

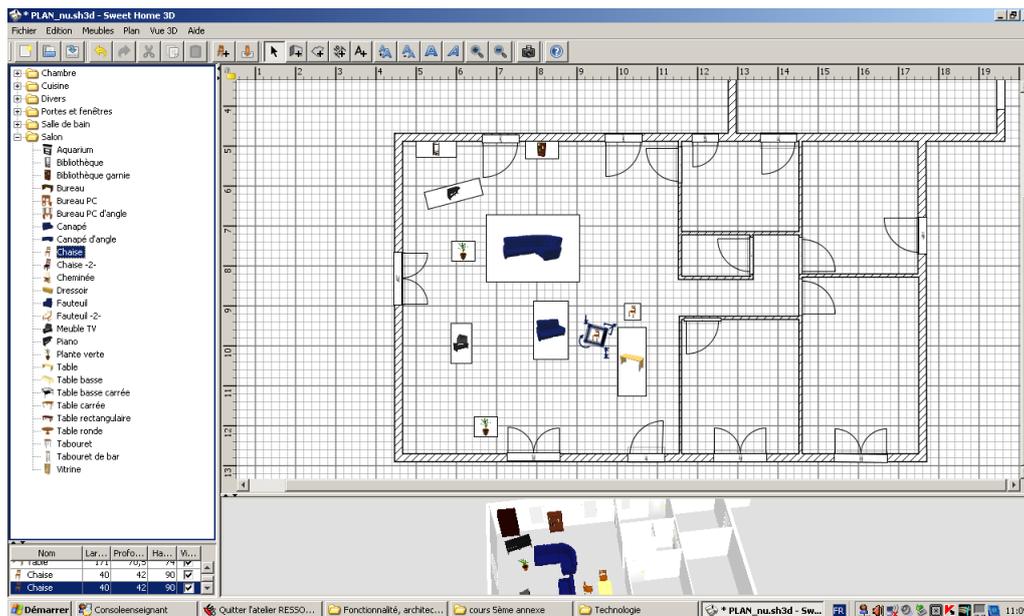
Séquence 1	Amélioration d'un aménagement d'une maison (Logiciel)	A2
Thème	Design, innovation et créativité	
Connaissances et compétences	CT 5.1 Simuler numériquement la structure et / ou le comportement d'un objet. CT 3.2 Traduire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de croquis, de dessins ou de schémas	

1. Introduction

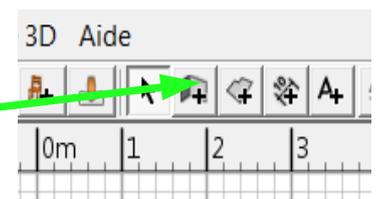
Tu vas fournir à la famille Machin ta proposition d'aménagement sous forme d'un fichier numérique.

2. Travail à faire

Utiliser le logiciel SweetHome 3D . Ce logiciel est très intuitif.



- Lancer le logiciel, puis ouvre le fichier **plan_base.sh3d**, et **sauvegarde ensuite régulièrement**.
- Supprimer les éléments voulus en les sélectionnant sur le plan avec la souris ; puis bouton droit, supprimer
- Insérer les éléments voulus de la colonne de gauche en les glissant avec la souris...
- Créer des murs si besoin est avec le bouton « créer les murs »
- Modifier (si besoin est) la dimension des murs existants avec la souris.
- Penser à utiliser l'aide pour tout renseignement complémentaire.



3. Conclusion : astuces, touches, fonctions à retenir.