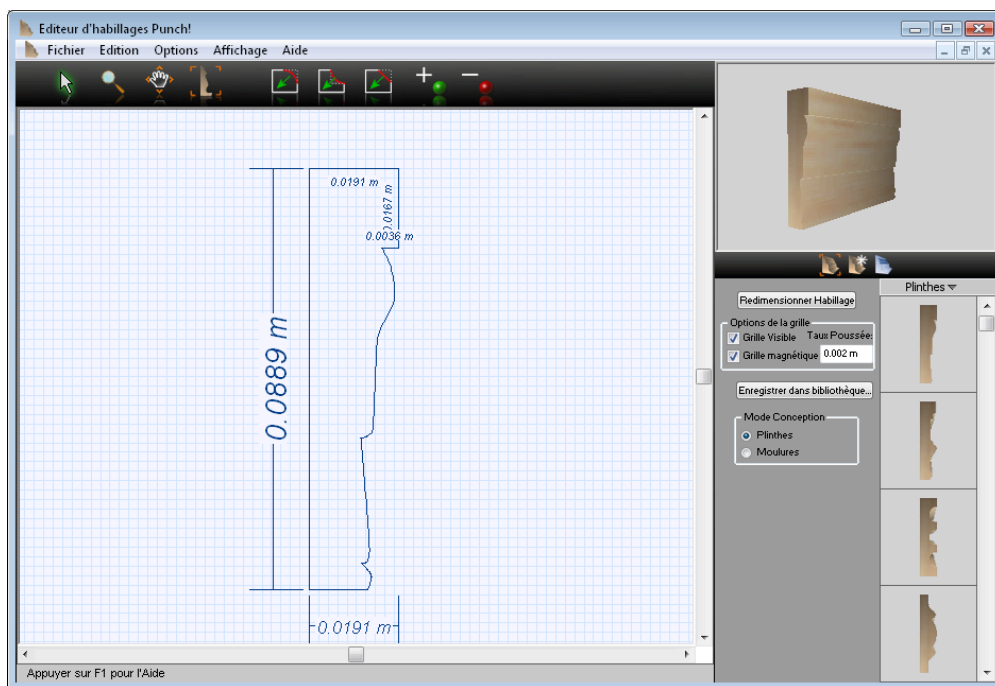


- 2 Cliquez pour cocher et décocher les options de configuration de l'impression.
- 3 Cliquez sur Portrait ou Paysage.
- 4 Cliquez sur Imprimante pour préciser l'imprimante que vous souhaitez utiliser. Pour en savoir plus sur les paramètres d'imprimante, consultez la rubrique « Impression de plans d'étage » à partir de la page 50.
- 5 Cliquez sur Aperçu pour voir l'aspect de la page avant impression.
- 6 Cliquez sur Imprimer une fois la configuration des options terminée.

Editeur d'habillages



Tout comme des boiseries sophistiquées peuvent être façonnées à partir de planches de bois standard, l'Editeur d'habillages d'Architecte 3D vous permet de créer des habillages exactement comme vous le voulez à partir d'une forme basique. Modifiez un habillage d'une des bibliothèques d'Architecte 3D ou bien créez-en un de toutes pièces en vous aidant des puissants outils d'édition et de gestion d'image de l'Editeur d'habillages.



Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.



Pour lancer l'Editeur d'habillages

- 1 Cliquez sur la commande Lancer un PowerTool du menu Conception afin de faire apparaître la boîte de dialogue de lancement des PowerTools.
- 2 Faites défiler les PowerTools disponibles puis cliquez sur Editeur d'habillages.

Conception d'habillages sur mesure

Au lieu de vous demander de *dessiner* des plinthes et des corniches personnalisées, l'Editeur d'habillages vous invite à remodeler une forme rectangulaire de base pour faire naître la boiserie parfaite pour votre projet de maison, comme s'il s'agissait d'en fabriquer une à partir de planches. Vous avez également l'option de modifier un des articles de la bibliothèque d'habillages. Servez-vous des outils d'édition standard pour changer l'emplacement, la forme ou l'orientation de segments particuliers de la face de l'habillage et ainsi la doter de courbes élégantes et de contours précis.

Pour pousser un segment d'habillage

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez l'objet concerné.
- 3 Cliquez sur la commande Pousser du menu Édition, puis indiquez la direction (haut, bas, gauche, droite).
- 4 Utilisez les touches fléchées de votre clavier pour pousser l'objet ou l'élément (facultatif).



Note : Pour en savoir plus sur l'ajustement du facteur de poussée, consultez la rubrique "Gestion des paramètres de dessin", à la page 405.

Pour redimensionner des segments d'habillage

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez le segment d'habillage concerné.
- 3 Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé, faites glisser le segment et relâchez le bouton lorsqu'il est à l'endroit souhaité.

Pour redimensionner l'objet d'habillage entier

- 1 Cliquez sur le bouton Redimensionner l'habillage sur la barre de propriétés. La boîte de dialogue Taille d'habillage s'ouvre.



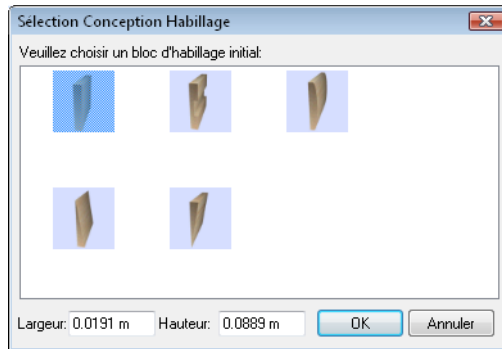
- 2 Saisissez de nouvelles valeurs dans les zones de texte Largeur et Hauteur.
- 3 Cliquez sur OK.

Gestion des créations d'habillage

L'Editeur d'habillages non seulement vous permet d'enregistrer de nouveaux projets d'habillage dans vos dessins Architecte 3D mais met à votre disposition des objets pratiques d'organisation et de gestion de bibliothèques d'habillages.

Pour ouvrir une nouvelle conception d'habillage

- 1 Cliquez sur la commande Nouvel habillage du menu Fichier. La boîte de dialogue Sélection de conception d'habillage s'ouvre.



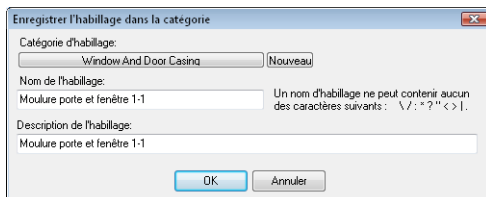
- 2 Cliquez sur un des modèles d'habillage de base pour le sélectionner.
- 3 Saisissez de nouvelles valeurs dans les zones de texte Largeur et Hauteur (facultatif).
- 4 Cliquez sur OK.

Pour importer une création d'habillage existante

- 1 Cliquez sur Habillages sur la barre de propriétés puis sélectionnez une bibliothèque d'habillages. La barre d'aperçu affiche le contenu de la bibliothèque d'habillages.
- 2 Faites un double clic sur une création d'habillage figurant sur la barre d'aperçu pour la placer dans la fenêtre de conception.

Pour enregistrer une nouvelle création d'habillage

- 1 Sur le menu Fichier, cliquez sur Enregistrer dans la bibliothèque ou cliquez sur le bouton Enregistrer dans la bibliothèque de la barre de propriétés. La boîte de dialogue Enregistrer l'habillage dans la catégorie s'ouvre.
- 2 Sélectionnez une catégorie différente de la zone Catégorie d'habillage pour enregistrer l'habillage sous une autre catégorie (facultatif).



- 3 Cliquez sur Nouvelle pour créer une nouvelle catégorie d'habillages (facultatif). Sélectionnez un dossier de destination pour la nouvelle catégorie à créer puis saisissez le nom de celle-ci et cliquez sur OK.
- 4 Dans la zone de texte Nom de l'habillage, saisissez le nom du nouvel habillage. Les noms de nouvel habillage peuvent contenir jusqu'à 44 caractères.
- 5 Dans la zone de texte Description de l'habillage, saisissez la description du nouvel habillage. Les descriptions de nouvel habillage peuvent contenir jusqu'à 78 caractères.
- 6 Cliquez sur OK.

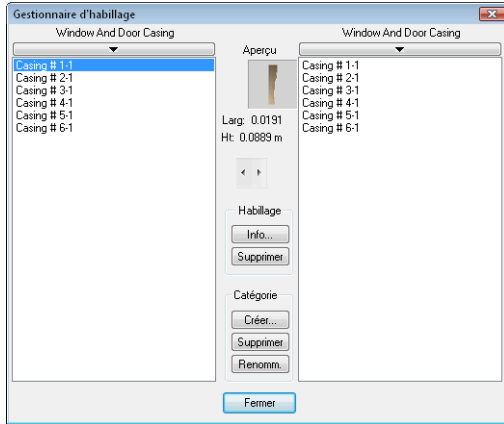
Pour exporter un habillage vers l'Editeur de mobilier 3D

- 1 Cliquez sur la commande Exporter vers l'Editeur de mobilier du menu Fichier. La boîte de dialogue Exportation de l'éditeur de mobilier s'ouvre.
- 2 Saisissez un nom de fichier dans la zone de texte Nom du fichier (facultatif).
- 3 Spécifiez un dossier de destination d'enregistrement de l'habillage (facultatif).
- 4 Cliquez sur Enregistrer.



Pour changer de catégorie un habillage

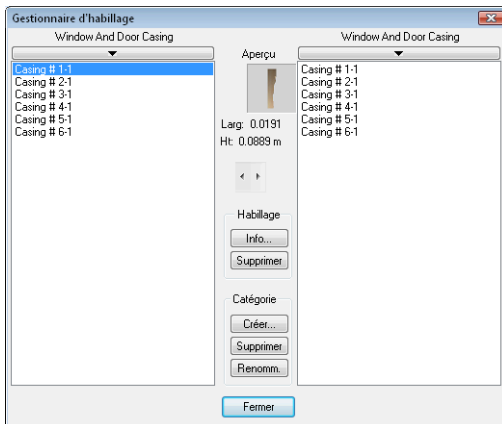
- 1 Cliquez sur Habillages sur la barre de propriétés puis sélectionnez Gestionnaire d'habillages. La boîte de dialogue Gestionnaire de l'habillage s'ouvre.



- 2 Sélectionnez une catégorie du côté gauche du gestionnaire d'habillages.
- 3 Sélectionnez une catégorie du côté droit du gestionnaire d'habillages.
- 4 Cliquez pour sélectionner l'habillage à déplacer.
- 5 Cliquez sur le bouton Info de la zone Habillage pour faire apparaître des informations sur l'habillage choisi (facultatif).
- 6 Cliquez sur le bouton Supprimer pour faire disparaître pour de bon l'habillage choisi (facultatif).
- 7 Cliquez sur une flèche pour faire passer l'habillage choisi d'une catégorie sélectionnée à l'autre.
- 8 Cliquez sur Fermer.

Pour créer, supprimer ou renommer une catégorie d'habillages

- 1 Cliquez sur Habillages sur la barre de propriétés puis sélectionnez Gestionnaire d'habillages. La boîte de dialogue Gestionnaire d'habillage s'ouvre.



- 2 Cliquez sur le bouton Créer de la zone Catégorie (facultatif). Sélectionnez un dossier de destination pour la nouvelle catégorie à créer puis saisissez le nom de celle-ci et cliquez sur OK.
- 3 Cliquez sur le bouton Supprimer de la zone Catégorie (facultatif). Sélectionnez le dossier que vous souhaitez supprimer et cliquez sur OK.
- 4 Cliquez sur le bouton Renommer de la zone Catégorie (facultatif). Sélectionnez le dossier à changer de nom et cliquez sur OK. Saisissez un nouveau nom pour la catégorie et cliquez de nouveau sur OK.
- 5 Cliquez sur Fermer.

Gestion des paramètres de dessin

Une variété d'outils vous permettent de contrôler la façon dont vous dessinez, sélectionnez ou modifiez des segments d'habillage dans l'Editeur d'habillages.

Pour ajuster le facteur de poussée

- Saisissez un nouveau facteur de poussée dans la zone de texte Taux de poussée de la barre de propriétés puis appuyez sur ENTRÉE.

Pour gérer le dimensionnement automatique

- Dans le menu Options, cochez d'un clic l'option Dimensions automatiques pour introduire une dimension concernant n'importe quel segment d'habillage que vous dessinez.

Visualisation de votre création d'habillage en 3D

L'Editeur d'habillages affiche votre création d'habillage en 3D dans le coin supérieur droit de sa fenêtre. Vous gérez cette vue 3D comme vous le feriez d'un rendu de vue 3D en le survolant.

Pour afficher votre habillage en 3D

- Déplacez le pointeur de survol à l'intérieur de la fenêtre 3D et voyez la vue bouger de manière dynamique.

Pour zoomer en avant et en arrière en 3D

- Appuyez sur le bouton droit de la souris et maintenez-le enfoncé pour modifier le point de vue.

Pour augmenter ou diminuer la vitesse d'hélicoptère

- Cliquez sur la commande Vitesse de l'hélicoptère du menu Affichage et choisissez une vitesse sur le menu contextuel qui apparaît.

Note : Plus la vitesse de visualisation est élevée, moins la qualité du rendu 3D est bonne.

Pour restaurer la vue 3D

- Cliquez sur Rétablir la vue 3D.



Pour visualiser une création d'habillage en qualité 3D finale

- Cliquez sur Rendu 3D qualité finale.



Pour visualiser une création d'habillage avec ClearView

- Cliquez sur Rendu ClearView.

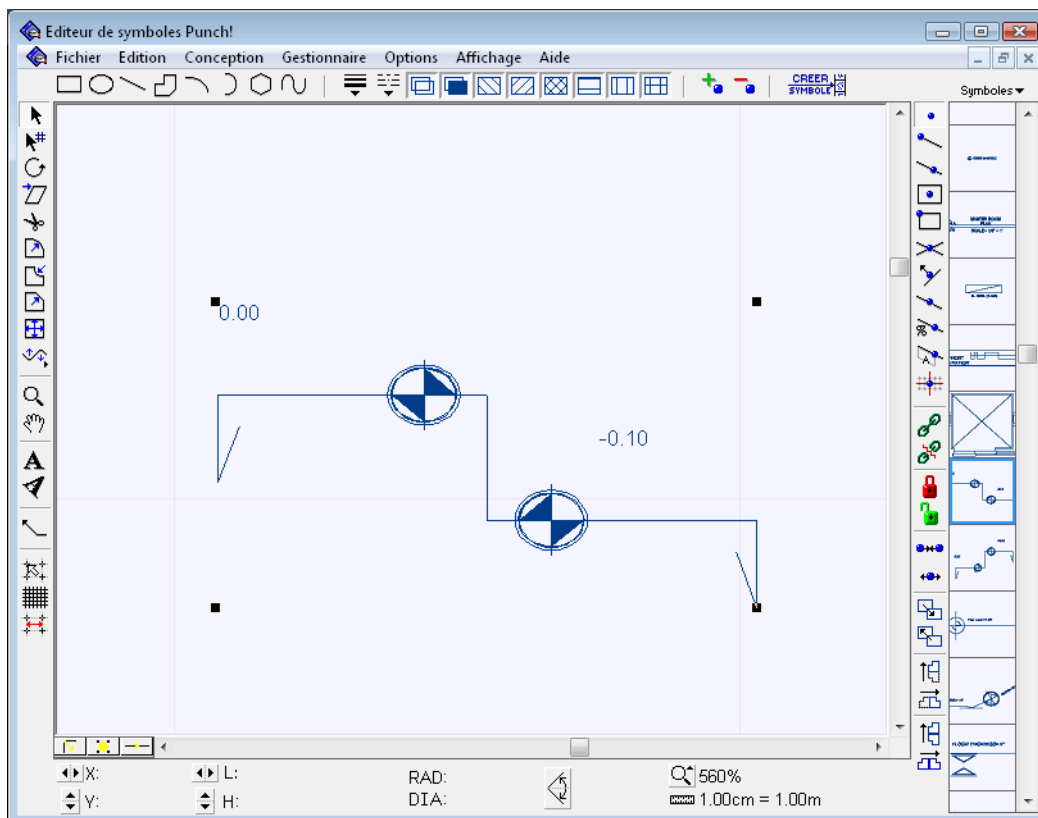




Détails



Vous pouvez emmagasiner tout un tas de détails sur votre projet de maison sans l'encombrer pour autant grâce l'outil Détails d'Architecte 3D. Élaborez un plan détaillé distinct d'étagères encastrées ou d'un tableau de distribution secondaire, puis faites-le figurer par le biais d'un indicateur de référence dans le corps du projet.



Veuillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

Pour lancer Détails

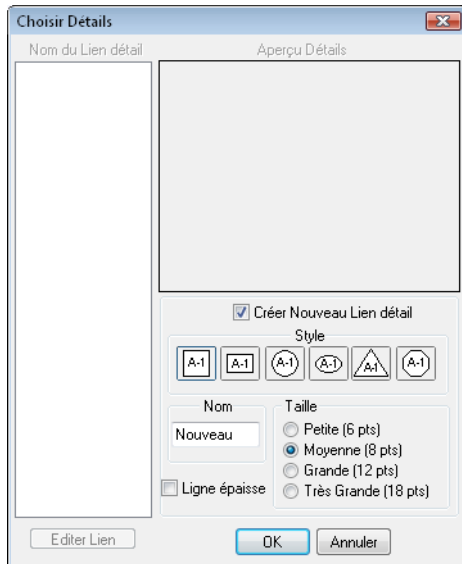
- 1 Cliquez sur la commande Lancer un PowerTool du menu Conception afin de faire apparaître la boîte de dialogue de lancement des PowerTools.
- 2 Faites défiler les PowerTools disponibles puis cliquez sur Détails.

Gestion des détails

L'outil Détails non seulement vous permet de stocker des détails à l'intention de vos dessins 2D mais met à votre disposition des outils pratiques de gestion de l'affichage de ces détails dans les dessins en question.

Pour ouvrir un nouveau détail

- 1 Cliquez sur la commande Changer détails du menu Conception ou sur le bouton Basculer vers le détail actif. La boîte de dialogue Choisir détails s'ouvre.



- 2 Cochez la case Créer nouveau lien détail.
- 3 Choisissez l'un des six types de lien de détail pour retenir celui qui apparaîtra sur votre dessin.
- 4 Saisissez un nom de détail dans la zone de texte Nom du lien détail.
- 5 Choisissez la taille du lien de détail qui apparaîtra sur votre dessin dans la zone Taille.
- 6 Cochez la case Ligne épaisse si vous voulez que votre détail soit tracé au trait gras (facultatif).
- 7 Cliquez sur OK.

Pour ouvrir un détail existant

- 1 Cliquez sur la commande Changer détails du menu Conception ou sur le bouton Basculer vers le détail actif. La boîte de dialogue Choisir détails s'ouvre.
- 2 Choisissez le nom du détail que vous voulez ouvrir dans la zone Nom du lien détail.
- 3 Cliquez sur OK.



Pour modifier les propriétés de lien d'un détail

- 1 Dans le menu Conception, cliquez sur Propriétés détail lien ou cliquez sur le bouton Propriétés du détail. La boîte de dialogue Style du lien détail s'ouvre.






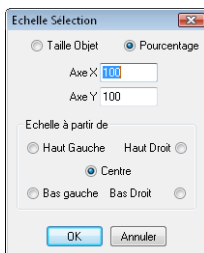
- 2 Choisissez l'un des six types de lien de détail pour retenir celui qui apparaîtra sur votre dessin.
- 3 Saisissez un libellé de détail dans la zone de texte Etiquette.
- 4 Choisissez la taille du lien de détail qui apparaîtra sur votre dessin dans la zone Taille.
- 5 Cochez la case Ligne épaisse si vous voulez que votre détail soit tracé au trait gras (facultatif).
- 6 Cliquez sur OK.

Édition d'objets de CAO

Vous pouvez déplacer, faire pivoter et modifier les objets de CAO à l'aide de l'éventail d'outils d'édition offert par l'outil Détails.


Pour mettre à l'échelle des objets de CAO

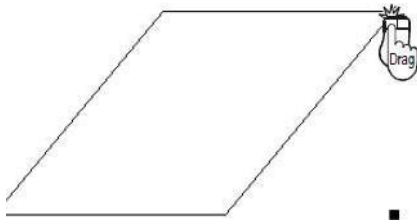
- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez un objet de CAO en cliquant dessus.
- 3 Cliquez sur la commande Sélection d'échelle du menu Options ou cliquez sur l'outil Redimensionner la sélection. La boîte de dialogue Echelle de la sélection apparaît. 
- 4 Choisissez entre Taille objet et Pourcentage puis entrez les valeurs de mise à l'échelle de l'objet (facultatif).



- 5 Dans la zone Echelle à partir de, cliquez sur un emplacement à utiliser comme base durant l'opération de mise à l'échelle (facultatif). Par exemple, Bas droit veut dire que le coin droit inférieur demeure constant.
- 6 Cliquez sur OK.

Pour incliner des objets de CAO

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Sélectionnez un objet de CAO en cliquant dessus.
- 3 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Incliner. 
- 4 Cliquez sur un point d'angle de l'objet ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le pointeur dans la direction dans laquelle vous souhaitez incliner l'objet. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.



- 5 Relâchez le bouton de la souris pour arrêter l'inclinaison de l'objet.

Pour ajuster un objet de CAO

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez ajuster. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.
- 3 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Ajustement.
- 4 Cliquez sur le point du segment à l'endroit où vous voulez que l'objet soit ajusté, à savoir coupé en deux segments séparés.



Pour joindre des arcs, lignes ou polygones

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Maintenez la touche MAJ enfoncée et cliquez un par un sur les objets à joindre.
Note : Les extrémités des objets doivent être suffisamment proches pour que les objets puissent être joints. Vous pouvez augmenter ou diminuer la distance en modifiant le coefficient de sensibilité de jointure. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique « Gestion des paramètres de dessin » à partir de la page 293.

- 3 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Joindre. Les objets sont joints en une polyligne.



Note : Vous pouvez séparer les segments de n'importe quelle polyligne (que vous l'avez créée ou non à l'aide de l'outil Joindre) en sélectionnant celle-ci et en cliquant sur l'outil Détacher de la barre d'outils Standard.



Pour ajouter des points à un objet de CAO

- 1 Cliquez sur l'outil Ajouter un point. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 2 Cliquez pour entrer un nouveau point sur l'un des objets de CAO que vous avez créés.



Pour supprimer un point d'un objet de CAO

- 1 Cliquez sur l'outil Supprimer le point. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 2 Cliquez pour enlever un point de l'un des objets de CAO que vous avez créés.



Pour placer un objet de CAO par dessus un autre objet

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le groupe que vous souhaitez placer par-dessus.
- 3 Choisissez la commande Au premier-plan du menu Gestionnaire, ou bien faites un clic du bouton droit et cliquez sur la commande Premier-plan du menu contextuel, ou encore cliquez sur le bouton Premier-plan.



Pour placer un objet de CAO derrière un autre objet

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur le groupe que vous souhaitez placer au fond.

- 3 Choisissez la commande À l'arrière-plan du menu Gestionnaire, ou bien faites un clic du bouton droit et cliquez sur la commande Arrière-plan du menu contextuel, ou encore cliquez sur le bouton Arrière-plan



Pour effacer des objets de CAO

- Sélectionnez l'objet en cliquant dessus, faites un clic du bouton droit et choisissez Effacer.

Reproduction d'objets

Similaire au copier-coller, la fonction Reproduire crée une copie exacte de l'objet sélectionné. Dans la boîte de dialogue Décalage de reproduction, vous pouvez préciser le nombre et le décalage exact d'une série de reproductions.

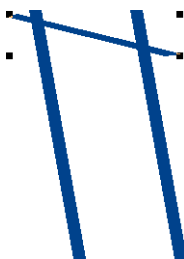
Pour créer un duplicata

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez dupliquer.
- 3 Cliquez sur la commande Reproduire du menu Édition ou faites CTRL+D.

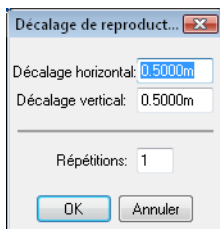


Pour créer une série de duplicatas

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez dupliquer.



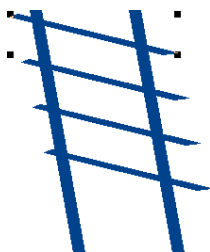
- 3 Cliquez sur la commande Décalage de reproduction du menu Édition. La boîte de dialogue Décalage de reproduction s'ouvre.



- 4 Saisissez les décalages horizontal et vertical ainsi que le nombre de copies.

Note : Ces variables contrôlent la distance qui sépare chacun des duplicata de l'original.




- 5 Cliquez sur OK. L'objet est dupliqué et placé au décalage défini.






Groupement d'objets

En définissant un groupe, vous créez un ensemble d'objets donnés qui sont ensuite traités en un tout. Un dessin peut se composer d'un nombre illimité de groupes.

Pour grouper des objets

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection. 
- 2 Maintenez la touche MAJ enfoncée et cliquez un par un sur les objets à inclure dans le groupe. 
- 3 Cliquez sur la commande Grouper du menu Gestionnaire, ou faites un clic du bouton droit puis choisissez Grouper dans le menu contextuel qui apparaît, ou encore cliquez sur le bouton Grouper. 




Pour dégroupier des objets

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection. 
- 2 Cliquez sur le groupe que vous souhaitez défaire. 
- 3 Cliquez sur la commande Dégroupier du menu Gestionnaire, ou faites un clic du bouton droit puis choisissez Dégroupier dans le menu contextuel qui apparaît, ou encore cliquez sur le bouton Dégroupier. 




Verrouillage d'objets

Vous avez l'option de verrouiller des objets de CAO ou des symboles pour les protéger contre les modifications fortuites. Le nombre d'objets qui peuvent être verrouillés dans un dessin est illimité.

Pour verrouiller des objets

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection. 
- 2 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez bloquer. 
- 3 Cliquez sur la commande Verrouiller du menu Gestionnaire ou sur le bouton Verrouiller. 

Pour déverrouiller des objets

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection. 
- 2 Cliquez sur l'objet verrouillé que vous souhaitez déverrouiller. 
- 3 Cliquez sur la commande Déverrouiller du menu Gestionnaire ou sur le bouton Déverrouiller. 

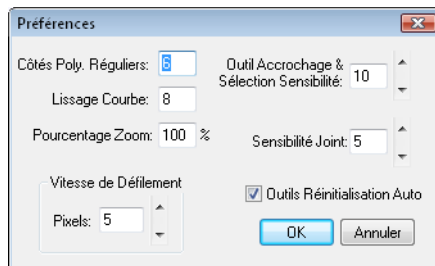
Gestion des paramètres de dessin

Une variété d'outils vous permettent de contrôler la façon dont vous dessinez, sélectionnez ou modifiez des objets de CAO et des symboles. La boîte de dialogue Préférences vous permet de modifier divers paramètres, notamment le nombre de côtés d'un polygone régulier et la sensibilité d'outils d'accrochage ou de jointure.

En bas de la fenêtre de dessin, des outils vous permettent de tracer des segments parallèles, de changer de mode de sélection (objet ou point) ou de mode de dessin (depuis centre ou depuis coin).

Pour changer les préférences de dessin

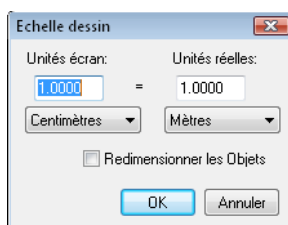
- 1 Dans le menu Options, cliquez sur Préférences. La boîte de dialogue Préférences s'ouvre.



- 2 Saisissez un nouveau nombre de côtés de polygone régulier dans la zone de texte Côtés de polygone régulier (facultatif). Cette valeur détermine le nombre de côtés d'un polygone régulier sélectionné et influe de même sur les polygones réguliers futurs.
- 3 Saisissez un nouveau facteur de lissage de courbe dans la zone de texte Lissage de courbe (facultatif). La courbe est d'autant moins prononcée que la valeur saisie est faible.
- 4 Saisissez un nouveau coefficient de zoom dans la zone de texte Pourcentage de zoom (facultatif). Il s'agit du niveau d'agrandissement appliqué chaque fois que vous cliquez sur l'outil Zoom.
- 5 Augmentez ou diminuez la vitesse de défilement en pixels dans la zone Vitesse de défilement (facultatif). Il s'agit de la vitesse à laquelle bouge la fenêtre de dessin lorsque vous cliquez sur les flèches de défilement.
- 6 Augmentez ou diminuez le coefficient de sensibilité des outils d'accrochage et de sélection dans la zone Outil d'accrochage et Sélection de sensibilité (facultatif). Plus la valeur est réduite, plus vous devez cliquer près d'un objet pour y accrocher quelque chose ou le sélectionner.
- 7 Augmentez ou diminuez le coefficient de sensibilité de jointure dans la zone Sensibilité du joint (facultatif). Plus la valeur est réduite, plus les objets doivent être placés proches pour être joints.
- 8 Désactivez la fonction Restauration automatique des outils (facultatif). Quand la case Restauration automatique des outils est décochée, vous pouvez tracer des objets de CAO concurrents sans sélectionner l'outil de CAO requis à chaque fois.
- 9 Cliquez sur OK.

Pour modifier l'échelle de dessin

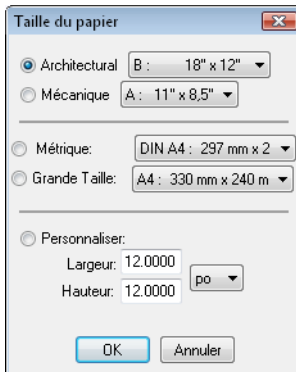
- 1 Sur le menu Conception, cliquez sur Échelle du dessin. La boîte de dialogue Echelle du dessin s'ouvre.



- 2 Saisissez une nouvelle unité de mesure « écran » dans la zone Unités écran (facultatif). Il est d'autant plus facile de dessiner des petits détails que cette valeur est élevée.
- 3 Saisissez une nouvelle unité de mesure « réelle » dans la zone Unités réelles (facultatif). Il est d'autant plus facile de dessiner des grands détails que cette valeur est élevée.
- 4 Cochez Redimensionner les objets si vous voulez mettre les objets existants à une nouvelle échelle (facultatif).
- 5 Cliquez sur OK.

Pour modifier le format du papier

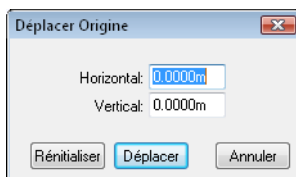
- 1 Sur le menu Conception, cliquez sur Taille du papier. La boîte de dialogue Taille du papier apparaît.



- 2 Choisissez l'un des quatre types de sortie puis sélectionnez un format standard sur le menu déroulant correspondant (facultatif).
- 3 Cliquez sur Personnaliser puis saisissez de nouvelles valeurs dans les zones de texte Largeur et Hauteur, et choisissez une unité de mesure sur le menu déroulant (facultatif).
- 4 Cliquez sur OK.

Pour déplacer l'origine du dessin

- 1 Cliquez sur la commande Déplacer l'origine du menu Conception. La boîte de dialogue Déplacer l'origine apparaît.



- 2 Saisissez une nouvelle valeur dans la zone de texte Horizontal (facultatif).
- 3 Saisissez une nouvelle valeur dans la zone de texte Vertical (facultatif).
- 4 Cliquez sur Déplacer (facultatif). L'origine du dessin est déplacée selon le pas horizontal et vertical que vous avez défini.
- 5 Cliquez sur Réinitialiser (facultatif). L'origine du dessin revient à son emplacement par défaut.

Pour afficher les pages de dessin

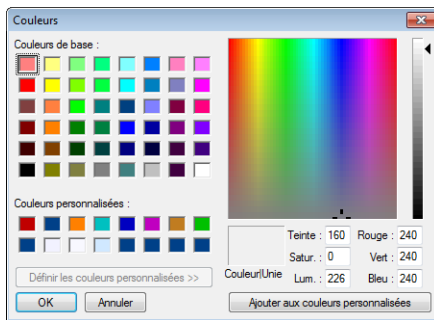
- Cochez Afficher les sauts de page sur le menu Conception. Lorsque cette fonction est activée, l'outil Détail affiche les sauts de page réels dans le dessin.

Pour afficher l'axe du dessin

- Cochez Dessiner les axes sur le menu Conception. Lorsque cette fonction est activée, l'outil Détail affiche les axes horizontal et vertical réels dans le dessin.

Pour changer la couleur des axes

- 1 Sur le menu Conception, cliquez sur Couleur axe. La boîte de dialogue Couleurs s'ouvre.



- 2 Cliquez sur une zone de la fenêtre du spectre de couleurs pour sélectionner une couleur, puis ajustez les valeurs, si besoin est.
- 3 Ajustez les valeurs actuelles de rouge, vert et bleu pour créer une couleur personnalisée (facultatif).
- 4 Cliquez sur OK. La couleur définie est alors appliquée à l'axe.

Pour changer la couleur du dessin

- 1 Sur le menu Conception, cliquez sur Couleur pour dessiner. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.
- 2 Cliquez sur une zone de la fenêtre du spectre de couleurs pour sélectionner une couleur, puis ajustez les valeurs, si besoin est.
- 3 Ajustez les valeurs actuelles de rouge, vert et bleu pour créer une couleur personnalisée (facultatif).
- 4 Cliquez sur OK. La couleur définie est alors appliquée au dessin.

Pour changer la couleur d'arrière-plan

- 1 Sur le menu Conception, cliquez sur Couleur arrière-plan. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.
- 2 Cliquez sur une zone de la fenêtre du spectre de couleurs pour sélectionner une couleur, puis ajustez les valeurs, si besoin est.
- 3 Ajustez les valeurs actuelles de rouge, vert et bleu pour créer une couleur sur mesure (facultatif).
- 4 Cliquez sur OK. La couleur définie est alors appliquée sur le fond du dessin.

Dessin de segments parallèles

Vous pouvez tracer un ou plusieurs segments parallèles pour n'importe quel objet de CAO. Servez-vous de la boîte de dialogue Parallèle pour préciser le nombre de segments parallèles ainsi que leurs distance et sens par rapport à l'original.

Pour tracer des segments parallèles

- Cliquez sur l'outil Activer le dessin parallèle, dans le coin gauche inférieur de la fenêtre.



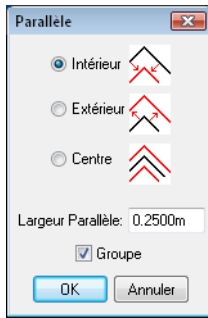
Pour tracer des segments simples

- Cliquez sur l'outil Désactiver le dessin parallèle, dans le coin gauche inférieur de la fenêtre.



Pour paramétrer les segments parallèles

- 1 Cliquez sur la commande Parallèle du menu Options. La boîte de dialogue Parallèle apparaît.



- 2 Choisissez une direction dans laquelle tracer le segment parallèle décalé (facultatif).
- 3 Saisissez un nouvel espacement en parallèle dans la zone de texte Largeur parallèle (facultatif). Il s'agit de la distance entre le segment d'origine et les segments parallèles.
- 4 Cochez l'option Grouper si vous voulez automatiquement grouper le segment d'origine et les segments parallèles (facultatif).
- 5 Cliquez sur OK.

Utilisation des modes de sélection d'objet ou de point

Le mode de sélection d'objet est actif par défaut. La sélection d'objet de même que la sélection de points contrôlent l'impact de vos modifications sur un objet. Si vous vous trouvez en mode de sélection d'objet, les modifications influent sur l'objet dans son ensemble. Si vous travaillez en mode de sélection de points, chaque bord de l'objet est traité séparément durant l'édition.

En mode de sélection de points, vous pouvez changer la taille ou la forme d'un objet en déplaçant l'un de ses points individuels. Il est bien plus simple de déplacer un objet entier en mode de sélection d'objet, alors que le mode de sélection de point facilite les modifications de détails.

Pour utiliser le mode de sélection d'objet

- Cliquez sur la commande Sélection objet du menu Options ou sur l'outil Basculer vers le mode de sélection de l'objet situé dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre.



Pour utiliser le mode de sélection de point

- Cliquez sur la commande Sélection point du menu Options ou sur l'outil Basculer vers le mode de sélection du point situé dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre.



Dessin à partir d'un angle ou du centre

Vous pouvez tracer un objet de CAO d'un angle à l'autre ou du centre au coin. Le dessin à partir d'un angle facilite la conception de placards, de tables et de la plupart des autres objets avec angles. Le dessin à partir d'un angle ne gère que les outils de rectangle, ovale et ligne/plan.

Pour dessiner à partir d'un angle

- Cliquez sur la commande Dessiner à partir d'un coin du menu Options ou sur l'outil Basculer vers le dessin à partir du coin situé dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre.



Pour dessiner à partir du centre

- Cliquez sur la commande Dessiner à partir du centre du menu Options ou sur l'outil Basculer vers le dessin à partir du centre situé dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre.

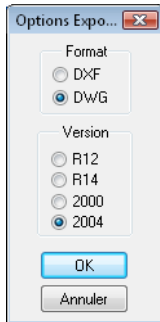


Exportation et importation d'un fichier DXF/DWG

Vous pourrez trouver utile d'échanger des fichiers avec votre architecte, votre entrepreneur, etc. L'importation et l'exportation de vos dessins de détail en format DXF ou DWG facilitent le partage de vos fichiers.

Pour exporter un dessin en DXF/DWG

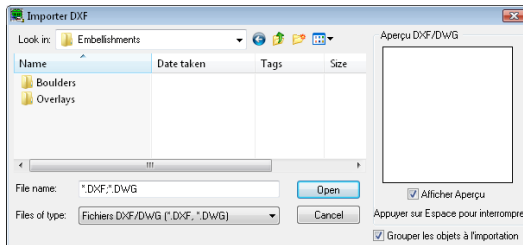
- 1 Cliquez sur Exporter en DXF/DWG depuis le menu Fichier. La boîte de dialogue Options d'exportation s'ouvre.



- 2 Choisissez un format pour votre fichier en cliquant dessus.
- 3 Choisissez une version pour votre fichier en cliquant dessus.
- 4 Cliquez sur OK. La boîte de dialogue Exporter en DXF/DWG s'ouvre.
- 5 Saisissez un nom de fichier dans la zone de texte Nom du fichier. Le programme d'exportation DXF d'Architecte 3D ajoute automatiquement l'extension DXF ou DWG.
- 6 Cliquez sur Enregistrer.

Pour importer un dessin DXF/DWG

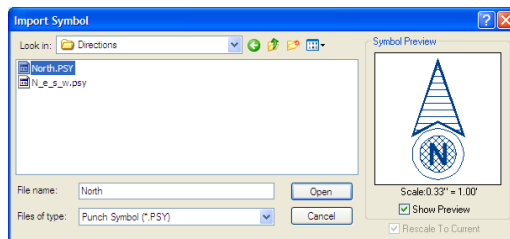
- 1 Cliquez sur Importer en DXF/DWG depuis le menu Fichier. La boîte de dialogue Importer un symbole s'ouvre.



- 2 Dans la zone de texte Nom du fichier, saisissez le nom du fichier que vous souhaitez ouvrir et recherchez-le dans les différents dossiers ou lecteurs.
- 3 Cliquez sur le nom du fichier désiré pour le sélectionner.
- 4 Cochez Grouper les objets à l'importation pour regrouper tous les éléments du DXF/DWG (facultatif).
- 5 Cliquez sur Ouvrir.

Pour importer un symbole

- 1 Cliquez sur la commande Importer symboles du menu Fichier. La boîte de dialogue Importer un symbole s'ouvre.



