

NCH Software

DreamPlan - Logiciel d'aménagement

Ce manuel a été créé pour être utilisé avec

DreamPlan - Logiciel d'aménagement Version 9.xx

Support technique

Si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation de DreamPlan - Logiciel d'aménagement, veuillez lire les explications sur le sujet de votre choix avant de nous demander de l'aide. Si votre problème n'est pas évoqué dans ce manuel veuillez vous reporter au soutien technique en ligne DreamPlan - Logiciel d'aménagement mis à jour sur

www.nchsoftware.com/design/fr/support.html.

Si ceci n'est pas suffisant pour résoudre votre problème, vous pouvez alors contacter notre service de soutien technique dont vous trouverez les coordonnées sur cette page.

Suggestions relatives aux programmes

Si vous désirez suggérer des améliorations à DreamPlan - Logiciel d'aménagement ou tout autre programme, veuillez contacter nos programmeurs en cliquant sur le lien www.nch.com.au

DreamPlan - Logiciel d'aménagement

Contenu

Autorisation Flickr.....	3
Suite NCH Software.....	4
Procédé d'autorisation de Google sur Windows XP et Vista.....	5
Termes du contrat de licence logiciel.....	6

Mise en route

Introduction.....	8
Écran de démarrage.....	9
Unités impériales et métriques.....	10
Raccourcis clavier.....	11

Onglets

Onglet Fichier.....	13
Onglet Construction.....	14
Onglet Extérieur.....	15
Onglet Intérieur.....	16
Onglet Terrasses.....	17
Onglet Aménagement paysager.....	18
Onglet Outils.....	20

Caméra et vues

Contrôler la caméra.....	21
Modifier le mode d'affichage.....	22

Outils

Panneau Outils.....	23
Étiquette de texte.....	25
Ajouter des symboles.....	27
Cueillette des textures.....	28
Calculateur de peinture.....	29
Assistant de traçage.....	30
Recherche des catalogues.....	33
Outil dessin de bloc.....	35
Imprimer.....	36

Paramètres de l'image

Paramètres de compression JPEG.....	37
Paramètres de codage BMP.....	38
Paramètres d'encodage PNG.....	39
Paramètres de codage PNM.....	40
Paramètres de codage TIFF.....	41
Paramètres d'encodage PDF.....	42

Paramètres de compression WebP.....	43
Paramètres d'encodage SVG.....	44
Paramètres d'encodage GIF.....	45

Tâches

Construire des murs.....	46
Ajout de chambres préfabriquées.....	48
Construire des planchers.....	49
Construire un toit.....	50
Construire des plafonds.....	51
Construire des portes et fenêtres.....	52
Construire un chemin.....	53
Construction de terrasses.....	54
Construire des escaliers.....	56
Rampes de construction.....	58
Construire des rampes/clôtures.....	59
Construire des chemins extérieurs.....	61
Construire une piscine.....	62
Peindre les murs.....	63
Mesure des distances et les longueurs.....	64
Placer des objets.....	65
Création d'un étage.....	66
Modifier un étage.....	67
Importation du Modèle 3D.....	68
Exportation de modèles 3D.....	70

Description des écrans

Color Picker Dialog.....	71
Send Email Dialog.....	72
Sample Project Download Dialog.....	73
Create New Wall Type.....	74
Screen Capture.....	75
Import Texture.....	76
App Search Dialog.....	77
Options ~ Général.....	78
Options ~ Affichage.....	79
Options ~ Terrain.....	80
Options ~ Médias sociaux.....	81

Autorisation Flickr

DreamPlan peut faciliter et simplifier le téléchargement de vos photos ou vidéos sur Flickr. Toutefois, il doit obtenir votre autorisation avant que vous puissiez l'utiliser.

Si vous cliquez sur le bouton **Autoriser...** le site web de Flickr s'ouvrira dans votre navigateur web. Si le site affiche une page de connexion, connectez-vous. Le site web vous demandera de lier DreamPlan à votre compte Flickr. Veuillez cliquer sur **OK, je l'autorise**. Le site web vous fournira un code de vérification à neuf chiffres. Veuillez entrer ou copier/coller le code du site web dans DreamPlan et cliquez sur **Continuer**.

Autorisation Flickr

Si DreamPlan dispose de l'autorisation d'un utilisateur de Flickr, le bouton **Autoriser...** est désactivé et le bouton **Supprimer l'autorisation** est activé pour vous permettre de supprimer cette autorisation. Autrement, cliquez sur le bouton **Autoriser...** pour permettre à DreamPlan de transférer des photos ou vidéos sur Flickr.

Suite NCH Software

C'est un moyen utile de parcourir tous les logiciels disponibles de NCH Software

Vous pouvez voir un ensemble de produits par type comme audio, vidéo et ainsi de suite et voir le produit. De là, vous pouvez essayer le produit et il va se télécharger et s'installer pour vous permettre d'en faire l'essai. Si le programme est déjà installé, vous pouvez cliquer sur "exécuter maintenant" et il s'exécutera pour vous.

Il existe aussi une liste de fonctionnalités pour les produits dans la liste. Cliquez sur une fonction, comme "éditer un fichier vidéo", pour installer un produit avec cette capacité.

Recherche

Recherchez dans notre site web des produits correspondants à tous les mots-clé que vous avez entrés.

Consulter nos autres logiciels

Parcourez notre site web pour plus de logiciels.

S'abonner à notre bulletin d'informations

Vous pouvez vous abonner à notre bulletin pour les annonces de nouvelles versions et de rabais. Vous pouvez vous désabonner à tout moment.

Consulter les dernières remises sur achat

Découvrez les dernières offres et remises que nous offrons pour l'achat de nos produits.

Procédé d'autorisation de Google sur Windows XP et Vista

Des étapes supplémentaires sont nécessaires pour donner à DreamPlan l'autorisation de télécharger sur Google Drive et/ou YouTube lorsqu'ils sont exécutés sous Windows XP ou Windows Vista :

1. Cliquez sur **Autoriser...** dans la fenêtre **Autorisation** .
2. Dans la page Web qui s'ouvre, connectez-vous à votre compte Google si nécessaire.
3. Confirmez que vous autorisez DreamPlan à accéder aux fonctionnalités demandées.
4. Copiez le **Code d'autorisation** fourni par Google et collez-le dans la boîte de dialogue **Confirmation d'autorisation** dans DreamPlan.
5. Cliquez sur **Prêt** pour confirmer que l'autorisation est terminée.

Termes du contrat de licence logiciel

Nous avons pour but de fournir une expérience positive à nos utilisateurs avec nos logiciels. Nous vous l'offrons sur la base que vous acceptiez notre Contrat de Licence et d'Utilisateur Final (CLUF).

Ce CLUF limite nos responsabilités et est gouverné par un Accord d'Arbitrage et un Accord de Site. Veuillez lire les informations ci-dessous puisqu'elles pourraient affecter vos droits.

1. Les copyrights de ce logiciel et de toute oeuvre audio ou visuelle distribuée avec le logiciel sont la propriété de NCH Software et de ses propriétaires respectifs indiqués dans la fenêtre À propos. Tous droits réservés. La licence permettant l'installation de ce logiciel et de tout logiciel groupé avec ce logiciel ou installé à la demande depuis ce logiciel n'est accordée qu'en accord avec ces conditions. Ces droits d'auteur ne s'appliquent pas aux oeuvres créatives créées par vous, l'utilisateur.

2. Par l'installation, l'utilisation ou la distribution de ce logiciel, vous, en votre propre nom et au nom de votre employeur ou de votre société, acceptez ces termes. Si vous n'acceptez pas ces termes, vous ne pouvez pas utiliser, copier, transmettre, distribuer ou installer ce logiciel - vous devez le retourner au lieu d'achat dans les 14 jours pour obtenir un remboursement total.

3. Ce logiciel, ainsi que tous les fichiers, données et supports associés, sont distribués « en l'état » et sans garantie de tout ordre, explicite ou implicite, sauf lorsque la Loi l'exige. Si vous avez l'intention de vous servir de ce logiciel pour des opérations critiques, vous devez le tester complètement avant de l'utiliser, installer des systèmes redondants et assumer tout risque éventuel.

4. Nous déclinons toute responsabilité pour toute perte résultant de l'utilisation de ce logiciel, y compris, mais pas exclusivement, toute perte spéciale, fortuite ou consécutive. Votre unique recours en cas de plainte contre nous se limite au remboursement complet du montant payé pour l'achat du logiciel.

5. Vous n'avez pas l'autorisation d'utiliser ce logiciel dans toute circonstance où une panne de ce logiciel risquerait d'entraîner des dommages corporels ou des pertes de vie(s) humaine(s). Vous n'avez pas l'autorisation d'utiliser ce logiciel si vous ne faites pas régulièrement une sauvegarde de votre ordinateur, ou si vous ne possédez pas d'antivirus et de pare-feu installés sur l'ordinateur, ou si vous conservez des données cryptées sur votre ordinateur. Vous acceptez de nous exonérer de toute plainte portant sur une utilisation non autorisée de cette nature.

6. Vous pouvez copier ou distribuer le fichier d'installation de ce logiciel dans sa forme complète et non modifiée, mais vous ne pouvez en aucune circonstance distribuer de code d'inscription de logiciel pour aucun de nos programmes sans autorisation écrite. Dans l'éventualité où vous procéderiez à la distribution de code d'inscription de logiciel, vous seriez dans l'obligation légale de payer le prix d'achat total pour chaque emplacement où l'utilisation non autorisée se produirait.

7. L'utilisation des statistiques collectées par le logiciel est soumise à la Déclaration de confidentialité de NCH Software, qui autorise la collecte automatique et anonyme des statistiques d'utilisation dans certaines circonstances limitées.

8. Choix de législation Si vous résidez aux États-Unis, votre relation est avec NCH Software, Inc, une entreprise des États-Unis, et cet accord est gouverné par les lois du Colorado. Si vous résidez ailleurs dans le monde à l'extérieur des États-Unis, votre relation est avec NCH Software Pty Ltd, une entreprise Australienne, et cet accord est gouverné par les lois et les tribunaux du Territoire de la capitale australienne (Australian Capital Territory). De telles cours ont une juridiction continue et exclusive sur n'importe quelle dispute entre vous et nous, peu importe la nature de la dite dispute.

9. Clients des États-Unis seulement: Accord d'arbitrage et recours collectif: Si vous résidez aux États-Unis, NCH Software et vous acceptez d'arbitrer toute dispute et réclamation entre nous en accord avec les règles inscrites dans la version anglaise de ces termes ici:

<https://www.nch.com.au/general/legal.html>. VEUILLEZ LES LIRE TRÈS ATTENTIVEMENT. CECI POURRAIT AFFECTER VOS DROITS. En ces termes, VOUS ET NCH ACCEPTEZ QUE CHACUN PUISSE APPORTER DES RÉCLAMATIONS CONTRE L'AUTRE SEULEMENT EN VOTRE ET SES CAPACITÉS INDIVIDUELLES, ET NON COMME UN PLAIGNANT OU MEMBRE DE CLASSE DE COLLECTIVE OU PROCÉDURE REPRÉSENTATIVE.

