


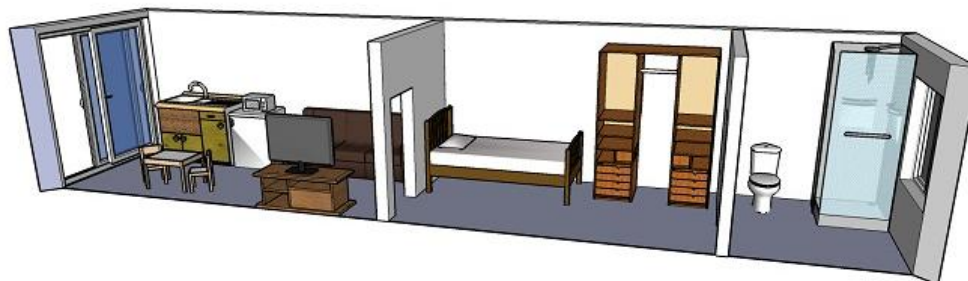


Activité 2**Modéliser un logement sur la base d'un conteneur****Consignes :**

1. Par groupe de **2/3 élèves** uniquement.
2. Ouvrir le logiciel Sweet home 3D (Dans programmes puis e-testk sweet home 3D)
3. Placer une pièce avec les dimensions du conteneur (12m x2.5m) à l'aide du bouton suivant : 
4. Placer les murs du conteneur en laissant la hauteur par défaut, à l'aide du bouton suivant : 
5. Placer des cloisons (murs intérieurs) pour délimiter des pièces dans le conteneur avec le même bouton. 
6. Personnaliser les murs en faisant un clic droit sur le mur souhaité et aller sur "modifier les murs", il est alors possible de sélectionner une couleur ou une texture.
7. Placer les éléments de confort vu dans la partie précédente en suivant la liste ci-dessous :

**Se nourrir****Se laver****Se reposer****Se chauffer****Se cultiver****S'eclairer****Se divertir**

8. Sauvegardez le fichier avec les noms du binôme dans le nom du fichier et appelez les professeur.

Un exemple de réalisation

Si vous avez une question concernant l'utilisation du logiciel, vous pouvez consulter le guide en cliquant sur le lien suivant, ou demander au professeur.

- **Guide d'utilisation de Sweet home 3D**
<http://www.sweethome3d.com/fr/userGuide.jsp>