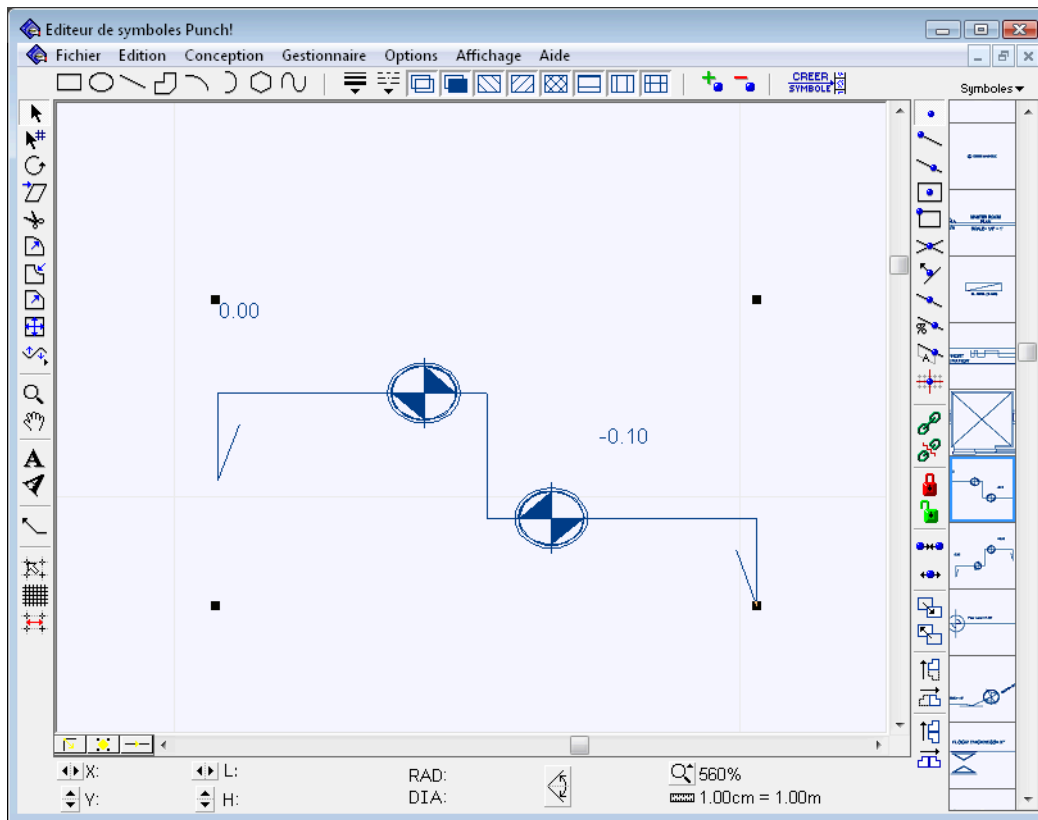


- 2 Dans la zone de texte Nom du fichier, saisissez le nom du fichier que vous souhaitez ouvrir ou recherchez-le dans les différents dossiers ou lecteurs.
- 3 Cliquez sur le nom du fichier désiré pour le sélectionner.
- 4 Cochez Redimensionner à l'actuel si vous voulez employer l'échelle définie actuellement (facultatif).
- 5 Cliquez sur Ouvrir.

Editeur de symboles



L'Editeur de symboles d'Architecte 3D permet de créer des symboles sur mesure ou de modifier des symboles qui existent déjà en vue de leur emploi dans des dessins de plan 2D. À l'aide des outils de conception 2D standard, vous avez l'option de tracer le symbole, l'enregistrer dans une bibliothèque et même noter une brève description à son sujet. Vous pouvez gérer vos symboles personnalisés ainsi que toute la bibliothèque de symboles Architecte 3D à l'aide du gestionnaire de symboles.



Veillez noter que l'ensemble des fonctionnalités décrites dans ce Guide de l'utilisateur ne sont pas disponibles dans toutes les versions de la gamme Architecte 3D. Le mode de rendu 3D photo-réaliste par exemple est disponible dans la version Ultimate Plus uniquement.

Pour lancer l'Editeur de symboles

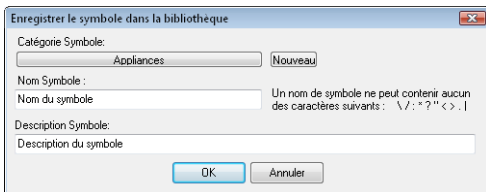
- 1 Cliquez sur la commande Lancer un PowerTool du menu Conception afin de faire apparaître la boîte de dialogue de lancement des PowerTools.
- 2 Faites défiler les PowerTools disponibles puis cliquez sur Editeur de symboles.

Gestion des symboles

L'Editeur de symboles non seulement vous permet d'enregistrer de nouveaux symboles à l'intention de vos dessins 2D, mais aussi met à votre disposition des outils pratiques d'organisation et de gestion des catégories de symboles.

Pour enregistrer un nouveau symbole

- 1 Cliquez sur Créer un symbole ou cliquez sur le bouton Créer symbole. La boîte de dialogue Enregistrer le symbole dans la bibliothèque apparaît.
- 2 Choisissez une catégorie différente de la zone Catégorie de symbole en cliquant dessus pour enregistrer le symbole sous une autre catégorie (facultatif).



- 3 Cliquez sur Nouveau pour créer une nouvelle catégorie de symboles (facultatif). Sélectionnez un dossier de destination pour la nouvelle catégorie à créer puis saisissez le nom de celle-ci et cliquez sur OK.
- 4 Dans la zone de texte Nom du symbole, saisissez le nom du nouveau symbole. Les noms de nouveau symbole peuvent contenir jusqu'à 44 caractères.
- 5 Dans la zone de texte Description du symbole, saisissez la description du nouveau symbole. Les descriptions de nouveau symbole peuvent contenir jusqu'à 78 caractères.
- 6 Cliquez sur OK.

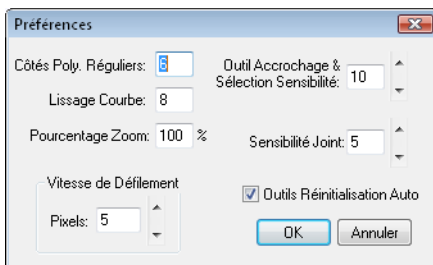
Gestion des paramètres de dessin

Une variété d'outils vous permettent de contrôler la façon dont vous dessinez, sélectionnez ou modifiez des objets de CAO et des symboles. La boîte de dialogue Préférences vous permet de modifier divers paramètres, notamment le nombre de côtés d'un polygone régulier et la sensibilité d'outils d'accrochage ou de jointure.

En bas de la fenêtre de dessin, des outils vous permettent de tracer des segments parallèles, de changer de mode de sélection (objet ou point) ou de mode de dessin à partir du centre ou à partir du coin).

Pour changer les préférences de dessin

- 1 Dans le menu Options, cliquez sur Préférences. La boîte de dialogue Préférences s'ouvre.

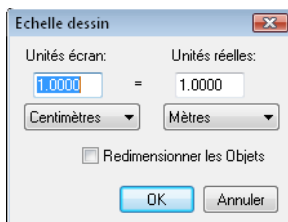


- 2 Saisissez un nouveau nombre de côtés de polygone régulier dans la zone de texte Côtés (facultatif). Cette valeur détermine le nombre de côtés d'un polygone régulier sélectionné et influe de même sur les polygones réguliers futurs.
- 3 Saisissez un nouveau facteur de lissage de courbe dans la zone de texte Lissage de courbe (facultatif). La courbe est d'autant moins prononcée que la valeur saisie est faible.
- 4 Saisissez un nouveau coefficient de zoom dans la zone de texte Pourcentage de zoom (facultatif). Il s'agit du niveau d'agrandissement appliqué chaque fois que vous cliquez sur l'outil Zoom.

- 5 Augmentez ou diminuez la vitesse de défilement en Pixels dans la zone Vitesse de défilement (facultatif). Il s'agit de la vitesse à laquelle bouge la fenêtre de dessin lorsque vous cliquez sur les flèches de défilement.
- 6 Augmentez ou diminuez le coefficient de sensibilité des outils d'accrochage et de sélection dans la zone Outil accrochage et Sélection sensibilité (facultatif). Plus la valeur est réduite, plus vous devez cliquer près d'un objet pour y accrocher quelque chose ou le sélectionner.
- 7 Augmentez ou diminuez le coefficient de sensibilité de jointure dans la zone Sensibilité joint (facultatif). Plus la valeur est réduite, plus les objets doivent être placés proches pour être joints.
- 8 Désactivez la fonction Restauration automatique des outils (facultatif). Quand la case Restauration automatique des outils est décochée, vous pouvez tracer des objets de CAO concurrents sans sélectionner l'outil de CAO requis à chaque fois.
- 9 Cliquez sur OK.

Pour modifier l'échelle de dessin

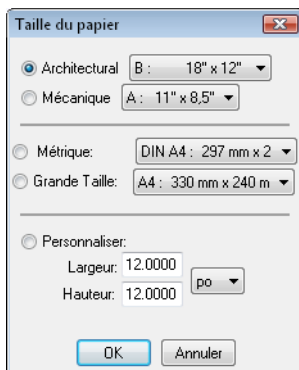
- 1 Sur le menu Conception, cliquez sur Echelle du dessin. La boîte de dialogue Echelle du dessin apparaît.



- 2 Saisissez une nouvelle unité de mesure « écran » dans la zone Unités écran (facultatif). Il est d'autant plus facile de dessiner des petits détails que cette valeur est élevée.
- 3 Saisissez une nouvelle unité de mesure « réelle » dans la zone Unités réelles (facultatif). Il est d'autant plus facile de dessiner des grands détails que cette valeur est élevée.
- 4 Cochez Redimensionner les objets si vous voulez mettre les objets existants à une nouvelle échelle (facultatif).
- 5 Cliquez sur OK.

Pour modifier le format du papier

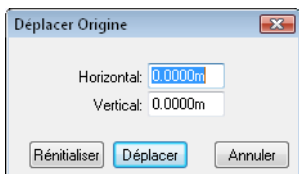
- 1 Sur le menu Conception, cliquez sur Taille du papier. Une boîte de dialogue s'ouvre.



- 2 Choisissez l'un des quatre types de sortie puis sélectionnez un format standard sur le menu déroulant correspondant (facultatif).
- 3 Cliquez sur Personnaliser puis saisissez de nouvelles valeurs dans les zones de texte Largeur et Hauteur, et choisissez une unité de mesure sur le menu déroulant (facultatif).
- 4 Cliquez sur OK.

Pour déplacer l'origine du dessin

- 1 Cliquez sur la commande Déplacer l'origine du menu Conception. Une boîte de dialogue s'ouvre.



- 2 Saisissez une nouvelle valeur dans la zone de texte Horizontal (facultatif).
- 3 Saisissez une nouvelle valeur dans la zone de texte Vertical (facultatif).
- 4 Cliquez sur Déplacer (facultatif). L'origine du dessin est déplacée selon le pas horizontal et vertical que vous avez défini.
- 5 Cliquez sur Reinitialiser (facultatif). L'origine du dessin revient à son emplacement par défaut.

Pour afficher les pages de dessin

- Cochez Afficher les sauts de page sur le menu Conception. Lorsque cette fonction est activée, l'Editeur de symboles affiche les sauts de page réels dans le dessin.

Pour afficher l'axe du dessin

- Cochez la case Dessiner les axes sur le menu Conception. Lorsque cette fonction est activée, l'Editeur de symboles affiche les axes horizontal et vertical réels dans le dessin.

Pour changer la couleur des axes

- 1 Sur le menu Conception, cliquez sur Couleur d'axe. Une boîte de dialogue s'ouvre.
- 2 Cliquez sur une zone de la fenêtre du spectre de couleurs pour sélectionner une couleur, puis ajustez les valeurs, si nécessaire.
- 3 Ajustez les valeurs actuelles de rouge, vert et bleu pour créer une couleur sur mesure (facultatif).
- 4 Cliquez sur OK. La couleur définie est alors appliquée à l'axe.

Pour changer la couleur du dessin

- 1 Sur le menu Conception, cliquez sur Couleur du dessin. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.
- 2 Cliquez sur une zone de la fenêtre du spectre de couleurs pour sélectionner une couleur, puis ajustez les valeurs, si nécessaire.
- 3 Ajustez les valeurs actuelles de rouge, vert et bleu pour créer une couleur sur mesure (facultatif).
- 4 Cliquez sur OK. La couleur définie est alors appliquée au dessin.

Dessin de segments parallèles

Vous pouvez tracer un ou plusieurs segments parallèles pour n'importe quel objet de CAO. Servez-vous de la boîte de dialogue Parallèle pour préciser le nombre de segments parallèles ainsi que leurs distance et sens par rapport à l'original.

Pour tracer des segments parallèles

- Cliquez sur l'outil Activer le dessin parallèle, dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre.



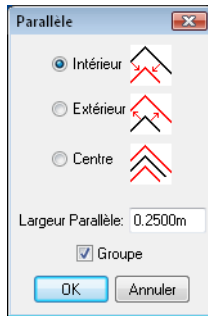
Pour tracer des segments simples

- Cliquez sur l'outil Désactiver le dessin parallèle, dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre.



Pour paramétrer les segments parallèles

- 1 Cliquez sur la commande Parallèle du menu Options. Une boîte de dialogue s'ouvre.



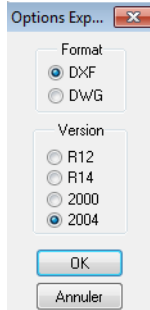
- 2 Choisissez une direction dans laquelle tracer le segment parallèle décalé (facultatif).
- 3 Saisissez un nouvel espacement en parallèle dans la zone de texte Largeur parallèle (facultatif). Il s'agit de la distance entre le segment d'origine et les segments parallèles.
- 4 Cochez l'option Grouper si vous voulez automatiquement grouper le segment d'origine et les segments parallèles (facultatif).
- 5 Cliquez sur OK.

Exportation et importation

Il peut arriver que vous souhaitiez exporter votre symbole en format DXF/DWG.

Pour exporter un symbole en DXF/DWG

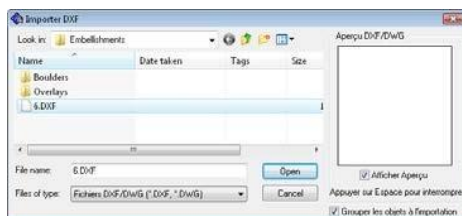
- 1 Cliquez sur Exporter en DXF/DWG depuis le menu Fichier. La boîte de dialogue Exporter en DXF/DWG apparaît.



- 2 Cliquez sur les cases d'option du Format et de la Version que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur OK. La boîte de dialogue Exporter en DXF/DWG apparaît.
- 4 Saisissez un nom de fichier dans la zone de texte Nom du fichier. L'Editeur de symboles ajoute automatiquement l'extension.
- 5 Cliquez sur Enregistrer.

Pour importer un symbole DXF/DWG

- 1 Cliquez sur Importer en DXF/DWG depuis le menu Fichier. La boîte de dialogue Importer DXF apparaît.



- 2 Dans la zone de texte Nom du fichier, saisissez le nom du fichier que vous souhaitez ouvrir ou recherchez-le dans d'autres dossiers ou lecteurs.
- 3 Après avoir localisé le fichier que vous souhaitez ouvrir, sélectionnez-le en double-cliquant dessus. Le menu Échelle s'affiche.



- 4 Cliquez sur la case d'option de l'échelle que vous souhaitez utiliser.
- 5 Cliquez sur OK.

Section 6

Editeur de mobilier 3D



Chapitre 33: Avant de dessiner en 3D	427
Chapitre 34: Dessin en 2D	441
Chapitre 35: Dessin en 3D	465
Chapitre 36: Édition d'objets 3D	489
Chapitre 37: Gestion des vues	503

Avant de dessiner en 3D

Lorsque vous lancez l'Editeur de mobilier 3D, une nouvelle grille de dessin vierge s'affiche et la grille du sol est activée. Les couleurs du premier plan et de l'arrière-plan sont celles que vous avez attribuées dans le programme Architecte 3D ; il en va de même avec les unités de mesure. Si vous lancez l'Editeur de mobilier 3D en double-cliquant sur un objet de votre programme Architecte 3D, cet objet apparaît dans la fenêtre de conception.

Si vous souhaitez continuer à travailler sur un dessin existant, vous devez l'ouvrir pour l'afficher à l'écran. Pour ouvrir un fichier, cliquez sur la commande Ouvrir du menu Fichier et indiquez le nom du fichier. Lorsque vous ouvrez un fichier, l'Editeur de mobilier 3D l'affiche dans une nouvelle fenêtre.

Les changements que vous apportez à un objet 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 enregistrer 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.



Ouverture d'un nouveau fichier

En ouvrant un nouveau fichier, vous créez une nouvelle grille de dessin vierge dont le quadrillage de sol est actif. Les couleurs du premier plan et de l'arrière-plan sont celles que vous avez choisies dans le programme Architecte 3D.

Pour ouvrir un nouveau fichier

- Cliquez sur Nouveau dans le menu Fichier ou appuyez directement sur CTRL+N. Une grille de dessin vierge apparaît.

Note : Si vous étiez en train de travailler sur un objet, il vous est demandé de l'enregistrer.

Ouverture d'un fichier existant

Lorsque vous ouvrez un fichier, les données qu'il contient sont copiées dans la mémoire et vous pouvez ainsi les modifier ou les imprimer.

Pour ouvrir un fichier existant

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

Pour positionner des objets en les glissant-déposant

- 1 Cliquez sur l'onglet Objets. La barre d'aperçu montre les objets d'ameublement.
- 2 Cliquez sur le premier onglet, en haut de la barre d'aperçu pour faire apparaître la liste de bibliothèques d'objets, puis cliquez sur une autre bibliothèque (facultatif).
- 3 Faites défiler la liste des objets disponibles.
- 4 Cliquez sur l'objet que vous désirez introduire ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser l'objet sur la fenêtre de conception.
- 5 Cliquez sur l'objet que vous venez de placer pour le sélectionner, puis faites-le glisser jusqu'à un autre endroit de la fenêtre de conception (facultatif).



Importation de fichiers 3D

L'Editeur de mobilier 3D vous permet d'importer des fichiers 3D. Une fois importés, vous pouvez les modifier à loisir.

Pour importer un fichier 3D

- 1 Cliquez sur la commande Importer des objets en 3D du menu Fichier. La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
- 2 Dans la zone de texte Nom du fichier, saisissez le nom du fichier que vous souhaitez importer ou recherchez-le dans les différents dossiers ou lecteurs.
- 3 Après avoir localisé le fichier que vous souhaitez importer, sélectionnez-le d'un clic.
- 4 Cliquez sur Ouvrir.

Exportation de fichiers

L'Editeur de mobilier 3D vous permet d'exporter votre création. Il est possible d'exporter des fichiers vers divers formats, en Texturé, Fil de fer ou ClearView.

Enregistrement d'un fichier

Lorsque vous ouvrez un fichier, l'Editeur de mobilier 3D le copie dans la mémoire de votre ordinateur. À mesure que vous travaillez sur ce fichier, vous en modifiez la copie en mémoire. Tout incident du système ou toute coupure de courant élimine cette copie. Pour sauvegarder votre travail de manière définitive, vous devez l'enregistrer sur un fichier stocké sur disque. 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, l'Editeur de mobilier 3D enregistre le dessin actif, en utilisant les derniers nom et lieu que vous avez indiqués. Vous pouvez créer plusieurs versions d'un même dessin ou en enregistrer des copies de sauvegarde sur un autre disque. Chaque version de votre dessin peut être enregistrée sous un nom différent ou bien vous pouvez enregistrer les différentes versions sous le même nom, mais dans des dossiers ou sur des disques durs différents.

Pour enregistrer un fichier existant

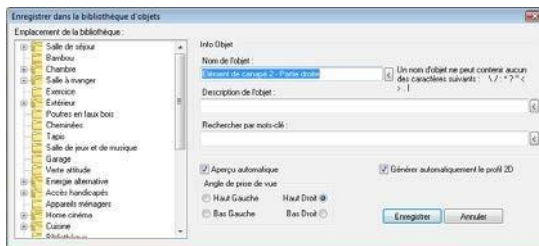
- Cliquez sur la commande Enregistrer du menu Fichier ou appuyez sur CTRL+S.

Pour enregistrer 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 le nom dans la zone de texte Nom du fichier. L'Editeur de mobilier 3D ajoute automatiquement l'extension POB.
- 3 Cliquez sur Enregistrer.

Pour enregistrer un objet dans une bibliothèque d'objets

- 1 Cliquez sur la commande Enregistrer dans la bibliothèque d'objets du menu Fichier. La boîte de dialogue Enregistrer dans la bibliothèque d'objets apparaît.



- 2 Choisissez en cliquant dans Emplacement de la bibliothèque sur la bibliothèque où vous voulez stocker l'objet. Certains dossiers peuvent être développés pour faire apparaître des sous-menus.
- 3 Saisissez le nom de l'objet dans la zone de texte Nom de l'objet. Ce nom est celui qui figure sur la barre d'état lorsque vous pointez sur l'objet dans la barre d'aperçu.
- 4 Saisissez une description de l'objet dans la zone de texte Description de l'objet (facultatif).
- 5 Saisissez les mots-clés à associer à l'objet dans la zone de texte Rechercher par mots-clés (facultatif).

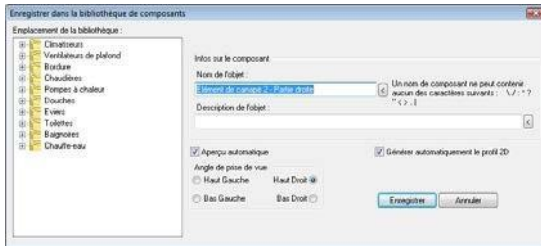
Note : Pour visualiser la dernière information enregistrée, cliquez sur la flèche, à droite de la zone de texte.

- 6 Cochez la case Aperçu automatique si vous voulez qu'Architecte 3D crée automatiquement une image d'aperçu (facultatif).
- 7 Choisissez une option Angle de prise de vue pour changer la perspective d'affichage de l'objet sur la barre d'aperçu (facultatif).
- 8 Cliquez sur Enregistrer.

Note : L'objet apparaît toujours sur fond bleu clair.

Pour enregistrer un objet dans une bibliothèque de composants

- 1 Cliquez sur la commande Enregistrer dans la bibliothèque de composants du menu Fichier. La boîte de dialogue Enregistrer dans la bibliothèque de composants apparaît.




- 2 Choisissez en cliquant dans Emplacement de la bibliothèque la bibliothèque où vous voulez stocker l'objet. Les dossiers peuvent être développés pour faire apparaître des sous-menus.
- 3 Saisissez le nom de l'objet dans la zone de texte Nom de l'objet. Ce nom est celui qui figure sur la barre d'état lorsque vous pointez sur l'objet dans la barre d'aperçu.
- 4 Saisissez une description de l'objet dans la zone de texte Description de l'objet (facultatif).

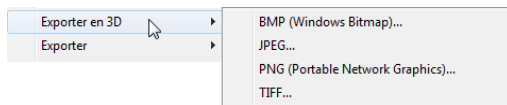
Note : Pour visualiser la dernière information enregistrée, cliquez sur la flèche, à droite de la zone de texte.

- 5 Cochez la case Cliché d'aperçu automatique si vous voulez que Architecte 3D crée automatiquement une image d'aperçu (facultatif).
- 6 Choisissez une option Angle de prise de vue de l'aperçu pour changer la perspective d'affichage de l'objet sur la barre d'aperçu (facultatif).
- 7 Cliquez sur Enregistrer.

Note : L'objet apparaît toujours sur fond bleu clair.

Pour exporter un rendu 3D

- 1 Cliquez sur le bouton Style de rendu pour passer du style ombré au style fil de fer ou vice-versa. 
- 2 Cliquez sur la commande Exporter en 3D du menu Fichier puis choisissez le format désiré. La boîte de dialogue d'exportation d'images apparaît.



- 3 Saisissez le nom dans la zone de texte Nom du fichier. L'Editeur de mobilier 3D ajoute automatiquement l'extension ; cliquez sur OK.

Note : Le fichier est présenté sur fond blanc, quelle que soit la couleur d'arrière-plan sélectionnée dans l'Editeur de mobilier 3D.

Pour exporter en format DXF 2D

- 1 Cliquez sur la commande Exporter, puis DXF (2D) du menu Fichier. La boîte de dialogue Exporter en DXF (2D) apparaît.
- 2 Saisissez le nom dans la zone de texte Nom du fichier. L'Editeur de mobilier 3D ajoute automatiquement l'extension DXF.
- 3 Recherchez le répertoire dans lequel vous souhaitez exporter le fichier, puis cliquez sur Enregistrer.

Pour exporter en format DXF 3D

- 1 Cliquez sur la commande Exporter, puis DXF (3D) du menu Fichier. La boîte de dialogue Exporter DXF (3D) apparaît.

- 2 Saisissez le nom dans la zone de texte Nom du fichier. L'Editeur de mobilier 3D ajoute automatiquement l'extension DXF.
- 3 Recherchez le répertoire dans lequel vous souhaitez exporter le fichier, puis cliquez sur Enregistrer.

Pour exporter au format Editeur de mobilier 3D 7.0

- 1 Cliquez sur la commande Exporter, puis Editeur de mobilier 3D 7.0 du menu Fichier. La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.
- 2 Saisissez le nom dans la zone de texte Nom du fichier. L'Editeur de mobilier 3D ajoute automatiquement l'extension.
- 3 Recherchez le répertoire dans lequel vous souhaitez exporter le fichier, puis cliquez sur Enregistrer.

Pour exporter au format Editeur de mobilier 3D 8.0

- 1 Cliquez sur la commande Exporter, puis Editeur de mobilier 3D 8.0 du menu Fichier. La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.
- 2 Saisissez le nom dans la zone de texte Nom du fichier. L'Editeur de mobilier 3D ajoute automatiquement l'extension.
- 3 Recherchez le répertoire dans lequel vous souhaitez exporter le fichier, puis cliquez sur Enregistrer.

Pour exporter au format Editeur de mobilier 3D 12.0

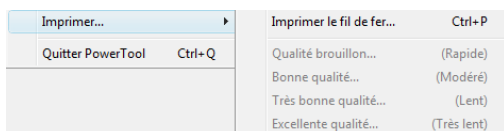
- 1 Cliquez sur la commande Exporter, puis Editeur de mobilier 3D 12.0 du menu Fichier. La boîte de dialogue apparaît.
- 2 Saisissez le nom dans la zone de texte Nom du fichier. L'Editeur de mobilier 3D ajoute automatiquement l'extension.
- 3 Recherchez le répertoire dans lequel vous souhaitez exporter le fichier, puis cliquez sur Enregistrer.

Impression d'objets

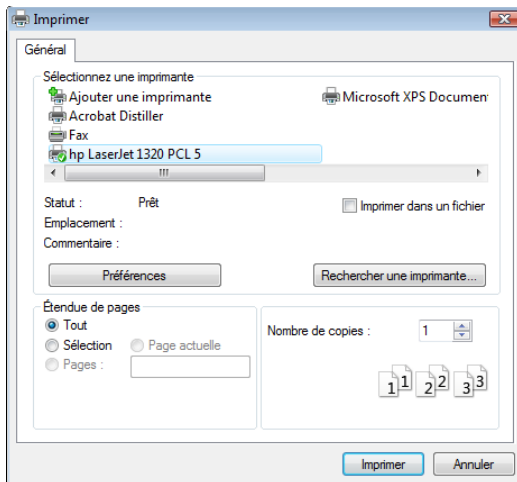
L'Editeur de mobilier 3D utilise l'imprimante Windows actuellement configurée. Vous pouvez cependant utiliser n'importe quelle imprimante installée. Grâce à la boîte de dialogue Imprimer, vous pouvez choisir une des imprimantes ou un des traceurs actuellement installés. Vous pouvez imprimer votre objet en mode Texturé, Fil de fer, ou ClearView. Le mode de rendu vous laisse choisir entre quatre qualités.

Pour imprimer en mode Fil de fer

- 1 Cliquez sur le bouton Style de rendu ou sur la commande Style du rendu en 3D du menu Affichage et choisissez Fil de fer.
- 2 Cliquez sur la commande Imprimer du menu Fichier, puis sur Imprimer le fil de fer, ou faites CTRL+P.



- 3 Dans la boîte de dialogue Configurer l'imprimante, cliquez sur la case Nom de l'imprimante.
- 4 Cliquez sur l'imprimante que vous souhaitez utiliser.



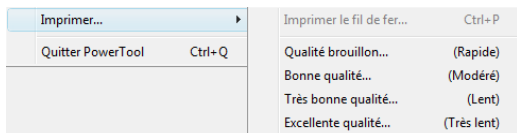
- 5 Cliquez sur Propriétés (facultatif). Le menu Propriétés s'affiche.

Note : Le menu Propriétés représenté ci-dessous est celui d'une imprimante couleur courante. Pour vous renseigner sur les fonctions spécifiques de votre imprimante, veuillez vous référer à sa documentation.

- 6 Sélectionnez l'orientation du papier.
- 7 Sélectionnez le format du papier. Il s'agit généralement du format A4 21 x 29,7 cm.
- 8 Cliquez sur la flèche de la zone Média pour sélectionner ensuite le type de support que vous souhaitez utiliser.
- 9 Choisissez ensuite votre méthode d'alimentation Automatique ou Manuelle, puis cliquez sur Imprimer.

Pour imprimer en mode de rendu

- 1 Cliquez sur la commande Imprimer du menu Fichier puis choisissez la qualité qui vous convient.



- 2 Dans la boîte de dialogue Configurer l'imprimante, cliquez sur la case Nom de l'imprimante.
- 3 Cliquez sur l'imprimante que vous souhaitez utiliser.
- 4 Cliquez sur le bouton Propriétés. Le menu Propriétés s'affiche.
- 5 Sélectionnez l'orientation du papier.
- 6 Sélectionnez le format du papier. Il s'agit généralement du format A4 21 x 29,7 cm.
- 7 Cliquez sur la flèche de la zone Média pour sélectionner le type de support que vous souhaitez utiliser.
- 8 Choisissez ensuite votre méthode d'alimentation Automatique ou Manuelle, puis cliquez sur Imprimer.

Grille de dessin

Grâce aux grilles de dessin de l'Editeur de mobilier 3D, vous pouvez travailler sur tout objet depuis trois angles 3D différents. Chaque grille contrôle deux axes. Vous pouvez également dessiner ou faire des modifications en 2D depuis six directions différentes, ce qui facilite l'édition et l'alignement de précision.

En 3D, les trois grilles de dessin sont la grille frontale, la grille de sol et la grille latérale. Lorsque vous dessinez sur la grille frontale, les dimensions X (largeur) et Y (hauteur) sont les axes dominants. La grille de sol contrôle les

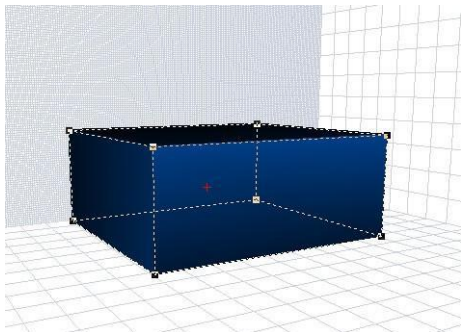
dimensions X (largeur) et Z (profondeur), tandis que la grille latérale contrôle les dimensions Z (profondeur) et Y (hauteur). Utilisez ces grille de concert et vos capacités de dessin seront illimitées.

Dessin sur la grille frontale

Avec la grille frontale, vous pouvez vous concentrer sur les dimensions X (largeur) et Y (hauteur). Vous pouvez ensuite extruder des objets le long de l'axe Z (profondeur). Le quadrillage le plus serré est celui qui est actif.

Pour dessiner sur la grille frontale

- 1 Cliquez sur la commande Dessiner sur la grille frontale (axe X-Y) du menu Conception ou cliquez sur l'outil Grille frontale de la barre d'outils.
- 2 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur le bouton Basculer entre les outils de conception 2D et 3D pour activer la barre d'outils Conception 3D.
- 3 Cliquez sur l'outil Rectangle. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin de rectangle.
- 4 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ du rectangle. Un rectangle extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.
- 5 Maintenez le bouton de la souris enfoncé pendant que vous étirez le rectangle de l'avant vers l'arrière et de la gauche vers la droite (le long des axes X et Y), jusqu'à ce que la taille souhaitée soit atteinte. Remarquez que les dimensions s'affichent sur la barre d'état à mesure que vous dessinez.
- 6 Relâchez le bouton de la souris.
- 7 Déplacez le curseur pour extruder le rectangle le long de l'axe Z, jusqu'à ce que la profondeur recherchée soit atteinte.
- 8 Cliquez pour terminer le dessin et mettre le rectangle en place.



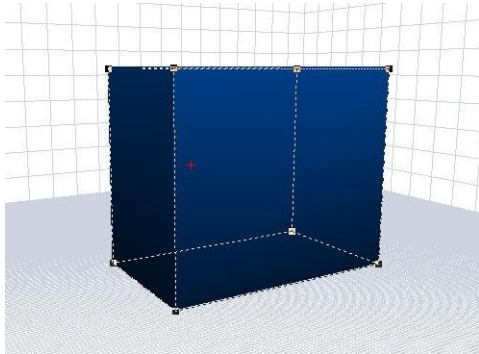
Dessin sur la grille de sol

Avec la grille du sol, vous vous concentrez sur les dimensions X (largeur) et Z (profondeur). Vous pouvez ensuite extruder des objets le long de l'axe Y (hauteur).

Pour dessiner sur la grille de sol

- 1 Cliquez sur l'outil Grille du sol de la barre d'outils.
- 2 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur l'outil Rectangle. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin de rectangle.
- 3 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ du rectangle. Un rectangle extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.





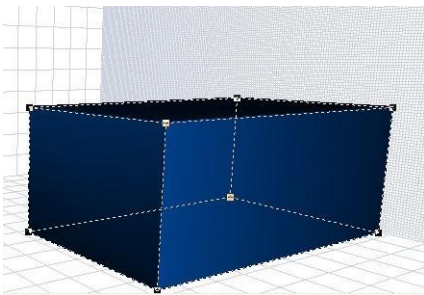
- 4 Maintenez le bouton de la souris enfoncé pendant que vous étirez le rectangle de l'avant vers l'arrière et de la gauche vers la droite (le long des axes X et Z), jusqu'à ce que la taille souhaitée soit atteinte. Remarquez que les dimensions s'affichent sur la barre d'état à mesure que vous dessinez.
- 5 Relâchez le bouton de la souris.
- 6 Déplacez le curseur pour extruder le rectangle le long de l'axe Y, jusqu'à ce que la hauteur recherchée soit atteinte.
- 7 Cliquez pour terminer le dessin et mettre le rectangle en place.

Dessin sur la grille latérale

La grille latérale active les dimensions Z (profondeur) et Y (hauteur). Vous pouvez ensuite extruder des objets le long de l'axe X (largeur).

Pour dessiner sur la grille latérale

- 1 Cliquez sur l'outil Grille latérale de la barre d'outils.
- 2 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur l'outil Rectangle. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin de rectangle.
- 3 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ du rectangle. Un rectangle extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.



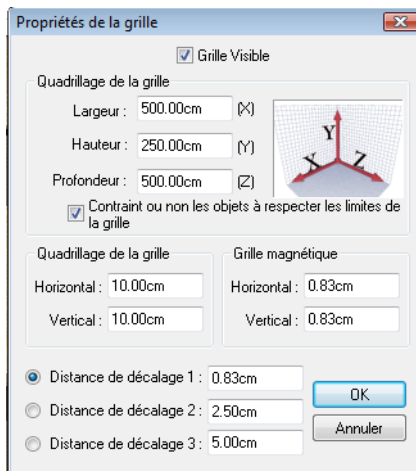
- 4 Maintenez le bouton de la souris enfoncé pendant que vous étirez le rectangle de l'avant vers l'arrière et de la gauche vers la droite (le long des axes Z et Y), jusqu'à ce que la taille souhaitée soit atteinte. Remarquez que les dimensions s'affichent sur la barre d'état à mesure que vous dessinez.
- 5 Relâchez le bouton de la souris.
- 6 Déplacez le curseur pour extruder le rectangle le long de l'axe X, jusqu'à ce que la hauteur recherchée soit atteinte.
- 7 Cliquez pour terminer le dessin et mettre le rectangle en place.

Modification de la configuration de la grille

La grille est, par défaut, visible et configurée sur 30,4 cm. Ainsi, chaque grand carré que vous pouvez voir sur le plan d'étage correspond à 92,4 cm². Vous pouvez personnaliser un quadrillage selon vos besoins. De plus, en activant ou en désactivant la fonction Grille magnétique, vous pouvez faciliter le placement de précision des composants. Utilisez la fonction Contraint ou non les objets à respecter les limites de la grille pour empêcher les éléments de disparaître derrière la grille active.

Pour modifier les paramètres de la grille

- 1 Dans le menu Conception, cliquez sur Propriétés de la grille ou cliquez sur le bouton Propriétés de la grille. La boîte de dialogue Propriétés de la grille apparaît.
- 2 Saisissez les mesures horizontale et verticale des lignes du quadrillage dans la zone Quadrillage de la grille (facultatif).
- 3 Saisissez les mesures horizontale et verticale de la grille magnétique dans la zone Grille magnétique (facultatif).
- 4 Cliquez sur OK.



Pour désactiver la grille magnétique

- Sur la barre d'outils Grille, cliquez sur le bouton à bascule Activer/Désactiver la grille magnétique, ou décochez d'un clic l'option Grille magnétique du menu Conception.



Pour masquer la grille

- 1 Sur le menu Conception, cliquez sur Propriétés de la grille. La boîte de dialogue Propriétés de la grille apparaît.
- 2 Décochez d'un clic la case Grille visible.
- 3 Cliquez sur OK.

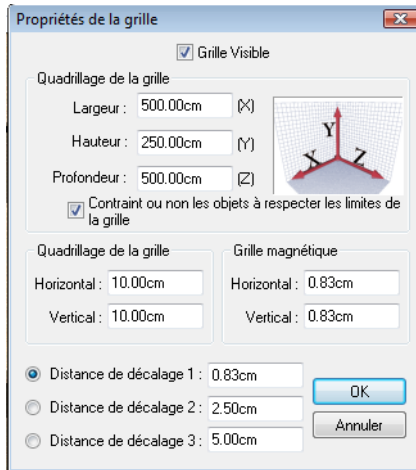
Pour tour à tour contraindre et libérer la grille

- 1 Sur le menu Conception, cliquez sur Propriétés de la grille. La boîte de dialogue Propriétés de la grille apparaît.
- 2 Décochez d'un clic la case Contraint ou non les objets à respecter les limites de la grille.
- 3 Cliquez sur OK.

Pour modifier la taille du quadrillage

- 1 Sur le menu Conception, cliquez sur Propriétés de la grille. La boîte de dialogue Propriétés de la grille apparaît.

- 2 Saisissez les mesures de largeur, de hauteur et de profondeur dans les cases correspondantes, puis cliquez sur OK.



Définition d'une distance de poussée

La fonction Pousser vous permet de déplacer des objets dans une direction donnée et par incréments personnalisables. Les sélections haut, bas, gauche et droite sont également accessibles au moyen des touches fléchées de votre clavier. Vous pouvez définir des distances aussi petites que 2,5 cm dans la zone Distance.

Pour modifier la distance de poussée

- 1 Sur le menu Conception, cliquez sur Propriétés de la grille. La boîte de dialogue Propriétés de la grille apparaît. Trois distances de poussée prédéfinies sont proposées.
- 2 Sélectionnez celle de votre choix.
- 3 Saisissez une distance personnalisée dans l'une des zones de texte et cliquez sur la case d'option correspondante pour la sélectionner (facultatif).
- 4 Cliquez sur OK.