Mise en route - Introduction

DreamPlan - Logiciel de conception d'habitat est un outil facile à utiliser pour visualiser vos plans de maison, d'aménagement paysager et vos terrasses. Avec DreamPlan, vous pouvez :

- Concevoir facilement les plans de votre maison en 3D.
- Créer les murs, plusieurs étages, des terrasses, balcons et des toits.
- Ajouter du mobilier, des luminaires, des appareils électroménagers et des décorations aux pièces.
- Construire le terrain des zones paysagères extérieures.
- Planter des arbres et des jardins.
- Alternner entre les modes d'affichage de plans en 3D, 2D et blueprint.

Configuration requise

- Fonctionne sous Windows 11, 10, XP, Vista, 7, 8 et 8.1
- Fonctionne en Windows 64 bits
- Mac OS X 10.5 ou supérieur
- Carte vidéo 64 Mo avec support Pixel Shader 2.0

Mise en route - Écran de démarrage

Au démarrage, DreamPlan présentera un écran pour vous permettre de choisir plusieurs options de menu facilement.

- **Commencer un nouveau projet** : Sélectionnez cette option pour commencer un nouveau projet.
- **Projet modèle** : Sélectionnez cette option pour afficher un projet modèle qui est inclut avec DreamPlan.
- **Ouvrir un projet sauvegardé** : Sélectionnez cette option pour charger un projet que vous avez créé précédemment.
- **Tracer les plans de sol**: Commencer un nouveau projet avec l'assistance de traçage ouvert. Un plan de sol peut être chargé et tracé en utilisant l'assistant.
- **Voir les tutoriels en ligne** : Ouvrir une page web contenant des tutoriels vidéo sur les outils de DreamPlan

Mise en route - Unités impériales et métriques

DreamPlan prend en charge l'utilisation d'unités impériales et métriques. Les unités impériales sont généralement utilisées aux États-Unis, au Royaume-Uni, dans certaines parties du Canada et dans quelques autres endroits. Les unités métriques sont utilisées dans la majeure partie du monde.

DreamPlan tentera de déterminer quelles unités font le plus de sens en fonction des paramètres de l'ordinateur. Toutefois, les types d'unités peuvent être modifiés à tout moment via la boîte de dialogue Options.

Unités impériales: Les unités impériales sont exprimées en pieds et en pouces. Le symbole utilisé pour les pieds est le prime (') alors que le symbole pour les pouces est un double prime ("). Les grandes mesures (par ex. la longueur du mur) seront affichées en pieds et en pouces tandis que les petites mesures (par exemple, l'épaisseur du mur) seront affichées seulement en pouces.

Imputer des unités impériales: Les unités impériales peuvent être imputées de plusieurs façons en utilisant un prime (') pour dénoter un pied et un double prime (") pour les pouces. Les fractions et décimales peuvent aussi être imputées. Les fractions sont arrondies au 16^e de pouce le plus près (1/16"). Quelques exemples d'imputation des unités de mesure impériales :

Valeur entrée	Grande mesure	Petite mesure
1'	1'	12"
1' 6"	1'-6"	18"
1,5'	1'-6"	18"
1' 6 1/2"	1'-6 1/2"	18 1/2"1'2"
1' 6,5"	1'-6 1/2"	18 1/2"1'2"
144"	12'	144"
4 2/3"	0'-4 11/16"	4 11/16"

Unités métriques: Les unités métriques sont exprimées en mètres et en millimètres. Le symbole utilisé pour mètre est 'm' et 'mm' pour les millimètres. Les mesures de grande taille (ex. longueur d'un mur) sera affiché en mètres alors que les mesures de petite taille (ex. l'épaisseur d'un mur) sera affichée uniquement en millimètres.

Imputer des unités métriques: Les unités métriques peuvent être imputées en utilisant la dénotation (m) pour mètres ou en millimètres. Quelques exemples d'imputation des unités de mesure métriques :

Valeur entrée	Grande mesure	Petite mesure
4m	4m	4000mm
4,5m	4,5m	4500mm
500mm	0,5m	500mm

Mise en route - Raccourcis clavier

DreamPlan utilise les raccourcis clavier suivants :

- Sélection de la barre d'outils :
-
- **Alt**: Ouvrir menu Fichier
- **Alt+F** Onglet Fichier
- **Alt+B** Onglet Construction
- **Alt+I** Onglet Intérieur
- **Alt+D** Onglet Terrassement
- **Alt+L** Onglet Aménagement paysager
- **Alt+T** Onglet Outils
- Contrôles de navigation :
-
- **Touches fléchées** : Déplacer la caméra
- **Maj + touches fléchées** Orbite de la caméra
- **Page vers le haut/Page vers le bas**: Déplacer la caméra vers le haut ou le bas
- **Origine/Fin** : Zoom avant ou arrière de la caméra
- Contrôles du modèle :
-
- **Q** : Faire pivoter le modèle vers la gauche de 15 degrés.
- **E** : Faire pivoter le modèle vers la droite de 15 degrés.
- **Z** : Augmenter la taille du modèle par un vingtième.
- **C** : Réduire la taille du modèle par un vingtième.
- Raccourcis :
-
- **Barre d'espace** : Basculer le mode Sélection
- **Supprimer** : Supprimer l'objet sélectionné
- **Échap** : Ce bouton arrête l'opération actuelle
- **Ctrl+C** : Copier l'objet sélectionné (s'il peut être copié)
- **Ctrl+O** : Ouvre fenêtre Options
- **Ctrl+S** : Enregistrer le projet en cours
- **Maj+Ctrl+S** : Enregistrer le fichier actuel sous un nouveau nom (Enregistrer sous)
- **Ctrl+L** : Charger un projet enregistré précédemment
- **Ctrl+N** : Commencer un nouveau projet
- **Ctrl + P** : Imprimer
- **Ctrl+Z**: Annuler la dernière opération
- **Ctrl+Y**: Rétablir la dernière opération
- **Ctrl + 1**: Passer à la vue 3D
- **Ctrl + 2**: Passer à la vue 2D blueprint
- **Ctrl + 3**: Passer à la vue 2D rendu
- **Ctrl+F**: Masquer ou afficher les objets de la scène
- **Ctrl + T** : Ajouter étiquette de texte
- **Ctrl+[ou]**: Monter ou descendre d'un étage
- **Ctrl + R** : Réinitialiser la caméra à sa position par défaut
- **Ctrl + H** : Réglez la caméra sur la vue aérienne
- **Ctrl + Maj + Q**: Commencez à taper dans la barre de recherche (si disponible)
- **F1** : Ouvrir la documentation d'aide
- **F3**: Ouvrir la fenêtre de recherche du catalogue

- **F8** : Enregistrer la capture d'écran

Onglets - Onglet Fichier

L'onglet Fichier contient des options pour travailler avec vos fichiers de projet.

- **Nouveau projet (Ctrl + N)** Commencer un nouveau projet.
- **Projets récents** : Afficher une liste des projets récemment ouverts ou enregistrés.
- **Charger un projet (Ctrl + L)** Charger un projet que vous avez créé précédemment.
- **Charger un projet exemple** : Afficher un projet modèle qui est inclus avec DreamPlan.
- **Enregistrer le projet (Ctrl + S)** Enregistrer le projet sur lequel vous travaillez.
- **Enregistrer le projet sous (Ctrl + Maj + S)** Enregistrer une autre copie du projet sur lequel vous travaillez soit avec un nouveau nom ou un nouvel emplacement.
- **Imprimer (Ctrl + P)** Imprimer le projet.
- **Enregistrer la capture d'écran (F8)**: Enregistrer une capture d'écran en image.
- **Importer texture(s)** Importer vos propres textures à utiliser sur les objets.
- **Importer Modèle 3D** : Importer un modèle 3D.
- **Exporter le modèle 3D** : Exporter un modèle 3D de votre plan de maison.
- **Options (Ctrl + O)**: Choisir entre les unités de mesure.
- **Quitter (Alt+F4)** : Quitter DreamPlan.

Onglets - Onglet Construction

L'onglet Construction est utilisé pour les outils liés à la construction d'une maison ou d'une structure.

Sélectionnez: Activer/Désactiver le mode de sélection. Utilisez le mode de sélection pour sélectionner des objets dans la scène.

- -
 - **Murs :** Dessiner des murs.
 - **Chambres:** Cet outil est utilisé pour ajouter des pièces préfabriquées dans la scène.
 - **Fenêtres :** Ajouter des fenêtres à une maison.
 - **Portes :** Ajouter des portes à une maison.
 - **Planchers :** Peindre des planchers et ajouter des chemins.
 - **Plafond :** Peindre le plafond.
 - **Toit :** Construire un toit.
 - **Escaliers :** Cet outil est utilisé pour placer des escaliers et des rampes.
 - **Rampes :** Dessiner des rampes.
 - **Blocs :** Cet outil est utilisé pour dessiner des blocs de formes personnalisées.
 - **Peinture :** Peindre les murs.
 - **Mesure:** Cet outil est utilisé pour mesurer la distance entre deux points sur la scène.
 - **AjoutContenu:** Cet outil est utilisé pour l'importation de Modèles 3D ou Textures.
- Importer:** Options pour importer des modèles ou textures 3D personnalisés.

Onglets - Onglet Extérieur

L'onglet extérieur est destiné à placer des objets qui se trouvent généralement à l'extérieur, tels que les arbres et les trottoirs.

Sélectionnez: Activer/Désactiver le mode de sélection. Utilisez le mode de sélection pour sélectionner des objets dans la scène.

- **Plantes** : Placer des plantes, des arbres et des fleurs.
 - **Éclairage** : Placer des objet d'éclairage extérieur.
 - **Chemin** : Placer des chemins extérieurs, parcelles de terre, trottoirs, allées, terrasses, etc.
 - **Piscine** : Dessiner des piscines.
 - **Clôture**: Cet outil est utilisé pour dessiner des clôtures.
 - **Mobilier** : Placer des objet de mobilier extérieur.
 - **Accessoires** : Placer des accessoires extérieurs.
 - **Divers** : Placer des objets extérieurs divers.
 - **Peinture** : Peindre les murs.
 - **Mesure**: Cet outil est utilisé pour mesurer la distance entre deux points sur la scène.
 - **AjoutContenu**: Cet outil est utilisé pour l'importation de Modèles 3D ou Textures.
- Importer:** Options pour importer des modèles ou textures 3D personnalisés.

