

tutoriel

# Sweet Home 3D : Didacticiel création et adjonction de meuble

## Pré-requis

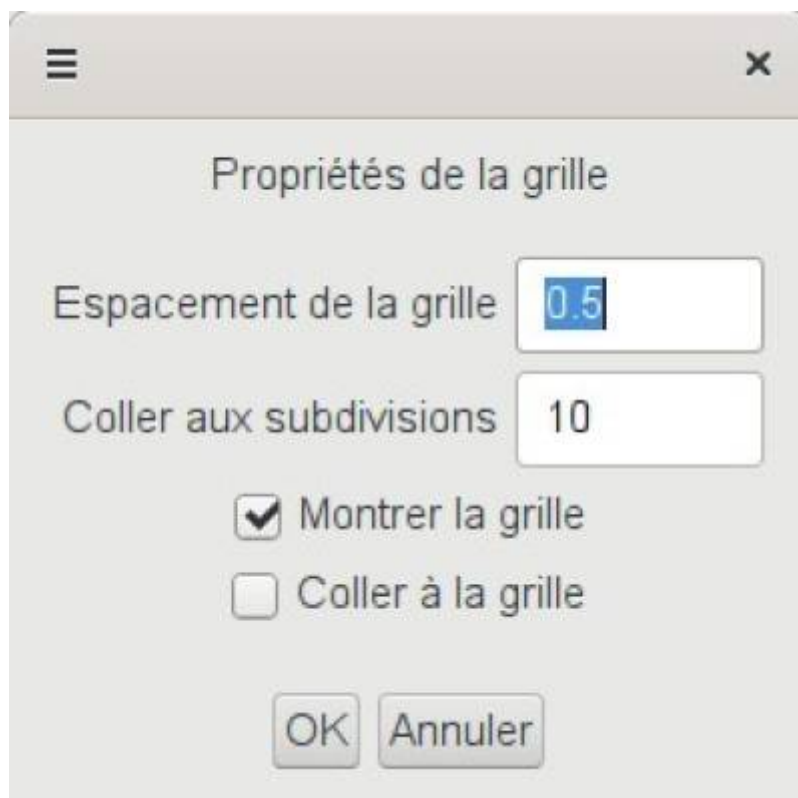
### 1. Art Of Illusion

## Première étape

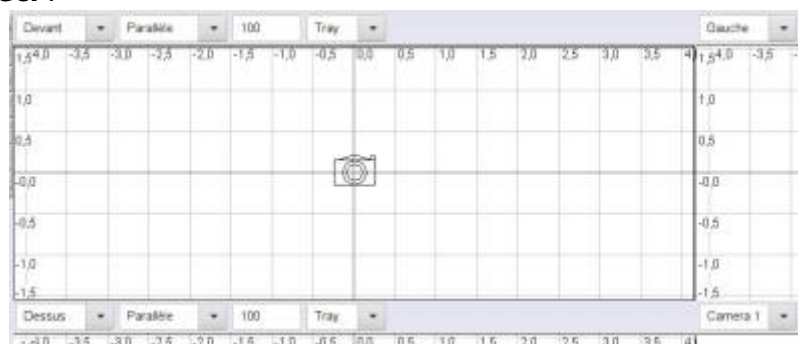
### 1. Ouvrez Art Of Illusion → 4 vues sur fond blanc :



### 2. Ouvrez le menu **Vue** → **Grille...** et mettez les réglages suivants :



3. Vous obtenez ceci :



## Autres étapes

1. Nous allons commencer par créer un cube :

1. **Objet** → **Créer une primitive** → **Cube**, entrez les valeurs suivantes :

	X	Y	Z
Position	0.0	0.0	0.0
Orientation	0.0	0.0	0.0
Taille	4	2.5	0.5

X = largeur de l'écran

Y = hauteur

Z = profondeur.

Nous réalisons un écran 16/9 donc le rapport X/Y doit valoir 16/9, ce qui est le cas de 4/2,5.

Pourquoi ne pas avoir directement entré 16/9 ?

Tout simplement pour ne pas devoir toujours jouer avec le zoom, avec ces dimensions notre « cube » qui est en fait un pavé tient dans la fenêtre sans rien toucher, ce qui nous évite des manipulations inutiles.

2. Nous obtenons ce beau pavé:

## Conclusion

## Problèmes connus

## Voir aussi

- (fr) [Article](#)
- (en) [Article](#)

---

Basé sur « [Article](#) » par Auteur.

From:  
<https://doc.wikis.frapp.fr/> - **doc**

Permanent link:  
<https://doc.wikis.frapp.fr/doku.php?id=tutoriel:graphisme:sweethome3d:meubles:creer:start>

Last update: **2023/06/02 16:16**