Pour déplacer un objet en le poussant

- 1 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez déplacer.
- 2 Cliquez sur une grille de dessin du menu Conception.
- 3 Cliquez sur la commande Décalage du menu Édition puis choisissez la direction (haut, bas, gauche ou droite) en cliquant sur la case appropriée ou à l'aide des touches fléchées de votre clavier.

Utilisation des vues 2D

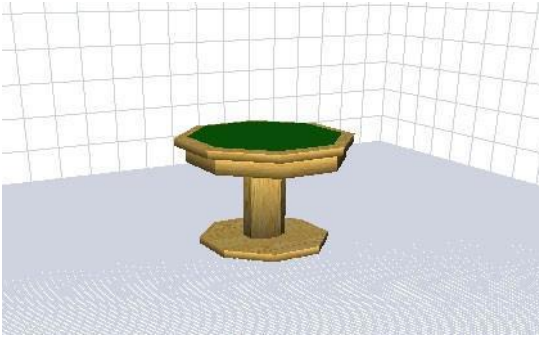
Les vues 2D fonctionnent en harmonie avec les vues 3D. Les vues 2D Haut et Bas sont utilisées en parallèle avec la grille de sol 3D ; les vues Avant et Arrière fonctionnent avec la grille frontale 3D, et les vues Gauche et Droite avec la grille latérale.

Les vues 2D facilitent et simplifient les alignements complexes. Le menu contextuel vous permet de basculer facilement d'une option à l'autre. Toutes les vues 2D fonctionnent de la même façon.

Pour modifier à l'aide d'une vue 2D

- 1 Cliquez sur l'onglet Objets. La barre d'aperçu montre les objets d'ameublement.
- 2 Cliquez sur le deuxième onglet en haut de la barre d'aperçu, puis cliquez sur Salle de jeu et de musique. Le contenu de cette catégorie s'affiche sur la barre d'aperçu.
- 3 Cliquez sur un objet de la barre d'aperçu pour le sélectionner. Le nom de chaque objet sur lequel vous pointez la souris s'affiche sur la barre d'état.

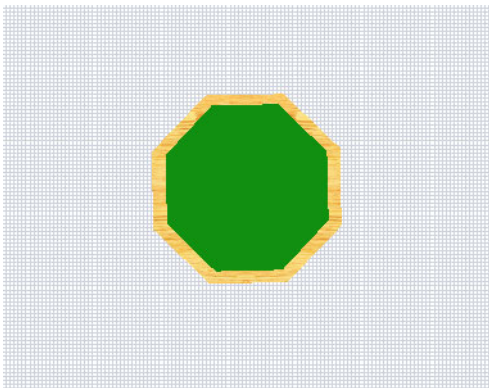
- 4 Cliquez-glissez l'objet dans la fenêtre de conception.



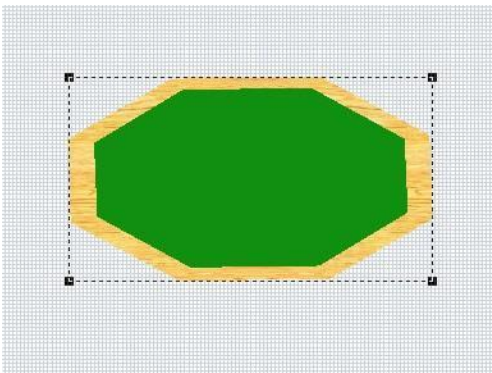
- 5 Cliquez sur le bouton Vue en 2D du menu Affichage. Le menu Options d'affichage apparaît.



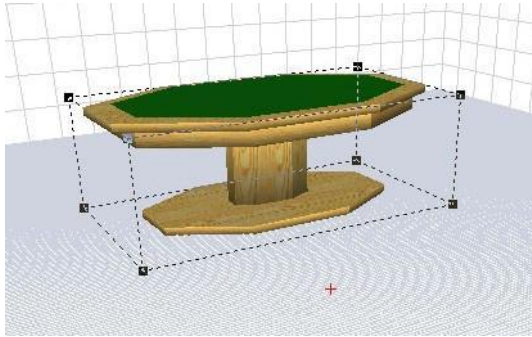
- 6 Cliquez sur Haut. L'objet s'affiche vu de haut.



- 7 Sélectionnez l'objet en cliquant dessus.
- 8 Cliquez-glissez un coin de l'objet pour le changer de forme. Au fur et à mesure que vous le remodelez, les dimensions apparaissent sur la barre d'état.



- 9 Relâchez le bouton de la souris.
- 10 Faites un clic du bouton droit puis choisissez Rétablir l'affichage dans le menu contextuel qui s'affiche pour voir l'objet redimensionné.



- 11 Cliquez sur la commande Quitter PowerTool du menu Fichier, puis cliquez sur Oui pour ajouter l'objet à la conception en cours.

Curseur d'élévation

Le curseur d'élévation permet de déplacer facilement des objets verticalement, quelle que soit la grille actuellement active. Le curseur d'élévation opère dans l'unité de mesure précisée dans le programme Architecte 3D ; par exemple, les mesures sont automatiquement affichées en système métrique si vous concevez dans ce système dans le cadre du programme Architecte 3D.

Accès au curseur d'élévation

- 1 Cliquez sur l'outil Afficher/Masquer le curseur d'élévation en bas à gauche de la fenêtre. Le curseur d'élévation s'affiche.
- 2 Cliquez de nouveau sur l'outil Afficher/Masquer le curseur d'élévation pour faire disparaître ce curseur.



Note : Pour préciser une élévation à laquelle dessiner votre objet, veillez à ce que le curseur d'élévation soit ouvert et défini à cette hauteur. Toutes les formes subséquentes partiront de cette élévation.

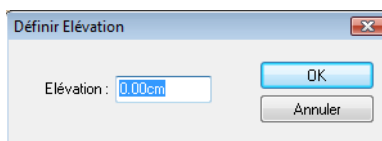
Pour utiliser le curseur d'élévation

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez élever.
- 3 Cliquez sur le curseur d'élévation, à gauche de la fenêtre, et faites-le monter ou descendre jusqu'à ce que l'objet soit dans la position désirée.



Pour préciser une élévation exacte

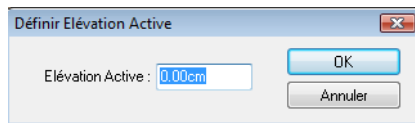
- 1 Faites un clic du bouton droit sur le curseur d'élévation et cliquez sur Définir l'élévation dans le menu contextuel qui s'affiche.



- 2 Saisissez la nouvelle hauteur et cliquez sur OK.

Pour définir l'élévation active

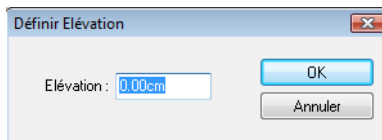
- 1 Cliquez avec le bouton droit de votre souris sur le curseur d'élévation à gauche de la fenêtre, puis cliquez sur Définir élévation active dans le menu contextuel qui apparaît.



- 2 Saisissez la nouvelle hauteur et cliquez sur OK.

Pour définir l'élévation d'un groupe d'objets

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Appuyez sur MAJ et cliquez sur chacun des objets que vous souhaitez élever.
- 3 Cliquez avec le bouton droit de votre souris sur le curseur d'élévation situé à gauche sur votre fenêtre, puis cliquez sur Définir l'élévation à partir du menu contextuel qui apparaît.



- 4 Saisissez la hauteur et cliquez sur OK.

Note : Même s'ils étaient initialement placés à différentes hauteurs, tous les objets sélectionnés sont élevés à la hauteur spécifiée.



Dessin en 2D

Vous pourrez trouver utile de commencer votre conception en 2D et de la doter d'une troisième dimension plus tard. Vous allez voir que les outils de conception 2D sont extrêmement utiles pour cette méthode. Après avoir dessiné une forme en 2D, vous pouvez la convertir en 3D, avec la profondeur que vous souhaitez, dans n'importe quelle direction.

Ces outils sont l'équivalent des outils de dessin 3D et fonctionnent de façon similaire. Pour en savoir plus sur les outils de dessin 3D, consultez le chapitre "Dessin en 3D", à la page 465. Le jeu d'outils 2D peut être utilisé dans la vue 3D, ou dans une vue 2D depuis un certain angle.

Cette section décrit les fonctions de chacun des outils de dessin 2D. La technique de tension de courbe est également traitée.



Dessin d'un rectangle 2D

Le mode de dessin de rectangle vous permet de dessiner des carrés et des rectangles. Cet outil vous sera utile pour dessiner des tables, placards, comptoirs, etc.

Pour dessiner un rectangle

- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 2D ou appuyez sur CTRL+2.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil Rectangle. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ du rectangle. Un rectangle extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.
- 5 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que le rectangle de la taille souhaitée soit obtenu. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 6 Relâchez le bouton de la souris.

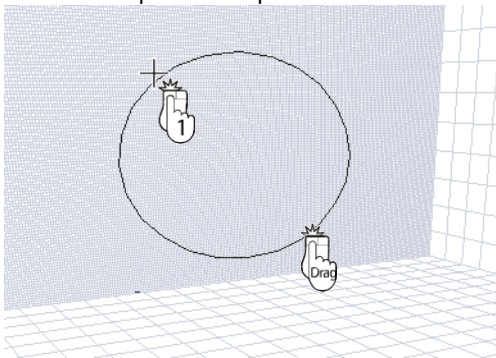


Dessin d'un ovale 2D

Le mode de dessin d'ellipses vous permet de dessiner des cercles et des ovales. Cet outil vous sera utile pour dessiner des lampes, canapés, jardinières, tapis, etc.

Pour dessiner un ovale

- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 2D ou appuyez sur CTRL+2.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil Ovale. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ de l'ovale. Une forme extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.



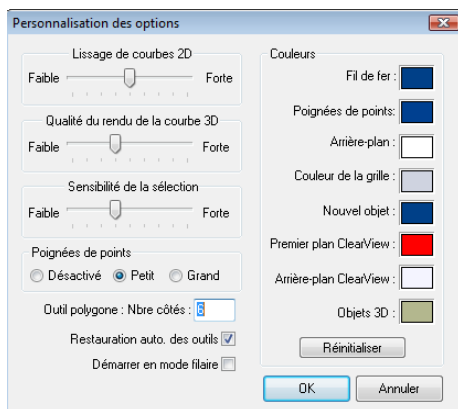
- 5 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que la taille souhaitée d'ovale soit atteinte. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 6 Relâchez le bouton de la souris.
- 7 Appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée en dessinant pour tracer un cercle parfait (facultatif).

Dessin d'un polygone régulier 2D

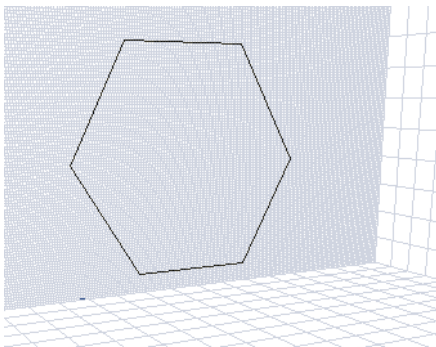
Le mode de dessin de polygone régulier vous permet de dessiner des objets avec un nombre donné de côtés de même longueur. Cet outil vous sera utile pour dessiner des miroirs, des dessus de table, des bains à remous, etc.

Pour dessiner un polygone régulier

- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 2D ou appuyez sur CTRL+2.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil Polygone régulier. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Cliquez sur le bouton Personnalisation des options ou sur la commande Personnalisation des options du menu Options. La boîte de dialogue apparaît.



- 5 Saisissez le nombre voulu de côtés égaux dans la zone de texte Nombre de côtés de l'outil Polygone régulier, puis cliquez sur OK.
- 6 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ (centre) du polygone régulier. Un polygone régulier extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.
- 7 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que le polygone régulier de la taille souhaitée soit obtenu. Le rayon apparaît au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.




- 8 Relâchez le bouton de la souris.

Dessin d'un polygone 2D

Le mode de dessin de polygone vous permet de dessiner un objet avec un nombre de côtés illimité, à n'importe quel angle ou de toute longueur que ce soit. Cet outil vous sera utile pour dessiner des placards d'angle, des futons, etc.


Pour dessiner un polygone

- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 2D ou appuyez sur CTRL+2.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil Polygone. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ du polygone. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Cette ligne représente le premier côté du polygone. 
- 5 Cliquez et déplacez la souris vers le coin suivant. Répétez jusqu'à ce que la forme recherchée soit achevée.
- 6 Double-cliquez pour quitter le mode de dessin.

Dessin d'un arc fermé 2D

Le mode de dessin d'arc fermé vous permet de dessiner un arc elliptique qui se ferme automatiquement en bas. Cet outil vous sera utile pour dessiner des canapés, chaises, tables à abattants, etc.

Pour dessiner un arc fermé

- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 2D ou appuyez sur CTRL+2.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil Arc fermé. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ de l'arc fermé. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. 

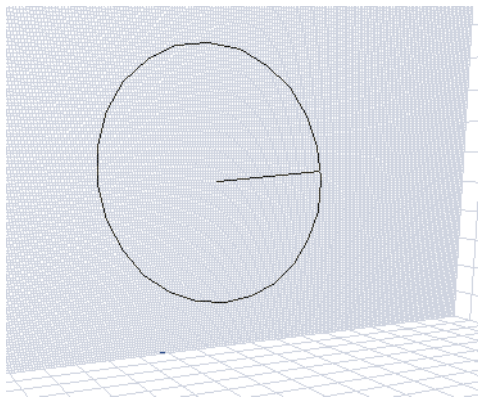
- 5 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que la forme de l'arc recherchée soit atteinte. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 6 Relâchez le bouton de la souris.
- 7 Appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée en dessinant pour forcer l'arc à suivre un angle droit (facultatif).

Dessin d'un arc de cercle fermé 2D

Le mode de dessin d'arc de cercle fermé vous permet de dessiner une forme fermée représentant tout élément arrondi. Cet outil vous sera utile pour dessiner des moulures pour placards, des bordures décoratives, etc.

Pour dessiner un arc de cercle fermé

- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 2D ou appuyez sur CTRL+2.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil Arc de cercle fermé. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point central de l'arc. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Cette ligne représente le rayon de votre arc.
- 5 Maintenez le bouton de la souris enfoncé et étirez le rayon jusqu'à la taille souhaitée. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 6 Relâchez le bouton de la souris.
- 7 Déplacez la souris dans le sens des aiguilles d'une montre ou à l'inverse jusqu'à ce que la forme recherchée soit obtenue.



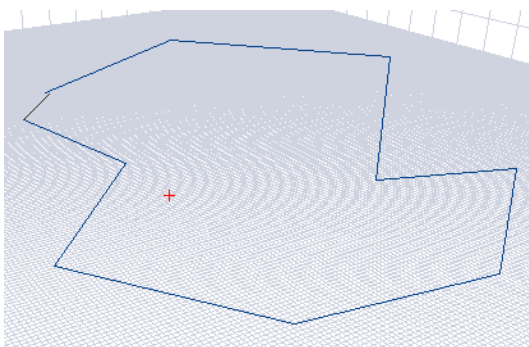
- 8 Cliquez pour quitter le mode de dessin.

Dessin d'une courbe fermée 2D

En mode de dessin en courbe fermée, vous tracerez des objets et des zones courbes fermées. Cet outil vous sera utile pour la création de courbes de placards ou de mobilier.

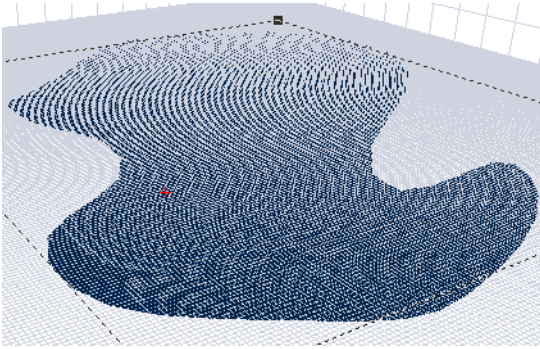
Pour dessiner une courbe fermée

- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 2D ou appuyez sur CTRL+2.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil Courbe fermée. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ de la courbe. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Cette ligne représente le premier côté de la courbe.
- 5 Cliquez et déplacez la souris vers le coin suivant. Répétez jusqu'à ce que la forme recherchée soit achevée.



Note : Bien que les lignes apparaissent tout d'abord angulaires, elles sont arrondies dès que vous sortez du mode de dessin.

- 6 Appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée en dessinant pour forcer l'arc à suivre un angle droit (facultatif).
- 7 Double-cliquez pour quitter le mode de dessin.

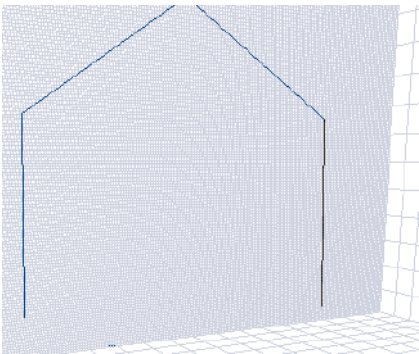


Dessin d'un polygone ouvert 2D

En mode de dessin polygone ouvert, vous tracerez des polygones à côté ouvert. Cet outil vous sera utile à la création de formes et d'objets ouverts complexes.

Pour dessiner un polygone ouvert

- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 2D ou appuyez sur CTRL+2.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil Polygone ouvert. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ du polygone. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Cette ligne représente le premier côté du polygone.
- 5 Cliquez et déplacez la souris vers le coin suivant. Répétez jusqu'à ce que la forme recherchée soit achevée.



- 6 Appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée en dessinant pour forcer l'arc à suivre un angle droit (facultatif).
- 7 Double-cliquez pour quitter le mode de dessin.

Dessin d'un arc ouvert 2D

Le mode de dessin d'arc ouvert vous permet de dessiner un arc elliptique qui reste ouvert en bas. Cet outil vous sera utile pour dessiner des passerelles, toboggans, etc.

Pour dessiner un arc ouvert

- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 2D ou appuyez sur CTRL+2.



- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil Arc ouvert. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ de l'arc fermé. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur.
- 5 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que la forme de l'arc recherchée soit atteinte. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 6 Relâchez le bouton de la souris.
- 7 Appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée en dessinant pour forcer l'arc à suivre un angle droit (facultatif).

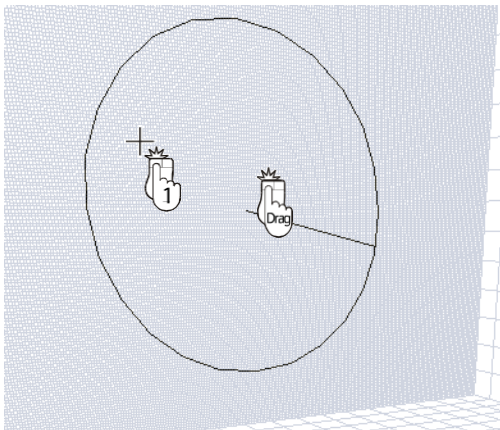


Dessin d'un arc de cercle 2D

Le mode de dessin d'arc de cercle vous permet de dessiner une forme ouverte de n'importe quel rayon. Cet outil sera utile pour dessiner des bordures décoratives, des jardinières en tonneau, etc.

Pour dessiner un arc de cercle

- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 2D ou appuyez sur CTRL+2.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil Arc de cercle. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point central de l'arc. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Cette ligne représente le rayon de votre arc.




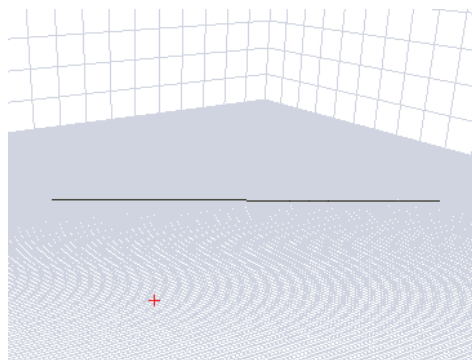
- 5 Maintenez le bouton de la souris enfoncé et étirez le rayon jusqu'à la taille souhaitée. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 6 Relâchez le bouton de la souris.
- 7 Déplacez la souris dans le sens des aiguilles d'une montre ou à l'inverse jusqu'à ce que la forme recherchée soit obtenue.
- 8 Cliquez pour quitter le mode de dessin.

Dessin d'une ligne 2D

Le mode de dessin de ligne vous permet de dessiner des lignes droites de toute longueur. Cet outil vous sera utile pour dessiner des détails d'angle destinés aux placards, tables, etc.

Pour dessiner une ligne

- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 2D ou appuyez sur CTRL+2.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil Ligne. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ de la ligne. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. 
- 5 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que la ligne soit de la longueur souhaitée. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 6 Relâchez le bouton de la souris.
- 7 Pour contraindre la ligne à suivre l'horizontale ou la verticale, appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée tout en dessinant (facultatif).

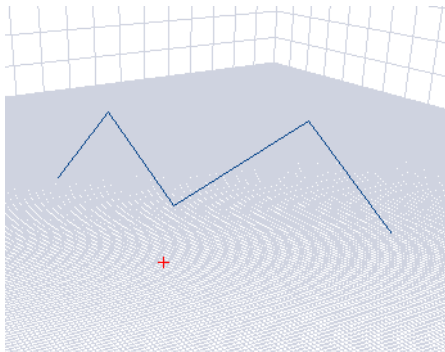


Dessin d'une courbe 2D

Le mode de dessin de courbe vous permet de dessiner une forme incurvée ouverte qui change de sens. Cet outil vous sera utile pour dessiner des barbecues extérieurs, etc.

Pour dessiner une courbe

- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 2D ou appuyez sur CTRL+2.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil Courbe. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Cliquez et déplacez la souris vers le coin suivant. Répétez jusqu'à ce que la forme recherchée soit achevée.



Note : Bien que les lignes apparaissent tout d'abord angulaires, elles sont arrondies dès que vous sortez du mode de dessin.

- 5 Double-cliquez pour quitter le mode de dessin.

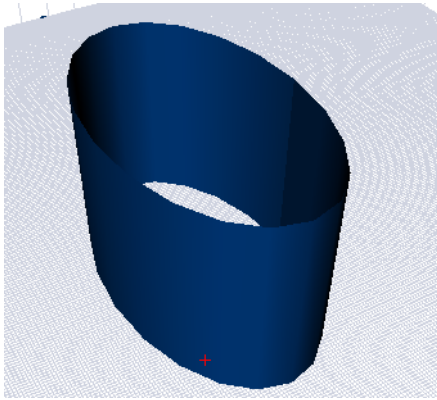
Dessin d'un objet creux

Par défaut, les objets se dessinent pleins au centre, ou « recouverts ». Vous pouvez « découvrir » vos objets et créer ainsi une forme creuse.

Pour dessiner un objet creux

- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 2D ou appuyez sur CTRL+2.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil de dessin 2D désiré. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Cliquez-glissez pour définir la forme.
- 5 Cliquez sur l'outil Extruder.
- 6 Cliquez-glissez l'objet jusqu'à atteindre le niveau d'extrusion désiré.
- 7 Sur la feuille d'édition, cliquez sur la case d'option Découvert.



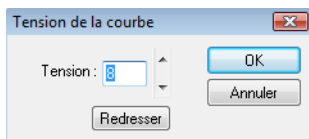


Modification de la tension de courbe

Pour un contrôle accru des formes dessinées avec les outils d'arc ou de courbe, vous pouvez modifier le degré d'incurvation auquel elles sont soumises. La tension de courbe se mesure entre 1 et 50. Si vous indiquez 1 dans la boîte de dialogue, vous obtiendrez une tension très faible. Au contraire, si vous indiquez 50, vous obtiendrez la tension maximum et une courbe exagérée.

Pour modifier la tension de courbe

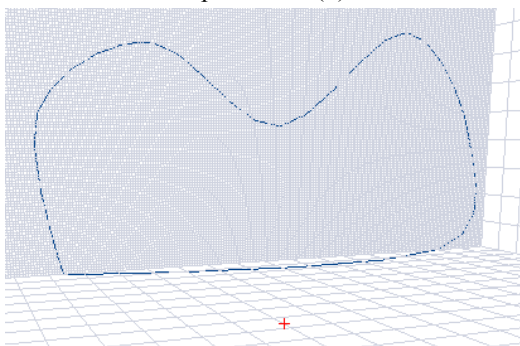
- 1 Sélectionnez un objet en cliquant dessus.
- 2 Sur la feuille d'édition, cliquez sur Ajuster la courbe. La boîte de dialogue Tension de la courbe apparaît.



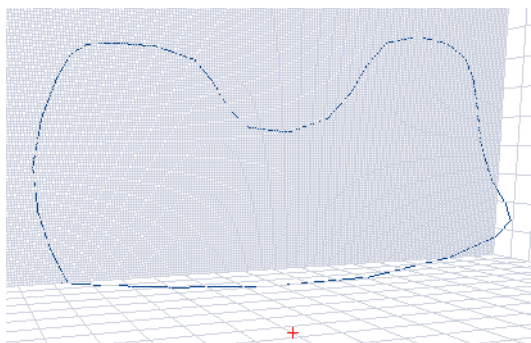
- 3 Saisissez la valeur de tension souhaitée.
- 4 Cliquez sur OK. La tension de courbe que vous avez indiquée est appliquée.

Exemples :

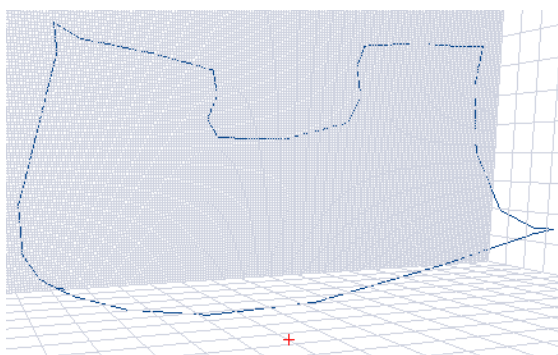
Tension de courbe par défaut (5) :



Tension de courbe à 10 :



Tension de courbe à 20 :



Pour gérer le lissage du dessin de courbe

- 1 Cliquez sur l'outil Personnalisation des options ou sur la commande Personnalisation des options du menu Options. La boîte de dialogue Personnalisation des options apparaît.
- 2 Cliquez-glissez le curseur 2D Lissage des courbes pour accroître ou réduire le lissage du dessin.
- 3 Cliquez sur OK.

Note : S'il est modifié, le lissage du dessin affecte toutes les courbes du dessin.

Dessin à partir d'un angle

Le dessin à partir d'un angle, tout comme le dessin à partir du centre, contrôle les points de départ des objets tracés à l'aide des outils de dessin. Le dessin à partir d'un angle facilite la conception de placards, de tables et de la plupart des autres objets avec angles. Le dessin à partir d'un angle ne gère que les outils de rectangle, ovale et ligne/plan.

Pour dessiner à partir d'un angle

- 1 Cliquez sur la commande Dessiner à partir du coin du menu Options.

Note : Le mode de dessin à partir d'un angle est le style de dessin par défaut de l'Editeur de mobilier 3D.

- 2 Cliquez sur l'outil Rectangle. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 3 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point d'angle du rectangle. Un rectangle extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.




- 4 Maintenez le bouton de la souris enfoncé pour étendre le coin opposé du rectangle et atteindre la taille recherchée. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 5 Relâchez le bouton de la souris.

Dessin à partir du centre

Le dessin à partir du centre, tout comme le dessin à partir d'un angle, contrôle les points de départ des objets tracés à l'aide des outils de dessin. Le dessin à partir du centre facilite la conception d'objets concentriques. Le dessin à partir du centre ne gère que les outils de rectangle, ovale et ligne/plan.

Pour dessiner à partir du centre

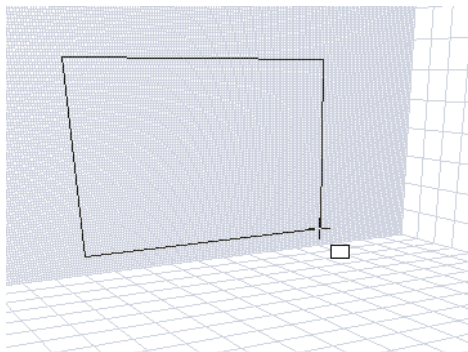
- 1 Cliquez sur la commande Dessiner à partir du centre du menu Options.
- 2 Cliquez sur l'outil Rectangle. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 3 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point central du rectangle. Un rectangle extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur. 
- 4 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que le rectangle de la taille souhaitée soit obtenu. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 5 Relâchez le bouton de la souris.

Fermeture d'un objet ouvert

Vous pouvez changer rapidement un objet ouvert en objet fermé, en quelques clics à peine. Il est tout aussi simple de changer un objet fermé en objet ouvert.

Pour fermer un objet ouvert

- 1 Sélectionnez l'objet à fermer. Ses propriétés s'affichent sur la feuille d'édition.
- 2 Cliquez sur la case d'option Fermé. L'objet se ferme automatiquement.



Pour ouvrir un objet fermé

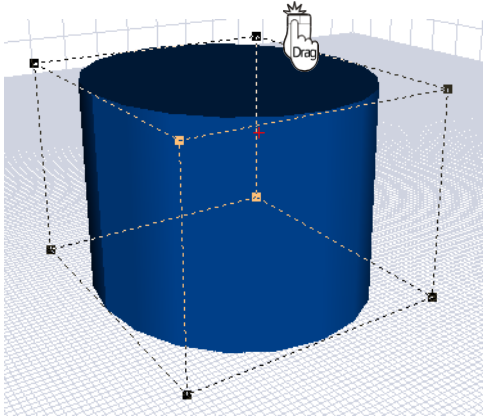
- 1 Sélectionnez l'objet à fermer. Ses propriétés s'affichent sur la feuille d'édition.
- 2 Cliquez sur la case d'option Ouvert. Un côté de l'objet s'ouvre automatiquement.

Extrusion d'un objet 2D

Une fois un objet 2D dessiné, rien ne vous empêche d'y ajouter une troisième dimension. L'outil Extruder en fait une opération toute simple : il suffit de cliquer-glisser à la dimension désirée. Pour une extrusion plus précise, vous pouvez définir l'espacement des segments, de même que le nombre de segments à extruder, dans la boîte de dialogue Extruder.

Pour extruder manuellement un objet 2D

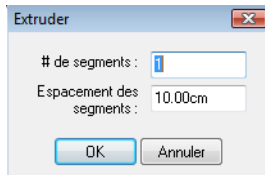
- 1 Cliquez sur la commande Rétablir la vue du menu Affichage ou faites un clic du bouton droit n'importe où à l'intérieur de la fenêtre de conception puis choisissez Rétablir l'affichage dans le menu contextuel qui apparaît.
- 2 Cliquez une seule fois sur l'objet que vous souhaitez extruder. Des poignées de sélection apparaissent.
- 3 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Extruder.
- 4 Cliquez sur une poignée de sélection de l'objet ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le pointeur dans la direction dans laquelle vous souhaitez extruder l'objet. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 5 Relâchez le bouton de la souris pour quitter le mode d'extrusion.



Note : L'outil Extruder extrude toujours la sélection de manière perpendiculaire à la grille active.

Pour extruder un objet d'une valeur spécifiée

- 1 Cliquez sur l'objet à extruder. Des poignées de sélection apparaissent.
- 2 Cliquez sur la commande Extruder du menu Edition. La boîte de dialogue Extruder apparaît.



- 3 Saisissez le nombre de segments sur lesquels vous voulez opérer l'extrusion de l'objet dans la zone de texte Nombre de segments.
- 4 Saisissez la valeur de chaque segment dans la zone de texte Espacement des segments.
- 5 Cliquez sur OK.

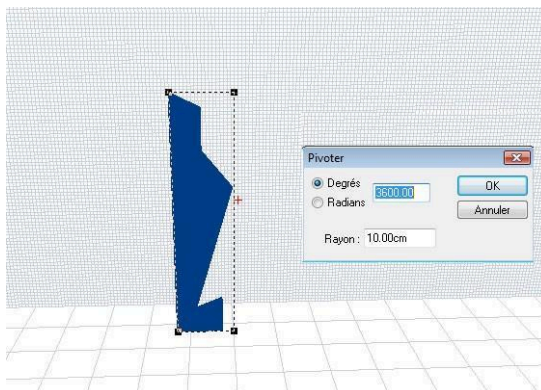
Note : Sur spécification d'une valeur d'extrusion dans la boîte de dialogue Extruder, l'extrusion de la sélection s'effectue toujours perpendiculairement à son quadrillage de dessin.

Rotation d'un objet 2D

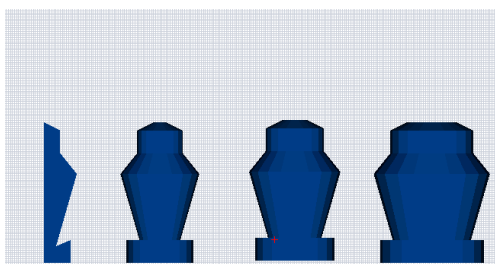
La commande Pivoter vous permet également d'ajouter une troisième dimension à votre objet. Elle s'avère utile pour la création de pieds de table, de lampes, de vases, etc. Les radians et les degrés sont deux façons de mesurer des distances circulaires. Un radian, parfois appelé « radian pi » est égal à 180 degrés. Deux radians pi représentent donc 360 degrés. Pour convertir des degrés en radians, multipliez les degrés par Pi et divisez-les par 180. Pour convertir des radians en degrés, multipliez les radians par 180 et divisez-les par Pi.

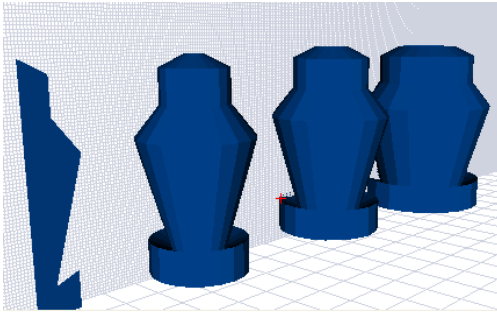
Pour tourner un objet 2D

- 1 Cliquez sur l'objet à tourner.
- 2 Cliquez sur la commande Pivoter du menu Edition. La boîte de dialogue Rotation apparaît.



- 3 Saisissez les paramètres dans la boîte de dialogue. Les mesures vont de -360 à 360 degrés ou de -6,28 à 6,28 radians. Le rayon est mesuré à l'échelle que vous avez définie.



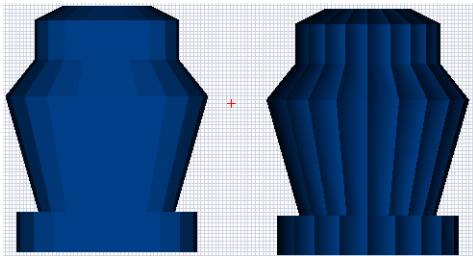


Lissage d'un objet tourné

Lors de la création d'un objet tourné, l'ombrage se reproduit à chaque segment. Les temps de rendu en sont prolongés. Après avoir créé l'objet, vous pouvez lisser l'ombrage pour lui donner une apparence plus fluide et accélérer du même coup le rendu.

Pour annuler le lissage d'un objet tourné

- 1 Cliquez sur l'objet pour le sélectionner. La feuille d'édition est affichée.
- 2 Sous Ombres, cliquez sur la case d'option Normale.



Sélection de points dans un objet

L'outil de sélection dans un polygone est un outil particulièrement souple qui vous permet de sélectionner des objets ou des points compris dans un autre objet. A l'aide de cet outil, vous cliquez sur des points pour définir une zone de sélection.

Pour sélectionner des points à l'intérieur d'un objet

- 1 Cliquez sur l'outil de sélection dans un polygone.
- 2 Cliquez-glissez pour définir la zone de sélection, autour des points ou objets à sélectionner.
- 3 Cela fait, cliquez avec le bouton droit pour sélectionner chaque point ou objet compris dans la zone délimitée.



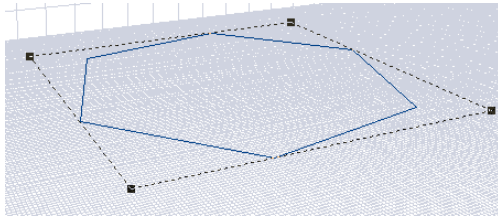
Utilisation du mode de sélection d'objet

Le mode de sélection d'objet est actif par défaut. La sélection d'objet de même que la sélection de points contrôlent l'impact de vos modifications sur un objet. Si vous vous trouvez en mode de sélection d'objet, les modifications influent sur l'objet dans son ensemble. Si vous travaillez en mode de sélection de point, chaque bord d'objet est traité séparément durant l'édition.

Pour utiliser le mode de sélection d'objet

- 1 Cliquez sur la commande Sélection objet du menu Options ou sur l'outil Sélection objet situé dans le coin gauche inférieur de la fenêtre.
- 2 Cliquez sur l'objet et faites-le glisser jusqu'à sa nouvelle position.




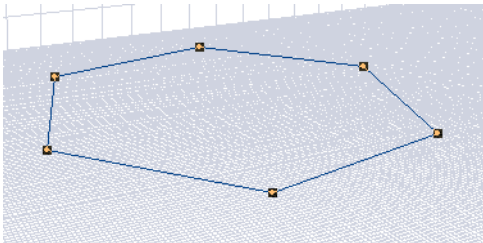


Utilisation du mode de sélection de points

En mode de sélection de points, vous pouvez déplacer chaque bordure individuellement à l'intérieur de votre dessin. Il est bien plus simple de déplacer un objet entier en mode de sélection d'objet, alors que le mode de sélection de points facilite les modifications de détails.

Pour utiliser le mode de sélection de point

- 1 Cliquez sur la commande Sélection point du menu Options ou sur l'outil Sélection point situé dans le coin gauche inférieur de la fenêtre. La fenêtre de conception change pour afficher la vue fil de fer. 



- 2 Cliquez sur une grille de dessin du menu Conception.
- 3 Cliquez sur une partie de l'objet et faites-le glisser jusqu'à sa nouvelle position pour le changer de forme.



NOTE Pour restaurer couleurs et matériaux, cliquez sur le bouton à bascule Style de rendu situé en bas à gauche de votre fenêtre.

Pour sélectionner tous les points

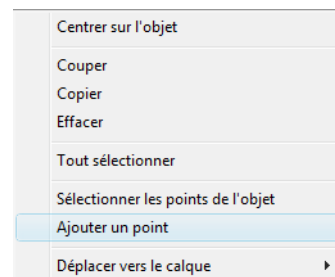
- Cliquez avec le bouton droit sur l'objet et choisissez Sélectionner les points de l'objet.

Ajout et suppression de points

Vous pouvez changer la forme d'un objet et maîtriser davantage son apparence à travers l'ajout ou la suppression de points. L'opération s'effectue en mode de sélection de point.

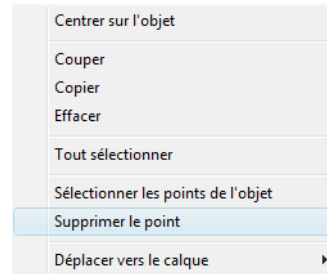
Pour ajouter un point à un objet

- 1 Cliquez sur la commande Sélection point du menu Options ou sur l'outil Sélection point situé dans le coin gauche inférieur de la fenêtre. La fenêtre de conception change pour afficher la vue fil de fer.
- 2 Cliquez droit sur le segment où vous désirez ajouter un point. Un menu de raccourcis apparaît.
- 3 Cliquez sur Ajouter point. Un point s'ajoute à l'objet, à l'endroit indiqué par le curseur.



Pour supprimer un point d'un objet

- 1 Cliquez sur la commande Sélection point du menu Options ou sur l'outil Sélection point situé dans le coin gauche inférieur de la fenêtre. La fenêtre de conception change pour afficher la vue fil de fer.
- 2 Cliquez droit sur le segment où vous désirez ajouter un point. Un menu de raccourcis apparaît.
- 3 Cliquez sur Supprimer point. Le point disparaît de l'objet.