Onglets - Onglet Intérieur

L'onglet intérieur est conçu pour placer des objets qui sont typiquement trouvés à l'intérieur comme des meubles et des électroménagers.

Sélectionnez: Activer/Désactiver le mode de sélection. Utilisez le mode de sélection pour sélectionner des objets dans la scène.

- -
 - **Armoires** : Placer des armoires, des comptoirs et des étagères.
 - **Mobilier** : Placer des meubles comme des chaises, tables et lits.
 - **Électroménagers** : Placer les appareils ménagers principaux comme le frigo ou la cuisinière.
 - **Électroniques** : Placer des appareils électroniques comme des télévisions, ordinateurs et stéréos.
 - **Éclairage** : Placer tout types d'éclairage.
 - **Plomberie** : Placer des objet de plomberie comme des douches, éviers et toilettes.
 - **Divers** : Placer des objets divers et des objets de décoration.
 - **Peinture** : Peindre les murs et pour y ajouter des textures.
 - **Mesure**: Cet outil est utilisé pour mesurer la distance entre deux points sur la scène.
 - **AjoutContenu**: Cet outil est utilisé pour l'importation de Modèles 3D ou Textures.
- Importer:** Options pour importer des modèles ou textures 3D personnalisés.

Onglets - Onglet Terrasses

Cet onglet contient les outils pour construire et modifier des terrasses et des balcons.

Sélectionnez: Activer/Désactiver le mode de sélection. Utilisez le mode de sélection pour sélectionner des objets dans la scène.

- -
 - **Terrassement :** Cet outil est utilisé pour dessiner des terrasses et des balcons. Les terrasses et balcons incluent des panneaux, fascias, piliers et (facultativement) une jupe.
 - **Rampes :** Cet outil est utilisé pour ajouter des rampes aux terrasses et balcons.
 - **Escaliers :** Cet outil est utilisé pour ajouter des escaliers aux terrasses et balcons.
 - **Piliers:** Cet outil est utilisé pour dessiner des piliers de terrasse. Les piliers sont des éléments verticaux qui supportent la terrasse.
 - **Mesure:** Cet outil est utilisé pour mesurer la distance entre deux points sur la scène.
 - **AjoutContenu:** Cet outil est utilisé pour l'importation de Modèles 3D ou Textures.
- Importer:** Options pour importer des modèles ou textures 3D personnalisés.

Onglets - Onglet Aménagement paysager

Cet onglet contient les outils permettant de modifier le paysage.

Sélectionnez: Activer/Désactiver le mode de sélection. Utilisez le mode de sélection pour sélectionner des objets dans la scène.

Pour modifier le paysage, choisissez un des pinceau listé plus bas et configurez les propriétés. Un cercle vert est affiché lorsque le curseur est déplacé sur le terrain. Ceci décrit la zone qui sera modifiée. Cliquez et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé puis déplacez la souris pour modifier le terrain, un peu comme quand vous utilisez un programme de dessin.

Il existe plusieurs outils pour aider à modifier le paysage. En fonction des paramètres système, l'un des deux ensembles d'outils d'édition de terrain est disponible :

Outils de base :

Pinceaux de base:

-
-
- Élever : Ce pinceau élève le terrain autour du curseur.
- Abaisser : Ce pinceau abaisse le terrain autour du curseur.
- Niveau : Ce pinceau nivelle le terrain à la hauteur qui était sous le curseur lorsque le bouton gauche de la souris est cliqué. Cet option donne un effet "plateau" au terrain.
- Effacer : Ce pinceau bouge le terrain vers sa hauteur originale. Ex: Si le terrain autour du curseur est au delà de la hauteur originale, le terrain sera alors abaissé. Le terrain ne bougera plus après avoir atteint son niveau original.

Propriétés de base du pinceau : Il existe deux propriétés de pinceau qui peuvent être définies.

-
-
- Rayon : Cette propriété affecte la portion du terrain qui sera modifiée lorsque la souris est déplacée.
- Magnitude : Cette propriété affecte la vitesse à laquelle le terrain est altéré lorsque la souris est déplacée.

Outils avancés :

Pinceaux avancés:

-
-
- Modifier : ce pinceau permet de définir une sélection du terrain sur une altitude spécifiée.
- Lisse : Ce pinceau lissera une sélection de terrains avec des altitudes variables.
- Pente : Ce pinceau est utilisée pour créer une section de terrain en pente.
- Peinture : Ce pinceau appliquera de nouvelles textures sur le terrain.

Propriétés avancées du pinceau : Il existe plusieurs propriétés qui peuvent être utilisées pour les pinceaux de terrain. Toutes les propriétés ne sont pas disponibles pour tous les pinceaux.

-
-
- Altitude (Modifier, Pente) : Il s'agit de l'altitude à laquelle définir ou modifier le terrain. Zéro est l'altitude par défaut pour tous les terrains.
- Main levée (Modifier, Lisser, Peindre) : La modification du terrain se fait à main levée en déplaçant la souris sur le terrain à modifier tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.
- Zone (Modifier, Lisser, Peindre) : La modification du terrain se fait en mettant en surbrillance une région du terrain avec la souris.

- Pinceau rond (Modifier, Lisser, Peindre) : La région affectée est un cercle pour les pinceaux à main levée ou elliptique pour les pinceaux de zone.
- Pinceau carré (Modifier, Lisser, Peindre) : La région affectée est un carré pour les pinceaux à main levée ou rectangulaire pour les pinceaux de zone.
- Taille du pinceau (pinceaux à main levée) : diamètre ou largeur d'un pinceau à main levée.
- Douceur (Modifier) : à quel point les bords d'une sélection sont lisses ou rugueux. Une brosse plus douce
- Texture (peinture) : texture à appliquer sur le terrain.
- Opacité (peinture) : l'opacité ou la transparence de la texture sera appliquée.

Mesure: Cet outil est utilisé pour mesurer la distance entre deux points sur la scène.

Onglets - Onglet Outils

Cet onglet contient les outils permettant d'améliorer les projets DreamPlan.

Sélectionnez: Activer/Désactiver le mode de sélection. Utilisez le mode de sélection pour sélectionner des objets dans la scène.

Étiquettes de texte: Un outil pour ajouter du texte sur vos projets.

Ajouter des symboles: Un outil pour ajouter des symboles d'architecture sur un projet.

Démarrer l'assistant de traçage: L'assistant de traçage vous guidera pour configurer l'image par dessus laquelle vous pourrez tracer. N'importe quel fichier d'image JPG ou PNG peut être utilisé pour tracer. Le format PDF est aussi approprié.

Calculateur de peinture: Outil de calcul de la quantité de peinture nécessaire pour une pièce.

Masquer/Afficher l'image de traçage : Masquer ou afficher l'image utilisée pour tracer une fois chargée. Remarque : L'image de traçage n'est affichée que lorsque DreamPlan est en mode 2D blueprint.

Mesure: Cet outil est utilisé pour mesurer la distance entre deux points sur la scène.

Ajoutcontenu: Cet outil est utilisé pour l'importation de modèles ou de textures 3D.

Importer: Options pour importer des modèles ou textures 3D personnalisés.

Caméra et vues - Contrôler la caméra

La caméra peut être contrôlée de plusieurs façons pour obtenir la vue exacte nécessaire.

- Utiliser la souris :
- La façon la plus facile de contrôler la caméra est en utilisant la souris.
- La caméra peut être pivotée en cliquant et en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé.
- Faites glisser la souris pour faire pivoter la caméra au point de vue désiré.
- La caméra peut être zoomée vers l'avant ou vers l'arrière en utilisant la molette de la souris.
- La caméra peut aussi être déplacée en maintenant le bouton du milieu de la souris (la molette) enfoncée et en déplaçant la souris en même temps.

Commandes de navigation à l'écran: Dans le coin inférieur gauche de l'écran sont les contrôles de navigation à l'écran. En cliquant sur les boutons situés ici donne la possibilité de panoramique (rotation), déplacer, et zoomer la caméra. Pour le déplacement et le panoramique, en cliquant et en maintenant le bouton gauche de la souris, vous répétez l'action souhaitée.

- Utiliser le clavier :
- Les touches suivantes contrôlent la caméra :
- Touches fléchées : Déplace la caméra dans le sens indiqué par la flèche
- Maj + touches fléchées : Pivote la caméra dans le sens indiqué par la flèche
- Ctrl+R : réinitialisez l'appareil photo à sa position par défaut
- Page vers le haut : Augmente l'élévation de la caméra
- Page vers le bas Réduit l'élévation de la caméra
- Origine : Zoom avant de la caméra
- Fin : Zoom arrière de la caméra

-Conseils supplémentaires de navigation de la caméra:

-
- Lorsque vous apprenez d'abord à naviguer dans les pièces intérieures de votre projet à l'aide de la souris, sauvegardez souvent. L'utilisation accidentelle d'un clic gauche au lieu d'un clic droit pourrait déplacer un mur parfaitement placé ou une pièce de mobilier. L'option Annuler est toujours là pour vous dans la barre de légende.
- Pour voir une pièce comme si vous étiez debout à l'intérieur de celle-ci, vous devrez zoomer jusqu'à ce que vous passiez au travers des murs jusque dans la pièce.
- Utiliser la souris pour naviguer est vraiment la méthode la plus simple, essayez-le!

-Modes caméra :



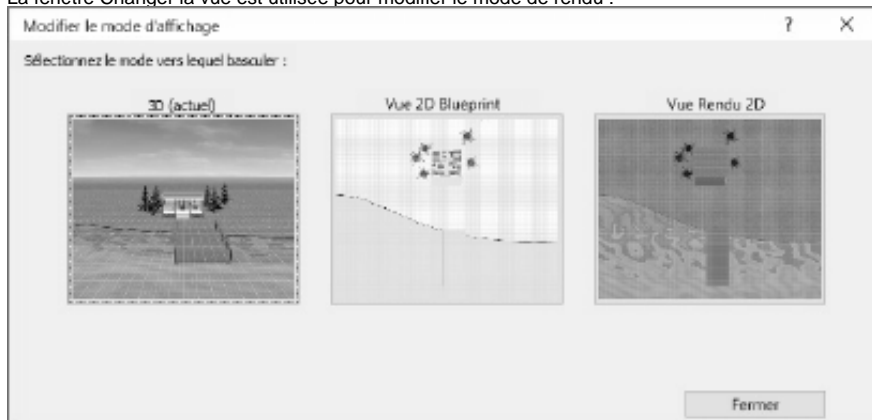
Mode orbite : En mode orbite, la caméra se déplace autour d'un point lorsqu'elle est pivotée tout en conservant ce point au centre de l'écran.



Mode rotation : En mode rotation, la caméra reste dans une position fixe et pivote vers la direction de la rotation.