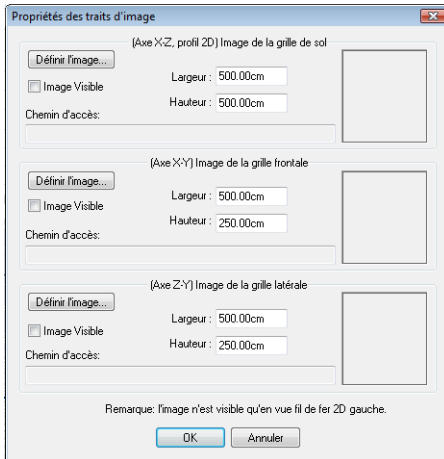


Calquage d'une image importée

Si vous disposez d'une image que vous aimeriez recréer et utiliser dans votre dessin (un meuble ou une porte numérisée, par exemple), l'Editeur de mobilier 3D vous permet de tracer des objets directement par-dessus cette image. Il suffit d'importer l'image à l'endroit voulu de la grille, puis de la calquer.

Pour importer une image à calquer sur la grille de sol

- 1 Dans le menu Conception, cliquez sur Propriétés des traits d'image. La boîte de dialogue Propriétés des traits d'image s'ouvre.



- 2 Sous Image de la grille du sol (axe X-Z, profil 2D), cliquez sur le bouton Définir l'image. La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
- 3 Dans la zone de texte Nom du fichier, saisissez le nom du fichier d'image que vous souhaitez ouvrir ou bien recherchez-le dans les dossiers ou lecteurs disponibles.
- 4 Après avoir localisé le fichier que vous souhaitez ouvrir, sélectionnez-le d'un clic puis cliquez sur Ouvrir. L'image s'affiche dans la zone d'aperçu.
- 5 Cochez la case Image visible pour activer l'affichage de l'image (facultatif).
- 6 Cliquez sur OK.

Note : Pour visualiser l'image, vous devez être en mode Vue de haut 2D et style de rendu Fil de fer.

Pour importer une image à calquer sur la grille frontale

- 1 Dans le menu Conception, cliquez sur Propriétés du calque. La boîte de dialogue Propriétés du calque s'ouvre.
- 2 Sous Image de la grille frontale (axe X-Y, profil 2D), cliquez sur le bouton Définir l'image. La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
- 3 Dans la zone de texte Nom du fichier, saisissez le nom du fichier d'image que vous souhaitez ouvrir ou bien recherchez-le dans les dossiers ou lecteurs disponibles.

- 4 Après avoir localisé le fichier que vous souhaitez ouvrir, sélectionnez-le d'un clic puis cliquez sur Ouvrir. L'image s'affiche dans la zone d'aperçu.
- 5 Cochez la case Image visible pour activer l'affichage de l'image (facultatif).
- 6 Cliquez sur OK.

Note : Pour visualiser l'image, vous devez être en mode Vue 2D avant et style de rendu Fil de fer.

Pour importer une image à calquer sur la grille latérale

- 1 Dans le menu Conception, cliquez sur Propriétés du calque. La boîte de dialogue Propriété du calque s'ouvre.
- 2 Sous Image de la grille du sol (axe Z-Y, profil 2D), cliquez sur le bouton Définir l'image. La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
- 3 Dans la zone de texte Nom du fichier, saisissez le nom du fichier d'image que vous souhaitez ouvrir ou bien recherchez-le dans les dossiers ou lecteurs disponibles.
- 4 Après avoir localisé le fichier que vous souhaitez ouvrir, sélectionnez-le d'un clic puis cliquez sur Ouvrir. L'image s'affiche dans la zone d'aperçu.
- 5 Cochez la case Image visible pour activer l'affichage de l'image (facultatif).
- 6 Cliquez sur OK.

Note : Pour visualiser l'image, vous devez être en mode Vue 2D gauche et style de rendu Fil de fer.

Pour redimensionner une image à calquer

- 1 Dans le menu Conception, cliquez sur Propriétés du tracé. La boîte de dialogue Propriétés du tracé s'ouvre.
- 2 Saisissez la largeur et la hauteur désirées dans les zones de texte Largeur et Hauteur de l'image à redimensionner.
- 3 Cliquez sur OK.

Pour contrôler la visibilité d'une image à calquer

- 1 Dans le menu Conception, cliquez sur Propriétés du tracé. La boîte de dialogue Propriétés du tracé s'ouvre.
- 2 Cochez la case Image visible de l'image à visualiser. Lorsque la case n'est pas cochée, l'image à calquer n'est pas visible.

Note : Pour voir une image, vous devez régler votre vue 2D sur la grille correspondante et choisir le style de rendu Fil de fer.

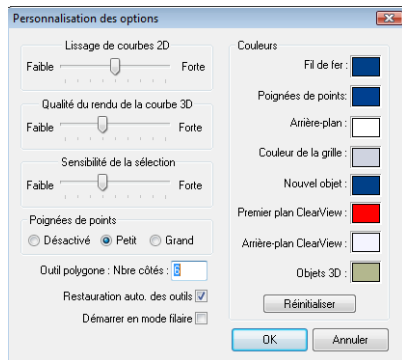
Gestion des couleurs par défaut

Dans la boîte de dialogue Personnalisation des options, vous pouvez gérer les couleurs par défaut des différents aspects de l'Editeur de mobilier 3D (fil de fer, poignées, couleur du quadrillage, nouveaux objets, etc.)

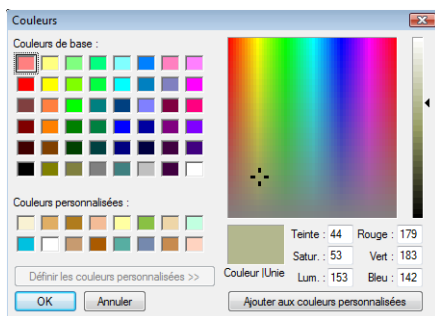
Pour changer l'apparence du fil de fer

- 1 Cliquez sur le bouton Personnalisation des options ou sur la commande Personnalisation des options du menu Options. La boîte de dialogue Personnalisation des options apparaît.





- 2 Cliquez sur la couleur du fil de fer. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.



- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.
- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur de fil de fer.
- 5 Cliquez sur OK. Lors de l'affichage en mode fil de fer, les objets s'affichent désormais dans cette couleur.

Pour changer l'apparence des poignées

- 1 Cliquez sur le bouton Personnalisation des options ou sur la commande Personnalisation des options du menu Options. La boîte de dialogue Personnalisation des options apparaît.
- 2 Cliquez sur la couleur Poignées. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.
- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.
- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur de poignées.
- 5 Cliquez sur OK. Lors de l'affichage en mode de sélection de point, les poignées s'afficheront désormais dans cette couleur.

Pour changer l'apparence de l'arrière-plan

- 1 Cliquez sur le bouton Personnalisation des options ou sur la commande Personnalisation des options du menu Options. La boîte de dialogue Personnalisation des options apparaît.
- 2 Cliquez sur la couleur Arrière-plan. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.
- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.
- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur d'arrière-plan.
- 5 Cliquez sur OK. L'arrière-plan s'affichera désormais dans la couleur choisie.

Pour changer l'apparence de la grille

- 1 Cliquez sur le bouton Personnalisation des options ou sur la commande Personnalisation des options du menu Options. La boîte de dialogue Personnalisation des options apparaît.
- 2 Cliquez sur la couleur Couleur de la grille. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.

- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.
- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur de grille.
- 5 Cliquez sur OK. La grille s'affichera désormais dans la couleur choisie.

Pour changer l'apparence des nouveaux objets

- 1 Cliquez sur le bouton Personnalisation des options ou sur la commande Personnalisation des options du menu Options. La boîte de dialogue Personnalisation des options apparaît.
- 2 Cliquez sur la couleur Nouvel objet. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.
- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.
- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur de nouvel objet.
- 5 Cliquez sur OK. Les nouveaux objets s'afficheront désormais dans la couleur choisie.

Pour changer l'apparence du premier plan ClearView

- 1 Cliquez sur le bouton Personnalisation des options ou sur la commande Personnalisation des options du menu Options. La boîte de dialogue Personnalisation des options apparaît.
- 2 Cliquez sur la couleur Premier plan ClearView . La boîte de dialogue Couleurs apparaît.
- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.
- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur de premier plan ClearView.
- 5 Cliquez sur OK. Lors de l'affichage en mode ClearView, le premier plan s'affichera désormais dans cette couleur.

Pour changer l'apparence de l'arrière-plan ClearView

- 1 Cliquez sur le bouton Personnalisation des options ou sur la commande Personnalisation des options du menu Options. La boîte de dialogue Personnalisation des options apparaît.
- 2 Cliquez sur la couleur Arrière-plan ClearView. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.
- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.
- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur d'arrière-plan ClearView.
- 5 Cliquez sur OK. Lors de l'affichage en mode ClearView, l'arrière-plan s'affichera désormais dans cette couleur.

Pour changer l'apparence des objets de profil 3D

- 1 Cliquez sur le bouton Personnalisation des options ou sur la commande Personnalisation des options du menu Options. La boîte de dialogue Personnalisation des options apparaît.
- 2 Cliquez sur la couleur de Objets profil 3D. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.
- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.
- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur de profil.
- 5 Cliquez sur OK. Lors de l'affichage d'objets de profil 3D, le profil s'affichera désormais dans cette couleur.

Pour rétablir les couleurs par défaut

- 1 Cliquez sur le bouton Personnalisation des options ou sur la commande Personnalisation des options du menu Options. La boîte de dialogue Personnalisation des options apparaît.
- 2 Sous Couleurs, cliquez sur le bouton Réinitialiser.
- 3 Cliquez sur OK.

Application de matériaux

Il est aussi facile d'appliquer un matériau qu'une couleur. L'éditeur de mobilier 3D comprend la bibliothèque Punch! et celle des matériaux personnalisés. Il suffit de cliquer-glisser les matériaux de votre choix sur les surfaces de la fenêtre de conception.

Pour appliquer un matériau

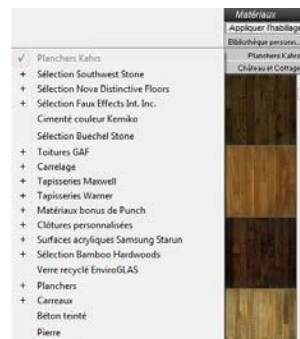
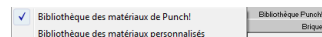
- 1 Cliquez sur le bouton Style de rendu ou sur la commande Style de rendu du menu Affichage et choisissez l'option Vue ombrée.
- 2 Cliquez sur l'onglet Matériaux. La barre d'aperçu affiche les matériaux disponibles.
- 3 En haut de la barre d'aperçu, cliquez sur le menu déroulant Style pour afficher le menu des styles de matériaux, puis cliquez sur le matériau souhaité : brique, stuc, pierre, bardage, etc. (facultatif). Les options du matériau choisi apparaissent sur la barre d'aperçu.
- 4 Faites défiler pour consulter les matériaux disponibles.
- 5 Cliquez sur le matériau que vous désirez utiliser ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser le matériau sur la surface d'application.



Note : Pour améliorer la précision de l'application de matériaux, il peut s'avérer utile de zoomer sur la surface de travail.

Pour appliquer des matériaux personnalisés

- 1 Cliquez sur le bouton Style de rendu ou sur la commande Style de rendu du menu Affichage et choisissez l'option Vue ombrée.
- 2 Cliquez sur l'onglet Matériaux. La barre d'aperçu affiche les matériaux disponibles.
- 3 En haut de la barre d'aperçu, cliquez sur l'onglet Bibliothèque et sélectionnez Bibliothèque des matériaux personnalisés.
- 4 En haut de la barre d'aperçu, cliquez sur le deuxième onglet et sélectionnez une bibliothèque. La barre d'aperçu montre les options de matériaux personnalisés.
- 5 Cliquez sur le matériau personnalisé que vous désirez utiliser ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser le matériau sur la surface d'application.



Application de couleurs

Vous pouvez appliquer les couleurs de la bibliothèque Couleurs personnalisées. Il suffit de les glisser-déplacer pour les appliquer directement sur les surfaces voulues de la fenêtre de conception. Rien ne vous empêche, de plus, de les personnaliser en fonction de vos besoins du moment.

Pour appliquer une couleur

- 1 Cliquez sur le bouton Style de rendu ou sur la commande Style de rendu du menu Affichage et choisissez l'option Vue ombrée.

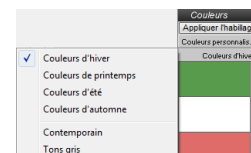


- 2 Cliquez sur l'onglet Couleurs. La barre d'aperçu affiche les couleurs disponibles.
- 3 En haut de la barre d'aperçu, cliquez sur l'onglet des couleurs pour afficher le menu des styles de couleurs et sélectionnez Couleurs de printemps, ou la catégorie de votre choix (facultatif). La palette de couleurs de printemps est affichée dans la barre d'aperçu.
- 4 Faites défiler la liste des couleurs disponibles.
- 5 Cliquez sur la couleur que vous désirez utiliser ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser la couleur sur la surface d'application.
- 6 Pour personnaliser une couleur, consultez "Pour définir une couleur personnalisée", à la page 463.



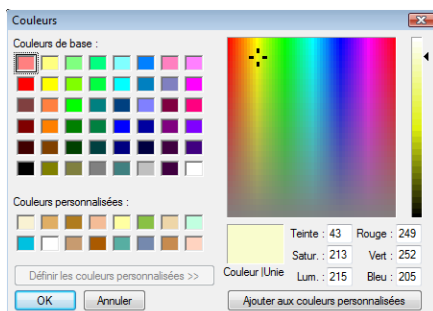
Pour appliquer plusieurs fois la même couleur

- 1 Cliquez sur le bouton Style de rendu ou sur la commande Style de rendu du menu Affichage et choisissez l'option Vue ombrée.
- 2 Cliquez sur l'onglet Couleurs. La barre d'aperçu montre les couleurs disponibles.
- 3 En haut de la barre d'aperçu, cliquez sur l'onglet des couleurs pour afficher le menu des styles de couleurs et sélectionnez Couleurs de printemps (facultatif). La palette de couleurs Couleurs de printemps est affichée dans la barre d'aperçu.
- 4 Faites défiler la liste pour consulter les couleurs de printemps disponibles.
- 5 En haut de la barre d'aperçu, cliquez sur la case Placement auto. ou tapez CTRL+D pour activer ou désactiver la fonction.
- 6 Cliquez sur la couleur à appliquer.
- 7 Cliquez sur chaque surface où appliquer la couleur.
- 8 Faites un clic du bouton droit pour terminer. La couleur sélectionnée s'applique à chaque surface sélectionnée.



Pour définir une couleur personnalisée

- 1 Cliquez sur le bouton Style de rendu ou sur la commande Style de rendu du menu Affichage et choisissez l'option Vue ombrée.
- 2 Cliquez sur l'onglet Couleurs. La barre d'aperçu montre les couleurs disponibles.
- 3 En haut de la barre d'aperçu, cliquez sur l'onglet des couleurs pour afficher le menu des styles de couleurs et sélectionnez Couleurs d'été (facultatif). La palette de couleurs d'été est affichée dans la barre d'aperçu.
- 4 Double-cliquez sur une couleur de la barre d'aperçu ou cliquez avec le bouton droit et choisissez Ajouter une couleur dans le menu. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.



- 5 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur une couleur de la matrice.
- 6 Ajustez les valeurs actuelles de rouge, vert et bleu pour créer une couleur sur mesure (facultatif).
- 7 Cliquez sur OK. La couleur définie est alors affichée dans la barre d'aperçu.



Pour restaurer une couleur personnalisée

- 1 Cliquez sur l'onglet Couleurs.
- 2 Cliquez avec le bouton droit sur la couleur à restaurer et choisissez Restaurer la couleur dans le menu qui apparaît.

Recherche de couleurs ou de matériaux

Si vous voyez une couleur ou un matériau que vous aimeriez reproduire, ou si vous avez oublié dans quelle bibliothèque la couleur ou le matériau qui vous intéresse se trouve, servez-vous de l'outil Sélection de matériau/couleur pour rechercher automatiquement la bibliothèque correspondante.

Pour rechercher un matériau ou une couleur

- 1 Cliquez sur l'outil de sélection de matériau/couleur. Le curseur se change en pipette.
- 2 Cliquez sur le matériau ou la couleur à rechercher. Le matériau, ou la couleur, s'affiche sur la barre d'aperçu.



Dessin en 3D

L'Editeur de mobilier 3D est un programme de CAO (conception assistée par ordinateur) extrêmement puissant. Que vous souhaitiez dessiner des objets angulaires tels que des placards, des bureaux ou autres, ou des objets incurvés tels que des lampes, miroirs ou autres, vous trouverez un outil pour chaque tâche.

Dans ce chapitre, nous allons expliquer la fonction de chaque outil de dessin. Vous allez également apprendre à dessiner à partir du centre et à partir d'un angle, et à vous servir des méthodes d'édition au niveau de l'objet ou du point, pour faciliter le dessin de vos objets.

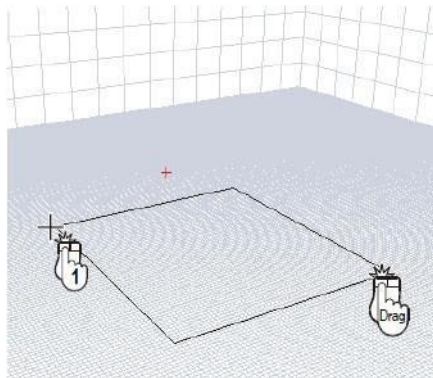


Dessin d'un rectangle 3D

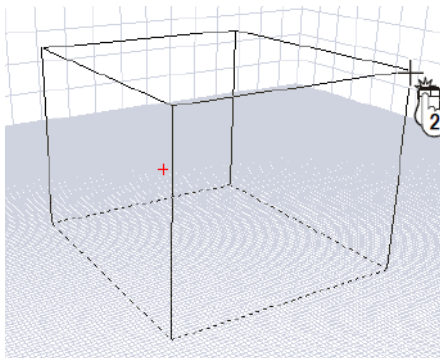
Le mode de dessin de rectangle vous permet de dessiner des cubes et des boîtes. Cet outil vous sera utile pour dessiner des tables, placards, comptoirs, etc.

Pour dessiner un rectangle

- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 3D ou appuyez sur CTRL+3.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil Rectangle. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ du rectangle. Un rectangle extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.



- 5 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que le rectangle de la taille souhaitée soit obtenu. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 6 Relâchez le bouton de la souris.
- 7 Déplacez la souris dans le sens dans lequel vous souhaitez extruder le rectangle.



- 8 Cliquez pour terminer.

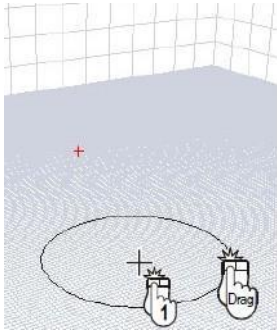
Dessin d'un ovale 3D

Le mode de dessin d'ellipse vous permet de dessiner des cercles et des ovales. Cet outil vous sera utile pour dessiner des lampes, canapés, jardinières, tapis, etc.

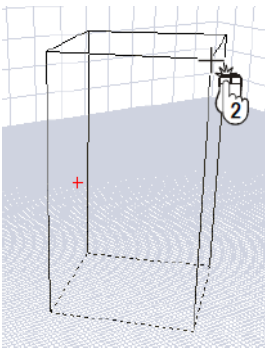
Pour dessiner un ovale

- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 3D ou appuyez sur CTRL+3.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.

- 3 Cliquez sur l'outil Ovale. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ de l'ovale. Un ovale extensible apparaît et suit le mouvement du pointeur.



- 5 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que la taille souhaitée d'ovale soit atteinte. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 6 Appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée en dessinant pour tracer un cercle parfait à partir de son point central (facultatif).
- 7 Relâchez le bouton de la souris.
- 8 Déplacez la souris dans le sens dans lequel vous souhaitez extruder l'ovale. Seul le périmètre est visible pendant le procédé d'extrusion. L'ovale 3D ne s'affiche qu'une fois le mode de dessin terminé.



- 9 Cliquez pour terminer.

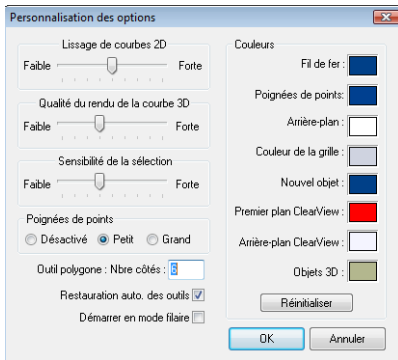
Dessin d'un polygone régulier 3D

Le mode de dessin de polygone régulier vous permet de dessiner des objets avec un nombre donné de côtés de même longueur. Cet outil vous sera utile pour dessiner des miroirs, des dessus de table, des bains à remous, etc.

Pour dessiner un polygone régulier

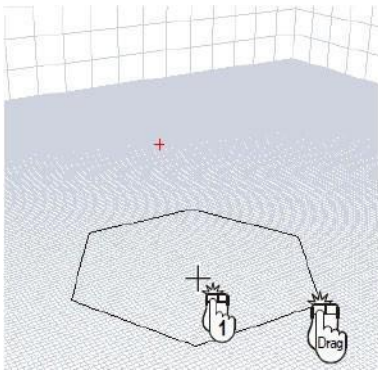
- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 3D ou appuyez sur CTRL+3.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil Polygone régulier. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Cliquez sur le bouton Options personnalisées ou sur la commande Options personnalisées du menu Options. La boîte de dialogue Options personnalisées apparaît.



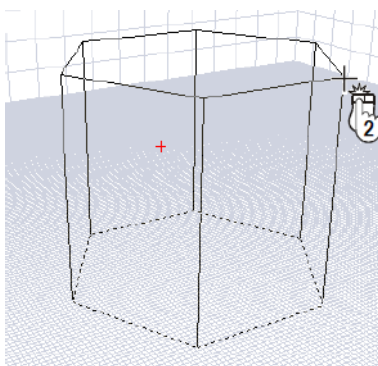


- 5 Saisissez le nombre de côtés égaux que vous désirez, puis cliquez sur OK.
- 6 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ (centre) du polygone régulier. Un polygone régulier extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.

Note : Bien que vous puissiez définir un nombre de côtés quelconque, sachez que plus vous indiquez de côtés, plus le polygone régulier ressemble à un cercle.



- 7 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que la taille de polygone régulier souhaitée soit atteinte. La mesure du rayon apparaît au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 8 Relâchez le bouton de la souris.
- 9 Déplacez la souris dans le sens dans lequel vous souhaitez extruder le polygone régulier.



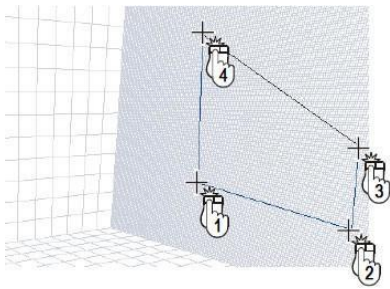
- 10 Cliquez pour terminer.

Dessin d'un polygone 3D

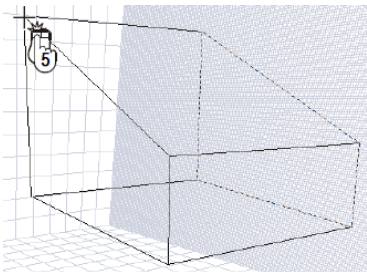
Le mode de dessin de polygone vous permet de dessiner un objet avec un nombre de côtés illimité, à n'importe quel angle ou de toute longueur que ce soit. Cet outil vous sera utile pour dessiner des placards d'angle, des futons, etc.

Pour dessiner un polygone

- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 3D ou appuyez sur CTRL+3.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil Polygone. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ du polygone. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Cette ligne représente le premier côté du polygone.



- 5 Cliquez et déplacez la souris vers le coin suivant. Répétez jusqu'à ce que vous ayez obtenu la forme recherchée.
- 6 Double-cliquez pour conclure le dessin du profil 2D.
- 7 Déplacez la souris dans le sens dans lequel vous souhaitez extruder l'objet.



- 8 Cliquez pour terminer.

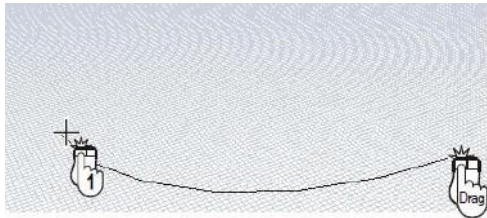
Dessin d'un arc 3D fermé

Le mode de dessin d'arc fermé vous permet de dessiner un arc elliptique qui se ferme automatiquement en bas. Cet outil vous sera utile pour dessiner des canapés, chaises, tables à abattants, etc.

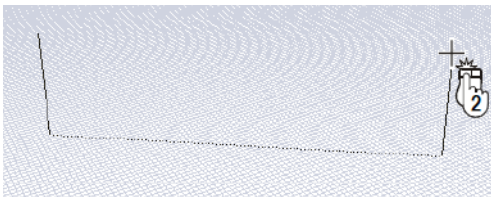
Pour dessiner un arc fermé

- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 3D ou appuyez sur CTRL+3.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil Arc fermé. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ de l'arc fermé. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur.





- 5 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que la taille de l'arc souhaitée soit atteinte. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 6 Appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée en dessinant pour forcer l'arc à suivre un angle droit (facultatif).
- 7 Relâchez le bouton de la souris.
- 8 Déplacez la souris dans le sens dans lequel vous souhaitez extruder l'objet.



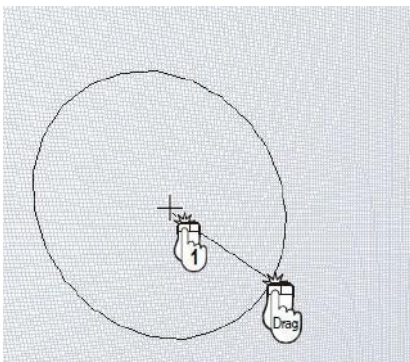
- 9 Cliquez pour terminer.

Dessin d'un arc de cercle fermé 3D

Le mode de dessin d'arc de cercle fermé vous permet de dessiner des objets circulaires fermés et découpés en un endroit. Cet outil vous sera utile pour dessiner des moules pour placards, etc.

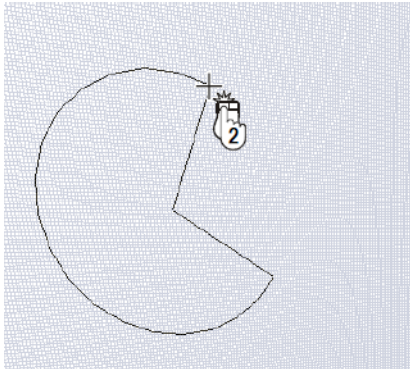
Pour dessiner un arc de cercle fermé

- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 3D ou appuyez sur CTRL+3.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil Arc de cercle fermé. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point central de l'arc. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Cette ligne représente le rayon de votre arc.

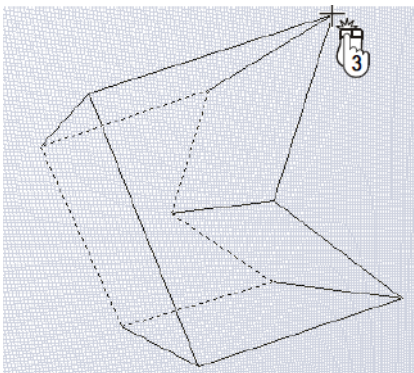


- 5 Maintenez le bouton de la souris enfoncé pour étirer le rayon jusqu'à ce que la taille souhaitée soit atteinte. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 6 Relâchez le bouton de la souris.

- 7 Déplacez la souris dans le sens des aiguilles d'une montre ou à l'inverse jusqu'à ce que la forme recherchée soit obtenue.



- 8 Cliquez pour conclure le dessin du profil 2D.
- 9 Déplacez la souris dans le sens dans lequel vous souhaitez extruder l'objet.



- 10 Cliquez pour terminer.

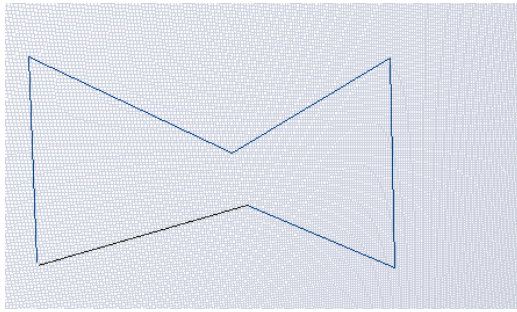
Dessin d'une courbe fermée 3D

En mode de dessin en courbe fermée, vous tracerez des objets et des zones courbes fermées. Cet outil vous sera utile pour la création de placards ou de meubles courbes.

Pour dessiner une courbe fermée

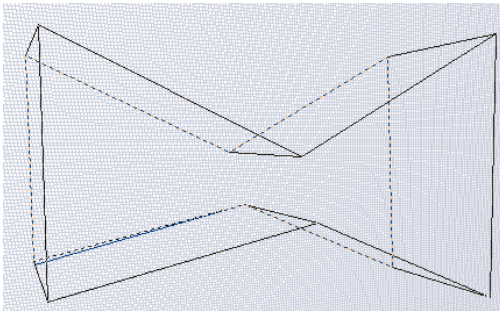
- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 3D ou appuyez sur CTRL+3.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil Courbe fermée. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ de la courbe. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Cette ligne représente le premier côté de la courbe.
- 5 Cliquez et déplacez la souris vers le coin suivant. Répétez jusqu'à ce que la forme recherchée soit achevée.





Note : Bien que les lignes apparaissent tout d'abord angulaires, elles sont arrondies dès que vous sortez du mode de dessin.

- 6 Appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée en dessinant pour forcer l'arc à suivre un angle droit (facultatif).
- 7 Déplacez la souris dans le sens dans lequel vous souhaitez extruder l'objet.



- 8 Cliquez pour terminer.

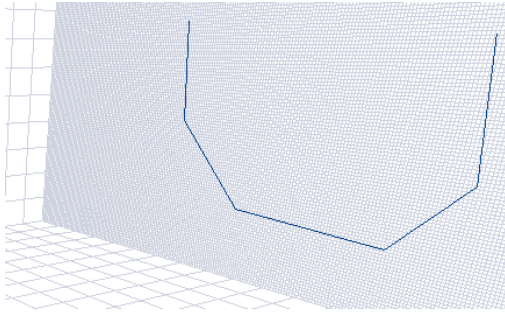
Dessin d'un polygone ouvert 3D

En mode de dessin polygone ouvert, vous tracerez des polygones à côté ouvert. Cet outil vous sera utile au dessin de clôtures, baies vitrées et autres formes et objets uniques ouverts.

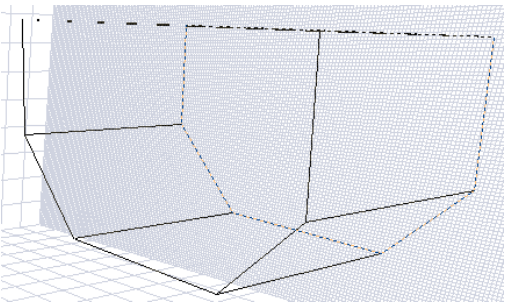
Pour dessiner un polygone ouvert

- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 3D ou appuyez sur CTRL+3.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil Polygone ouvert. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Cliquez sur la fenêtre de conception pour définir le point de départ du polygone. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Cette ligne représente le premier côté du polygone.
- 5 Cliquez et déplacez la souris vers le coin suivant. Répétez jusqu'à ce que la forme recherchée soit achevée.





- 6 Appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée en dessinant pour forcer l'arc à suivre un angle droit (facultatif).
- 7 Déplacez la souris dans le sens dans lequel vous souhaitez extruder l'objet.



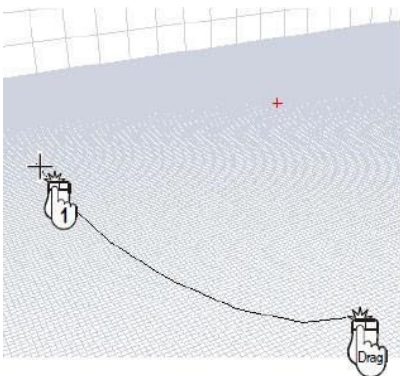
- 8 Cliquez pour terminer.

Dessin d'un arc ouvert 3D

Le mode de dessin d'arc ouvert vous permet de dessiner un arc elliptique qui reste ouvert en bas. Cet outil vous sera utile pour dessiner des passerelles, toboggans, etc.

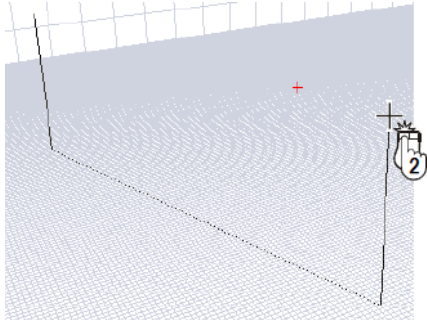
Pour dessiner un arc ouvert

- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 3D ou appuyez sur CTRL+3.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil Arc ouvert. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ de l'arc fermé. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur.





- 5 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que la forme de l'arc recherchée soit atteinte. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 6 Appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée en dessinant pour forcer l'arc à suivre un angle droit (facultatif).
- 7 Relâchez le bouton de la souris.
- 8 Déplacez la souris dans le sens dans lequel vous souhaitez extruder l'objet.



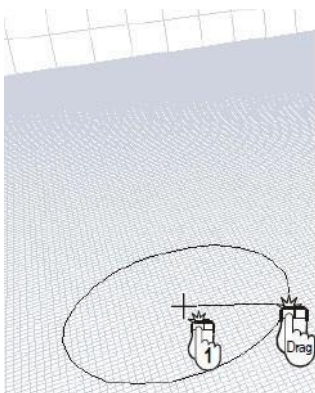
- 9 Cliquez pour terminer.

Dessin d'un arc de cercle 3D

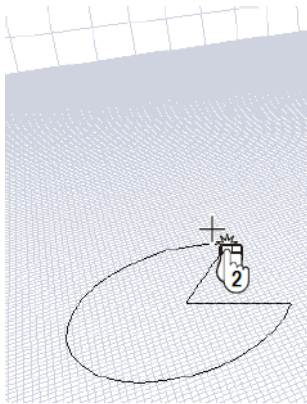
Le mode de dessin d'arc de cercle vous permet de dessiner un arc de n'importe quel rayon. Cet outil vous sera utile pour dessiner des bordures décoratives, des jardinières en tonneau, etc.

Pour dessiner un arc de cercle

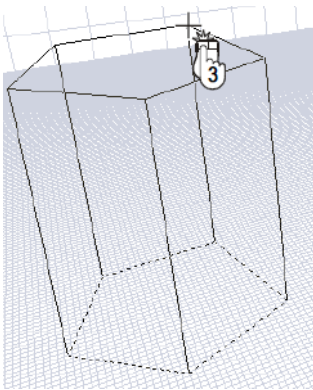
- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 3D ou appuyez sur CTRL+3.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil Arc de cercle. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point central de l'arc. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur. Cette ligne représente le rayon de votre arc.



- 5 Maintenez le bouton de la souris enfoncé pour étirer le rayon jusqu'à ce que la taille souhaitée soit atteinte. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 6 Relâchez le bouton de la souris.
- 7 Déplacez la souris dans le sens des aiguilles d'une montre ou à l'inverse jusqu'à ce que la forme recherchée soit obtenue.



- 8 Cliquez pour conclure le dessin du profil 2D.
- 9 Déplacez la souris dans le sens dans lequel vous souhaitez extruder l'objet.



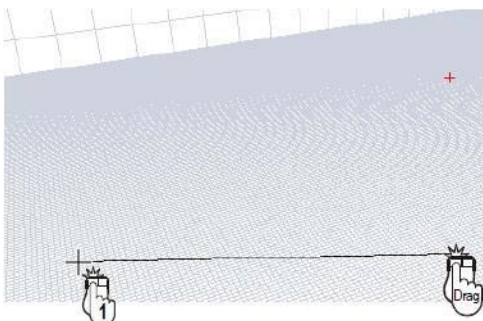
- 10 Cliquez pour terminer.

Dessin d'un plan 3D

En mode de dessin de plan, vous pourrez dessiner des plans plats de toute taille. Cet outil vous sera utile pour ajouter des détails d'angle aux placards, etc.

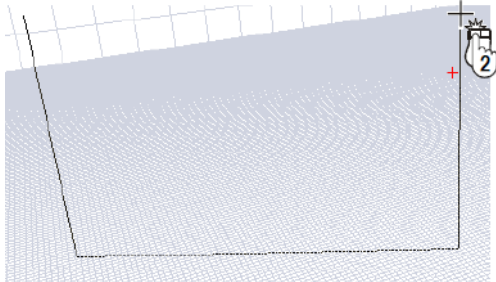
Pour dessiner un plan

- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 3D ou appuyez sur CTRL+3.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil Ligne. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point de départ de la ligne. La ligne extensible qui apparaît suit le mouvement du pointeur.





- 5 Maintenez le bouton de la souris enfoncé pour étendre la ligne dans le sens et jusqu'à la longueur recherchés. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 6 Relâchez le bouton de la souris.
- 7 Déplacez la souris dans le sens dans lequel vous souhaitez extruder le plan.



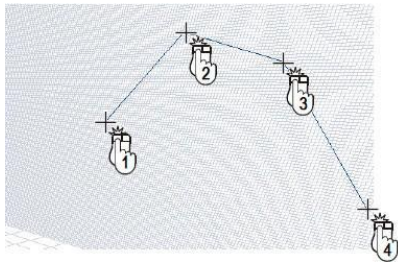
- 8 Cliquez pour terminer.
- 9 Pour contraindre la ligne à suivre l'horizontale ou la verticale, appuyez sur la touche MAJ et maintenez-la enfoncée tout en dessinant (facultatif).

Dessin d'une courbe 3D

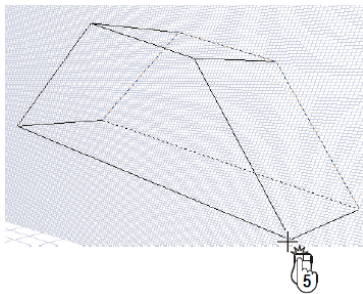
En mode de dessin de courbe, vous pouvez dessiner une forme incurvée ouverte qui change de sens. Cet outil vous sera utile pour dessiner des plafonds incurvés, des barbecues de jardin, etc.

Pour dessiner une courbe

- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 3D ou appuyez sur CTRL+3.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil Courbe. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 Cliquez et déplacez la souris vers le coin suivant. Répétez jusqu'à ce que la forme recherchée ait été obtenue. Bien que les lignes apparaissent tout d'abord angulaires, elles sont arrondies lorsque vous sortez du mode de dessin.



- 5 Double-cliquez pour terminer l'opération.
- 6 Déplacez la souris dans le sens dans lequel vous souhaitez extruder l'objet.




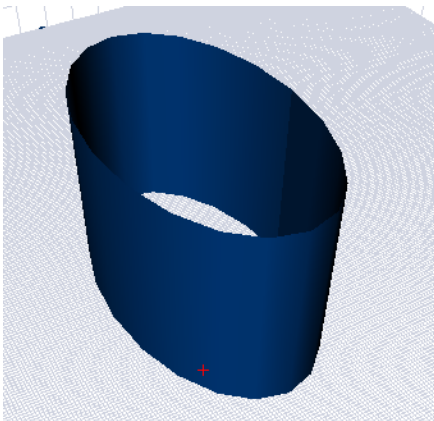
- 7 Cliquez pour terminer.

Dessin d'un objet creux

Par défaut, les objets se dessinent pleins au centre, ou « recouverts ». Vous pouvez « découvrir » vos objets et créer ainsi une forme creuse.

Pour dessiner un objet creux

- 1 Sur la barre d'outils Conception, cliquez sur Outils de conception 2D/3D pour accéder à la barre d'outils Conception 3D ou appuyez sur CTRL+3.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'outil de dessin 3D désiré. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 4 À l'aide d'une méthode de dessin 3D, créez un objet 3D.
- 5 Alors que l'objet est sélectionné, cliquez sur la case d'option Découvert de la feuille d'édition. 



Fermeture d'un objet ouvert

Vous pouvez changer rapidement un objet ouvert en objet fermé, en quelques clics à peine. Il est tout aussi simple de changer un objet fermé en objet ouvert.

Pour fermer un objet ouvert

- 1 Sélectionnez l'objet à fermer. Ses propriétés s'affichent sur la feuille d'édition.
- 2 Cliquez sur la case d'option Fermé. L'objet se ferme automatiquement.


Pour ouvrir un objet fermé

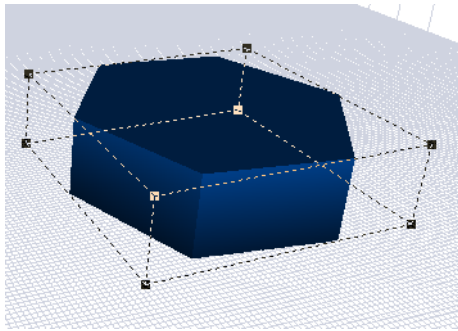
- 1 Sélectionnez l'objet à fermer. Ses propriétés s'affichent sur la feuille d'édition.
- 2 Cliquez sur la case d'option Ouvert. Un côté de l'objet s'ouvre automatiquement.

Utilisation du mode de sélection d'objet

Le mode de sélection d'objet est actif par défaut. La sélection d'objet de même que la sélection de point contrôlent l'impact de vos modifications sur un objet. Si vous vous trouvez en mode de sélection d'objet, les modifications influent sur l'objet dans son ensemble. Si vous travaillez en mode de sélection de points, chaque bord de l'objet est traité séparément durant l'édition.

Pour utiliser le mode de sélection d'objet


- 1 Cliquez sur la commande Sélection objet du menu Options ou sur l'outil Sélection objet situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre. 
- 2 Cliquez sur l'objet et faites-le glisser jusqu'à sa nouvelle position.

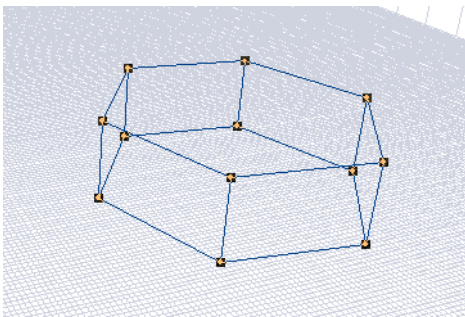


Utilisation du mode de sélection de points


En mode de sélection de points, vous pouvez déplacer chaque bordure individuellement à l'intérieur de votre dessin. Il est bien plus simple de déplacer un objet entier en mode de sélection d'objet, alors que le mode de sélection de points facilite les modifications de détails.

Pour utiliser le mode de sélection de points

- 1 Cliquez sur la commande Sélection point du menu Options ou sur l'outil Sélection point situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre. La fenêtre de conception change pour afficher la vue fil de fer. 



- 2 Cliquez sur une grille de dessin du menu Conception.
- 3 Cliquez sur une partie de l'objet et faites-le glisser jusqu'à sa nouvelle position pour le changer de forme.

Note : Pour restaurer couleurs et matériaux, cliquez sur le bouton à bascule Style de rendu situé en bas à gauche de votre fenêtre ou sur la commande Style de rendu du menu Affichage puis choisissez Vue ombrée. 

Pour sélectionner tous les points

- Cliquez avec le bouton droit sur l'objet et choisissez Sélectionner les points de l'objet.

Pour sélectionner tous les points d'un segment

- Cliquez avec le bouton droit sur un segment de ligne dont vous voulez sélectionner tous les points et choisissez Sélectionner segment. Tous les points du segment en question se sélectionnent.

OU

- Cliquez avec le bouton droit à l'endroit où vous désirez sélectionner tous les points du segment et choisissez Sélectionner les points du segment. Tous les points du segment en question se sélectionnent.

Pour sélectionner tous les points le long d'un chemin d'extrusion

- Cliquez sur un point avec le bouton droit de la souris et choisissez Sélectionner les points d'extrusion. Tous les points du chemin d'extrusion se sélectionnent.

Dessin à partir d'un angle

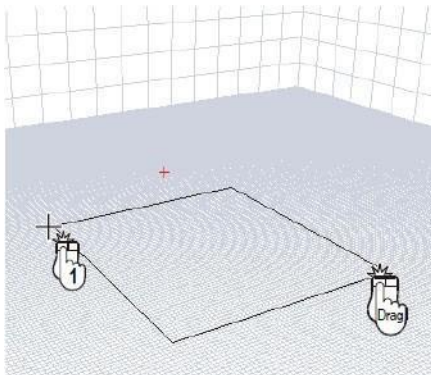
Le dessin à partir d'un angle, tout comme le dessin à partir centre, contrôle les points de départ des objets tracés à l'aide des outils de dessin. Le dessin à partir d'un angle facilite la conception de placards, de tables et de la plupart des autres objets avec angles. Le dessin à partir d'un angle ne gère que les outils de rectangle, ovale et ligne/plan.

Pour dessiner à partir d'un angle

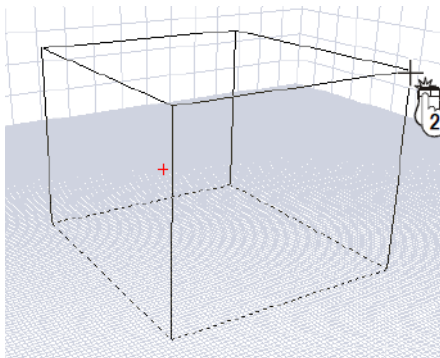
- 1 Cliquez sur la commande Dessiner à partir d'un coin du menu Options.

Note : Le mode de dessin à partir d'un angle est le style de dessin par défaut de l'Editeur de mobilier 3D.

- 2 Cliquez sur l'outil Rectangle. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 3 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point d'angle du rectangle. Un rectangle extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.



- 4 Maintenez le bouton de la souris enfoncé pour étendre le coin opposé du rectangle et atteindre la taille recherchée. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 5 Relâchez le bouton de la souris.
- 6 Déplacez la souris dans le sens dans lequel vous souhaitez extruder le rectangle.



- 7 Cliquez pour terminer.

Dessin à partir du centre

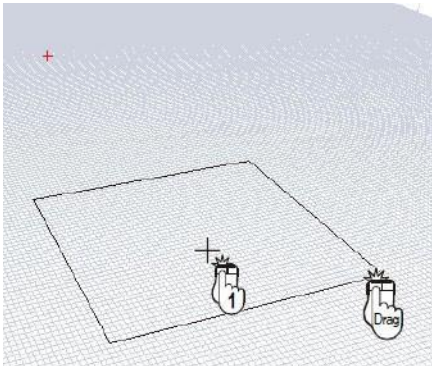
Le dessin à partir du centre, tout comme le dessin à partir d'un angle, contrôle les points de départ des objets tracés à l'aide des outils de dessin. Le dessin à partir du centre facilite la conception d'objets concentriques. Le dessin à partir du ne gère que les outils de rectangle, ovale et ligne/plan.

Pour dessiner à partir du centre

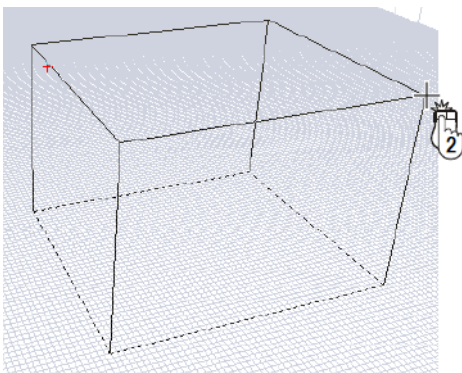
- 1 Cliquez sur la commande Dessiner à partir du centre du menu Options.



- 2 Cliquez sur l'outil Rectangle. Le curseur est alors modifié pour indiquer le mode de dessin.
- 3 Appuyez sur le bouton de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception pour définir le point central du rectangle. Un rectangle extensible s'affiche et suit le mouvement du pointeur.



- 4 Maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que le rectangle de la taille souhaitée soit obtenu. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.
- 5 Relâchez le bouton de la souris.
- 6 Déplacez la souris dans le sens dans lequel vous souhaitez extruder le rectangle.



- 7 Cliquez pour terminer.

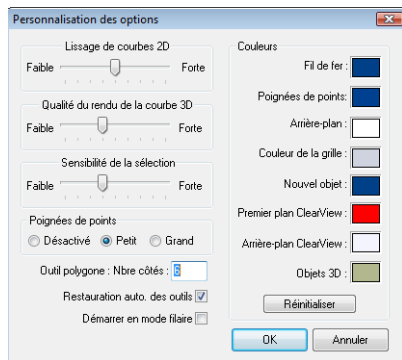
Gestion des couleurs par défaut

Dans la boîte de dialogue Options personnalisées, vous pouvez gérer les couleurs par défaut des différents aspects de l'Editeur de mobilier 3D (fil de fer, poignées, couleur de la grille, nouveaux objets, etc.)

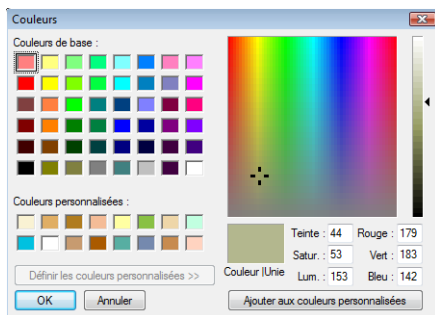
Pour changer l'apparence du fil de fer

- 1 Cliquez sur le bouton Options personnalisées ou sur la commande Options personnalisées du menu Options. La boîte de dialogue Options personnalisées s'ouvre.





- 2 Cliquez sur la couleur du fil de fer. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.



- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.
- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur de fil de fer.
- 5 Cliquez sur OK. Lors de l'affichage en mode fil de fer, les objets s'affichent désormais dans cette couleur.

Pour changer l'apparence des poignées

- 1 Cliquez sur le bouton Options personnalisées ou sur la commande Options personnalisées du menu Options. La boîte de dialogue Options personnalisées apparaît.
- 2 Cliquez sur la couleur Poignées. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.
- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.
- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur de poignées.
- 5 Cliquez sur OK. Lors de l'affichage en mode de sélection de point, les poignées s'afficheront désormais dans cette couleur.

Pour changer l'apparence de l'arrière-plan

- 1 Cliquez sur le bouton Options personnalisées ou sur la commande Options personnalisées du menu Options. La boîte de dialogue Options personnalisées apparaît.
- 2 Cliquez sur la couleur Arrière-plan. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.
- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.
- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur d'arrière-plan.
- 5 Cliquez sur OK. L'arrière-plan s'affichera désormais dans la couleur choisie.

Pour changer l'apparence de la grille

- 1 Cliquez sur le bouton Options personnalisées ou sur la commande Options personnalisées du menu Options. La boîte de dialogue Options personnalisées apparaît.
- 2 Cliquez sur la couleur Couleur de la grille. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.
- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.



- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur de grille.
- 5 Cliquez sur OK. La grille s'affichera désormais dans la couleur choisie.

Pour changer l'apparence des nouveaux objets

- 1 Cliquez sur le bouton Options personnalisées ou sur la commande Options personnalisées du menu Options. La boîte de dialogue Options personnalisées apparaît.
- 2 Cliquez sur la couleur Nouvel objet. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.
- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.
- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur de nouvel objet.
- 5 Cliquez sur OK. Les nouveaux objets s'afficheront désormais dans la couleur choisie.

Pour changer l'apparence du premier plan ClearView

- 1 Cliquez sur le bouton Options personnalisées ou sur la commande Options personnalisées du menu Options. La boîte de dialogue Options personnalisées apparaît.
- 2 Cliquez sur la couleur Premier plan ClearView. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.
- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.
- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur de premier plan ClearView.
- 5 Cliquez sur OK. Lors de l'affichage en mode ClearView, le premier plan s'affichera désormais dans cette couleur.

Pour changer l'apparence de l'arrière-plan ClearView

- 1 Cliquez sur le bouton Options personnalisées ou sur la commande Options personnalisées du menu Options. La boîte de dialogue Options personnalisées apparaît.
- 2 Cliquez sur la couleur Arrière-plan ClearView. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.
- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.
- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur d'arrière-plan ClearView.
- 5 Cliquez sur OK. Lors de l'affichage en mode ClearView, l'arrière-plan s'affichera désormais dans cette couleur.

Pour changer l'apparence des objets 3D

- 1 Cliquez sur le bouton Options personnalisées ou sur la commande Options personnalisées du menu Options. La boîte de dialogue Options personnalisées apparaît.
- 2 Cliquez sur la couleur d'Objets 3D. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.
- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.
- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur de profil.
- 5 Cliquez sur OK. Lors de l'affichage d'objets 3D, le profil s'affichera désormais dans cette couleur.

Pour restaurer les couleurs par défaut

- 1 Cliquez sur le bouton Options personnalisées ou sur la commande Options personnalisées du menu Options. La boîte de dialogue Options personnalisées apparaît.
- 2 Sous Couleurs, cliquez sur le bouton Réinitialiser.
- 3 Cliquez sur OK.

Application de matériaux

Il est aussi facile d'appliquer un matériau qu'une couleur. L'Editeur de mobilier 3D comprend la bibliothèque Punch! et celle des matériaux personnalisés. Il suffit de cliquer-glisser les matériaux de votre choix sur les surfaces de la fenêtre de conception.

Pour appliquer un matériau

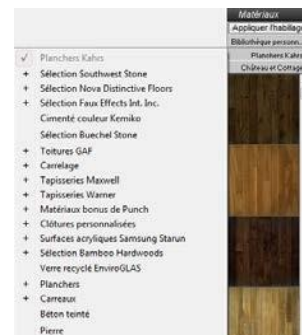
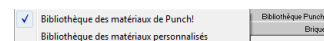
- 1 Cliquez sur le bouton Style de rendu ou sur la commande Style de rendu du menu Affichage et choisissez l'option Vue ombrée.
- 2 Cliquez sur l'onglet Matériaux. La barre d'aperçu affiche les matériaux disponibles.
- 3 En haut de la barre d'aperçu, cliquez sur le menu déroulant Style pour afficher le menu des styles de matériaux, puis cliquez sur le matériau souhaité : brique, stuc, pierre, bardage, etc. (facultatif). Les options du matériau choisi apparaissent sur la barre d'aperçu.
- 4 Faites défiler pour consulter les matériaux disponibles.
- 5 Cliquez sur le matériau que vous désirez utiliser ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser le matériau sur la surface d'application.



Note : Pour améliorer la précision de l'application de matériaux, il peut s'avérer utile de zoomer sur la surface de travail.

Pour appliquer des matériaux personnalisés

- 1 Cliquez sur le bouton Style de rendu ou sur la commande Style de rendu du menu Affichage et choisissez l'option Vue ombrée.
- 2 Cliquez sur l'onglet Matériaux. La barre d'aperçu affiche les matériaux disponibles.
- 3 En haut de la barre d'aperçu, cliquez sur le menu déroulant Bibliothèque et sélectionnez Bibliothèque des matériaux personnalisés.
- 4 En haut de la barre d'aperçu, cliquez sur le deuxième onglet et sélectionnez une bibliothèque. La barre d'aperçu montre les options de matériaux personnalisés.
- 5 Cliquez sur le matériau personnalisé que vous désirez utiliser ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser le matériau sur la surface d'application.



Application de couleurs

Vous pouvez appliquer les couleurs de la bibliothèque Couleurs personnalisées. Il suffit de les glisser-déposer pour les appliquer directement sur les surfaces voulues de la fenêtre de conception. Rien ne vous empêche, de plus, de les personnaliser en fonction de vos besoins du moment.

Pour appliquer une couleur

- 1 Cliquez sur le bouton Style de rendu ou sur la commande Style de rendu du menu Affichage et choisissez l'option Vue ombrée.
- 2 Cliquez sur l'onglet Couleurs. La barre d'aperçu affiche les couleurs disponibles.
- 3 En haut de la barre d'aperçu, cliquez sur l'onglet des couleurs pour afficher le menu des styles de couleurs et sélectionnez Couleurs de printemps, ou la catégorie de votre choix (facultatif). La palette de couleurs est affichée dans la barre d'aperçu.
- 4 Faites défiler la liste des couleurs disponibles.
- 5 Cliquez sur la couleur que vous désirez utiliser ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser la couleur sur la surface d'application.



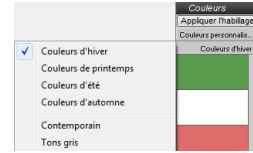
Pour appliquer plusieurs fois la même couleur

- 1 Cliquez sur le bouton Style de rendu ou sur la commande Style de rendu du menu Affichage et choisissez l'option Vue ombrée.



2 Cliquez sur l'onglet Couleurs. La barre d'aperçu montre les couleurs disponibles.

3 En haut de la barre d'aperçu, cliquez sur l'onglet des couleurs pour afficher le menu des styles de couleurs et sélectionnez Couleurs de printemps (facultatif). La palette de couleurs de printemps est affichée dans la barre d'aperçu.



4 Faites défiler la liste pour consulter les couleurs de printemps disponibles.


5 En haut de la barre d'aperçu, cliquez sur la case Placement automatique ou tapez CTRL+D pour activer ou désactiver la fonction.

6 Cliquez sur la couleur à appliquer.

7 Cliquez sur chaque surface où appliquer la couleur.

8 Faites un clic du bouton droit pour terminer. La couleur sélectionnée s'applique à chaque surface sélectionnée.

Pour définir une couleur personnalisée

1 Cliquez sur le bouton Style de rendu ou sur la commande Style de rendu du menu Affichage et choisissez l'option Vue ombrée. 

2 Cliquez sur l'onglet Couleurs. La barre d'aperçu montre les couleurs disponibles.

3 En haut de la barre d'aperçu, cliquez sur l'onglet des couleurs pour afficher le menu des styles de couleurs et sélectionnez Couleurs d'été (facultatif). La palette de couleurs d'été est affichée dans la barre d'aperçu.

4 Double-cliquez sur une couleur de la barre d'aperçu ou cliquez avec le bouton droit et choisissez Ajouter une couleur dans le menu. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.



5 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur une couleur de la matrice.

6 Ajustez les valeurs actuelles de rouge, vert et bleu pour créer une couleur sur mesure (facultatif).

7 Cliquez sur OK. La couleur définie est alors affichée dans la barre d'aperçu.

Pour restaurer une couleur personnalisée



1 Cliquez sur l'onglet Couleurs.

2 Cliquez avec le bouton droit sur la couleur à restaurer et choisissez Restaurer la couleur dans le menu qui apparaît.

Gestion de l'application d'une couleur ou d'un matériau

L'Éditeur de mobilier 3D vous permet de gérer la façon dont les couleurs et matériaux sont appliqués à votre création. Par défaut, vous utiliserez la fonction d'application normale, qui consiste à appliquer une couleur ou un matériau au seul endroit où vous cliquez. La méthode d'application d'ensemble applique la couleur ou le matériau à l'ensemble de l'objet. La méthode d'application sélective remplace toutes les couleurs et matériaux similaires par la nouvelle couleur ou le nouveau matériau.

Pour utiliser l'application normale



- 1 Cliquez sur le bouton Style de rendu ou sur la commande Style de rendu du menu Affichage et choisissez l'option Vue ombrée. 
- 2 Cliquez sur l'onglet Couleurs ou Matériaux. Les options apparaissent dans la barre d'aperçu.
- 3 Cliquez sur le bouton Application normale.
- 4 Cliquez sur la couleur ou le matériau à appliquer ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser la couleur ou le matériau sur l'objet. La couleur ou le matériau retenu(e) n'est appliqué(e) qu'à l'endroit où vous avez cliqué. 



- 5 Continuez de glisser-déposer la couleur ou le matériau sur chaque surface désirée.




Pour utiliser l'application groupée

- 1 Cliquez sur le bouton Style de rendu ou sur la commande Style de rendu du menu Affichage et choisissez l'option Vue ombrée. 
- 2 Cliquez sur l'onglet Couleurs ou Matériaux. Les options s'affichent sur la barre d'aperçu.
- 3 Cliquez sur le bouton Application groupée.
- 4 Cliquez sur la couleur ou le matériau à appliquer ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser la couleur ou le matériau sur l'objet. La couleur ou le matériau retenu(e) est appliqué(e) sur tout l'objet. 




Note : Pour préciser la façon dont les ombres sont rendues sur un objet à facettes multiples, utilisez la commande Texturage planaire du menu Options. Cette option applique l'ombre facette par facette.

Pour utiliser l'application sélective

- 1 Cliquez sur le bouton Style de rendu ou sur la commande Style de rendu du menu Affichage et choisissez l'option Vue ombrée. 
- 2 Cliquez sur l'onglet Couleurs ou Matériaux. Les options apparaissent dans la barre d'aperçu.
- 3 Cliquez sur Application normale.
- 4 Faites glisser un matériau sur chaque tiroir.



- 5 Cliquez sur le bouton Application sélective. 
- 6 Cliquez sur la couleur ou le matériau à appliquer ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser la couleur ou le matériau sur l'objet. La couleur ou le matériau retenu(e) est appliqué(e) à tous les endroits qui comportaient ce que vous remplacez.



Recherche de couleurs ou de matériaux

Si vous voyez une couleur ou un matériau que vous aimeriez reproduire, ou si vous avez oublié dans quelle bibliothèque la couleur ou le matériau qui vous intéresse se trouve, servez-vous de l'outil Sélection de matériau/couleur pour rechercher automatiquement la bibliothèque correspondante.

Pour rechercher un matériau ou une couleur

- 1 Cliquez sur l'outil de sélection de matériau/couleur. Le curseur se change en pipette.
- 2 Cliquez sur le matériau ou la couleur à rechercher. Le matériau, ou la couleur, s'affiche sur la barre d'aperçu.
- 3 Cliquez sur le matériau ou la couleur à rechercher. Le matériau, ou la couleur, s'affiche sur la barre d'aperçu.





Édition d'objets 3D

L'Éditeur de mobilier 3D vous permet de modifier facilement des objets déjà dessinés. Cette section va vous apprendre à manipuler avec aisance les fonctions de rotation, redimensionnement, etc.

Vous allez également apprendre à stratifier en calques, à verrouiller et déverrouiller, ainsi qu'à grouper afin de gérer plus facilement les objets complexes. Les techniques de retournement et d'inversion également décrites vous seront utiles pour créer des objets parfaitement symétriques.

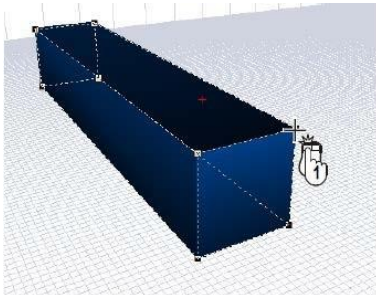


Inclinaison

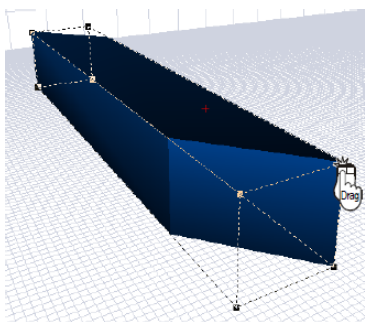
Incliner un objet signifie le positionner de biais le long d'un certain axe. Cette méthode est pratique pour ajouter des bordures en biseau à des compteurs, des pieds diagonaux à des tables, etc.

Pour incliner un objet à main levée

- 1 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez incliner. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.



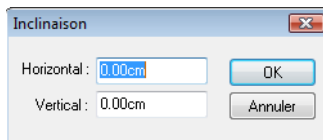
- 2 Cliquez sur une grille de dessin du menu Conception.
- 3 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Incliner.
- 4 Cliquez sur un point d'angle de l'objet ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le pointeur dans la direction dans laquelle vous souhaitez incliner l'objet. Les dimensions apparaissent au fur et à mesure dans la barre de lecture de position.



- 5 Relâchez le bouton de la souris pour arrêter l'inclinaison de l'objet.

Pour incliner un objet d'une valeur spécifiée

- 1 Cliquez sur l'objet à incliner. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.
- 2 Double-cliquez sur l'outil Incliner. La boîte de dialogue Inclinaison apparaît.



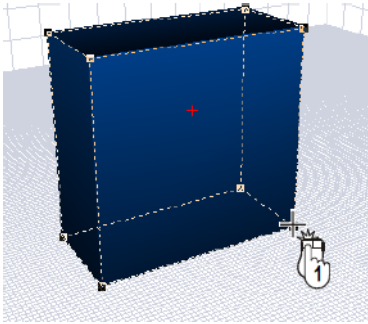
- 3 Saisissez les valeurs d'inclinaison voulues dans les cases Horizontal et Vertical.
- 4 Cliquez sur OK.

Rotation d'un objet

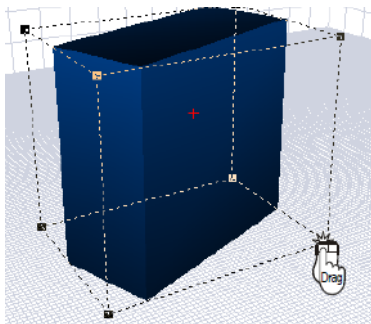
L'outil de rotation vous permet de faire tourner facilement un objet autour d'un point quelconque de n'importe quelle grille de dessin. Cela peut s'avérer utile lorsque vous souhaitez orienter un objet dans un autre sens que celui dans lequel vous l'avez dessiné.

Pour faire pivoter un objet à main libre

- 1 Cliquez sur l'objet à faire pivoter. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.



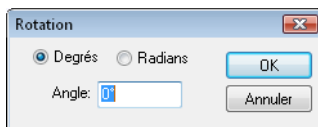
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin par rapport à laquelle la rotation doit s'effectuer.
- 3 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Rotation.
- 4 Cliquez sur un point d'angle de l'objet ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le pointeur dans la direction dans laquelle vous souhaitez faire pivoter l'objet.



- 5 Relâchez le bouton de la souris pour arrêter la rotation de l'objet.

Pour faire pivoter un objet d'une valeur spécifiée

- 1 Cliquez sur l'objet à faire pivoter. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin par rapport à laquelle la rotation doit s'effectuer.
- 3 Cliquez sur la commande Pivoter du menu Édition ou faites un double-clic sur l'outil Rotation. La boîte de dialogue Rotation apparaît.



- 4 Vous pouvez faire pivoter une sélection par degrés ou radians. Cliquez sur la case d'option du système à utiliser.
- 5 Saisissez l'angle de rotation de la sélection dans la zone de texte Angle et cliquez sur OK.

Pour faire pivoter un objet par incréments de 1 degré

- 1 Cliquez sur l'objet à faire pivoter. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.
- 2 Touche MAJ enfoncée, appuyez sur la touche fléchée de gauche à droite pour faire pivoter la sélection dans la direction indiquée.

Curseur d'élévation

Le curseur d'élévation permet de déplacer facilement des objets verticalement, quelle que soit la grille actuellement active. Le curseur d'élévation opère dans l'unité de mesure précisée dans le programme Architecte 3D ; par exemple, les mesures sont automatiquement affichées en système métrique si vous concevez dans ce système dans le cadre du programme Architecte 3D.

Accès au curseur d'élévation

- 1 Cliquez sur l'outil Afficher/Masquer le curseur d'élévation en bas à gauche de la fenêtre. Le curseur d'élévation s'affiche.
- 2 Cliquez de nouveau sur l'outil Afficher/Masquer le curseur d'élévation pour faire disparaître ce curseur.



Note : Pour préciser une élévation à laquelle dessiner votre objet, veillez à ce que le curseur d'élévation soit ouvert et défini à cette hauteur. Toutes les formes subséquentes partiront de cette élévation.

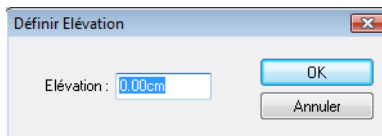
Pour utiliser le curseur d'élévation

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez élever.
- 3 Cliquez sur le curseur d'élévation, à gauche de la fenêtre, et faites-le monter ou descendre jusqu'à ce que l'objet soit dans la position souhaitée.



Pour préciser une élévation exacte

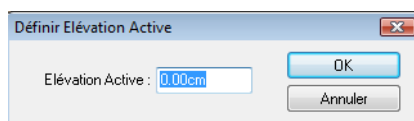
- 1 Faites un clic du bouton droit sur le curseur d'élévation et cliquez sur Définir l'élévation dans le menu contextuel qui s'affiche.



- 2 Saisissez la nouvelle hauteur et cliquez sur OK.

Pour définir l'élévation active

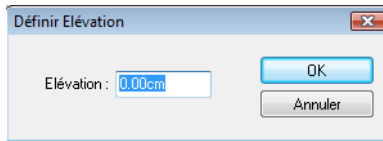
- 1 Faites un clic du bouton droit sur le curseur d'élévation à gauche de la fenêtre, puis cliquez sur Définir l'élévation active dans le menu contextuel qui apparaît.



- 2 Saisissez la nouvelle hauteur et cliquez sur OK.

Pour définir l'élévation d'un groupe d'objets

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Appuyez sur MAJ et cliquez sur chacun des objets que vous souhaitez élever.
- 3 Cliquez avec le bouton droit de votre souris sur le curseur d'élévation situé à gauche sur votre fenêtre, puis cliquez sur Définir l'élévation à partir du menu contextuel qui apparaît.



- 4 Saisissez la hauteur et cliquez sur OK.

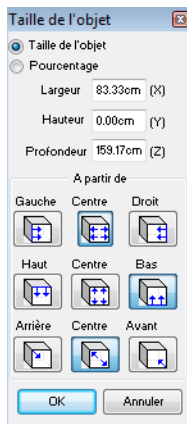
Note : Même s'ils étaient initialement placés à différentes hauteurs, tous les objets sélectionnés sont élevés à la hauteur spécifiée.

Spécification de la taille de l'objet

L'option de taille de l'objet vous permet de spécifier les mesures exactes de chaque objet, sous forme de pourcentage de la taille originale ou en centimètres. Cet outil est particulièrement utile, surtout si vous savez pas exactement de quelle taille doit être l'objet pour tenir à un endroit donné de votre maison.

Pour modifier la taille d'un objet

- 1 Cliquez sur l'objet pour le sélectionner.
- 2 Cliquez sur la commande Taille de l'objet du menu Options ou double-cliquez sur l'objet que vous voulez redimensionner. La boîte de dialogue Taille de l'objet apparaît.



- 3 Choisissez entre taille absolue et pourcentage de redimensionnement et saisissez les valeurs appropriées.
- 4 Choisissez la partie à partir de laquelle vous souhaitez redimensionner l'objet.
- 5 Cliquez sur OK. L'objet est redimensionné selon les mesures exactes ou le pourcentage spécifiés.

Groupement d'objets

En définissant un groupe, vous créez un ensemble d'objets donnés qui sont ensuite traités en un tout. Un dessin peut se composer d'un nombre illimité de groupes.

Pour grouper des objets

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Maintenez la touche MAJ enfoncée et cliquez un par un sur les objets à inclure dans le groupe.
- 3 Cliquez sur l'outil Grouper de la barre d'outils, ou choisissez la commande Grouper du menu Édition, ou encore faites un clic du bouton droit puis choisissez Grouper dans le menu contextuel qui apparaît.



Pour dégroupier des objets

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.

- 2 Cliquez sur le groupe que vous souhaitez défaire.
- 3 Cliquez sur l'outil Dégrouper de la barre d'outils ou sur la commande Dégrouper du menu Édition.



Verrouillage d'objets en place

Vous aurez souvent besoin de verrouiller un objet en place après l'avoir positionné. Cette précaution protège l'objet contre un déplacement intempestif.

Pour verrouiller un objet

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez pour sélectionner l'objet à verrouiller.
- 3 Maintenez la touche MAJ enfoncée et cliquez sur chacun des objets que vous souhaitez verrouiller (facultatif).
- 4 Cliquez sur l'outil Verrouiller de la barre d'outils, ou choisissez la commande Verrouiller du menu Édition, ou encore faites un clic du bouton droit puis choisissez Verrouiller dans le menu contextuel qui apparaît.



Pour déverrouiller des objets

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur les objets que vous souhaitez déverrouiller.
- 3 Cliquez sur l'outil Déverrouiller de la barre d'outils ou sur la commande Déverrouiller du menu Édition.



Masquage de la détection

Lorsque vous avez stratifié en calques, vous pouvez trouver utile d'empêcher la sélection d'un objet particulier pour faciliter celle des objets dessous. L'outil Masquer détection vous permet de le faire facilement.

Pour masquer la détection d'un objet

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez pour sélectionner l'objet à verrouiller.
- 3 Maintenez la touche MAJ enfoncée et cliquez sur chacun des objets que vous souhaitez verrouiller (facultatif).
- 4 Cliquez sur l'outil Masquer la détection de la barre d'outils ou sur la commande Masquer la détection du menu Édition, ou encore faites CTRL+J.



Pour détecter des objets

- 1 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Sélection.
- 2 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez détecter.
- 3 Cliquez sur l'outil Détecter tout de la barre d'outils ou sur la commande Détecter tout du menu Édition, ou encore faites CTRL+K.



Stratification en calques

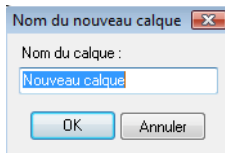
L'option de stratification vous permet de stocker différentes informations sur différentes couches de votre dessin. Le nom du calque actif est toujours affiché sur la barre d'outils Conception.

Nombre de fonctions sont accessibles à partir de la boîte de dialogue Propriétés du calque. Depuis le menu Propriétés du calque, vous pouvez afficher ou masquer certains calques pour simplifier la visualisation et la manipulation des calques individuels.

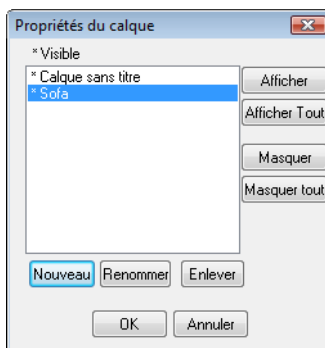
Lorsque vous avez affaire à des objets complexes, stratifiez-les en couches logiques. Si vous dessinez une chaise, par exemple, vous pouvez créer différents calques pour le dossier, les pieds, le coussin, etc.

Pour définir un nouveau calque

- 1 Cliquez sur la commande Propriétés du calque du menu Conception. La boîte de dialogue Propriétés du calque apparaît, ou cliquez sur l'onglet Calque.
- 2 Cliquez sur Nouveau. La boîte de dialogue Nom du nouveau calque apparaît.



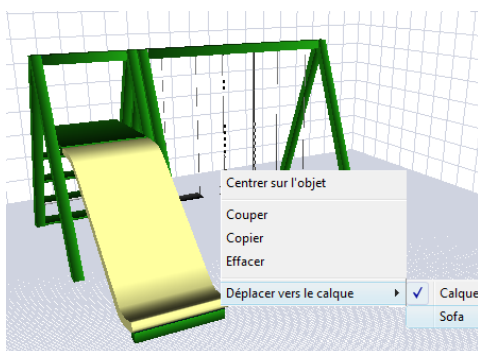
- 3 Dans la zone de texte Nom du calque, saisissez le nom du nouveau calque.
- 4 Cliquez sur OK.



- 5 Répétez les étapes 2 à 4 pour chaque calque requis. Une fois la stratification terminée, cliquez sur OK.

Pour amener une partie du dessin sur un nouveau calque

- Faites un clic du bouton droit sur la partie du dessin que vous voulez changer de calque, choisissez Déplacer vers le calque sur le menu contextuel qui apparaît et cliquez sur le calque souhaité. La sélection est transférée au nouveau calque.



Pour masquer un calque

- 1 Cliquez sur l'onglet Calque.
- 2 Cliquez sur le calque à masquer, puis sur le bouton Masquer.

OU

- Cliquez sur la commande Calques visibles du menu Conception puis choisissez le calque à masquer. Si vous choisissez Masquer tout, seule le calque actif reste visible.

Note : Le calque actif ne peut pas être masqué.

Pour masquer tous les calques

- 1 Cliquez sur l'onglet Calques.
- 2 Cliquez sur le bouton Masquer tous les calques.

OU

- Cliquez sur la commande Calques visibles du menu Conception, puis choisissez Masquer tous les calques.

Note : Le calque actif ne peut pas être masqué.

Pour afficher tous les calques

- 1 Cliquez sur l'onglet Calques.
- 2 Cliquez sur le bouton Masquer tous les calques.

OU

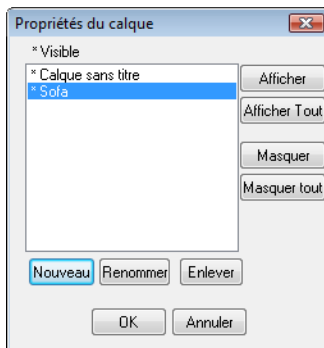
- Cliquez sur la commande Calques visibles du menu Conception puis choisissez Afficher tous les calques.

Pour renommer un calque

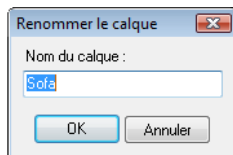
- 1 Cliquez sur l'onglet Calques.
- 2 Cliquez pour sélectionner le calque que vous souhaitez renommer.
- 3 Cliquez sur le bouton Renommer. La boîte de dialogue apparaît.
- 4 Saisissez le nouveau nom du calque dans la zone de texte Nom du calque, puis cliquez sur OK.

OU

- 1 Cliquez sur la commande Propriétés du calque du menu Conception. La boîte de dialogue Propriétés du calque apparaît.



- 2 Cliquez sur le calque dont vous souhaitez changer le nom pour le sélectionner puis cliquez sur Renommer. La boîte de dialogue Renommer apparaît.



- 3 Saisissez le nouveau nom du calque dans la boîte de dialogue Nom du calque.
- 4 Cliquez sur OK.
- 5 Répétez les étapes 2 à 4 pour chaque calque dont vous voulez changer le nom. Une fois terminé, cliquez sur OK.

Pour enlever un calque

- 1 Cliquez sur l'onglet Calques.
- 2 Cliquez pour sélectionner le calque que vous souhaitez supprimer.
- 3 Cliquez sur le bouton Enlever.

OU

- 1 Cliquez sur la commande Propriétés du calque du menu Conception. La boîte de dialogue Propriétés du calque apparaît.
- 2 Cliquez pour sélectionner le calque que vous souhaitez enlever.
- 3 Cliquez sur Enlever. Un avis s'affiche pour vous rappeler la suppression imminente de tous les objets sur ce calque. Cliquez sur OK pour continuer.
- 4 Cliquez sur OK. Tous les objets de ce calque disparaissent.

Pour changer de calque actif

- 1 Cliquez sur l'onglet Calques.
- 2 Cliquez sur le menu déroulant Calque actif et cliquez sur le calque à activer.