Caméra et vues - Modifier le mode d'affichage

La fenêtre Changer la vue est utilisée pour modifier le mode de rendu :



Le projet sera complètement rendu en 3D.

- **Blueprint 2D** : Le projet sera rendu de haut en bas en 2D, comme s'il s'agissait d'un dessin d'architecte
- **Rendu 2D** : Le projet sera rendu de haut en bas en 2D, mais restitué totalement.
- **Isométrique (si disponible)** : Le projet sera rendu de haut en bas comme avec les vues 2D, mais en 3D.

Outils - Panneau Outils

Le panneau outil contient plusieurs outils utilisés lors de la modification d'un paysage. Ce panneau est situé à la droite de la scène.



Sélectionner le mode Activé/Désactivé :

-Ce bouton permet de basculer entre les modes dessin et sélection. En mode sélection, la flèche est affichée en vert. En mode sélection, les objets peuvent être sélectionnés, modifiés et supprimés.



Annuler :

-Annuler l'action prise dans le projet.



Rétablir :

-Rétablir la dernière annulation.



Supprimer :

-Supprimer l'objet sélectionné.



Copier

-Copier l'objet sélectionné. Cette action désactivera aussi le mode sélection.



Mur Actif/Inactif

-Ce bouton permet de basculer entre l'affichage des murs dans toute leur hauteur ou de n'afficher que la partie la plus basse du mur. Abaisser les murs fait en sorte qu'il est plus facile de voir à l'intérieur.



Masquer/Afficher le toit :

-Cette option masque ou affiche le toit.



Masquer ou afficher les objets de la scène :

-Cette option bascule entre l'affichage et le masquage des objets qui ne sont pas structurels ou permanents. Les objets de la scène sont ceux qui ne sont pas structurels ou permanents.



Changer la vue :

-Cliquer sur le bouton Vue bascule le mode d'affichage de DreamPlan entre un rendu complet 3D, rendu en 2D blueprint ou rendu en image 2D.



Grille:

-Cette option masque ou affiche la grille.



Alignement :

-Ce bouton bascule l'alignement du terrain entre les mode activés et désactivés.



Guides :

-Cliquez sur ce bouton pour afficher ou masquer les lignes guide en mode 2D.



Masquer/Afficher les contrôles de navigation :

-Ce bouton bascule entre l'affichage et le masquage des contrôles de navigation lorsque le curseur n'est pas placé dessus. Si désactivé, les contrôles peuvent être accédés en déplaçant le curseur de la souris par dessus la zone des contrôles.



Afficher/Masquer les étiquettes :

-Ce bouton permet d'afficher ou de masquer l'affichage des étiquettes.

Outils - Étiquette de texte

L'outil d'étiquettes de texte vous permet d'ajouter du texte sur un projet lorsqu'il est affiché en mode Blueprint 2D ou en mode rendu.



Les étiquettes de texte sont disponibles en deux modes.

- Générique : une étiquette vierge qui peut être placée n'importe où dans le projet.
- Pièce : Cette étiquette est placée sur une pièce. Elle sera positionnée au centre géométrique de la pièce et inclut automatiquement l'aire de la salle dans le texte de l'étiquette. Après le placement, l'étiquette de pièce fonctionnera comme une étiquette de texte normale. Elle ne sera pas mis à jour ou supprimée si la pièce est modifiée.

Étiquette de texte : Il s'agit de l'étiquette de texte que vous insérez. Vous pouvez aussi la modifier à partir de l'étiquette sur le projet.

-Attributs de police:

-

- Style : La police de caractère utilisée pour l'étiquette de texte.
- Gras : Si cette option est cochée, le texte sera affiché en caractères gras.
- Italique : Si cette option est cochée, le texte sera affiché en italique.
- Souligné : Si cette option est cochée, le texte sera souligné.
- Justifier à gauche : Le texte sera aligné sur la gauche.
- Centré : Le texte sera centré au milieu de l'étiquette.
- Justifier à droite : Le texte sera aligné sur la droite.

-Taille de la police:

-Il s'agit de la taille du texte de l'étiquette. La taille de la police peut être sélectionnée dans la liste déroulante. Vous pouvez aussi entrer la taille avec votre clavier.

-Rotation:

-

L'angle de rotation de l'étiquette de texte. Vous pouvez utiliser les icônes de rotation pour aligner les étiquettes à 90, 180, 270 ou 360°.

-Afficher l'étiquette dans :

-

- Blueprint et Rendu : L'étiquette sera affiché en mode Blueprint 2D et en mode Rendu 2D.
- Blueprint seulement : L'étiquette ne sera affichée qu'en mode Blueprint 2D.
- Rendu seulement : L'étiquette ne sera affichée qu'en mode Rendu 2D.

REMARQUE : Les étiquettes de texte ne sont pas affichées en mode 3D.

-Couleur du texte :

-

La couleur du texte, selon le mode d'affichage. Les couleurs pour les modes Blueprint 2D et Rendu 2D peuvent être assignés indépendamment.

-Usage des étiquettes de texte :

-

Pour placer une étiquette, commencez en sélectionner l'outil de texte sur l'onglet Outils. Les étiquettes de texte ne peuvent être placées que lorsque vous êtes en mode Blueprint 2D ou Rendu 2D, elles ne sont pas disponibles en mode 3D.

Cliquez à l'endroit où vous souhaitez placer l'étiquette de texte pour la créer. Elle sera automatiquement sélectionnée. L'étiquette de texte peut être éditée, déplacée et vous pouvez modifier ses attributs. Pour supprimer une étiquette, cliquez sur l'icône poubelle ou sur le bouton supprimer.

Outils - Ajouter des symboles

L'outil de symboles vous permet d'ajouter des symboles d'architecture sur un projet lorsqu'il est affiché en mode Blueprint 2D.

Les symboles architecturaux permettent de préciser des informations importantes sur l'emplacement des connexions importantes comme les prises de courant, de téléphone et de câble. Vous pouvez définir l'emplacement de la WI-FI, d'une pavé ou d'une caméra de sécurité, par exemple.

Présentement, il y a 14 symboles disponibles:

1. Câble - symbole connexion du câble
2. Caméra - symbole caméra de sécurité
3. Porte extérieure - symbole porte extérieure
4. Porte française - symbole porte française
5. Gaz - symbole robinet de gaz
6. Prise à haute tension - symbole prise à haute tension
7. Porte intérieure - symbole porte intérieure
8. Internet - symbole internet
9. Pavé de sécurité - symbole pavé de sécurité
10. Huile - symbole robinet d'huile
11. Coulissante - symbole de porte coulissante
12. Prise standard - symbole prise standard
13. Téléphone - symbole de téléphone
14. WIFI - symbole WI-FI

- Propriété des symboles

-

- Attributs d'échelle :

- L'échelle d'un symbole par rapport à sa taille originale. Les symboles peuvent être retaillés de 25% à 300% de leurs tailles originales.

- Attribut de rotation :

-

L'angle de rotation du symbole. Les symboles peuvent être pivotés de 0° à 360°.

- Attribut de couleurs :

-

La couleur du symbole. Les couleurs de symboles peuvent être attribuées par des couleurs prédéfinies ou personnalisées.

- Ajouter des symboles:

-

Commencez en sélectionnant un symbole à partir de l'arborescence et déplacez la souris sur le scénario. Une fois que le curseur de la souris est positionné à l'emplacement désiré, cliquez sur le bouton gauche de la souris pour ajouter le symbole.

Un symbole peut être ajouté consécutivement dans le scénario sans cliquer sur le symbole à nouveau à partir de l'arborescence. Ceci peut être fait en cliquant sur le bouton gauche de la souris lorsque vous maintenez la touche Maj enfoncée. En relâchant la touche, vous arrêterez l'ajout consécutif des symboles.

Outils - Cueillette des textures

La fenêtre du sélecteur de texture permet de sélectionner le style de texture à appliquer à de nombreux objets, tels que des murs, des blocs et des balustrades.

Pour sélectionner une texture, cliquez sur la texture souhaitée dans la liste des images puis cliquez sur le bouton « Sélectionner la texture ». La texture actuellement sélectionnée s'affiche dans la fenêtre d'aperçu.

Importer la texture : Utilisez ce bouton pour importer une texture personnalisée dans DreamPlan.

Supprimer la texture: Utilisez ce bouton pour supprimer une texture personnalisée de DreamPlan.

Outils - Calculateur de peinture

L'outil Calculateur de peinture est utilisé pour estimer rapidement la quantité de peinture nécessaire pour peindre une pièce.

Pour commencer, sélectionnez Calculateur de peinture sur l'onglet Outils. Une fois l'outil sélectionné, utilisez la souris pour mettre en surbrillance la pièce dans le dessin à calculer.

Après avoir sélectionné une pièce, la fenêtre Calculateur de peinture s'ouvre avec plusieurs options pour calculer la quantité de peinture nécessaire. La pièce sélectionnée est prévisualisée sur le panneau de droite.

- Surface totale du mur: La est la zone de peinture du mur qui compose la pièce, avec les zones de porte et de fenêtre soustraites.
- Inclure le plafond: Si cette option est cochée, le plafond est inclus dans le calcul final de la quantité de peinture.
- Inclure les portes et les fenêtres : Si cette option est cochée, la surface de la porte et de la fenêtre est incluse dans le calcul final de la quantité de peinture.
- Surface totale de peinture : somme de toutes les surfaces de peinture sélectionnées.
- Nombre de couches : Combien de couches de peinture seront appliquées dans le calcul de la peinture.
- Pieds carrés par gallon / Mètres carrés par litre: Combien de surface un gallon ou un litre devrait couvrir dans une couche de peinture. Les fabricants de peinture fournissent souvent ces informations pour leurs différents produits.
- Total gallons / litres: La quantité de peinture nécessaire pour couvrir cette pièce.

Outils - Assistant de traçage

L'assistant de traçage est utilisé pour configurer une image à tracer. Cette image doit être en format PNG ou JPG. Le format PDF est aussi approprié.



Pour tracer, DreamPlan doit être en mode 2D blueprint. DreamPlan basculera automatiquement vers ce mode pour commencer le traçage.

-Étape 1 : Charger l'image à tracer.

La première étape consiste à sélectionner l'image à tracer. En règle générale, ces images contiennent des plans ou un aménagement utilisé pour tracer l'image. Ceux-ci peuvent être obtenus des constructeurs de maison, des recherches Web ou même des plans scannés.

En général, plus une image est grande (pixels), plus il est facile de travailler avec.

Cliquez sur le bouton **Rechercher un fichier ...** pour sélectionner une image à tracer.

Choisissez un nom pour l' **Étage** dans le menu déroulant pour l'ajouter à l'image de traçage et exécuter l'assistant de traçage.

Lorsqu'une image est chargée et que l'étage correspondant est sélectionné, cliquez sur le bouton **Suivant** pour continuer avec l'assistant de traçage.

-Étape 2 : Calibrer l'image de traçage.

Après que l'image soit chargée, elle doit être calibrée pour correspondre à DreamPlan. Pour ce faire, repérez une fonction (un mur, une ligne, ou un graphique) sur l'image pour laquelle vous connaissez la longueur.

Pour commencer la calibration, cliquez sur le bouton **Commencer la calibration** . Cliquez sur le point de départ de la fonction sur l'image trace. Une ligne rouge apparaîtra. Déplacez la ligne au point final de cette fonction et cliquez à nouveau.



Après que vous ayez

sélectionné le point, entrez la longueur de la fonction :

Longueur de calibration :

Après qu'une longueur valide ait été entrée, l'image trace sera redimensionnée pour correspondre à l'échelle utilisée par DreamPlan. REMARQUE : La taille maximale d'un projet est de 328 x 328 (100m x 100m).

Cliquez sur le bouton **Terminer** pour compléter l'assistant de traçage.

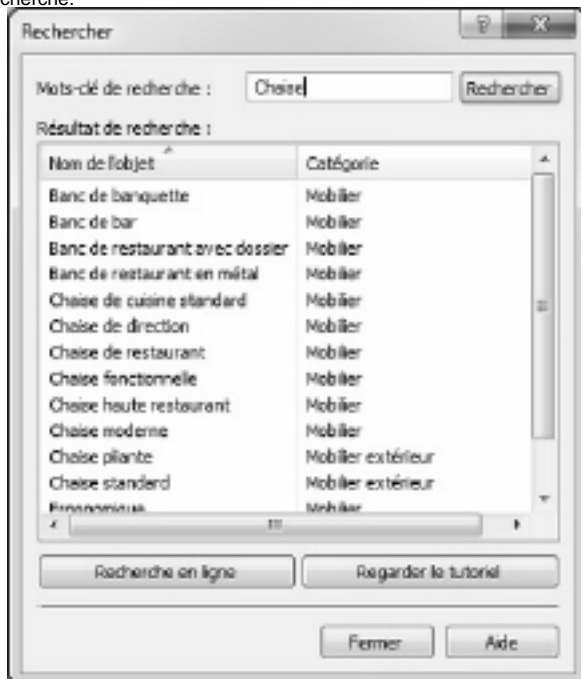
Cliquez sur le bouton **Annuler** pour retourner à Commencer le mode de traçage.

Outils - Recherche des catalogues

L'outil de recherche peut être utilisé pour trouver des objets dans les catalogues de DreamPlan.

Pour ouvrir la fenêtre de recherche, cliquez sur le bouton "Recherche de modèle..." sous chaque liste de catalogue en appuyant sur la touche F3. La fenêtre de recherche est sans mode, et vous pouvez continuer de travailler sur votre projet pendant qu'elle est ouverte.

La fenêtre de recherche:



Rechercher mot-clé :

Entrez un ou plusieurs termes à rechercher. Si le nom du modèle, la catégorie ou le catalogue contient le terme recherché, le modèle s'affichera dans les résultats de recherche.

Bouton de recherche : Cliquez pour commencer une recherche sur les mots-clés entrés.

Résultats de recherche : Une liste de tous les modèles qui répondent aux critères de recherche. Cliquer sur un modèle dans la liste active le modèle et permet son utilisation.

Recherche en ligne: Effectue une recherche en ligne avec le site 3DArchive.net en utilisant les mots-clés. Remarque: 3DArchive.net n'est pas affilié à NCH Software de quelque façon que ce soit.

Voir le didacticiel sur l'importation de modèles: Ouvre le didacticiel montrant comment importer des modèles 3D dans DreamPlan.

Outils - Outil dessin de bloc

L'outil de dessin de bloc permet la création d'objets de forme, couleur et texture personnalisées. Les blocs peuvent être utilisés pour créer des surfaces non disponibles avec d'autres outils tels que des comptoirs, des débarquements, des parterres de fleurs, etc. D'autres objets peuvent être placés au-dessus ou sur les bords des blocs.

Pour créer des blocs, sélectionnez l'outil Blocs et commencez à dessiner le chemin du bloc. Ajoutez autant de points que vous en avez besoin. Fermez le chemin pour compléter le bloc. Lorsque vous dessinez le chemin, maintenir la touche Maj enfoncée permet de dessiner des bordures diagonales. Appuyer sur ÉCHAP annulera le chemin actuel.

Une fois que le bloc est créé, il peut être déformé et modifié en faisant glisser les poutres du chemin.

Propriétés :

- Élévation : Il s'agit de l'élévation, mesuré à partir du terrain jusqu'à bas du bloc.
- Hauteur : Il s'agit de la hauteur du bloc, mesuré à partir du bas du bloc.
- Style/Couleur bordure: Le style (texture) et la couleur de chaque côté du bloc.
- Style/Couleur dessus: Le style (texture) et la couleur du dessus du bloc.
- Couleur du bas: Le style (texture) et la couleur du bas du bloc.
- Échelle de texture du style : La taille de la texture du style sur le bloc.
- Rotation : l'angle du bloc en degrés, par rapport au moment où il a été dessiné à l'origine.

Outils - Imprimer

La fenêtre Aperçu d'impression montre un aperçu de l'image à imprimer accompagné des réglages du papier.

- **Taille du papier** : Choisissez la taille de votre papier parmi une liste des tailles U.S. et tailles A. Les dimensions du papier sont affichées avec les unités (impériales ou métriques) qui sont actuellement utilisées dans l'application.
- **Orientation** : Cette option permet de régler l'orientation du papier en modes Paysage ou Portrait.
- **Marges** : Cette option permet de régler la région autour des bords du papier qui ne sera pas imprimée. Ceci représente les marges gauche/droite et haut/bas.

Paramètres de l'image - Paramètres de compression JPEG

Qualité

Choisissez entre un fichier plus petit avec une qualité inférieure ou un fichier plus volumineux avec une qualité supérieure.

Paramètres de l'image - Paramètres de codage BMP

Format de pixel

Choisissez entre un fichier de 8, 24 ou 32 bits par pixel. Vous devez sélectionner 32 bits par pixel si vous souhaitez avoir une transparence dans l'image.

Paramètres de l'image - Paramètres d'encodage PNG

256 couleurs

Vous pouvez cocher cette option pour la palette png de 256 couleurs qui est plus petite que la couleur vraie PNG.

Paramètres de l'image - Paramètres de codage

PNM

Format Anymap portable

Choisissez le format monochrome (pixmap portable), niveaux de gris (graymap portable) ou RVB (bitmap portable). Chacun d'eux peut être enregistré sous forme de fichiers simples (ASCII) ou binaires.

Seuil binaire

Définissez le seuil de conversion de l'image en image binaire. Il n'est utilisé qu'avec des formats monochromes.

Paramètres de l'image - Paramètres de codage TIFF

256 couleurs

Vous pouvez cocher cette option pour la palette TIFF de 256 couleurs qui est plus petite que la couleur vraie TIFF.

Paramètres de l'image - Paramètres d'encodage PDF

Taille du papier

Sélectionnez le format de papier que vous souhaitez utiliser pour le document PDF cible.

Orientation

Sélectionnez l'orientation papier que vous souhaitez utiliser pour le document PDF cible.

Marge

Entrez la valeur de la marge en millimètres en haut, à gauche, en bas et à droite.

Mode de mise à l'échelle

Sélectionnez le mode pour décider comment mettre à l'échelle les images dans la page PDF.

- **Aucun** : conservez la taille d'origine de l'image. Si les images n'ont pas de description de résolution, la valeur par défaut (par exemple 72DPI) sera utilisée.
- **Ajuster à la zone imprimable** : réduisez ou agrandissez chaque image au format de papier à l'exception des marges et conservez le même rapport d'aspect en largeur et en hauteur.
- **Étirer jusqu'à la zone imprimable** : étirez l'image pour qu'elle soit pleine de toute la page, à l'exception des marges.
- **Ajustement automatique par taille d'image**: mettez l'image à l'échelle à une taille raisonnable

Mode de positionnement

Sélectionnez le mode de positionnement pour décider comment placer des images dans la page PDF.

Qualité d'image

Sélectionnez la qualité d'image lorsque vous l'incorporez dans un fichier PDF. Plus la valeur est élevée, meilleure est la qualité de l'image intégrée.

Rotation automatique

Ajuste l'orientation de l'image pour qu'elle corresponde au format et à l'orientation du papier sélectionnés.

Paramètres de l'image - Paramètres de compression WebP

WebP est un nouveau format d'image développé par Google et pris en charge dans Chrome, Opera et Android qui est optimisé pour permettre des images plus rapides et plus petites sur le Web. Les images WebP ont une taille d'environ 30% s plus petite que les images PNG et JPEG avec une qualité visuelle équivalente.

Compression avec perte

Enregistre un fichier plus petit que la compression sans perte, mais entraîne une certaine réduction de la qualité de l'image.

Qualité

Choisissez entre un fichier plus petit avec une qualité inférieure ou un fichier plus volumineux avec une qualité supérieure.

Paramètres de l'image - Paramètres d'encodage SVG

Graphiques vectoriels évolutifs (SVG) SVG est développé et maintenu par le groupe de travail SVG du W3C. Il s'agit d'un format populaire pour les graphiques, les illustrations et les graphiques 2D. Il s'agit d'un format de fichier vectoriel adapté au Web.

Intégrer l'image

Conserve la qualité de l'image et se convertit au format SVG comme XML

Convertir en SVG tracé (utilisé dans les machines de découpe électronique)

Le résultat est une image encadrée en noir sur blanc. Les applications courantes concernent les logos, l'impression de t-shirts, etc.

Paramètres de l'image - Paramètres d'encodage GIF

GIF multi-pages (GIF animé)

Vous pouvez cocher cette option pour créer un fichier GIF animé. Vous pouvez spécifier le délai de chaque image en cochant la case de saisie « Définir le délai en *secondes* » et en mettant un délai.

Plusieurs fichiers GIF

Vous pouvez cocher cette option pour créer des fichiers GIF distincts pour chaque image.

Cochez « Demander lors de la conversion d'images multi-pages » si vous souhaitez que les paramètres d'encodage GIF apparaissent lors de la *conversion d'images multi-pages* .

Tâches - Construire des murs

La construction des murs est au coeur de n'importe quel projet. Les murs sont groupés ensemble pour créer des pièces, qui sont groupées pour créer une maison (ou des maisons). Il y a deux façons de dessiner des murs "Dessin libre" et "Dessin fixe".

-Dessin libre :

-Pour commencer à dessiner des murs, sélectionnez le bouton Murs sur l'onglet

Onglet Construction. Lorsque vous commencez un nouveau projet, cet outil sera sélectionné automatiquement.