OU

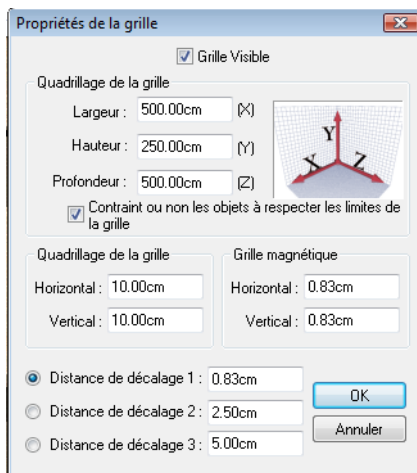
- Cliquez sur la commande Calque actif du menu Conception puis choisissez le calque à activer.

Définition d'une distance de poussée

La fonction Pousser vous permet de déplacer des objets dans une direction donnée et par incréments personnalisables. Les sélections haut, bas, gauche et droite sont également accessibles au moyen des touches fléchées de votre clavier. Vous pouvez définir des distances aussi petites que trois centimètres dans la zone Distance.

Pour modifier la distance de poussée

- 1 Sur la barre d'outils Grille, cliquez sur l'outil Propriétés de la grille ou choisissez Propriétés de la grille dans le menu Conception. La boîte de dialogue Espacement de la grille apparaît.



- 2 Trois distances de poussée prédéfinies sont proposées. Sélectionnez celle de votre choix.
- 3 Saisissez une distance personnalisée dans l'une des zones de texte et cliquez sur la case d'option correspondante pour la sélectionner (facultatif).
- 4 Cliquez sur OK.

Pour déplacer un objet en le poussant

- 1 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez déplacer.
- 2 Cliquez sur un quadrillage de dessin du menu Conception.



- 3 Cliquez sur la commande Pousser du menu Édition puis choisissez la direction (haut, bas, gauche ou droite) en cliquant sur la case appropriée ou à l'aide des touches fléchées de votre clavier.

Déplacement d'un objet

Vous pouvez déplacer un objet aisément, par la méthode cliquer-glisser ou en en précisant les coordonnées.

Pour déplacer un objet en le faisant glisser

- 1 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez déplacer.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin par rapport à laquelle vous voulez déplacer l'objet.
- 3 Cliquez-glissez l'objet vers l'endroit où vous désirez l'afficher.
- 4 Relâchez pour placer.

Pour déplacer un objet en indiquant la distance

- 1 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez déplacer.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin par rapport à laquelle vous voulez déplacer l'objet.
- 3 Sur la feuille de propriétés, saisissez la distance de déplacement de l'objet dans les zones de texte appropriées. Appuyez sur la touche ENTRÉE pour accepter chaque nouvelle coordonnée.

Déplacer	
X:	0.00
Y:	0.00
Z:	0.00

Sélection de points dans un objet

L'outil de sélection dans un polygone est un outil particulièrement souple qui vous permet de sélectionner des objets ou des points compris dans un autre objet. A l'aide de cet outil, vous cliquez sur des points pour définir une zone de sélection.

Pour sélectionner des points à l'intérieur d'un objet

- 1 Cliquez sur l'outil de sélection dans un polygone.
- 2 Cliquez-glissez pour définir la zone de sélection, autour des points ou objets à sélectionner.
- 3 Cela fait, cliquez avec le bouton droit pour sélectionner chaque point ou objet compris dans la zone délimitée.



Utilisation de la fonction Retourner

La fonction Retourner vous permet de retourner l'objet original à l'horizontale ou à la verticale. Le retournement d'un objet varie en fonction de la grille active.

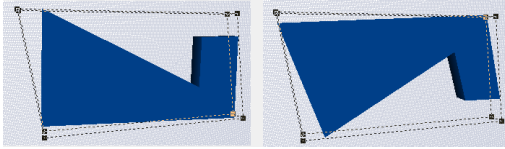
Pour retourner un objet à l'horizontale

- 1 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez retourner.
- 2 Cliquez sur une grille de dessin du menu Conception.
- 3 Cliquez sur l'outil Retourner horizontalement de la barre d'outils ou sur la commande Retourner, Horizontalement du menu Édition.



Pour retourner un objet à la verticale

- 1 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez retourner.
- 2 Cliquez sur une grille de dessin du menu Conception.
- 3 Cliquez sur l'outil Retourner verticalement de la barre d'outils ou sur la commande Retourner, verticalement du menu Édition.

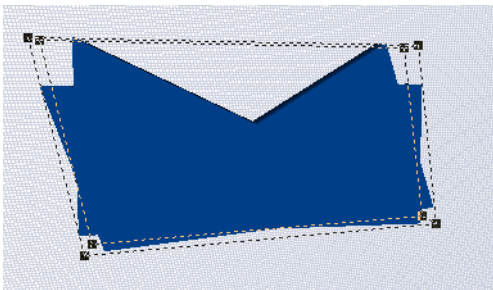


Utilisation de la fonction Inverser

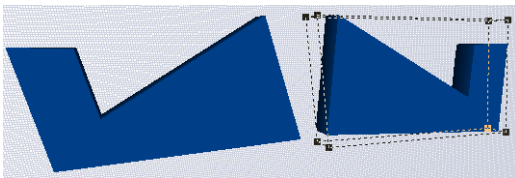
La fonction Inverser opère de manière similaire à la fonction Retourner. La différence est que Inverser crée un double et ne modifie pas l'original. Inverser crée par symétrie deux objets identiques, l'un en face de l'autre. L'image inversée d'un objet varie en fonction de la grille active.

Pour inverser l'image d'un objet à l'horizontale

- 1 Cliquez sur l'objet dont vous souhaitez créer une image inversée.
- 2 Cliquez sur une grille de dessin du menu Conception.
- 3 Cliquez sur l'outil Inverser horizontalement de la barre d'outils ou sur la commande Inverser, Horizontalement du menu Édition.



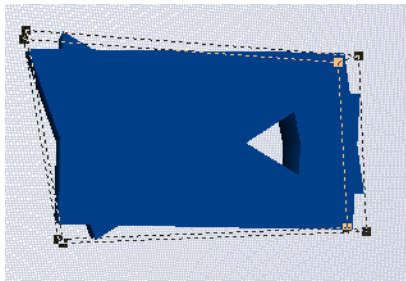
- 4 Placez l'objet en position.



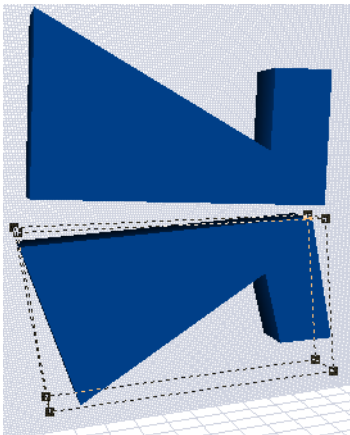
Pour inverser l'image d'un objet à la verticale

- 1 Cliquez sur l'objet dont vous souhaitez créer une image inversée.
- 2 Cliquez sur une grille de dessin du menu Conception.
- 3 Cliquez sur l'outil Inverser verticalement de la barre d'outils ou sur la commande Inverser, Verticalement du menu Édition.





- 4 Placez l'objet en position.

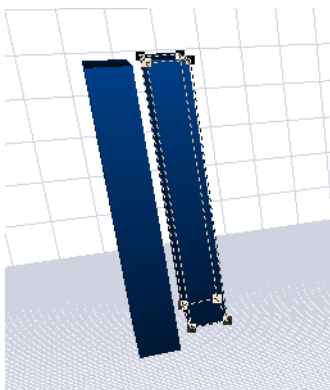


Reproduction d'objets

Similaire au copier-coller, la fonction Dupliquer crée une copie exacte de l'objet sélectionné. Dans la boîte de dialogue Propriétés de duplication, vous pouvez préciser le nombre et le décalage exact d'une série de duplicata.

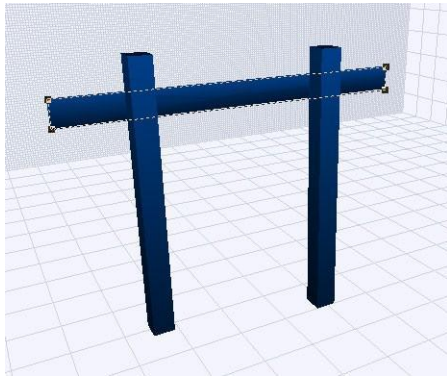
Pour créer un duplicata

- 1 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez dupliquer.
- 2 Cliquez sur une grille de dessin du menu Conception.
- 3 Cliquez sur l'outil Reproduire de la barre d'outils ou sur la commande Dupliquer, Dupliquer l'objet du menu Édition, ou encore faites CTRL+D.

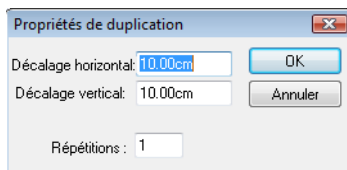


Pour créer une série de duplicata

- 1 Cliquez sur l'objet que vous souhaitez dupliquer.



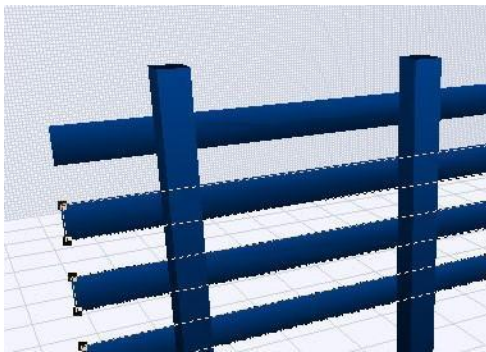
- 2 Cliquez sur une grille de dessin du menu Conception.
- 3 Cliquez sur l'outil Reproduire de la barre d'outils ou sur la commande Dupliquer, Propriétés de duplication du menu Édition. La boîte de dialogue Propriétés de duplication s'ouvre.



- 4 Saisissez les décalages horizontal et vertical ainsi que le nombre de copies.

Note : Ces variables contrôlent la distance qui sépare chacun des duplicata de l'original.

- 5 Cliquez sur OK. L'objet est dupliqué et placé au(x) décalage(s) défini(s).



Note : Dans cet exemple, le décalage horizontal est de 0 et le décalage vertical de -2,5 cm.



Gestion des vues


Vous pouvez contrôler la manière dont votre création s'affiche dans l'Editeur de mobilier 3D. Ces vues peuvent faciliter l'édition ou simplifier la visualisation de zones spécifiques de votre dessin.

Dans ce chapitre, vous allez apprendre à utiliser les vues ClearView, perspective, orthographique, texturée et fil de fer. Vous allez également apprendre à utiliser le zoom sur une zone bien précise et à définir l'angle de prise de vue.

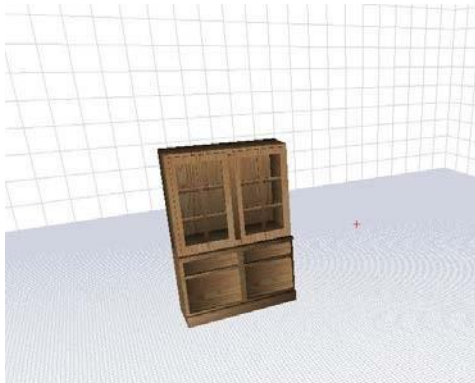
Utilisation des vues de perspective et orthographique

La vue de perspective est la vue par défaut de l'Editeur de mobilier 3D. Elle donne une idée de la profondeur et a l'avantage de se rapprocher le plus de la réalité. Les points de vue orthographiques vous permettent de comparer beaucoup plus facilement deux parties d'un objet, par exemple, dans la mesure où ils n'influencent pas sur la perception de la distance.


Pour voir en perspective

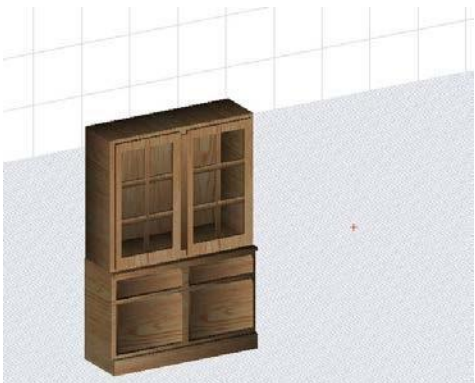
- Cliquez sur l'outil Options de vue, puis sur Perspective ou cliquez sur la commande Vue en perspective du menu Affichage. 

Note : Les parties du dessin qui sont les plus proches de vous vous semblent plus grandes que celles qui sont éloignées.



Pour voir en orthographique

- Cliquez sur l'outil Options de vue, puis sur Orthographe, ou cliquez sur la commande Vue orthographique du menu Affichage. 



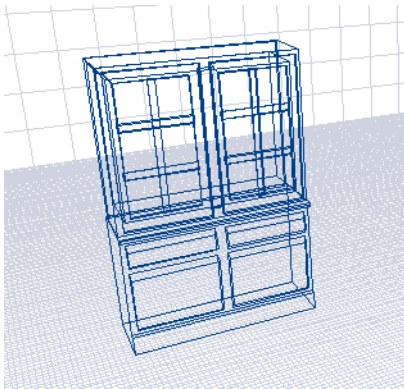
Utilisation de différentes vues

La vue texturée donne un aspect plus réaliste à vos objets et c'est la vue par défaut de l'Editeur de mobilier 3D. La vue fil de fer vous permet de voir chaque ligne ou arc individuel et de le modifier ; l'édition de précision est plus facile dans ce mode. En mode fil de fer, vous pouvez gérer l'apparence des poignées par agrandissement, réduction ou désactivation complète.


La vue ClearView vous permet de voir votre dessin de manière opaque. La technologie de l'Editeur de mobilier 3D bénéficie d'un photoréalisme anticrénelage. Vous pouvez même créer des tables à dessus en verre en réglant la translucidité d'un objet.

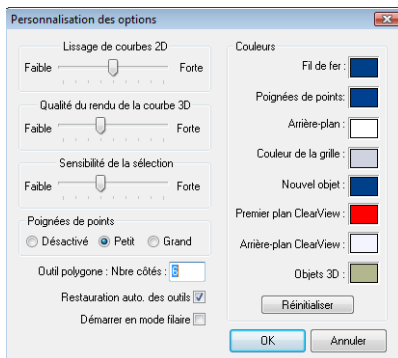
Pour voir en mode fil de fer

- Cliquez sur le bouton Style de rendu 3D ou sur la commande Style de rendu du menu Affichage et choisissez Fil de fer.



Pour gérer l'apparence des poignées

- 1 Cliquez sur l'objet pour le sélectionner.
- 2 Cliquez sur le bouton Édition de points pour passer aux points. L'objet s'affiche en mode fil de fer, avec poignées. 
- 3 Cliquez sur la commande Options personnalisées du menu Options. La boîte de dialogue Options personnalisées apparaît.

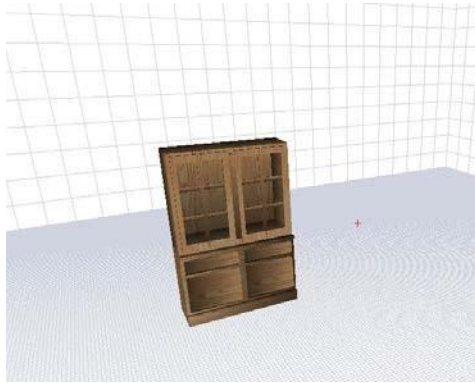


- 4 Sous Poignées de point, sélectionnez l'option voulue : Désactivé, Petit ou Grand.
- 5 Cliquez sur OK.

Pour voir en mode ombré

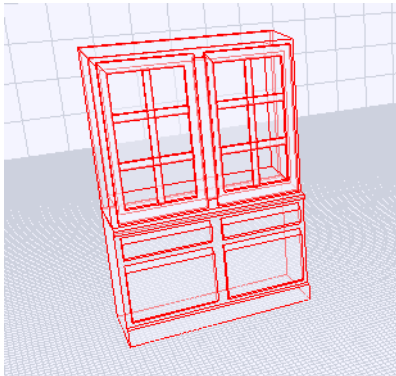
- Cliquez sur le bouton Style de rendu 3D ou sur la commande Style de rendu du menu Affichage et choisissez l'option Vue ombrée.





Pour voir en mode ClearView

- Cliquez sur la commande style de rendu du menu Affichage et choisissez ClearView.



Pour créer un rendu en qualité finale 3D

- Choisissez Rendu 3D qualité finale dans le menu Affichage.

Pour régler la qualité de rendu 3D

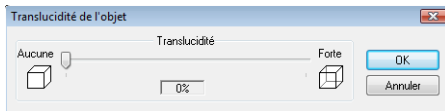
- Choisissez Qualité de rendu 3D, Basse dans le menu Affichage. Vous obtiendrez ainsi un rendu plus rapidement, mais de moindre qualité.
- Choisissez Qualité de rendu 3D, Bonne dans le menu Affichage. Vous obtiendrez ainsi un rendu relativement rapidement, mais de qualité moyenne.
- Choisissez Qualité de rendu 3D, Très bonne dans le menu Affichage. Vous obtiendrez ainsi un rendu plus lentement, mais de bonne qualité.
- Choisissez Qualité de rendu 3D, Excellente dans le menu Affichage. Vous obtiendrez ainsi un rendu très lentement, mais de très bonne qualité.

Pour rendre translucide

- 1 Cliquez sur l'objet, ou sur une partie d'objet, à modifier. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.



- 2 Sur la feuille d'édition, cliquez sur le bouton Translucidité. Le contrôle Translucidité de l'objet apparaît.



- 3 Déplacez le curseur selon le taux de translucidité désiré. Cliquez sur OK.



Réglage du mode Fil de fer comme mode d'affichage par défaut

Par défaut, les objets s'affichent en mode Vue ombrée. Pour accélérer les délais de rendu, vous pouvez cependant régler l'affichage par défaut pour que les objets s'affichent d'abord en mode Fil de fer.

Pour régler Fil de fer comme mode d'affichage par défaut

- 1 Cliquez sur la commande Options personnalisées du menu Options. La boîte de dialogue Options personnalisées apparaît.
- 2 Cochez la case Démarrer en mode filaire.
- 3 Cliquez sur OK.

Utilisation du zoom

Il peut s'avérer utile à un moment ou à un autre de faire un gros plan sur un endroit de votre objet. En utilisant les outils de zoom et de panoramique conjointement à la fonction de réglage du zoom, vous pouvez révéler chaque recoin de votre dessin avec une précision très élevée. Grâce à l'outil Panoramique, vous pouvez déplacer la fenêtre pour visualiser un endroit différent de votre dessin sans changer le niveau d'agrandissement.

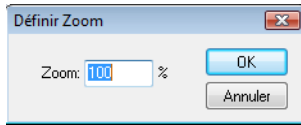
Pour zoomer en avant ou en arrière sur votre dessin

- 1 Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Zoom.
- 2 Cliquez à l'intérieur de la fenêtre de conception.
- 3 Maintenez le bouton de la souris enfoncé.
- 4 Déplacez le pointeur vers le haut pour zoomer vers l'avant ou vers le bas pour zoomer vers l'arrière.
- 5 Relâchez le bouton de la souris.



Pour définir le coefficient de zoom

- 1 Double-cliquez sur l'outil Zoom ou bien cliquez sur la commande Définir zoom du menu Affichage. La boîte de dialogue Définir zoom apparaît.



- 2 Saisissez un coefficient de zoom dans la boîte de dialogue.
- 3 Cliquez sur OK.

Pour effectuer un panoramique sur votre dessin

- 1 Cliquez sur l'outil Panoramique.
- 2 Cliquez à l'intérieur de la fenêtre de conception.
- 3 Maintenez le bouton de la souris enfoncé.
- 4 Faites glisser l'objet jusqu'au centre de la fenêtre.

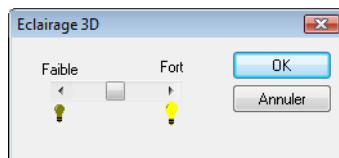


OU

- Appuyez sans relâcher sur la molette de la souris, ou son bouton central, et faites glisser pour effectuer le panoramique.

Pour régler l'intensité de l'éclairage

- 1 Cliquez sur la commande Éclairage 3D du menu Affichage. La boîte de dialogue Éclairage 3D apparaît.



- 2 Augmentez ou diminuez l'éclairage général en cliquant-glissant le curseur.
- 3 Cliquez sur OK.

Réglage de l'angle de prise de vue

Grâce aux options d'angle de prise de vue 3D, vous pouvez admirer votre création de six points de vue préprogrammés. Cela s'avère particulièrement utile lorsque vous avez rapidement besoin de voir un certain endroit de votre conception ou que vous souhaitez aligner des objets multiples.

Pour voir en vue 3D de haut

- Cliquez sur la commande Angle de vue 3D du menu Affichage et choisissez Haut.

Pour voir en vue 3D de bas

- Cliquez sur la commande Angle de vue du menu Affichage et choisissez Bas.

Pour voir en vue 3D de face

- Cliquez sur la commande Angle de vue du menu Affichage et choisissez Avant.

Pour voir en vue 3D de dos

- Cliquez sur la commande Angle de vue du menu Affichage et choisissez Arrière.

Pour voir en vue 3D de gauche

- Cliquez sur la commande Angle de vue du menu Affichage et choisissez Gauche.

Pour voir en vue 3D de droite

- Cliquez sur la commande Angle de vue du menu Affichage et choisissez Droite.

Pour revenir à la vue par défaut

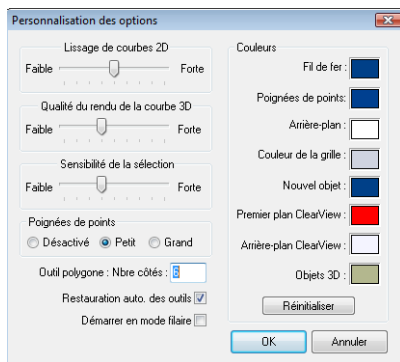
- Cliquez sur la commande Rétablir la vue du menu Affichage.

Gestion des couleurs par défaut

Dans la boîte de dialogue Options personnalisées, vous pouvez gérer les couleurs par défaut des différents aspects de l'Editeur de mobilier 3D (fil de fer, poignées, couleur de la grille, nouveaux objets, etc.)

Pour changer l'apparence du fil de fer

- 1 Cliquez sur le bouton Options personnalisées ou sur la commande Options personnalisées du menu Options. La boîte de dialogue Options personnalisées s'ouvre.



- 2 Cliquez sur la couleur du fil de fer. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.



- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.
- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur de fil de fer.
- 5 Cliquez sur OK. Lors de l'affichage en mode Fil de fer, les objets s'affichent désormais dans cette couleur.

Pour changer l'apparence des poignées

- 1 Cliquez sur le bouton Options personnalisées ou sur la commande Options personnalisées du menu Options. La boîte de dialogue Options personnalisées s'ouvre.
- 2 Cliquez sur la couleur Poignées de points. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.
- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.



- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur de poignées.
- 5 Cliquez sur OK. Lors de l'affichage en mode de sélection de point, les points s'afficheront désormais dans cette couleur.

Pour changer l'apparence de l'arrière-plan

- 1 Cliquez sur le bouton Options personnalisées ou sur la commande Options personnalisées du menu Options. La boîte de dialogue Options personnalisées s'ouvre .
- 2 Cliquez sur la couleur Arrière-plan. La boîte de dialogue Couleurs apparaît.
- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.
- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur d'arrière-plan.
- 5 Cliquez sur OK. L'arrière-plan s'affichera désormais dans la couleur choisie.

Pour changer l'apparence de la grille

- 1 Cliquez sur le bouton Options personnalisées ou sur la commande Options personnalisées du menu Options. La boîte de dialogue Options personnalisées s'ouvre .
- 2 Cliquez sur la couleur Couleur de la grille. La boîte de dialogue Couleurs s'ouvre .
- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.
- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur de grille.
- 5 Cliquez sur OK. La grille s'affichera désormais dans la couleur choisie.

Pour changer l'apparence des nouveaux objets

- 1 Cliquez sur le bouton Options personnalisées ou sur la commande Options personnalisées du menu Options. La boîte de dialogue Options personnalisées s'ouvre .
- 2 Cliquez sur la couleur Nouvel objet. La boîte de dialogue Options personnalisées s'ouvre
- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.
- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur de nouvel objet.
- 5 Cliquez sur OK. Les nouveaux objets s'afficheront désormais dans la couleur choisie.

Pour changer l'apparence du premier plan ClearView

- 1 Cliquez sur le bouton Options personnalisées ou sur la commande Options personnalisées du menu Options. La boîte de dialogue Options personnalisées s'ouvre .
- 2 Cliquez sur la couleur Premier plan ClearView. La boîte de dialogue Couleurs s'ouvre.
- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.
- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur de premier plan ClearView.
- 5 Cliquez sur OK. Lors de l'affichage en mode ClearView, le premier plan s'affichera désormais dans cette couleur.

Pour changer l'apparence de l'arrière-plan ClearView

- 1 Cliquez sur le bouton Options personnalisées ou sur la commande Options personnalisées du menu Options. La boîte de dialogue Options personnalisées s'ouvre .
- 2 Cliquez sur la couleur Arrière-plan ClearView. La boîte de dialogue Options personnalisées s'ouvre .
- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.
- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur d'arrière-plan ClearView.
- 5 Cliquez sur OK. Lors de l'affichage en mode ClearView, l'arrière-plan s'affichera désormais dans cette couleur.

Pour changer l'apparence des objets de profil 3D

- 1 Cliquez sur le bouton Options personnalisées ou sur la commande Options personnalisées du menu Options. La boîte de dialogue Options personnalisées s'ouvre .
- 2 Cliquez sur la couleur de Objets profil 3D. La boîte de dialogue Couleurs s'ouvre .
- 3 Cliquez sur l'une des Couleurs de base ou personnalisées, ou sur la matrice de couleurs.
- 4 Cliquez sur OK. La couleur choisie s'affiche comme couleur de profil.
- 5 Cliquez sur OK. Lors de l'affichage d'objets de profil 3D, le profil s'affichera désormais dans cette couleur.

Pour rétablir les couleurs par défaut

- 1 Cliquez sur le bouton Options personnalisées ou sur la commande Options personnalisées du menu Options. La boîte de dialogue Options personnalisées s'ouvre .
- 2 Sous Couleurs, cliquez sur le bouton Réinitialiser.
- 3 Cliquez sur OK.

Survol

À l'aide de l'outil Survol, vous pouvez contempler votre création de n'importe quel angle autre que les six angles de vue préprogrammés. L'outil Survol vous permet de tourner autour d'un point d'origine définissable en quelques clics. Vous pouvez facilement évoluer autour du centre de n'importe quel objet, en un clic ou deux !

Pour utiliser l'outil Survol

- 1 Dans la barre d'outils Options de vue, cliquez sur le bouton Survol.
- 2 Maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le pointeur de survol à l'intérieur de la fenêtre : la vue bouge de manière dynamique.

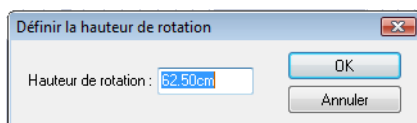


OU

- Maintenez la barre d'espace enfoncée, puis cliquez-glissez pour naviguer sur le dessin.

Pour définir la hauteur de la rotation

- 1 Double-cliquez sur l'outil Origine de la rotation visible de la barre d'outils Options de vue, ou bien cliquez sur la commande Définir la hauteur de rotation du menu Affichage. La boîte de dialogue Définir la hauteur de rotation s'ouvre .



- 2 Saisissez la hauteur de rotation voulue dans la zone de texte Hauteur de rotation et cliquez sur OK.

Pour masquer le point d'origine de la rotation

- Dans le menu Options, décochez d'un clic l'option Origine de la rotation visible.

OU

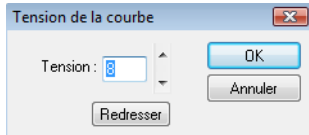
- Faites un clic du bouton droit sur la fenêtre de conception puis décochez d'un clic l'option Origine de la rotation visible (facultatif).

Modification de la tension de courbe

Pour un contrôle encore un peu plus pointu des formes dessinées avec les outils d'arc ou de courbe, vous pouvez modifier le degré d'incurvation auquel elles sont soumises. La tension de courbe se mesure entre 1 et 50. Si vous indiquez 1 dans la boîte de dialogue, vous obtiendrez une tension très faible. Au contraire, si vous indiquez 50, vous obtiendrez la tension maximum et une courbe exagérée.

Pour modifier la tension de courbe

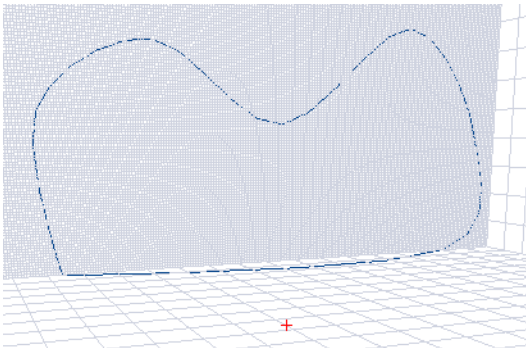
- 1 Sélectionnez un objet en cliquant dessus.
- 2 Sur la feuille d'édition, cliquez sur Ajuster la courbe. La boîte de dialogue Tension de la courbe apparaît.



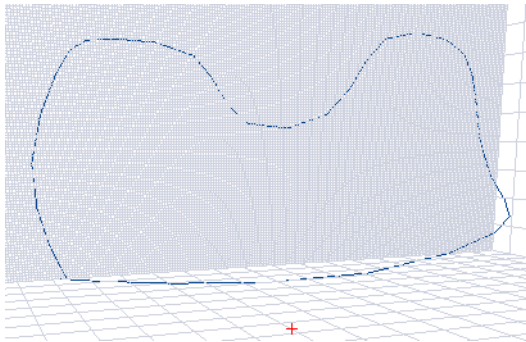
- 3 Saisissez la valeur de tension souhaitée.
- 4 Cliquez sur OK. La tension de courbe que vous avez indiquée est appliquée.

Exemples :

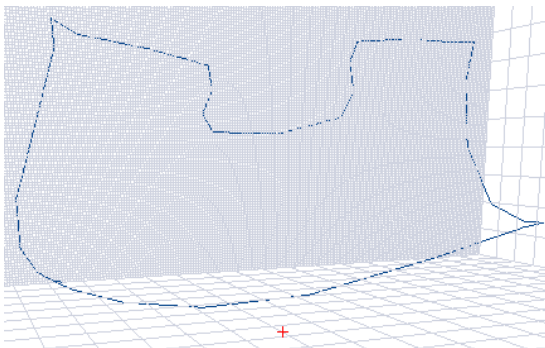
Tension de courbe par défaut (5) :



Tension de courbe à 10 :



Tension de courbe à 20 :



Pour gérer le lissage du dessin de courbe

- 1 Cliquez sur l'outil Options personnalisées ou sur la commande Options personnalisées du menu Options. La boîte de dialogue Options personnalisées apparaît. Sélectionnez Lissage des courbes.
- 2 Cliquez-glissez le curseur Lissage de courbe pour accroître ou réduire le lissage du dessin.
- 3 Cliquez sur OK.

Note : S'il est modifié, le lissage du dessin affecte toutes les courbes du dessin.

Utilisation de la fonction Pousser et de la grille

Après avoir placé un objet, vous pouvez le positionner avec plus de précision grâce à la fonction Pousser. La fonction Pousser utilise les touches fléchées pour pousser les objets ou éléments sélectionnés d'une certaine distance. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique « Pousser » à partir de la page 54.


La fonction Pousser fonctionne de concert avec la fonction Grille magnétique. Pour en savoir plus sur la grille magnétique, consultez la rubrique « Utilisation de la grille » à partir de la page 73.

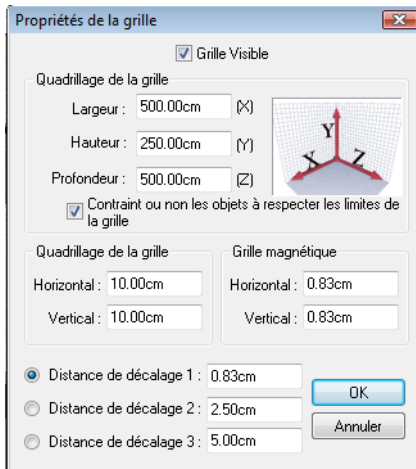
Les paramètres de la grille influent directement sur la facilité d'alignement d'objets, de leur accrochage au quadrillage, etc. Lorsque vous utilisez la fonction Grille magnétique, les éléments que vous glissez-déposez sur la fenêtre de conception sont automatiquement « accrochés » (placés) pour s'aligner sur la grille actuelle. La fonction Grille magnétique est activée par défaut. Pour en savoir plus sur la grille magnétique, consultez la rubrique « Utilisation de la grille » à partir de la page 73.

Modification de la configuration de la grille

La grille est, par défaut, visible et configurée sur 30,4 cm. Ainsi, chaque grand carré que vous pouvez voir sur le plan d'étage correspond à 92,4 cm². Vous pouvez personnaliser un quadrillage selon vos besoins. De plus, en activant ou en désactivant la fonction Grille magnétique, vous pouvez faciliter le placement de précision des composants. Utilisez la fonction Contraint ou non les objets à respecter les limites de la grille pour empêcher les éléments de disparaître derrière la grille active.

Pour modifier les paramètres de la grille

- 1 Sur le menu Conception, cliquez sur Propriétés de la grille. La boîte de dialogue Propriétés de la grille apparaît.
- 2 Sur la barre d'outils Grille, cliquez sur le bouton Propriétés de la grille (facultatif). La boîte de dialogue Propriétés de la grille apparaît. 
- 3 Saisissez les mesures horizontale et verticale des lignes de la grille dans la zone Quadrillage de la grille (facultatif).
- 4 Saisissez les mesures horizontale et verticale de la grille magnétique dans la zone Grille magnétique (facultatif).
- 5 Cliquez sur OK.



Pour désactiver la grille d'accrochage

- Sur la barre d'outils Grille, cliquez sur le bouton à bascule Grille magnétique oui/non, ou décochez d'un clic l'option Grille magnétique du menu Conception.



Pour masquer la grille

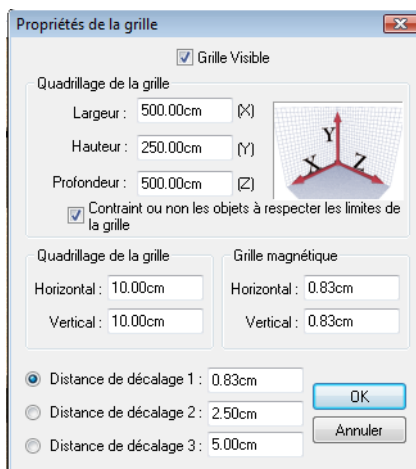
- Sur le menu Conception, cliquez sur Propriétés de la grille. La boîte de dialogue Propriétés de la grille apparaît.
- Décochez d'un clic la case Grille visible.
- Cliquez sur OK.

Pour tour à tour contraindre et libérer la grille

- Sur le menu Conception, cliquez sur Propriétés de la grille. La boîte de dialogue Propriétés de la grille apparaît.
- Décochez d'un clic la case Contraint ou non les objets à respecter les limites de la grille.
- Cliquez sur OK.

Pour modifier la taille de la grille

- Sur le menu Conception, cliquez sur Propriétés de la grille. La boîte de dialogue Propriétés de la grille apparaît.
- Saisissez les mesures de largeur, de hauteur et de profondeur dans les cases prévues, puis cliquez sur OK.

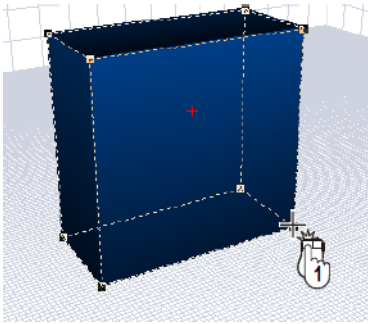


Rotation d'un objet

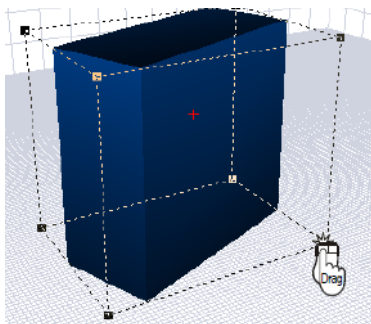
L'outil de rotation vous permet de faire tourner facilement un objet autour d'un point quelconque de n'importe quel grille de dessin. Cela peut s'avérer utile lorsque vous souhaitez orienter un objet dans un autre sens que celui dans lequel vous l'avez dessiné.

Pour faire pivoter un objet à main libre

- 1 Sélectionnez l'objet que vous souhaitez faire pivoter. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.



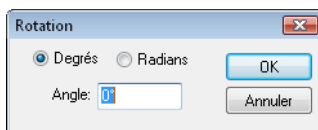
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin par rapport à laquelle la rotation doit s'effectuer.
- 3 Sur la barre d'outils Standard, cliquez sur l'outil Rotation.
- 4 Cliquez sur un point d'angle de l'objet ; maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le pointeur dans la direction dans laquelle vous souhaitez faire pivoter l'objet.



- 5 Relâchez le bouton de la souris pour arrêter la rotation de l'objet.

Pour faire pivoter un objet d'une valeur spécifiée

- 1 Sélectionnez l'objet que vous souhaitez faire pivoter. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.
- 2 Dans le menu Conception, cliquez sur la grille de dessin par rapport à laquelle la rotation doit s'effectuer.
- 3 Cliquez sur la commande Rotation du menu ou faites un double-clic sur l'outil Rotation. La boîte de dialogue Rotation apparaît.



- 4 Vous pouvez faire pivoter une sélection par degrés ou radians. Cliquez sur la case d'option du système à utiliser.
- 5 Saisissez l'angle de rotation de la sélection dans la zone de texte Angle et cliquez sur OK.



Pour faire pivoter un objet par incréments de 1 degré

- 1 Sélectionnez l'objet que vous souhaitez faire pivoter. Des poignées de sélection apparaissent autour de l'objet.
- 2 Touche MAJ enfoncée, appuyez sur la touche fléchée de gauche à droite pour faire pivoter la sélection dans la direction indiquée.

Section 7

Editeur de mobilier 3D Pro



Chapitre 38: Introduction à l'Editeur de mobilier 3D Pro 519

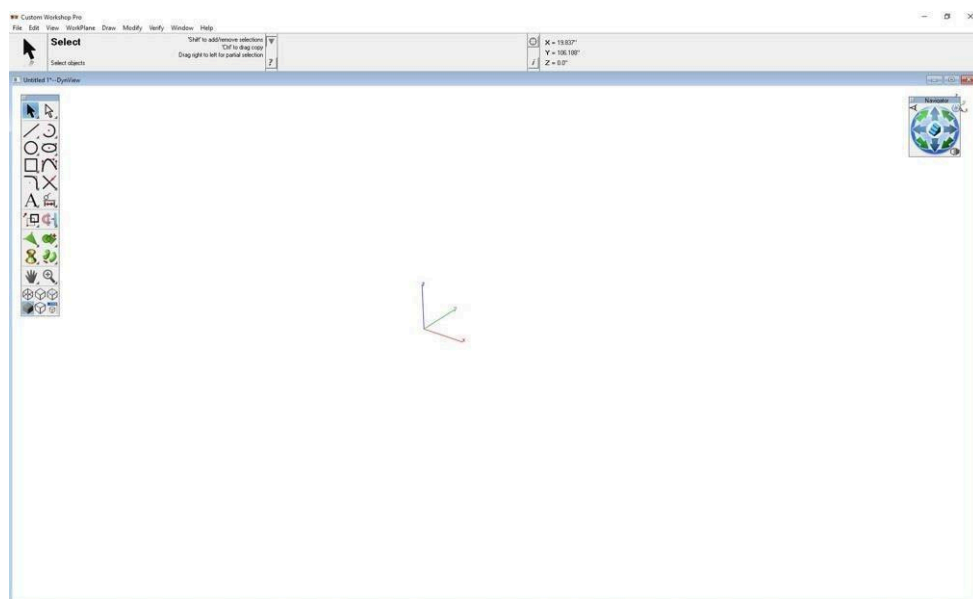
Introduction à l'Editeur de mobilier 3D Pro

L'Editeur de mobilier 3D Pro propose une vaste collection d'outils de CAO conçus pour créer, modifier et importer des contenus en 3D. Utilisez des contenus en 3D pour remplir vos projets d'aménagement d'intérieur avec des meubles, du matériel et de nombreux autres accessoires. Dans le détail, voici comment utiliser Custom Workshop Pro :

- Créez intégralement vos contenus personnalisés en 3D puis importez-les dans votre logiciel Architecte 3D pour ajouter des détails à vos plans d'aménagement d'intérieur.
- Importez des modèles 3D à partir de logiciels de CAO courants comme SketchUp ou Paint 3D.
- Éditez ou modifiez les contenus existants d'Architecte 3D, comme les meubles, pour répondre à toutes vos envies de conception et de style.

Vous pouvez accéder à l'Editeur de mobilier 3D Pro en allant dans le menu **Conception** > **Lancer un PowerTool**. Dans la boîte de dialogue de lancement des PowerTools, sélectionnez l'icône Editeur de mobilier 3D Pro située en haut de la liste des PowerTools.

Vous pouvez aussi lancer Editeur de mobilier 3D Pro en faisant un clic droit sur n'importe quel objet créé avec ce PowerTool.

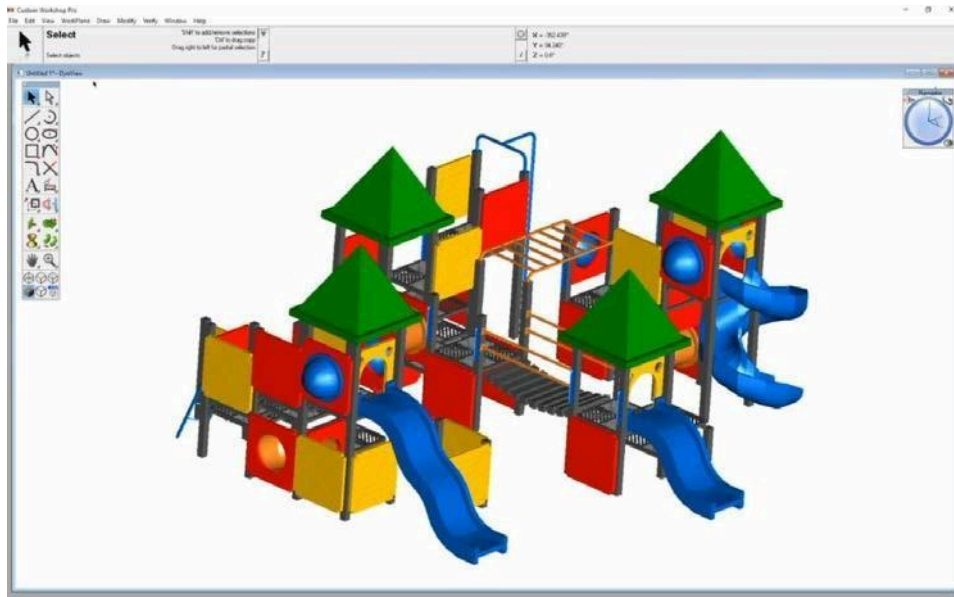


Interface utilisateur de Editeur de mobilier Pro

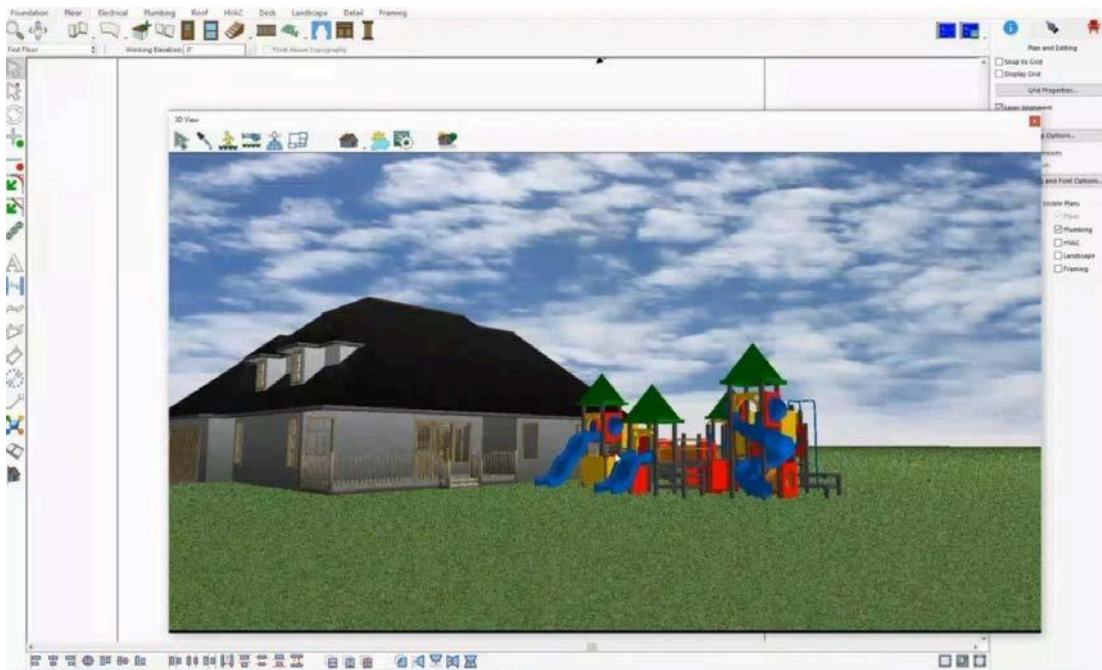
Une fois créés/modifiés vos contenus dans Editeur de mobilier Pro, suivez les étapes ci-dessous pour importer vos données dans Architecte 3D.

Pour importer des contenus 3D dans Architecte 3D

- Allez dans **Fichier > Quitter le PowerTool**. Une boîte de dialogue s'ouvre et vous propose d'ajouter l'objet à la conception en cours.
- Cliquez sur « Oui ». Le logiciel copie alors toutes les données et les importe dans Architecte 3D. Vous trouverez ci-dessous un exemple d'objet 3D ajouté dans Architecte 3D :



Objet 3D dans Editeur de mobilier Pro



Objet 3D ajouté dans Architecte 3D

Innovations 3D dévoilées !

Excellence des Rampes Courbées : Expérimentez des rampes courbées plus lisses et plus réalistes qui valorisent vos conceptions.

Vues Aériennes Guidées : L'assistance par accrochage à des angles de 45 degrés rend la rotation des vues 3D très facile. Obtenez un alignement parfait sans effort.

Flora et Matériaux Haute Résolution : Les plantes et les matériaux sont importés jusqu'à 2048 pixels, assurant une fidélité visuelle étonnante. Les options sans couture restent nettes à 512 pixels.

Personnalisez avec Précision : L'Atelier 3D Personnalisé identifie maintenant les effets appliqués en utilisant la barre d'espace et la pipette.

Navigation Sans Effort : Maintenez le bouton central de la souris (molette) enfoncé pour explorer les vues 3D de manière fluide, quel que soit l'outil actif.

Restez Informé : Les messages de mise à jour de la progression pendant le rendu photo vous tiennent au courant.

Visibilité Sélective : Cachez le lot en 3D facilement à l'aide des Options de Conception. Concentrez-vous sur ce qui compte le plus.

Effets Instantanés : Glissez un effet sur une entrée de palette et observez sa transformation sur toutes les surfaces. Parfait pour affiner les effets d'éclairage et plus encore.

Épaisseur de Toit Personnalisée : L'épaisseur du toit s'ajuste dynamiquement en fonction de la taille des chevrons, assurant la cohérence même lorsque le toit est incliné.

Vue en direct optimisée : Profitez d'une configuration de conception ciblée avec la possibilité de positionner le point de vue 3D en 2D avant de passer à la fenêtre 3D, sans les distractions de la vue partagée.

Visibilité de la Palette de Décorateur : Maintenez votre flux de créativité avec la palette de décorateur restant visible et active, même lorsque vous basculez entre les modes de visualisation ou ouvrez de nouveaux fichiers.



Glossaire

Chiffres

3D, curseur de découpe

Fonction de la vue 3D d'Architecte 3D permettant de « trancher » les couches d'un plan. L'icône au-dessus du curseur contrôle la direction de la découpe. Synonyme de « vue maison de poupée ».

3D, parcours

Fonction de la vue 3D d'Architecte 3D permettant de « parcourir » un dessin et de l'observer de différents angles. Vous choisissez l'angle d'observation et vous pouvez enregistrer vos vues pour référence future. Voir aussi 3D, survol ; vue en parcours contrôlé ; survol contrôlé.



3D, survol

Fonction de la vue 3D d'Architecte 3D permettant de « survoler » le dessin et de l'observer, au complet, d'en haut. Vous choisissez l'angle d'observation et vous pouvez enregistrer vos vues pour référence future. Voir aussi 3D, parcours ; vue en parcours contrôlé ; survol contrôlé.



A

accessoires

Éléments décoratifs tels que tentures, volets ou tableaux que vous placez dans la vue 3D d'Architecte 3D. De par leur conception, les accessoires sont « asservis aux murs », ce qui veut dire qu'ils ne peuvent être placés que sur des pans de mur et se déplacent avec.

accrocher à la grille

Voir grille magnétique.

annotation

Composant de dessin fournissant des informations au sujet du dessin. Par exemple : dimensions, texte, filets, etc.

annuler

Annuler les effets de la dernière opération de dessin ou d'édition. Architecte 3D permet d'annuler jusqu'à 50 opérations. Voir aussi annuler, paramètres.

Arc

Entité constituée de deux points reliés par un segment graduellement incurvé. Les arcs peuvent servir à la création de murs intérieurs ou extérieurs, d'escaliers, de rampes, de limites et lignes séparatives, de chemins et d'allées, ainsi que de murs de soutènement. Voir aussi arc de



cercle ; onglet Détail ; cercle ; ovale ; polygone ; polygones ; rectangle ; carré ; polygone régulier ; courbe.

arc de cercle

Entité consistant en un segment compris entre deux points d'un cercle. Les arcs de cercle peuvent être convertis en murs intérieurs et extérieurs, escaliers, rampes, limites et lignes séparatives, chemins et allées, ainsi que murs de soutènement et bien d'autres objets encore. Voir aussi arc ; onglet Détail ; cercle ; ovale ; polygone ; polygones ; rectangle ; carré ; polygone régulier ; courbe.

B

balustre

L'un des supports verticaux, entre les montants d'une main courante.

barre de couleurs

Méthode de sélection de couleur dans un spectre organisé par teintes et nuances. La teinte correcte est à rechercher dans la bibliothèque de couleurs. Les couleurs s'affichent des plus claires aux plus foncées.

boussole

Fonction permettant d'orienter le dessin vers le nord. L'établissement du nord géographique (ou nord vrai) modifie la position du soleil et les ombres sur le dessin et aide à déterminer le meilleur emplacement d'une terrasse, d'une piscine ou de grandes baies vitrées. Voir aussi nord géographique.

C

carré

Rectangle dont les quatre côtés sont de longueur égale. Architecte 3D permet de convertir les carrés en murs, planchers, terrasses, escaliers, rampes et objets topographiques tels que murs de soutènement et zones de remblai. Voir aussi arc ; cercle ; courbe ; onglet Détail ; ovale ; polygone régulier ; polygones ; rectangle.

cartes de zones

Voir USDA, cartes de zones.

cercle

Entité géométrique définie par un point central et un rayon. Architecte 3D permet de convertir les cercles en murs, planchers,

terrasses et

objets topographiques tels que murs de soutènement et zones de remblai. Un cercle se distingue d'une courbe en ce que les points du cercle sont équidistants du point central. Voir aussi courbe ; arc ; arc de cercle ; ovale ; polygone ; polylignes ; rectangle ; carré ; polygone régulier.

chambranle

Cadre en bois autour de l'ouverture d'une fenêtre.

chevron

Élément de structure s'étendant du haut d'un mur au faîtage pour supporter le toit.

ClearView

Fonction de la vue 3D d'Architecte 3D permettant d'afficher un projet en mode semi-transparent. En mode ClearView, tous les éléments et les surfaces sont visibles par transparence.

codec

Acronyme de Codeur/Décodeur ou Compression/Décompression, programme d'analyse recherchant les répétitions et redondances dans les fichiers et programmes volumineux. Les répétitions et redondances sont remplacées par une formule réduisant (compression) le nombre d'octets occupés par le fichier ou programme stocké. Lorsque le fichier ou programme est ouvert ou ré invoqué, la formule active l'information sous sa forme originale (décompression). Voir aussi Animator.

coefficient de zoom

Paramètre de contrôle du degré d'agrandissement appliqué à chaque clic sur l'outil Zoom.

contenu

Objets 3D réalistes tels que tentures, lambris, mobilier, peinture et autres éléments réels visualisables dans la fenêtre de la vue 3D.

courbe

Entité géométrique consistant en un segment régulièrement cintré. Architecte 3D permet de créer des courbes et de les convertir en murs, planchers, terrasses et objets topographiques tels que murs de soutènement et zones de remblai. Voir aussi cercle ; arc ; arc de cercle ; ovale ; polygone ; polylignes ; rectangle ; carré ; polygone régulier.



croisillon ou meneaux

Bandes verticales et horizontales de bois qui séparent les carreaux d'une fenêtre. Architecte 3D permet de personnaliser le style de croisillon (style de grille) pour que la fenêtre se compose d'une grande vitre ou de carreaux multiples.

curseur d'élévation

Outil de conception permettant d'élever ou d'abaisser un objet ou une entité par rapport à l'élévation de travail (active). Dans le cas des objets topographiques, le curseur d'élévation permet d'élever ou d'abaisser un objet ou une entité par rapport au niveau de la mer.

CVCA

Chauffage, ventilation et conditionnement d'air. Acronyme utilisé en construction pour désigner les objets associés au contrôle de la température et à la ventilation d'un bâtiment (conduits d'aération, climatiseurs, chaudières, etc.)

D

découpe de plancher

Voir trémie.

diamètre

Mesure géométrique décrivant la distance entre deux points d'un cercle en passant par le centre. Voir aussi cercle.

dimension

Annotation décrivant la longueur, la largeur ou la hauteur d'un objet ou d'une entité.

dimension de décalage

Annotation consistant en une dimension de longueur figurant à une distance spécifique de l'objet ou de l'entité qu'elle mesure.

DWG

Format de fichier binaire utilisé par AutoCAD.

DXF

Format de fichier ASCII ou binaire développé par Autodesk, Inc. et largement reconnu par les programmes de CAO.

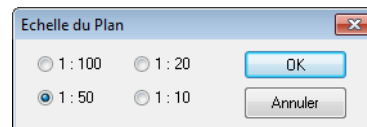
E

échelle

Voir échelle de dessin.

échelle de dessin

Rapport entre la taille de la fenêtre de dessin et l'objet réel dessiné. Il est d'autant plus facile de dessiner les petits détails que les valeurs d'unités écran sont élevées. Il est d'autant plus facile de dessiner les grands détails que les valeurs d'unités réelles sont élevées. Synonyme d'échelle plan.



élévation

Mesure décrivant la distance d'un objet ou d'une entité au-dessus ou en dessous du niveau de travail.

L'élévation topographique désigne la distance d'un objet ou d'une entité au-dessus ou en dessous du

niveau de la mer. Architecte 3D permet de gérer l'élévation de tous les aspects du dessin, des fondations aux fenêtres ou aux interrupteurs. Voir aussi curseur d'élévation.

élévation active

Voir élévation.

ellipse

Voir ovale.

entité

Objet en deux dimensions comme un ligne, un arc ou un cercle auquel aucune propriété n'a été attribuée et qui n'est pas visible en mode 3D. Voir aussi objet.

étage actif

Niveau du plan sur lequel vous travaillez.



extruder

Transformer un objet 2D en objet 3D en lui donnant de la profondeur. La fonction Extruder est proposée dans l'Editeur de mobilier 3D.

F

fenêtre, linteau

Voir linteau.

ferme

Élément de structure servant à supporter un toit, un étage supérieur ou une poutre. Conçue sous forme triangulaire, la ferme est plus robuste que la poutre. Voir aussi poutre ; solive.

fondations

Structure architecturale servant à transférer les charges d'un bâtiment au sol. Les fondations supportent le poids du bâtiment et en assurent la stabilité.

G

Gestionnaire

Fonction de gestion de fichiers permettant de créer des catégories personnalisées pour trier des objets, des modèles et des habillages. Un gestionnaire est utile lors du positionnement de nombreux types d'objets ou d'habillage distincts dans le plan, ou lors de maniement de différents modèles.

glisser-déposer

Action manuelle effectuée à l'aide de la souris pour déplacer un objet ou une entité d'un endroit vers un autre. On sélectionne l'objet ou l'entité, puis, bouton gauche de la souris enfoncé, on fait glisser l'objet ou l'entité jusqu'à l'emplacement souhaité. On relâche alors le bouton de la souris pour déposer l'objet ou l'entité.

grille

Aide visuelle au dessin consistant en un ensemble de lignes horizontales et verticales entrecroisées à espaces égaux. Dans la vue de plan 2D, le quadrillage de la grille représente toujours la surface au sol. Les grilles 3D permettent de dessiner sur la face avant ou sur les côtés (faces latérales) d'un objet. Voir aussi accrocher à la grille et grille magnétique.

grille magnétique

Fonction d'édition permettant de placer les éléments du dessin de manière régulière. Lorsque la fonction Grille magnétique est activée, les éléments introduits dans la fenêtre de conception s'alignent automatiquement sur le quadrillage du dessin. La fonction Grille magnétique (Accrocher à la grille) est activée par défaut.

I

inverser

Fonction d'édition permettant de sélectionner un objet et d'en placer une copie par symétrie, à l'horizontale ou à la vertical.

J

jointure

Procédure d'édition par laquelle deux arcs, lignes ou polygones dont les extrémités sont proches sont transformés en une seule entité. Voir sensibilité de jointure.

L

lambris d'appui

Surface murale de décoration intérieure, généralement en bois, recouvrant la partie inférieure d'un mur.

rotation libre

Fonction d'édition permettant de faire pivoter un objet ou une entité par clic et glissement.

ligne

Entité géométrique constituée de deux points reliés par un segment droit. Architecte 3D admet les lignes pour la définition des limites de propriétés, trajets d'animation, etc. Les murs et autres objets peuvent se composer de lignes assorties d'autres propriétés, de largeur et de hauteur, notamment. Voir aussi arcs ; cercles ; ovales ; polygones ; polygones ; polygones ; rectangles ; carrés.

linteau

Élément de structure, au-dessus d'une ouverture de porte ou de fenêtre, servant à transférer la charge sur les montants porteurs, de part et d'autre de l'ouverture.

linteau de porte ou de fenêtre

Voir linteau.

lucarne

Petite fenêtre aménagée verticalement, faisant saillie dans un toit angulaire. Voir aussi toit à pignon ; toit à la Mansart ; toit en croupe ; pente de toit.

M

maison de poupée

Voir 3D, curseur de découpe.

matériau

Texture ou décor qui modifie l'apparence d'un autre objet ou d'une entité. Briques, pierres, moquette, tissu, bois et pelouse sont quelques exemples de matériaux proposés par Architecte 3D pour l'amélioration et la personnalisation d'un plan. Voir aussi l'onglet Couleurs.

mode de sélection d'objet ou de points

Fonction d'édition permettant de travailler sur la taille et l'emplacement d'un objet tout entier. Le mode de sélection d'objet permet de travailler sur la taille et l'emplacement sans affecter la proportion.

modèle

Voir modèle de pièce.

modèle de pièce

Plan prédéfini de cuisine, salle de bains ou autre pièce, pouvant être introduit dans un dessin et personnalisable à loisir.

N

nord géographique ou nord vrai

Terme de navigation désignant la direction du pôle nord par rapport à la position du navigateur. Voir aussi boussole.

note

Annotation sous forme de texte, pouvant servir de libellé, de rappel ou de description ; tout type d'information à joindre à la vue du plan.

O

objet

Représentation d'un objet réel tel qu'une porte, une fenêtre, un meuble ou une plante. Un objet peut se composer d'entités telles que lignes, cercles et polygones en 2D ; en mode 3D, l'objet est tout à fait réaliste. Voir aussi entité.

opacité

Mesure de transparence d'un objet. Plus un objet est opaque, moins il est transparent. Voir aussi translucide ; transparent.

ovale

Entité géométrique consistant en une courbe fermée ressemblant à un cercle aplati. Architecte 3D permet d'utiliser les ovales pour la définition des limites de propriétés, trajets d'animation, etc. Les murs et autres objets peuvent se composer de lignes assorties d'autres propriétés, de largeur et de hauteur, notamment. Voir aussi arcs ; cercles ; polygones réguliers ; polygones ; rectangles ; carrés.



ouverture encastrée

Ouverture murale en forme de porte.

P

palette

Collection de couleurs et matériaux choisis et organisés en fonction de vos besoins de création. La création d'une palette est particulièrement utile à la manipulation de couleurs et matériaux divers : elle permet l'organisation de son contenu en différents groupes nommés en fonction de leur point d'appartenance au plan. Voir aussi 3D, survol.

palette de décorateur

Fonction de la vue 3D permettant d'organiser et de stocker les couleurs et matériaux d'un plan 3D.

panne ou poteau

Élément de structure vertical servant de support aux murs. Les codes du bâtiment exigent généralement un espacement réglementaire entre les pannes, pour assurer un support adéquat. Voir aussi poutre de charpente ; solives.

panoramique, outil

Outil de visualisation permettant le défilement horizontal ou vertical du plan. Voir aussi l'outil Zoom.

paramètres d'annulation

Paramétrage permettant de déterminer le nombre d'opérations annulables. Architecte 3D permet de défaire jusqu'à 50 opérations. Les valeurs supérieures peuvent cependant nuire à la performance. Voir aussi annuler.

paramètres de proxy

Tampon virtuel entre votre ordinateur et les informations auxquelles vous accédez sur Internet. Les paramètres de proxy peuvent être personnalisés pour restreindre l'accès à certaines informations.

parcours

Voir 3D, parcours.

pente de toit

Angle d'un toit souvent exprimé sous forme de rapport d'élévation verticale sur distance horizontale. Une pente de toit de 8:12 représente ainsi une hauteur de 8 mètres sur une distance horizontale de 12 mètres.

Placement par clic automatique

Fonction de la vue 3D d'Architecte 3D permettant d'ajouter rapidement au dessin les objets, plantes, habillages, couleurs et matériaux sélectionnés, d'un simple clic de la souris.

plan, échelle

Voir échelle de dessin.

plan, vue

Représentation 2D d'un plan dans laquelle le dessin est vu d'en haut.

PlantFinder

Moteur de tri permettant d'effectuer des recherches dans la bibliothèque de plantes conformément à des critères définis : les plantes requérant un ensoleillement minime, par exemple.

point central

Point d'un cercle à partir duquel le rayon et l'équidistance peuvent être déterminés. Voir aussi cercle ; courbe.

polygone

Voir polygone régulier.

polygone régulier

Entité géométrique constituée de points multiples reliés par des segments de ligne droite. Architecte 3D permet de convertir les polygones réguliers en murs, planchers, terrasses, escaliers, rampes et objets topographiques tels que murs de soutènement et zones de remblai. Synonyme de polygone. Voir aussi arc ; cercle ; ovale ; polygones ; rectangle ; carré ; courbe ; onglet Détail.



poteau

Voir panne.

pousser

Fonction d'édition permettant l'usage des touches fléchées pour déplacer une sélection d'une unité de grille vers la gauche, la droite, le haut ou le bas. Lorsque la fonction Grille magnétique (Accrocher à la grille) est désactivée, la fonction Pousser pousse l'objet ou l'élément d'un pixel à la fois, et non d'une unité de grille. Voir aussi grille ; Grille magnétique.

poutre

Élément de structure servant à soutenir un bâtiment ou une lourde charge, et à réduire la pression exercée sur les murs ou sur le toit. Architecte 3D permet la création de poutres d'acier, de bois ou de matériau personnalisé.

poutre de charpente

Voir poutre.

PowerTool

Application complémentaire vous permettant d'améliorer vos projets Architecte 3D.

presse-papiers

Zone de stockage temporaire des données coupées ou copiées. Le presse-papiers ne peut contenir qu'un élément à la fois. Voir aussi coller (menu Édition).

Q

quadrillage

Voir grille et grille magnétique.

R

rectangle

Entité géométrique constituée de quatre points reliés par quatre segments de ligne droits. Architecte 3D permet de convertir les rectangles en murs, planchers, terrasses, escaliers, rampes et objets topographiques tels que murs de soutènement et zones de remblai. Voir aussi arc ; cercle ; ovale ; polygone régulier ; polygones ; carré ; courbe ; onglet Détail.



règle virtuelle

Aide visuelle de dessin permettant de déterminer la longueur des objets. La règle virtuelle peut être placée en n'importe quel endroit et étendue d'une extrémité de plan à l'autre.

remplissage

Le terme « remplissage » s'utilise dans différents contextes du logiciel Architecte 3D. Lors du dessin d'entités géométriques fermées, il s'agit du remplissage uni ou hachuré de l'intérieur d'une entité fermée, telle qu'un rectangle ou un cercle. Lors du dessin d'objets topographiques, il s'agit de remblai à base de terre, de graviers ou de déchets naturels utilisés pour relever le niveau d'un terrain ou servir de base à une piscine ou plate-bande.

rétablir

Restaurer une action précédemment annulée par la commande Annuler. Voir aussi la commande Annuler.

retourner

Fonction d'édition permettant de sélectionner un objet et de le renverser horizontalement ou verticalement.

rive

Élément de structure servant à relier les extrémités des fermes. Voir aussi poutre de charpente ; poutre.

rotation libre

Fonction d'édition permettant de faire pivoter un objet ou une entité en cliquant dessus et faisant glisser le pointeur.

S

sensibilité de jointure

Paramètre déterminant la distance acceptable entre les extrémités de deux entités, pour permettre leur jointure.

solive

Élément de structure horizontal, entre deux murs, servant de support au plafond ou plancher. La solive est généralement soutenue par une poutre. Voir poutre ; chevron.

solive de rive

Élément de structure dans lequel viennent se fixer les extrémités des solives de plancher. Voir aussi poutre, poutre de charpente.

survol

Voir 3D, survol.

symbole

Représentations 2D d'objets 3D tels que meubles, portes ou prises électriques.

T

tension de courbe

Inclinaison d'un segment incurvé. La tension de courbe se mesure entre 1 et 50, la valeur 1 produisant un segment légèrement incurvé et la valeur 50, une courbe accentuée à l'extrême.

terrain à bâtir

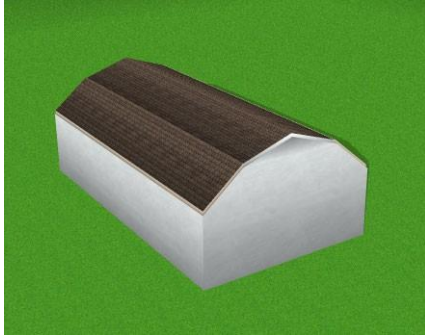
Sol ferme et nivelé sur lequel les fondations d'un bâtiment seront construites.

texture

Surface de matériau, telle que bois ou brique, appliquée à un mur ou un objet 3D. Voir aussi matériau.

toit à la Mansart

Toit défini par quatre pentes, deux de chaque côté. Les versants inférieurs de chaque côté sont plus raides que les versants supérieurs. Les granges ont souvent un toit de ce type. Voir aussi lucarne ; toit à pignon ; toit en croupe ; pente de toit.



toit à pignon

Toit défini par deux versants de longueur égale uniformément inclinés, avec point de rencontre en faîtage. Les deux versants inclinés sont soutenus par deux pointes de mur triangulaires égales appelées pignons. Voir aussi lucarne ; toit à la Mansart ; toit en croupe ; pente de toit.

toit à versants inégaux

Toit défini par deux versants de longueurs inégales uniformément inclinés, avec point de rencontre au faîtage. Les deux versants inclinés sont soutenus par deux pointes de mur en triangles irréguliers. Voir aussi lucarne ; toit à pignon ; toit à la Mansart ; toit en croupe ; pente de toit.



toit en croupe

Toit défini par quatre versants uniformément inclinés, avec point de rencontre au faîtage. Un arêtier placé aux quatre angles supporte le toit en croupe. Voir aussi lucarne ; toit à pignon ; toit à la Mansart ; pente de toit.

translucide

Caractéristique d'un matériau ou objet que la lumière peut traverser. La translucidité se distingue de la transparence en ce sens qu'un objet transparent tel qu'une vitre en verre clair permet de voir au travers, tandis qu'un objet translucide tel qu'une vitre en verre dépoli laisse seulement passer la lumière. Voir aussi transparent ; opacité.

transparent

Caractéristique d'un matériau ou objet décrivant la capacité de voir au travers. Voir aussi translucide ; opacité.

trémie ou trémie de plancher

Ouverture aménagée dans le plancher, pour un accès par escaliers ou l'aménagement d'un grenier.

U

unité de mesure

Système de notation utilisé pour la saisie et l'affichage des distances, des angles et des surfaces. Architecte 3D reconnaît le système métrique (mètres) et le système de mesure anglo-saxon (pieds et pouces).

URL

Sigle correspondant à Uniform Resource Locator ; adresse unique d'un site Web. Les URL sont généralement précédées de <http://www>.

USDA, cartes de zones

Méthode d'identification des zones de rusticité. Ces zones sont déterminées en fonction de la température moyenne et de l'ensoleillement.

V

VRML

Sigle de Virtual Reality Modeling Language, format de fichier standard de représentation d'objets 3D sur Internet.

vue 3D

Outil qui vous permet de vous déplacer et d'observer un dessin en trois dimensions avec un rendu photoréaliste. Deux options de taille de fenêtre sont disponibles en vue 3D : la vue demi-écran et la vue

plein écran. Dans la vue 3D, vous pouvez appliquer des couleurs et de matériaux aux objets et entités du plan, comme les murs, le mobilier, les toits, les allées et bien d'autres choses encore. Voir aussi 3D, survol ; 3D, parcours ; accessoire ; survol contrôlé ; parcours contrôlé ; matériau.

Z

zones, carte

Voir USDA, cartes de zones.

zoom, outil

Outil de visualisation permettant d'agrandir le dessin.



Glucose
alone



Index

Numerics

- 2D, arc de cercle (Editeur de mobiliers 3D) 448
- 2D, arc de cercle fermé (Editeur de mobiliers 3D) 445
- 2D, arc fermé (Editeur de mobiliers 3D) 444
- 2D, conversion d'objets (Editeur de mobiliers 3D) 454
- 2D, zoom 42
- 3D, ajout d'ombres 136
- 3D, curseur de vue en coupe 45
- 3D, intensité de l'éclairage 134
 - dans *Editeur de mobiliers 3D* 508
- 3D, outil de sélection 47
- 3D, parcours 128
- 3D, survol
 - dans *Editeur de fenêtres* 319
 - dans *Editeur de portes* 302
- 3D, vitesse de visualisation 130 dans *Editeur d'habillages* 405 dans *Editeur de fenêtres* 319 dans *Editeur de portes* 302
- 3D, vue de survol
 - dans *Editeur d'habillages* 405

A

- accès, ajout (Editeur de piscines) 361
- accessoires 182
- accessoires, ajout (Editeur de piscines) 361
- accrochage automatique
 - on/off 57
- accrocher à
 - centre (*Editeur de fenêtres*) 318
 - centre (*Editeur de portes*) 300
 - centre d'un segment (*Editeur de portes*) 300
 - centre de segment (*Editeur de fenêtres*) 317
 - coin (*Editeur de fenêtres*) 318
 - coin (*Editeur de portes*) 301
 - extrémité (*Editeur de fenêtres*) 317
 - extrémité (*Editeur de portes*) 300
 - intersection (*Editeur de fenêtres*) 318
 - intersection (*Editeur de portes*) 301
 - perpendiculaire (*Editeur de fenêtres*) 318
 - perpendiculaire (*Editeur de portes*) 301
 - segment en décalage (*Editeur de fenêtres*) 318
 - segment en décalage (*Editeur de portes*) 301
- actualiser une grille topographique 118
- affichage, paramètres 15
- afficher image de plan d'étage à calquer 125
- afficher la grille magnétique (Editeur de manteaux) 351
- afficher les dimensions (Editeur de manteaux) 346
- afficher les reliefs 64
- afficher outils (Estimateur de coût) 396
- afficher QuickStart au démarrage 153
- âge des plantes, personnalisation 83, 121
- aide contextuelle 14
- ajout
 - barre de couleurs (*Editeur de clôtures*) 379
 - barrières (*Editeur de clôtures*) 376
 - chauffage 237
 - climatiseurs 237

- clôtures (*Editeur de clôtures*) 376
- couleur (*Editeur de clôtures*) 379
- couleur personnalisée (*Editeur de clôtures*) 379
- éclairage 204
- matériau (*Editeur de clôtures*) 379
- matériau personnalisé (*Editeur de clôtures*) 379
- objets dans bibliothèque d'objets (*Editeur de mobiliers 3D*) 429
- objets dans bibliothèque de composants (*Editeur de mobiliers 3D*) 430
- ombres 134
- pompes à chaleur 237
- rampes 192
- toiture 223
- ajout d'un premier étage 188
- ajout, marches préfabriquées (*Editeur de piscines*) 365
- ajouter point 106, 277
- ajouter quincaillerie de placard 197
- ajouter quincaillerie de placard extérieur 258
- ajouter quincaillerie de porte 176
- aligner texte 120
- aligner texte à droite 120
- allée 259
- angle de point de vue 47
- angle de prise de vue 130
 - dans *Editeur de mobiliers 3D* 508
- Animation 3D 24, 136
- animations 24, 136
- annotations 119
- annulation du lissage
 - dans *Editeur de manteaux* 346
 - dans *Editeur topographique* 298, 322
- Annuler dernière action 103
- Annuler dernière action, paramètres 103
- application d'appariement (*Editeur de mobiliers 3D*) 484
- application d'ensemble (*Editeur de mobiliers 3D*) 484
- application de couleurs (*Editeur de mobiliers 3D*) 462, 483
- application de matériaux (*Editeur de mobiliers 3D*) 462, 482
- application ordinaire (*Editeur de mobiliers 3D*) 484
- appliquer couleur 91
- appliquer matériau 94
- arbres 82
- arbustes 82
- arc
 - 2D, de cercle (*Editeur de mobiliers 3D*) 448
 - 2D, de cercle fermé (*Editeur de mobiliers 3D*) 445
 - 2D, fermé (*Editeur de mobiliers 3D*) 444
 - 2D, ouvert (*Editeur de mobiliers 3D*) 447
 - de cercle (*Editeur de mobiliers 3D*) 474
 - de cercle, encadrements de fenêtre (*Editeur de fenêtres*) 310
 - dessin 272
 - dessin de composants de porte (*Editeur de portes*) 292
 - ouvert, encadrements de fenêtre (*Editeur de fenêtres*) 310
- arc de cercle (*Editeur de mobiliers 3D*) 474
- arc de cercle fermé (*Editeur de mobiliers 3D*) 470
- arc de cercle, dessin 273
 - dans *Editeur de clôtures* 381
- arc fermé (*Editeur de mobiliers 3D*) 469



arc ouvert (Editeur de mobiliers 3D) 473

arc ouvert 2D (Editeur de mobiliers 3D) 447
arc, dessin

dans Editeur de clôtures 381

Architecte 3D

applications 11

Installation 12 arrêt

du rendu 133 arrière-plan
276

dans Editeur de clôtures 384

arrière-plan (QuickStart) 152 arrondir le
coin en concave 106

dans Editeur de fenêtres 313

dans Editeur de portes 295

arrosage extérieur, robinet 213

aspirateur de liner, ajout (Editeur de piscines) 368

asservissement, contraintes (Editeur de portes) 297

Assistant Piscine 356

Atre et manteau, onglet (Assistant Cheminée) 340

atténuation de l'éclairage 205

auto activate tool options 23

B

baignoire, placement 218

baignoires, placement 218

balai liner, ajout (Editeur de piscines) 368

balustrades de terrasse 246

balustrades de terrasse, modification de l'espacement 246

balustre, espacement 246

barre d'aperçu 24

barre d'état 24

barre d'inventaire des plantes 85

barre de couleurs 92

barre de couleurs (Editeur de clôtures) 379

barre de menus 20 barre

de titre 20 barres d'outils

20

barrières 262

ajout (Editeur de clôtures) 376

fer forgé (Editeur de clôtures) 377 *palissade*

(Editeur de clôtures) 378 *piquets verticaux*

(Editeur de clôtures) 377 *portail en bois (Editeur*

de clôtures) 378

redimensionnement (Editeur de clôtures) 378 barrières

de type palissade (Editeur de clôtures) 378 barrières en fer

forgé (Editeur de clôtures) 377 barrières en piquets verticaux

(Editeur de clôtures) 377 base de données des plantes 86

bassin, ajout 260

beam (framing)

material type 280

size 280

bloquer objets (Editeur de mobiliers 3D) 494

bordure 261

bordure droite 261

bouches d'aération, placement 236

buanderie (QuickStart) 152

bureau (QuickStart) 152

C

CA 237

câbles de post-tension 160

calcul de surface 119

calcul des coûts de construction 397

calculer volume de piscine (Editeur de piscines) 371

calquage (tracé de plan) 125 calquage

de terrasse sur mur 243 calquage, plan

d'étage 125

calquer une image (Editeur de manteaux) 353

carrés, dessin 269

dans Editeur de clôtures 379

cartes de zones 86

cartographie de

surface 486

cartographie planaire

486 catég.

d'habillages

change. de nom (Editeur d'habillages.) 402

création (Editeur d'habillages) 402

suppr. (Editeur d'habillages) 402

catég. de fenêtres

création (Editeur de fenêtres) 320

suppr. (Editeur de fenêtres) 320

catég. de portes

création (Editeur de portes) 303

suppr. (Editeur de

portes) 303 catégories de

plantes 82 catégories de

symboles

création (Editeur de symboles) 420

suppression (Editeur de symboles) 420

centre d'un segment,

accrocher à *dans*

Editeur de fenêtres

317 *dans Editeur de*

portes 300

centre, accrocher à

dans Editeur de fenêtres 318

dans Editeur de portes 300

centrer texte 120

cercles, dessin 270

dans Editeur de clôtures 380

chambre à coucher (QuickStart)

152 chambre principale

(QuickStart) 152 chanfrein 106

dans Editeur de fenêtres 313

dans Editeur de portes 295

changement de forme

sens du faitage (Editeur de plafonds)

329 changement de forme (Editeur de

plafonds) 329 changement de forme de

remblai 255

changer de forme

ajouter des points (Editeur de fenêtres)

313 *ajouter des points (Editeur de*

portes) 295 *ajouter point* 106

plancher 194

supprimer des points (Editeur de portes) 295

supprimer point 106

terrasses 242

changer de forme, redimensionner (Editeur de manteaux) 345

changer le manteau de forme 345

charpente, rendu 130

chauffe-eau 221

chemin 259

droit ou incurvé 260

modifier la largeur 260

cheminée, création (Assistant Cheminée)