Avec l'outil Mur sélectionné, un stylet apparaît sous le curseur de la souris lorsque vous déplacez la souris sur la scène. Le stylet pointe à l'emplacement sur le sol où le mur sera dessiné. La hauteur du stylet correspond à l'étage à laquelle le mur sera modifié. Par exemple, le haut du stylet correspond au haut du mur.

Pour commencer un mur, faites un clic gauche à l'emplacement souhaité. Faites glisser la souris jusqu'au point de fin et faite un clic gauche pour compléter le mur. La longueur du mur est affichée dans le panneau de propriétés.

Une fois que le mur est complété, un nouveau mur sera automatiquement commencé. Vous pouvez continuer de créer des murs un après l'autre de cette façon. Pour arrêter de dessiner des murs, appuyez sur la touche **Échap** ou sélectionnez un outil différent.

Murs non-orthogonaux : Par défaut, les murs sont dessinés en suivant l'orientation Nord-Sud ou Est-Ouest et formeront des angles droits par rapport aux autres murs. Bien que désirable pour la plupart des murs, vous pouvez créer des murs à angle non-droit en maintenant la touche **Maj** enfoncée lorsque vous dessinez des murs.

-Dessin fixe :

-

Pour placer un mur fixe, commencez par entrer la longueur du mur et l'angle. DreamPlan créera alors un mur avec ces dimensions. Utilisez la souris pour positionner le mur et faites un clic gauche pour le placer. Le même mur peut être placé plusieurs fois. Notez que la longueur et l'angle du mur peuvent être modifiés n'importe quand.

Lorsque les murs se réunissent pour former un espace fermé, une nouvelle pièce sera créée avec un plancher et un plafond.

-Style:

-

Le style de mur peut être « droit » ou « incurvé », déterminé par l'option sélectionnée lors de la création d'un mur. Lorsque vous dessinez un mur incurvé, il semblera initialement droit. Après avoir dessiné le mur, utilisez l'outil Sélectionner pour le sélectionner. Vous verrez une épingle rose au milieu du mur. Cliquez et faites glisser sur cette broche pour courber le mur.

-Points d'alignement :

-

Les « points d'accrochage » sont des endroits, tels que les coins, où le moteur détecte un endroit logique pour commencer ou terminer un mur. Par exemple, lorsqu'un mur est dessiné près de l'extrémité d'un autre mur, le stylet enclenchera les murs ensemble. Cela garantit que les murs sont correctement alignés. Cependant, cela peut parfois gêner lorsque les murs sont proches les uns des autres mais ne sont pas réellement connectés. Pour désactiver l'accrochage, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée tout en déplaçant le stylet. Mais faites-le avec prudence, car les murs qui semblent être connectés peuvent ne pas l'être si l'accrochage est désactivé.

-Types de mur:

-

Sur le panneau de contrôle des murs, une liste de types de mur est affichée. Pour chaque étage dans le projet, un type de mur est créé par défaut. Un type de mur possède les propriétés suivantes:

- **Nom d'affichage:** Le nom du type de mur.
- **Hauteur:** La hauteur des murs dessinés en utilisant ce type de mur.
- **Largeur:** La largeur des murs dessinés en utilisant ce type de mur.
- **Pièce:** Indique sur le mur est utilisé pour construire de pièces. Si "Non" est coché, alors le mur est décoratif.

Tâches - Ajout de chambres préfabriquées

Des pièces préfabriquées peuvent être ajoutées au projet.

Actuellement, il existe deux types de pièces préfabriquées: carré et rectangle. Les pièces préfabriquées ont trois tailles prédéfinies - petites, normales et grandes.

Dimension et rotation peuvent être réglées avant d'ajouter une pièce préfabriquée à la scène.

Dimension peut être spécifiée dans les boîtes de texte de longueur et de largeur.

La rotation peut être modifiée en cliquant sur les boutons de rotation ou en cliquant sur l'aperçu numérique.

Une pièce préfabriquée peut être accrochée à un mur existant. L'accrochage mural peut être désactivé en appuyant sur la touche **Ctrl** tout en positionnant la pièce préfabriquée.

Tâches - Construire des planchers

Les planchers peuvent être personnalisés de différentes façons.

Pour commencer à concevoir des planchers, cliquez sur le bouton plancher dans la barre d'outils [onglet Bâtiment](#) . Le panneau des propriétés affiche les options de style de sol et de couleur de sol. Le style et la couleur se combinent pour fournir une texture de sol hautement personnalisable. Cliquez sur le bouton Pipette pour changer le style ou la couleur. La texture peut être mise à l'échelle ou pivotée avec les zones de saisie correspondantes.

Il y a deux options pour créer des planchers : Remplissage et Chemin.

- Remplissage : Cette option est utilisée pour remplir une pièce complète avec le style et la couleur sélectionnés. Cliquez sur un plancher pour en changer la texture et pour sélectionner le style et la couleur.
- Chemin : Cette option est utilisée pour dessiner une zone de plancher à remplir. Voir [construire un chemin](#) pour obtenir plus d'informations.

Tâches - Construire un toit

Les toits peuvent être ajoutés à un concept de deux manières:

- **Création automatique** : Avec cette option, un toit peut être ajouté à une structure finie (ex. une maison). Le toit est placé en faisant passer la souris sur la structure et en cliquant.
- **Dessiner un chemin** : Avec cette option, un chemin de toit (contour) peut être dessiné. Le toit est généré une fois que le chemin est complété.

Une fois que le chemin de toit est complet, les côtés du toit peuvent être basculés entre les modes Arêtes et Pignons en cliquant sur la flèche située sur le côté du toit.

Les toits peuvent être personnalisés de nombreuses façons :

- **Style** : Ceci est utilisé pour sélectionner le matériel dont le toit est recouvert comme du bardeau ou des tuiles d'argile.
- **Couleur** : Ceci est utilisé pour sélectionner la couleur du toit.
- **Pente** : Cette option est utilisée pour configurer la pente du toit.
- **Style du débord de toit** : Ceci configure la distance à laquelle le toit est étendu au delà de la maison.
- **Élévation du toit (chemins de toit uniquement)** : La hauteur de la base du toit en à partir du sol.
- **Fascia** : Cette option détermine si une fascia est ajoutée au toit. Si activé, les dimensions de la fascia et la couleur peuvent être modifiés avec les contrôles hauteur, profondeur et style.

Tâches - Construire des plafonds

La conception d'un plafond est très facile.

Pour commencer la conception des plafonds, cliquez sur le bouton Plafond sur la barre d'outils de l'onglet Construction. Le panneau de propriété affichera des options pour le style de plafond, la couleur de plafond et l'élévation de plafond. Le style et la couleur sont combinés pour fournir une texture de plafond hautement personnalisable. Cliquez sur le bouton Pipette pour changer le style ou la couleur.

Après que la texture désirée soit sélectionnée, cliquez sur le plafond pour en changer la texture. Remarque : Afin de rendre le design intérieur plus facile, les plafonds ne sont affichés que lorsque la caméra pointe vers le haut. Ils ne sont pas affichés lorsque la caméra pointe vers le bas dans la pièce.

L'élévation du plafond est la distance entre le sol et où le plafond sera placé.

Tâches - Construire des portes et fenêtres

Les portes et les fenêtres peuvent facilement être ajoutées à un mur une fois qu'il est créé. Pour ajouter des portes et des fenêtres, sélectionnez soit l'icône Porte ou Fenêtre dans la Onglet Construction . Le panneau des propriétés (le panneau de gauche) affichera un catalogue des portes et fenêtres disponibles et quelques propriétés qui peuvent être modifiées. Pour placer une porte ou une fenêtre, sélectionnez l'objet souhaité dans le catalogue. Une fois sélectionné, placez le curseur de la souris sur le mur à l'emplacement désiré et faites un clic gauche pour ajouter la porte ou la fenêtre. La même porte ou fenêtre peut être placée plusieurs fois à différents endroits.

Remarque : Les portes et les fenêtres *doivent* être placées sur un mur qui existe déjà.

Propriétés : Des propriétés variées pour les portes et fenêtres peuvent être configurées avant de les placer.

- Largeur : La largeur de l'objet sélectionné
- Hauteur : La hauteur de l'objet sélectionné
- Hauteur de l'appui (fenêtre seulement) : La hauteur à partir du sol où la fenêtre sera placée

Tâches - Construire un chemin

L'option dessin de chemin est utilisée pour Construire des planchers et Construire des chemins extérieur.

Les chemins sont dessinés comme un groupe de points. Pour commencer à dessiner un chemin, faites un clic gauche sur le sol ou sur le plancher à l'endroit souhaité. Continuez de placer des points de cette manière jusqu'à ce que le contour du chemin soit complètement dessiné. Un chemin est complété en plaçant un nouveau point par dessus un point qui existe déjà.

Les chemins doivent avoir un minimum de trois points. Les chemins d'accès ne peuvent pas s'auto-intersecter, c'est-à-dire lorsqu'un côté d'un tracé traverse un autre côté du tracé.

Par défaut, les côtés des chemins sont dessinés en direction cardinale, c'est à dire en incréments de 90 degrés. Pour dessiner un chemin en forme libre, maintenez la touche **Maj** enfoncée lorsque vous placez les points.

Appuyer sur **Échap** annulera le chemin actuel. Appuyer sur **Supprimer** effacera le point précédent.

Tâches - Construction de terrasses

Cet outil est utilisé pour dessiner des terrasses et des balcons. Les terrasses et balcons incluent des panneaux, fascias, poutres et (facultativement) une jupe.

Les poutres sont la partie qui est habituellement supportée par les piliers, et qui supportent les planches de la terrasse.

Les fascias sont les bordures qui sont situées autour de la terrasse et qui servent habituellement à cacher les poutres. Elles supportent les rampes.

La jupe est une sorte de matériel utilisé pour couvrir les côtés de la terrasse pour cacher ce qui est en dessous. Les jupes sont souvent présentes sur les porches et sont faites en revêtement, pierre, treillis et bien d'autres matériaux.

Plancher de la terrasse : Configurez les propriétés pour le plancher de la terrasse ici.

- Hauteur de la terrasse : Il s'agit de la distance du sol jusqu'au bas des poutres situées sous la terrasse. Ce paramètre est aussi appliqué aux piliers.
- Style de terrasse : Le style à appliquer au plancher de la terrasse.
- Couleur de la terrasse : La couleur du plancher de la terrasse.
- Rotation : La rotation des planches qui constituent le plancher de la terrasse.