340 cheminée, dimensions (Assistant

Cheminée) 339 Cheminée, onglet (Assistant

Cheminée) 340 chevron

espacement, spécification 284

matériau, spécification 284

taille, spécification 284

chlorateur, ajout (Editeur de piscines) 368

ClearView 130

dans Editeur de mobiliers 3D 504

climatiseur 237

clôture à mailles losangées 262

dans Editeur de clôtures 376

clôtures

ajout (Editeur de clôtures) 376
dessin 262
fer forgé (Editeur de clôtures) 377

maillages losangés (Editeur de clôtures) 376
palissade (Editeur de clôtures) 378 piquets
verticaux (Editeur de clôtures) 377 portail
en bois (Editeur de clôtures) 378
redimensionnement (Editeur de clôtures) 378
clôtures de type palissade (Editeur de clôtures) 378
clôtures en fer forgé (Editeur de clôtures) 377
clôtures en piquets verticaux (Editeur de clôtures) 377
coefficient de zoom 42, 153
coin, accrocher à
dans Editeur de fenêtres 318
dans Editeur de portes 301
coller 103
colombes, espacement 167 colonnes
porteuses (charpente) 283 column
adding support column (framing) 283
material, customizing (framing) 283
size, specifying (framing) 283
composants de porte en arc
de cercle (Editeur de portes) 292
ouvert (Editeur de portes) 292
composants de porte incurvés (Editeur de portes) 293
composants de porte incurvés, dessin (Editeur de portes) 293
composants de porte linéaires (Editeur de portes) 293
composants de porte linéaires, dessin (Editeur de portes) 293
composants de porte multigones, dessin (Editeur de portes) 291
compteur de croissance de plante 89
conduits d'aération, placement 235
conduits, placement 235
configuration requise 11
congé 106
dans Editeur de fenêtres 313
dans Editeur de portes 295
connexion, interrupteurs 203
conseils écologiques 25
construction écologique 25
contenu du lot 11
contenu, dossier 391
copie d'objets entre étages 112
copier 103
couche de plan, couleur 65
couches
afficher toutes (Editeur de mobiliers 3D) 496
changement de nom (Editeur de mobiliers 3D) 496
masquage (Editeur de mobiliers 3D) 495
stratification (Editeur de mobiliers 3D) 494
couleur d'arrière-plan
dans Editeur de mobiliers 3D 427
couleur de dessin en 2D (Editeur de plafonds) 332
couleur personnalisée 92
couleur personnalisée, ajout (Editeur de clôtures) 379
couleur, ajout (Editeur de clôtures) 379
couleur, recherche appliquée 93 couleur,
remplissage intérieur 66
couleurs de premier plan et d'arrière-plan (Editeur de mobiliers 3D)
427
couleurs, application 91
couleurs, application (Editeur de mobiliers 3D) 462, 483
couleurs, gestion (Editeur de mobiliers 3D) 459, 480, 509
couleurs, restaurer tout 66
couper 103
courbe (Editeur de mobiliers 3D) 476
courbe 2D (Editeur de mobiliers 3D) 450
courbes, dessin 274
dans Editeur de clôtures 383
courrier électronique, envoi des plans 33
coûts de construction, calcul (Estimateur de coût) 397
création automatique de planchers 167

création automatique de toit, désactivation 223
création de plafond automatique (Editeur de plafonds) 326
créer catégorie de manteau (Editeur de manteaux) 348
créer catégorie de plafond (Editeur de plafonds) 334
créer modèle de plafond (Editeur de plafonds) 336
croissance des plantes 89
cuisine (QuickStart) 152
cursus de vue en coupe
45 CVCA, onglet 235

D

découpe ou trémie de plafond (Editeur de plafonds) 330
découpe ou trémie de plancher
ajout 195
dessin 195
découpe ou trémie de terrasse 250
découpe ou trémie de toit 228, 230
définir élévation active (Editeur de plafonds) 333
définir élévations de plafond (Editeur de plafonds)
333 définir propriétés
grille magnétique (Editeur de manteaux) 350
définition d'une distance de poussée (Editeur de mobiliers 3D) 497
degrés en radians, convertir (Editeur de mobiliers 3D) 455
déplacement
éléments entre plans 112
lavabos 217
le long de la grille 56
le long de la grille (Editeur de manteaux) 352
objets 105
objets entre étages 112
plantes 83
ventilateur de plafond 207
déplacer un plan entier 113
désactiver Annuler dernière action 103
désactiver la création automatique de toit 223
description de l'objet (Editeur de mobiliers 3D) 429, 430
dessin
arcs 272
arcs (Editeur de clôtures) 381
arcs de cercle 273
arcs de cercle (Editeur de clôtures) 381
carrés 269
carrés (Editeur de clôtures) 379
cercles 270
cercles (Editeur de clôtures) 380
composants de porte en arc
dans Editeur de portes 292
composants de porte en arc (Editeur de portes) 292
composants de porte incurvés (Editeur de portes)
293 composants de porte linéaires (Editeur de
portes) 293
composants de porte multigones (Editeur de portes) 291
courbes 274
courbes (Editeur de clôtures) 383
encad. de fenêtre circ. (Editeur de fenêtres) 309
encad. de fenêtre ovales (Editeur de fenêtres) 309
encad. porte circ. (Editeur de portes) 291
encad. porte ovales (Editeur de portes) 291
encadrements de fenêtre en arc (Editeur de fenêtres) 310
encadrements de fenêtre incurvés (Editeur de fenêtres) 311
encadrements de fenêtre linéaires (Editeur de fenêtres) 311
encadrements de fenêtre multigones (Editeur de fenêtres) 309
encadrements de fenêtre polygones (Editeur de fenêtres) 309
encadrements de fenêtre rectangulaires (Editeur de fenêtres)
308
encadrements de porte polygones (Editeur de portes) 291
encadrements de porte rectangulaires (Editeur de portes) 290
lignes 271
lignes (Editeur de clôtures) 380
multigones 273

multigones (Editeur de clôtures)
382
ovales 270
ovales (Editeur de clôtures) 380
polygones 271
polygones (Editeur de clôtures) 382
rectangles 269
rectangles (Editeur de clôtures) 379
dessin (Editeur de mobiliers 3D) 465 dessin de
face de manteau dentée 345
dessin de manteau carré (Editeur de manteaux) 344
dessin de manteau en multigone (Editeur de manteaux) 345
dessin de manteau en polygone (Editeur de manteaux) 344
dessin de manteau ovale (Editeur de manteaux) 344
dessin de manteau rectangulaire (Editeur de manteaux) 344
dessin depuis le centre (Editeur de mobiliers 3D) 453, 479
dessin depuis un angle (Editeur de mobiliers 3D) 479
dessin depuis un coin
dans *Detail* 416
dessin depuis un coin (Editeur de mobiliers 3D) 458
dessin en 2D (Editeur de mobiliers 3D) 441
dessin, couleur (Editeur de plafonds) 332 *Detail*
407
Detail, onglet de plan 269
détails
création (*Detail*) 408
ouverture (*Detail*) 408
propriétés de lien (*Detail*) 408
détails des plantes, modifier 83
détecter tout (Editeur de mobiliers 3D) 494
détecteur de fumée 208
deux couleurs sur un même mur 166
deux textures sur un même mur 90
devis de matériaux (Estimateur de coût) 398
Devis paysage 34
didacticiel QuickStart 153
Didacticiel, Trucs outil 15
différencier un mur 166 dimension
de décalage 62 dimension de
décalage nul 62 dimension de
diamètre 62 dimension de filet 63
dimension de longueur 62
dimensionnement automatique, désactivation 64, 168
dimensions
ajout entre murs 62
changement d'emplacement 168
du mur au centre 168
masquage 64, 167
modifier extrémité 64
dimensions d'espacement entre murs 62
dimensions, afficher (Editeur de manteaux) 346
dimensions, définition (Assistant Cheminée) 339
diviser la vue 44, 127
diviser la vue, 2D et 3D 44, 127
duplicata
dans *Detail* 411
duplicata (Editeur de mobiliers 3D) 500

E

échelle de dessin, réglage 115
échelle, définition (RealModel) 144
échelle, réglage 38, 115
éclairage
ajout à l'extérieur 134
ajuster la lumière ambiante (extérieure) 135
atténuation 205
intérieur, ajout 204
jour (extérieur) 136

outil (intérieurs)
335
réglage de l'intensité (extérieur)
134 régler l'ombre du soleil
(extérieure) 135 tous appareils
allumés 136
tous appareils éteints 136
éclairage, ajustement de l'intensité (Editeur de mobiliers 3D) 508
éco-responsabilité 25
éditer
matéri
aux 95
éditer du
texte 120
éditer les
plafonds
murs pignons (Editeur de plafonds) 329
Editeur d'habillages
401 Editeur de
clôtures 375 Editeur
de fenêtres 307
Editeur de mobiliers 3D, grille de sol 433
Editeur de mobiliers 3D, grille frontale
433 Editeur de mobiliers 3D, grille
latérale 434 Editeur de portes 289
Editeur de symboles 419
édition d'objets 100
édition d'objets 3D (Editeur de mobiliers 3D) 489
édition de la limite de propriété 254
édition de niveau objet 277
dans Editeur de clôtures 384
édition de niveau point 277
dans Editeur de clôtures 384
édition de plafonds (Editeur de plafonds) 329
effacer 103
Electricité, onglet de plan 201
éléments, déplacement entre plans
112 élévation active (Editeur de
plafonds) 333 élévation active,
définition 111
élévation active, définition (Editeur de plafonds) 333
élévation d'objets 109
élévation, aérienne 129
élévation, réglage 128
élever automatiquement (Editeur de plafonds) 333
ellipses, cf. dessin de cercles et d'ovales 270
dans Editeur de clôtures 380
encad. de fenêtre circ., dessin (Editeur de fenêtres) 309
encad. de fenêtre ovales, dessin (Editeur de fenêtres)
309 encad. porte circ. (Editeur de portes) 291
encad. porte ovales (Editeur de portes) 291
encad. porte ovales, dessin (Editeur de portes) 291
encadrements de fenêtre en arc, dessin (Editeur de
fenêtres) 310 encadrements de fenêtre incurvés (Editeur de
fenêtres) 311
encadrements de fenêtre incurvés, dessin (Editeur de fenêtres)
311 encadrements de fenêtre linéaires (Editeur de fenêtres) 311
encadrements de fenêtre linéaires, dessin (Editeur de fenêtres)
311 enregistrement de fichiers 29
enregistrer sous 29
entrée/couloir(QuickStart) 152
escalier droit 189
escalier ouvert 190
escalier, palier 190
escaliers
inversion du sens 249
modification 190
positionnement 188
redimensionnement 249
escaliers de terrasse
droit 247
modification 248



personnalisation 248
espace de travail, redimensionner (Editeur de manteaux) 353
espacement
grille (Editeur de manteaux) 351

espacement d'un balustre 246
espacement de la grille (Editeur de manteaux) 351
Estimateur de coût 395
estimer les matériaux nécessaires 398
étage actif
 bouton 21
étage actif, vue 41, 119
Étage, onglet de plan 163
étages, ajout 188
évacuation, ajout (Editeur de piscines) 367
excavation 268
exécuter
 tracé de plan 123
exporter
 cheminée vers Editeur de mobiliers 3D (Assistant Cheminée)
 341
 manteau vers Editeur de mobiliers 3D (Editeur de manteaux)
 354
 une liste de prix (Estimateur de coût) 399
extrémité, accrocher à
 dans Editeur de fenêtres 317
 dans Editeur de portes 300
extrusion d'objets 2D (Editeur de mobiliers 3D) 454

F

face dentée (Editeur de manteaux) 345
face, dimensions (Assistant Cheminée) 340
faire correspondre à l'échelle (tracé de plan) 124
faire pivoter 105
 dans Editeur de clôtures 383
 murs 173
 objets 3D (Editeur de mobiliers 3D) 490, 515
faire pivoter selon un degré précis 106
 dans Editeur de fenêtres 312
 dans Editeur de portes 293
faire pivoter un plan entier 113
fenêtre de toit 230
fenêtre, contre-chambranle 90
fenêtre, masquage des dimensions 64, 167
fenêtre, paramètres de grille 180
fenêtre, Vue 3D 127
fenêtres 178
 création (Editeur de fenêtres) 320
 dépl. (Editeur de fenêtres) 320
 import. (Editeur de fenêtres) 320
 organisation 127
fermes 284
fermes de toit 284
fermeture de fichiers 28
fermeture, objets 2D (Editeur de mobiliers 3D) 453
fichiers
 enregistrement 29
 fermeture 28
 impression 37
 nouveau 27
 ouverture 27
fichiers récemment ouverts 27
fil de fer (Editeur de mobiliers 3D) 504
fil de fer, rendu 130
filet de volley-ball, ajout (Editeur de piscines) 368
fleurs 82
flotter au-dessus de la topographie 111
fondation, palées 160
fondations, modification de la pente 161
format de fichier (PhotoView) 390
forme de manteau (Editeur de manteaux) 343
forme de piscine (Editeur de piscines) 357
forme de plafond
 carrée (Editeur de plafonds) 326

circulaire (Editeur de plafonds)
326
multigone (Editeur de
plafonds) 327
ovale (Editeur de
plafonds) 326
polygone (Editeur
de plafonds) 327
rectangle
(Editeur de plafonds) 326

forme en saillie 347
formes de manteau carrées, dessin 344
formes de manteau en multigone, dessin
345
formes de manteau en polygone, dessin
344
formes de manteau incurvées, dessin
345
formes de manteau ovales, dessin 344
formes de manteau rectangulaires, dessin 344
foyer, dimensions (Assistant Cheminée) 340
fractionnement d'un mur, outil 166

G

garage (QuickStart) 152
gas bib 213
General, onglet (Assistant Cheminée)
339
Gestion des palettes de Vue 3D 140
gestionnaire des vues 3D enregistrées
143
glisser-déposer des objets 79
grille 55
 activation, désactivation (Editeur de manteaux) 350
 utilisation (Editeur topographique) 513
grille de fenêtre, paramètres 180
grille de sol (Editeur de mobiliers 3D) 433
grille latérale (Editeur de mobiliers 3D) 434
grille magnétique
 propriétés (Editeur de manteaux) 350
grille magnétique dans Editeur de manteaux, afficher 351
grille magnétique, activation et désactivation
 dans Editeur de fenêtres 317
 dans Editeur de manteaux 352
 dans Editeur de mobiliers 3D 435, 514
 dans Editeur de portes 300
grille magnétique, afficher (Editeur de manteaux) 351
grille magnétique, propriétés 55
grille secondaire 351
grille, affichage 55
grille, affichage (Editeur de manteaux) 353
grille, contraindre et libérer (Editeur de mobiliers 3D) 435, 514
grille, espacement 56
 dans Editeur de fenêtres 317
 dans Editeur de mobiliers 3D 435, 513
 dans Editeur de portes 299
grille, masquage
 dans Editeur de fenêtres 317
groupement d'objets (Editeur de mobiliers 3D) 493

H

habillage de base 90
habillage de corniche, supprimer 90
habillage de plinthes 90
habillage de terrasse, édition
245
habillage mural, supprimer
90
habillage, supprimer 90
habillages
 création (Editeur d'habillages)
 402
 dépl. (Editeur d'habillages)
 402
 import. (Editeur d'habillages)
 402
 suppr. (Editeur d'habillages)
 402
hauteur de mur 173
hauteur de plafond par défaut (Editeur de plafonds) 333
hose bib, adding 213

I

identification de la plante placée 83
identifier couleurs et matériaux en 3D
48
image de ma maison (PhotoView)
392

image, importer 353
importateur de matériaux
30 importation 29
importation (tracé de plan) 123
importation d'image (Editeur de clôtures)
385 importation d'images (PhotoView) 390
importation d'objets 79
importation de DXF 269
importer fichier 3DS (Editeur de mobiliers 3D) 428
importer une image 353
impression
 plans d'étage (Editeur de mobiliers 3D) 431
 une liste de prix (Estimateur de coût) 400
imprimer 144
 configuration de l'imprimante (RealModel) 144
 impression de dessin en couleurs 37
 impression de plans d'étage 37
 impression Vue 3D 38
 modèles (RealModel) 144
imprimer à l'échelle 38
imprimer sur une seule page 38
inclinaison d'objets (Editeur de mobiliers 3D) 490
incurvée
 escalier 248
 escalier de terrasse 189
incurver un chemin 260
insérer une image PhotoView 390
installation 12
installation, résolution de problèmes 12
intensité de l'éclairage 134
intensité de l'éclairage
 dans Editeur de mobiliers 3D 508
interrupteur d'éclairage 201
interrupteurs, connexion 203
interruption du rendu 133
intersection, accrocher à
 dans Editeur de fenêtres 318
 dans Editeur de portes 301
inversion d'un escalier 249

J

jeu d'outils réductible édition 22
jeu d'outils réductible texte et dimensions 22
joist (framing)
 angle 281
 material type 281
 rim-joist 281
 size 281
 spacing 281
justifier texte à droite 120

L

lambris bibliothèque 90
lambris bibliothèque, supprimer 90
lambris d'appui 90
lambris, supprimer 90
lancer
 Estimateur de coût 396
largeur de mur 167
laser alignment on/off 58
lavabos 217
libre rotation 105
ligne 2D (Editeur de mobiliers 3D) 449
lignes directrice, masquage
 dans Editeur de fenêtres 317
lignes directrices, masquage
 dans Editeur de portes 300
lignes, dessin 271
 dans Editeur de clôtures 380

limite de propriété 254
limites de l'espace de travail (Editeur de portes) 297
lissage 322
liste de prix principale, création dans Estimateur de coût 398
localisation d'image PhotoView 391
localiser une plante 87
rotation libre *dans Editeur de fenêtres* 312

lucarne 228, 230
lueur 205
luminaires de chaleur/ventilation, atténuation 205
luminaires encastrés, atténuation 205

M

maison de poupée 45
maisons types 27, 156
manteau à redimensionner (Editeur de manteaux) 346
manteau carré, dessin (Editeur de manteaux) 344
manteau en multigone, dessin (Editeur de manteaux) 345
manteau en polygone, dessin (Editeur de manteaux) 344
manteau en saillie 347
manteau incurvé (Editeur de manteaux) 345
manteau incurvé, dessin (Editeur de manteaux) 345
manteau ovale, dessin (Editeur de manteaux) 344
manteau rectangulaire, dessin (Editeur de manteaux) 344
manteau, changer de forme 345
manteau, dimensions (Assistant Cheminée) 340
manteau, face dentée (Editeur de manteaux) 345
manteau, forme (Editeur de manteaux) 343
manteau, redimensionner 345
manuel activate tool options 23
manuel, à propos 13
marches préfabriquées, ajout (Editeur de piscines) 365
marches, ajout 246
marches, ajout (Editeur de piscines) 361
marches, modification de la hauteur 247
margelle (Assistant Piscine) 357
masquage de quadrillage
 dans Editeur de fenêtres 317
masquage des lignes de guidage
 dans Editeur de portes 300
masquage des lignes directrice
 dans Editeur de fenêtres 317
masquer des couches (Editeur de mobiliers 3D) 495
masquer des éléments en 3D 141
masquer détection (Editeur de mobiliers 3D) 494
masquer image de plan d'étage à calquer 125
masquer outils (Estimateur de coût) 396
matériau de modèle, impression (RealModel) 146
matériau de poteau de support 283
matériau, ajout (Editeur de clôtures) 379
matériau, apposition (RealModel) 147
matériaux *éditer* 95
matériaux de construction (RealModel) 144
matériaux, application 94
matériaux, application (Editeur de mobiliers 3D) 462, 482
matériaux, recherche appliquée 93
mesure, outils 21
mesures au moyen de la règle virtuelle 64
meubles 78
miroir
 dans Editeur de fenêtres 315
 dans Editeur de mobiliers 3D 499
 dans Editeur de



portes 296
mise à jour de vue 3D 142
mode de rendu, impression (Editeur de mobiliers 3D) 432
mode de sélection d'objet

dans *Detail* 416
dans *Editeur de fenêtres* 316
dans *Editeur de mobiliers 3D* 477
dans *Editeur de portes* 298
mode de sélection de point (*Editeur de mobiliers 3D*) 457, 478
mode fil de fer, impression (*Editeur de mobiliers 3D*) 431
modèle de mur RealModel 144
modèle de piscine, création (*Editeur de piscines*) 372
modèle, impression de textures 146
modèle, nouvelle catégorie (*Editeur de manteaux*) 348
modèle, nouvelle catégorie (*Editeur de plafonds*) 334
modèles 199
modèles, organiser (*Editeur de manteaux*) 348
modèles, organiser (*Editeur de plafonds*) 334
modification d'escaliers 190
modification d'escaliers de terrasse 248
modification d'un dessin 103 modification
de la taille du toit 227 modifier
 épaisseur de ligne 275
 hauteur de terrasse 244
 largeur de chemin 260 *ligne,*
 style 276
 longueur de mur extérieur 166
 pente de toit 227
 police des annotations 119
 type de porte 175
 versant de toit 227
modifier patio 257
modifier un versant de toit 227
moulure de corniche 90 multigone
 composants de porte (Editeur de portes) 291 *encadrements de*
 fenêtre (Editeur de fenêtres) 309 *encadrements de fenêtre,*
 dessin (Editeur de fenêtres) 309
multigone 2D (*Editeur de mobiliers 3D*) 443
multigone, dessin 273
 dans *Editeur de clôtures* 382
 dans *Editeur de mobiliers 3D* 467
mur de soutènement, hauteur 265
mur en baie 166, 174
mur incurvé 174
mur, options 167
murs 164
 définition de la hauteur 173 *extérieurs*
 de longueur exacte 164 *irréguliers* 172
 obliques 172
 rotation 173
 soutènement 264
 soutènement, hauteur 265
murs irréguliers 172
murs, construction de modèles (RealModel) 145

N

notes 119
nouvelle catégorie, manteau (*Editeur de manteaux*) 348
nouvelle catégorie, plafond (*Editeur de plafonds*) 334
numéro de série 17
numéro de version 17

O

objet *Editeur de mobiliers 3D*, redimensionnement 80
objet, mode de sélection
 dans *Detail* 416
 dans *Editeur de fenêtres* 316
 dans *Editeur de mobiliers 3D* 477
 dans *Editeur de portes* 298
objets 29, 78
 changement de nom 80

conversion 2D en 3D (*Editeur de mobiliers 3D*) 454
copie 112
limites de l'espace de travail (*Editeur de portes*) 297
lissage 30
liste de coordonnées des points dans *Editeur de portes* 308
localisation de l'élément PhotoView 391
localiser l'élément 109
rotation
 impression (Editeur de mobiliers 3D) 431
 rotation 105
 rotation (Editeur de mobiliers 3D) 490, 515
 sélection (Detail) 416
 sélection (Editeur de fenêtres) 316
 sélection (Editeur de mobiliers 3D)
 477 *sélection (Editeur de portes)*
 298
 spécification de la taille 3D (Editeur de mobiliers 3D) 493
objets, déplacement entre étages 112
ombres, ajout 136
onglets
 CVCA 235
 fondations 159
 plan d'étage 163
 plan de détails
 269 *plan de*
 paysage 253
 plan de terrasse
 241 *plan*
 électrique 201
 plomberie 213
 toiture 223
onglets de plan 20
options de piscine (*Editeur de piscines*)
371 organisation des fenêtres 2D 127
organisation des fenêtres 3D 127
organiser des modèles (*Editeur de manteaux*) 348
organiser des modèles (*Editeur de plafonds*) 334
orientation en biais de texte 121
origine de rotation visible (*Editeur de mobiliers 3D*) 511
orthographique (*Editeur de mobiliers 3D*) 504
outdoor hose bib 213
outil de toit à main levée à quatre points
226 outil de toit à main levée à trois points
226 outils de mesure 21
ouvert, arc (*Editeur de mobiliers 3D*) 473
ouverture d'un fichier (*Editeur de mobiliers 3D*) 428
ouverture de fichiers existants 27
ovale (*Editeur de mobiliers 3D*)
466 ovale 2D (*Editeur de mobiliers*
3D) 442 ovales, dessin 270
 dans *Editeur de clôtures* 380

P

palées de fondation 160
palette de couleurs personnalisée 92
palette de décorateur 139
palier d'escalier 190
panier de basket-ball, ajout (*Editeur de piscines*)
369 panoramique (*Editeur de mobiliers 3D*) 508
panoramique de vue 2D 42
panoramique, outil 42
paramètres d'annulation
103 paramètres de
l'affichage 15
paramètres de la grille
 dans *Editeur de fenêtres* 316
 dans *Editeur de portes* 299
paramètres de la grille (*Editeur de mobiliers 3D*) 435
parcours
 réglage de la hauteur 128
 vitesse 130
 vue 128
patio 256

000000
000000
000000

paysage, conception 253

Paysage, onglet de plan 253
 peinture 91
 pente de toit, modifier 227
 pente, croupe (Editeur de plafonds) 331 pente,
 définir l'angle (Editeur de plafonds) 331
 pente, pignon (Editeur de plafonds) 331
 perpendiculaire, accrocher à
 dans Editeur de fenêtres 318
 dans Editeur de portes 301 personnalisation
 d'escaliers de terrasse 248 personnalisation de
 couleurs 92 personnalisation de rampe 193
 personnalisation de rampe de terrasse 250
 personnalisation des couleurs (Estimateur de coût) 396
 personnalisation, vue 3D 141
 perspective (Editeur de mobiliers 3D) 504
 PhotoView 389
 conseils d'utilisation 389
 format de fichier 390
 pi, radian (Editeur de mobiliers 3D) 455
 pièces, modèles 199
 piège à feuilles, ajout (Editeur de piscines) 367 piscine,
 forme (Editeur de piscines) 357 piscine, profondeur
 (Editeur de piscines) 359
 pivotement de texte 121
 pivoter, 1 degré 80, 106
 placard (QuickStart) 152
 placement
 baignoires 218
 chauffe-eau 221
 conduits d'aération 235
 douches 220
 lavabos 216
 plafond à pignon (Editeur de plafonds) 327 *plafond*
 en croupe (Editeur de plafonds) 327 *prises au sol et*
 au plafond 202
 robinet d'arrosage 213 *robinet*
 de gaz 213 *système d'arrosage*
 265
 toilettes 215
 Placement par clic automatique 96
 plafond
 à pignon (Editeur de plafonds) 327
 création (Editeur de plafonds) 326
 création automatique (Editeur de plafonds) 326
 découpe ou trémie (Editeur de plafonds) 330 *élevations,*
 définir (Editeur de plafonds) 333
 en coupole (Editeur de plafonds) 328 *en*
 croupe (Editeur de plafonds) 327 *en voûte*
 (Editeur de plafonds) 328 *formes (Editeur de*
 plafonds) 326
 hauteurs, définition (Editeur de plafonds) 333
 pente (Editeur de plafonds) 331
 plafond à pignon (Editeur de plafonds) 327 plafond en
 coupole (Editeur de plafonds) 328 plafond en croupe
 (Editeur de plafonds) 327 plafond en voûte
 couvre-extrémité (Editeur de plafonds) 329
 sens (Editeur de plafonds) 329 plafond en
 voûte (Editeur de plafonds) 328 plafond ou
 plancher, options 169
 plafond sur mesure, pente (Editeur de plafonds) 331
 plafond, formes (Editeur de plafonds) 326
 plafond, hauteur 174
 plafond, pente (Editeur de plafonds) 331 plafond,
 poutre (Editeur de plafonds) 332 plafond,
 ventilateur 206
 plan (Editeur de mobiliers 3D) 475
 plan en couleur, impression 37
 plan, échelle 38
 plancher
 changement de forme
 194
 dessin 194
 matériau 283
 taille, spécification 283
 plans types 27,
 156
 plantes
 ajout 82
 déplacement 83
 localiser sur barre d'aperçu 87
 personnalisation de l'âge 83, 121
 tri 86
 trouver par nom 88
 plantes adultes 89
 plantes, croissance 89
 plantes, recherche appliquée 93
 Plomberie, onglet 213
 plongeur, ajout (Editeur de piscines) 369
 points d'accroche
 accrochage automatique
 on/off 57 *centre du*
 segment 57 *intersections*
 57
 rayon de détection 58
 sur segment 57
 points
 d'accroche
 s
 alignement
 57 *centre*
 de l'objet
 57
 police 121
 polygone
 encadrements de fenêtre, dessin (Editeur de fenêtres) 309
 encadrements de porte, dessin (Editeur de portes) 291
 polygone 2D (Editeur de mobiliers
 3D) 444 polygone 3D (Editeur de
 mobiliers 3D) 468 polygones,
 dessin 271
 dans Editeur de clôtures 382
 pompe à chaleur 237
 pompes à chaleur, ajout 237
 portail en bois (Editeur de clôtures) 378
 porte, masquage des dimensions 64, 167
 porte, paramètres 175
 portes 174
 afficher des éléments
 en 3D 141 *création*
 (Editeur de portes) 303
 dépl. (Editeur de portes)
 303 *import. (Editeur de*
 portes) 303
 redimensionnement 176
 suppr. (Editeur de portes) 303
 portes à deux
 vantaux 177
 portes-fenêtres
 177 poteau
 matériau (charpente) 283
 matériau, personnalisation (charpente) 283
 taille, spécification (charpente) 283
 Pour 359
 Pousser 104
 dans Editeur de mobiliers 3D 497
 poutre de charpente 279
 poutre de plafond (Editeur de plafonds) 332
 poutres de renfort 159
 dimensionnement
 160 *modification de*

longueur 159
précision de dessin (Editeur de portes) 297
premier étage, ajout 188
premier plan et arrière-plan, couleurs (Editeur de mobiliers 3D)
427
premier-plan 276
dans Editeur de clôtures 384

premier-plan (QuickStart) 152
presse-papiers 103
priorité (QuickStart) 152
prise de câble 207
prise de téléphone et prise de câble 207
prise électrique 201
prise téléphonique 207
prises au sol et au plafond, placement 202
prises électriques, placement 201
profondeur de piscine (Editeur de piscines) 359
projecteurs, ajout 206
propriétés tab 23
propriétés de lien (Detail) 408
propriétés de terrasse 285
propriétés des chevrons 284
propriétés du terrain 118
propriétés duplicata (Editeur de mobiliers 3D) 500

Q

quadrillage de devant (Editeur de mobiliers 3D) 433
quincaillerie de placard extérieur, ajouter ou supprimer 258
quincaillerie de placard, ajouter ou supprimer 197
quincaillerie de porte, ajouter ou supprimer 176
quitter Architecte 3D 28

R

radians (Editeur de mobiliers 3D) 455
radiateur 238
rampe droite 192, 249
rampes
 ajout 192, 249
 modification 193
RealModel 127, 144
 apposition de textures et couleurs de modèle 147
 échelle 144
 matériau de construction 144
recherche appliquée 93
Recherche de plantes 86
recherche, couleurs (Editeur de mobiliers 3D) 464, 487
recherche, matériaux (Editeur de mobiliers 3D) 464, 487
rectangle
 encadrements de fenêtre (Editeur de fenêtres) 308
 encadrements de porte (Editeur de portes) 290
rectangle (Editeur de mobiliers 3D) 466
rectangle 2D (Editeur de mobiliers 3D) 442
rectangles, dessin 269
 dans Editeur de clôtures 379
redimensionnement
 baignoires 220
 bains 220
 barrières (Editeur de clôtures) 378
 clôtures (Editeur de clôtures) 378
 escaliers 249
 formes de plafond (Editeur de plafonds) 329
 image PhotoView 392
 plafond à pignon (Editeur de plafonds) 329
 plafond en coupole (Editeur de plafonds) 329
 plafond en croupe (Editeur de plafonds) 329
 plafond en voûte (Editeur de plafonds) 329
 portes 176
 rampe 250
 toiture 227
redimensionnement (Editeur de plafonds) 329
redimensionnement de mur extérieur 166
redimensionner
 longueur de pan (Editeur de plafonds) 331
redimensionner des objets 80
redimensionner l'espace de travail
 dans Editeur de manteaux 353
redimensionner le manteau 345

redimensionner un manteau (Editeur de manteaux) 346
redimensionner un segment (Editeur de manteaux) 346
redresser un chemin en courbe 260
référence, grille 55
référence, utilisation (Editeur topographique) 513
regarder les plantes croître 89
règle virtuelle 24
 masquage 65
réglures 275
reliefs, afficher 64
remblai 260
 changement de forme 255
 zone 255
remblai, zone 255
remplacement d'image PhotoView 391
remplissage transparent 276
remplissages 275
rendement, conseils 15
rendu de qualité finale (Editeur de mobiliers 3D) 504
rendu, interruption du processus 133
rendu, options 133
rendu, réglage de la qualité 133
rendu, styles
 charpente 130
 ClearView 130
 vue fil de fer 130
renommer des couches (Editeur de mobiliers 3D) 496
restauration de la vue 2D 42, 153
restaurer automatiquement
 outils dans Editeur de fenêtres 307
 dans Editeur de portes 289
Rétablir 103
retourner
 dans Editeur de fenêtres 315
 dans Editeur de mobiliers 3D 498
 dans Editeur de portes 296
 image PhotoView 392
retourner le plan entier 108
rideaux 182
rives, spécification 282
robinet d'arrosage, placement 213
robinet de gaz 213
robot nettoyeur de piscine, ajout (Editeur de piscines) 366
rotation d'objets 2D (Editeur de mobiliers 3D) 455
rotation libre
 dans Editeur de portes 293
rusticité, cartes des zones 86

S

saillie, forme de manteau 347
salle à manger (QuickStart) 152
salle de bain (QuickStart) 152
salle familiale (QuickStart) 152
salon (QuickStart) 152
sauvegarde de vue 3D 142
secondaire, grille 351
segment à redimensionner (Editeur de manteaux) 346
segment en décalage, accrocher à dans Editeur de fenêtres 318
dans Editeur de portes 301
sélection de matériau ou peinture, outil 48
sélection de point, mode (Editeur de mobiliers 3D) 457, 478
sélection en 3D 47
sélection, rotation 105
sensibilité de jointure (Editeur de portes) 297

sinks

editing 217, 219

siphons de sol 214

skimmer, ajout (Editeur de piscines) 367

sol, siphons 214
solives
 angle, spécification 282
 espacement, spécification 282
 taille, spécification 282
sous-face, options 169
soutènement, murs 264
stores 182
stratification (Editeur de mobiliers 3D) 494
style de grille 56
style de la grille
 changer (Editeur de manteaux) 352
style de ligne 276
suivre le contour du sol 111
supprimer habillage 90 supprimer
habillage mural 90 supprimer
l'habillage 246
supprimer les balustrades 246
supprimer point 106, 277
supprimer quincaillerie de placard 197 supprimer
quincaillerie de placard extérieur 258 supprimer
quincaillerie de porte 176
surface, calcul 119
survol
 centre de référence 129
 dans Editeur d'habillages 405 *dans Editeur de fenêtres* 319 *dans Editeur de mobiliers 3D* 511 *dans Editeur de portes* 302
survol, vitesse 130
 dans Editeur d'habillages 405 *dans Editeur de fenêtres* 319 *dans Editeur de portes* 302
symboles
 création (Editeur de symboles) 420
 déplacement (Editeur de symboles) 420
symboles 2D 81
symboles graphiques 13
system settings 12
système d'arrosage, positionnement 265
système d'entretien de piscine, ajout (Editeur de piscines) 366
système, configuration 11

T

taille d'objets 3D (Editeur de mobiliers 3D) 493
tension de courbe 274
 dans Editeur de mobiliers 3D 451
tension de lissage
 dans Editeur de manteaux 347
 dans Editeur topographique 322
tentures 182
terminologie fondamentale 13
terrasse, escalier droit 247 terrasse,
modifier la hauteur 244 Terrasse,
onglet de plan 241 terrasses
 ajout 242
 balustrade 246
texte
 ajout 119
 alignement 120
 éditer 120
 en biais 121
 formatage 121
texture, apposition (RealModel) 147
textures affichées (Editeur de mobiliers 3D) 504
thermomètre flottant, ajout (Editeur de piscines) 367
thermostat 208

toboggan, ajout (Editeur de piscines) 369
toilettes
 editing 215
toilettes, placement 215
toit à la Mansart 231
toit à main levée à quatre points, outil
226 toit à main levée à trois points, outil
226 toit à pignon 223
 toit à versants inégaux 232
toit en croupe 223
toit plat 227
toit, pente 227
toit, redimensionnement 227
toits
 à la Mansart 228, 230, 231
 à versants inégaux 232
 ajout 223
 construction de modèles (RealModel) 145
Toiture, onglet 223
tool options 23
traceur 37
translucidité (Editeur de mobiliers 3D) 504
transparence de l'eau (Editeur de piscines) 371
travail par groupes (Editeur de mobiliers 3D)
493 trottoir 259
trucs et astuces 15

U

unité de mesure 116
unité de mesure (Editeur de mobiliers 3D) 427
unités de chauffage, ajout 237

V

ventilateur de plafond
206 versant de toit,
modifier 227 View
icônes 21
visibilité (QuickStart) 152
visibilité de la grille, contrôle (Editeur de portes) 300
visualisation d'étage actif 41, 118, 119
visualisation d'élévations dans ClearView
130 visualisation de tous les étages 41
visualisation du plan en 2D 41
vitesse de parcours 130
vitesse de survol 130
 dans Editeur d'habillages 405 *dans Editeur de fenêtres* 319 *dans Editeur de portes* 302
vitesse de visionnement, réglage 137
volume de piscine (Editeur de piscines)
371 VRML, format d'exportation 34
vue
 à vol d'oiseau 129
 aérienne 129
vue 2D 41
 dans Editeur de mobiliers 3D 436
vue 2D en 3D 47
vue 2D,
panoramique 42
vue 2D,
restauration 42 Vue
3D 43
 ajout de couleurs à une palette
139 *ajout de matériaux à une palette*
139 *ajout de textures à une palette*
139 *changement de nom de groupes de palettes*
139 *enregistrement des palettes*
140 *exportation des palettes*
140 *gestion*

des palettes 140
gestionnaire des vues enregistrées 143
groupes de palettes 139
importation des palettes 140

masquage du contenu de groupes de palettes 139
ouverture d'une fenêtre 127
palette 139
présentation du contenu de groupes de palettes 139
renommer des vues enregistrées 143
sauvegarde des palettes 140
suppression des vues enregistrées 143
Vue 3D, impression 38
Vue 3D, personnalisation 141
vue 3D, sauvegarde 142
vue aérienne, élévation 129
vue complète du plan 127
vue de bas (Editeur de mobiliers 3D) 508
vue de droite (Editeur de mobiliers 3D) 508
vue de face (Editeur de mobiliers 3D) 508
vue de gauche (Editeur de mobiliers 3D) 508
vue de haut (Editeur de mobiliers 3D) 508
vue divisée 44, 127
vue pièce 129
vue, ajout d'ombres 136
vue, angle de prise 130
vue, réglage de l'éclairage 134
dans *Editeur de mobiliers 3D* 508
vue, vitesse 130
dans *Editeur d'habillages* 405
dans *Editeur de fenêtres* 319
dans *Editeur de portes* 302
vues

vues de survol 128
dans *Editeur d'habillages* 405
dans *Editeur de fenêtres* 319
dans *Editeur de portes* 302
vues du plan 41

Z

zone de remblai 255
zoom (Editeur de mobiliers 3D) 507
zoom en 2D 42
zoom, outil 42
zoom, réglage du coefficient 42, 153

toboggan, ajout (Editeur de piscines) 369
toilettes
editing 215
toilettes, placement 215
toit à la Mansart 231
toit à main levée à quatre points, outil
226
toit à main levée à trois points, outil
226
toit à pignon 223

2D (*Editeur de mobiliers 3D*) 436
ClearView (*Editeur de mobiliers 3D*) 504
fil de fer (*Editeur de mobiliers 3D*) 504
gestion 41, 51, 115, 127
4