Fascia et jupes :

- Épaisseur Fascia : La hauteur de la fascia mesuré à partir du bas de la terrasse vers le haut.
- Style de fascia : Le style appliqué à la fascia.
- Couleur de panneau : La couleur appliquée à la fascia.
- Ajouter une jupe : Cette case est utilisée pour ajouter une jupe à la terrasse.
- Style de jupe : Le style appliqué à la jupe (si présente).
- Couleur de la jupe : La couleur appliquée à la jupe (si présente).

Pour dessiner une terrasse, utilisez le stylet pour dessiner le contour de la zone que la terrasse recouvrira. Placez d'abord le stylet à l'endroit où la terrasse commence. Déplacez le stylet pour créer la bordure de la terrasse et cliquez pour compléter le bord. Continuez de créer des bordures jusqu'à ce que le chemin soit fermé en reconnectant les points avec le point de départ (ou n'importe quel autre point).

Le chemin de la terrasse ne peut pas s'entre-couper. Pour créer des bordures de terrasse à un angle différent, maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous dessinez les bordures. Pour annuler un chemin, appuyez sur la touche Échap.

Une fois que le chemin de la terrasse est complet, la terrasse, les poutres, la fascia et la jupe seront générés automatiquement.

Piliers:

Cet outil est utilisé pour placer les piliers de la terrasse. Les piliers consistent d'une fondation, d'un pied et d'un poteau. Les piliers sont des éléments structurels qui supportent le reste des éléments de la terrasse.

- Hauteur de la terrasse : Il s'agit de la distance du sol jusqu'au bas des poutres situées sous la terrasse. Ce paramètre est aussi appliqué à la terrasse.
- Pilier : (Largeur X Profondeur) : La taille du pilier.
- Espace entre piliers : La distance maximale entre les poteaux tel que mesuré à partir du centre de chaque pilier. L'espacement est variable, dépendamment de la distance à parcourir. DreamPlan va créer autant de piliers pour couvrir la distance, mais ne l'excèdera pas.
- Style de pilier : Le style appliqué aux piliers.
- Couleur de pied: Le style appliqué aux piliers.

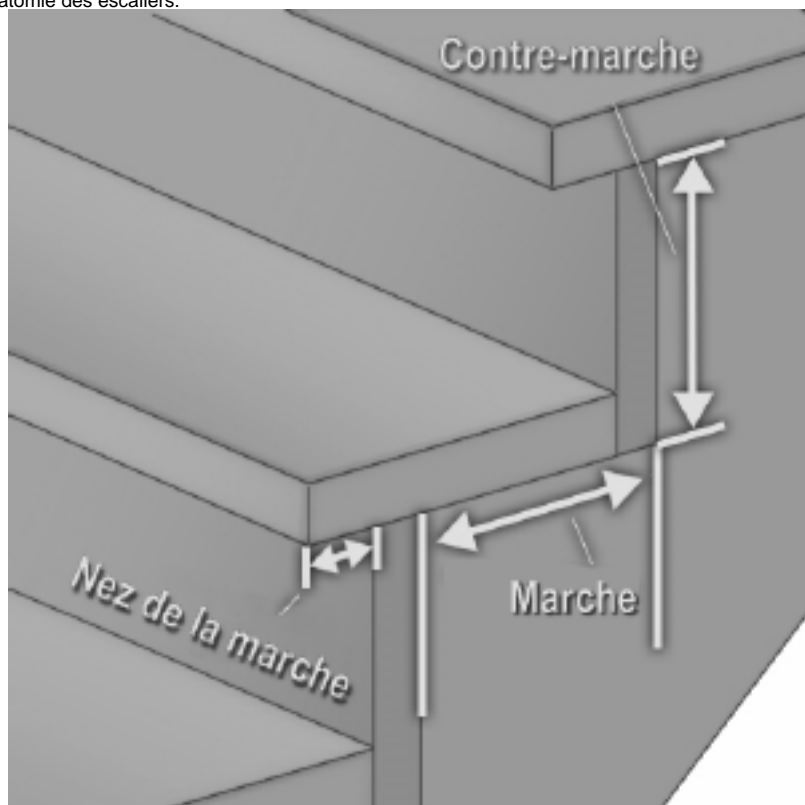
Pour placer des piliers, sélectionnez l'emplacement de départ sur le sol et faites un clic gauche. Déplacez la souris au point final des piliers et faites un clic gauche pour les placer.

Contrairement aux autres éléments de terrasse, les piliers sont complètement indépendants de la terrasse et peuvent être placés n'importe où (ou pas placés du tout).

Tâches - Construire des escaliers

Cet outil sert à placer des escaliers. Les escaliers sont constitués de la marche, des contremarches, du chariot et du garde-corps. Cet outil peut également être utilisé pour placer des rampes .

Anatomie des escaliers:



scaliers :

E

- Style d'escalier : sélectionnez «Droit» pour dessiner des escaliers classiques. Sélectionnez « Rampe » pour dessiner une rampe , plutôt.
- Hauteur de l'escalier : La hauteur totale des escaliers.
- Largeur de l'escalier : La largeur totale des escaliers.
- Marche : Ceci désigne la profondeur de la marche, sans le nez.
- Nez de la marche : La longueur du nez de marche. Le nez de la marche est la partie qui dépasse en comparaison avec la contre-marche.
- Hauteur : La hauteur d'une seule marche.
- Couleur de la marche : La couleur appliquée aux marches.
- Inclure les contre-marches : Cochez cette case pour inclure des contre-marches.
- Couleur de la contre-marche : La couleur appliquée aux contre-marches (si elles sont présentes).
- Inclure les rampes : Cochez cette case pour inclure les rampes lors de la construction des escaliers.
- Rotation : Il s'agit de la direction dans laquelle mènent les escaliers, mesurée en degrés dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du nord.

Pour placer des escaliers, sélectionnez l'outil Escaliers et déplacez la souris sur le plancher ou sur le sol. Si l'emplacement est valide, un aperçu des escaliers sera affiché. Faites un clic gauche pour placer les escaliers.

-Types de cage:

-Le limon est l'élément qui supporte les marches de l'escalier. DreamPlan permet les types de limons suivants : -Aucun:

-

La structure de soutien n'est pas visible ou les escaliers sont suspendus.

-Limons fermés :

-

Les escaliers sont soutenus par des cordes et les cordes sont encastrées dans un revêtement (comme la cloison sèche).

- Couleur limon : c'est la couleur qui est appliquée aux limons.

-Limons ouverts :

-Les escaliers sont pris en charge par un ou plusieurs limons visibles.

- Largeur du limon : il s'agit de l'épaisseur de chaque limon.
- Nombre de limon: nombre de limons qui supportent les escaliers.

-Mur nain:

-Les escaliers sont soutenus par et encastrés dans un mur nain.

- Largeur du mur: L'épaisseur des murs de chaque côté.
- Hauteur du mur: La hauteur de chaque mur.
- Construire le mur gauche/droit/arrière : quels côtés de l'escalier attacher aux murs.
- Inclure le chapeau: Mettre une couche supplémentaire sur le dessus des murs.
- Largeur du chapeau: il s'agit de la largeur de la couche supplémentaire.
- Hauteur du chapeau : c'est la hauteur de la couche supplémentaire.
- Style de chapeau : c'est la texture qui est appliquée à la couche supplémentaire.
- Couleur du chapeau : c'est la couleur qui est appliquée à la couche supplémentaire.

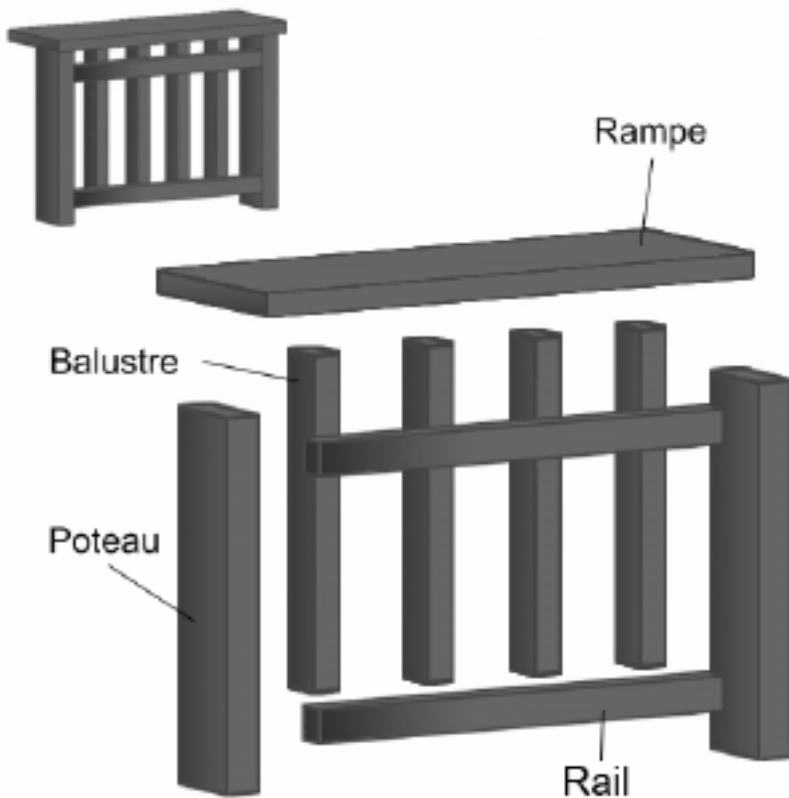
Tâches - Rampes de construction

L'outil Escaliers peut également être utilisé pour dessiner une rampe. Une rampe se compose de la base, de la pente et du palier.

- Largeur de la rampe
 - Il s'agit de la largeur totale de la rampe.
 - Hauteur de la rampe
 - C'est la hauteur du bas du palier. Soit la hauteur hors tout, sans compter l'épaisseur de la rampe.
 - Longueur de la rampe
 - Il s'agit de la longueur de la rampe, sans compter la base ni le palier.
 - Longueur de la base
 - C'est la longueur de la base de la rampe.
 - Longueur d'atterrissage
 - C'est la longueur du palier en haut de la rampe.
 - Rotation
 - Il s'agit de la direction dans laquelle mène la rampe, mesurée en degrés dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du nord.
 - Pente de la rampe
 - Il s'agit de la pente de la rampe, déterminée par la longueur et la hauteur de la rampe. La base de la rampe peut être inclinée selon un angle différent.
- Pour placer une rampe, sélectionnez l'outil Escaliers, cochez la case "Rampe" et passez la souris sur un étage ou le sol. Si l'emplacement est valide, un aperçu de la rampe sera affiché. Clic gauche pour placer la rampe.

Tâches - Construire des rampes/clôtures

Cet outil est utilisé pour dessiner des rampes ou des clôtures. Les rampes ne peuvent être placées que sur le sol, sur des planchers existants, des terrasses et des escaliers. Anatomie des rampes et des clôtures :



P

Poteaux : Les poteaux sont des éléments structuraux qui supportent les autres éléments de la rampe. DreamPlan considère la main courante comme faisant parti des poteaux de la rampe.

- Hauteur de la rampe : La hauteur des poteaux de la rampe. Consultez vos codes de construction locaux pour connaître la hauteur minimale des rampes dans votre région.
- Pilier : (Largeur X Profondeur) : La hauteur et la profondeur (largeur) des poteaux de la rampe.
- Espacement des poteaux : La distance maximale entre les poteaux tel que mesuré à partir du centre de chaque pilier. L'espacement est variable, dépendamment de l'intervalle créée. DreamPlan va créer assez de poteaux pour couvrir la distance, mais n'excèdera pas cette valeur, toutefois, une valeur d'espacement légèrement plus petite pourrait être utilisée pour espacer les poteaux uniformément.
- Style de poteau : Le style qui est appliqué aux poteaux et aux panneaux des rampes.
- Couleur de poteau : La couleur qui est appliquée aux poteaux et aux panneaux des rampes.

Remplissage de la rampe : Le remplissage de la rampe fait référence aux éléments de design entre les poteaux et les barres.

- Type de remplissage : Le type de remplissage appliqué à la rampe.

Chapeau de rampe : Le chapeau de la rampe fait références à deux parties. Premièrement, un chapeau décoratif peut être placé sur un poteau et peut être utilisé pour contenir l'éclairage d'une terrasse. Deuxièmement, un panneau horizontal sur le dessus est pratique pour placer des assiettes, des breuvages et d'autres articles. Ces deux options sont facultatives.

- Type de chapeau : Le type de chapeau utilisé pour les rails.
- Largeur du chapeau de rail : La largeur des planches utilisées.
- Style de chapeau : Le style de chapeau pour les poteaux (si sélectionnés)

Les rampes peuvent être tracées de différentes manières:

- Au sol : Les rampes peuvent être placés directement sur le terrain. Pour dessiner une rampe, placez le stylet à l'endroit désiré et faites un clic gauche. Déplacez le stylet à l'endroit où la rampe se termine et cliquez à nouveau. Lorsque la rampe est complétée, une nouvelle rampe sera automatiquement commencée à partir de la fin de la rampe que vous venez de terminer. Pour arrêter de dessiner la rampe actuelle, et pour en commencer une nouvelle, appuyez sur la touche Échap.
- Planchers : Vous pouvez placer des rampes sur des planchers intérieurs de la même manière que vous pouvez les placer sur le terrain. Le point de départ et de fin doivent sur trouver sur le même étage.
- Terrassement : Vous pouvez placer des rampes sur une terrasse de la même manière que vous pouvez les placer sur des planchers intérieurs, Le point de départ et de fin doivent sur trouver sur la même terrasse. De plus, le stylet alignera la rampe automatiquement aux coins de la terrasse.
- Escaliers : Les rampes peuvent aussi être placées sur des escaliers en déplaçant la souris au dessus des marches. Les rampes seront placées du côté de l'escalier qui est le plus près de la souris.

Tâches - Construire des chemins extérieurs

Des chemins extérieurs peuvent être placés dehors pour représenter des choses comme des plate-bandes, des allées, des trottoirs, des terrasses, etc.

Pour commencer à placer un chemin extérieur, cliquez sur le bouton Chemin trouvé sur l'onglet Onglet Extérieur . Le style et la couleur du chemin sont affichés dans le panneau de propriétés. Le style et la couleur sont combinés pour fournir un chemin hautement personnalisable. Cliquez sur le compte-goutte pour modifier le style et la couleur.

Après que le style et la couleur aient été sélectionnés, un chemin peut être dessiné. Une fois que le chemin est créé, il peut être déformé et modifié en faisant glisser les poutres du chemin.

Tâches - Construire une piscine

Les piscines peuvent être construites en utilisant l'outil Piscine. Après avoir sélectionné l'outil Piscine, un chemin de piscine sera dessiné. Lorsque vous dessinez la piscine, maintenir la touche Maj enfoncée permet de dessiner des bordures diagonales. Appuyer sur la touche Échap lorsque vous dessinez une piscine annule le chemin actuel.

Une fois que le chemin est terminé, les bords de la piscine seront formés en utilisant les poteaux de piscine. Notez qu'un chemin de piscine ne peut pas s'entre-couper.

Propriétés : Plusieurs propriétés de piscine peuvent être configurées avant de créer une piscine, ou si une piscine est sélectionnée.

- Profondeur de la piscine : Ceci représente la profondeur de la piscine relativement au niveau du sol.
- Couleur/Style des murs : La couleur et le style des murs du bassin de la piscine.
- Couleur/Style du fond : La couleur et le style du fond de la piscine.
- Largeur de la bordure : La largeur du contour de la piscine (la bordure autour de la piscine).
- Hauteur de la bordure : La hauteur de la bordure en comparaison avec le haut du bassin de la piscine.
- Couleur/Style du bordure: La couleur et le style de la bordure autour de la piscine.
- Élévation de l'eau : Ceci représente la hauteur de l'eau relativement au niveau du sol.
- Style de coin: C'est la forme des coins de la piscine.

Tâches - Peindre les murs

Les murs, murs de plafond et demi-murs peuvent être peints facilement et rapidement. Pour commencer à peindre les murs, cliquez sur l'icône peinture dans la barre d'outils.

Le panneau de propriétés affichera des options pour le style et la couleur du mur. Le style et la couleur sont combinés pour fournir une texture de plafond hautement personnalisable. Cliquez sur le compte-goutte pour modifier le style et la couleur.

La taille de la texture peut être mise à l'échelle avec l'option Échelle de texture.

Après que la texture désirée soit sélectionnée, cliquez sur le plafond pour en changer la texture. Notez que les murs ont deux côtés et que différentes textures peuvent être appliquées de chaque côté.

Zones de peinture (si disponible) : des parties de murs peuvent être peintes à l'aide de l'outil Région de peinture. Pour commencer, sélectionnez l'option « Ajouter une zone de peinture » et sélectionnez la texture et la couleur. Les régions du mur peuvent ensuite être peintes en cliquant sur le mur pour démarrer la région. Une fois la région souhaitée mise en surbrillance, cliquez pour terminer la région. Les couleurs et les textures de la région peuvent être modifiées à l'aide de l'outil de peinture ou supprimées à l'aide de l'option « Supprimer la région de peinture ».

Tâches - Mesure des distances et les longueurs

Cet outil nous permettrait de mesurer la distance entre deux points. L'outil de mesure est disponible sur tous les modes de vue : vue 3D, Blueprint 2D et rendu 2D.

Les points de mesure sont orthogonaux par défaut. Pour permettre la mesure entre deux points qui sont en diagonales, maintenez la clé Maj tout en faisant glisser la souris.

Chaque fois qu'un point de mesure est fixé à un mur, il s'enclenche au mur avec une certaine distance de décalage. Pour éviter de s'accrocher à un mur, appuyez sur la touche **Ctrl**.

Pour mettre fin à l'opération de mesure actuelle, appuyez sur la clé ÉCHAP. Une fois terminé, les informations de mesure, y compris la ligne de mesure et l'étiquette de mesure, sont retirées de la scène.

Le passage à une autre opération mettrait également fin à l'opération de mesure actuelle.

Tâches - Placer des objets

Plusieurs objets variés peuvent être placés dans la scène. Vous pouvez entre autre placer des fleurs, des arbres, des électroménagers et des meubles.

Pour placer un objet, sélectionnez la catégorie de l'article que vous voulez ajouter :

-Extérieur :

-
- Plantes : Fleurs, herbes et arbres.
- Éclairage : Objets d'éclairage extérieur.
- Mobilier : Les meubles qui sont typiquement trouvés à l'extérieur.
- Accessoires : Les accessoires qui sont typiquement trouvés à l'extérieur.
- Divers : Les objets divers qui sont typiquement trouvés à l'extérieur.

-Intérieur :

-
- Armoires : Armoires, comptoirs, bibliothèques et étagères.
- Mobilier : Tables, chaises, lits, etc.
- Électroménagers : Les électroménagers principaux comme le réfrigérateur et la cuisinière.
- Électroniques : Télévision, radio, ordinateur.
- Éclairage : Lampes intérieures et autres objets d'éclairage.
- Plomberie : Évier, douche et toilette.
- Divers : Objets d'intérieur divers.

Chaque catégorie comprend un catalogue d'articles associés unique. Sélectionnez l'objet dans le catalogue situé dans le panneau des propriétés. Déplacez la souris sur la scène à l'emplacement désiré et cliquez sur le bouton gauche de la souris pour placer l'objet. L'objet peut être placé plusieurs fois de cette manière. Remarque : Les objets ne peuvent être placés que sur l'étagé que est présentement sélectionné.

Chaque objet a ses propres règles à l'égard de l'endroit où il peut être placé. Par exemple, un arbre ne peut être placé que sur le sol, et des rideaux ne peuvent être placés que sur un mur.

-Propriétés :

-Il y a plusieurs propriétés pour chaque objet qui peuvent être configurées avant de le placer ou lorsque cet objet est sélectionné.

- Hauteur : Configure la hauteur de l'objet.
- Largeur : Configure la largeur de l'objet.
- Profondeur : Configure la profondeur ou la longueur de l'objet.
- Rayon : Configure la circonférence de l'objet.
- Rotation : Configure l'orientation de l'objet dans la scène.

-Matériels :

-Chaque objet est fait de plusieurs matériels et couleurs. Chaque matériel est listé dans le panneau de matériel et peut être modifié en cliquant sur l'icône de sélection des couleurs.

-Éclairage (si disponible) :

-Certains objets ont des propriétés d'éclairage qui leur sont associées. Notez que l'éclairage n'est pas disponible sur tous les systèmes.

- Activer la lumière :
- Couleur:
- Intensité:

Tâches - Création d'un étage

Vous pouvez créer de nouveaux étages avec la fenêtre de ce nom. La fenêtre peut être ouverte avec le bouton "Nouvel Étage..." au bas du panneau de sélection des étages.

La fenêtre Nouvel étage contient plusieurs champs pour créer un nouvel étage :

- **Nom de l'étage** : Un nom tel que "Sous-sol" or "3e étage" qui identifie l'étage clairement. Vous pouvez entrer n'importe quel nom, mais vous ne pouvez pas entrer un nom qui existe déjà.
- **Hauteur du mur** : La hauteur des murs du nouvel étage.
- **Élévation** : L'élévation à laquelle se trouve cet étage. Si le nouvel étage est sous le niveau du sol, comme un sous-sol ou un jardin, entrez une valeur négative pour l'élévation.

Modèles d'étages : Une liste de modèles d'étages est fournie pour montrer comment configurer des étages. Ces modèles peuvent être utilisés comme base pour un nouvel étage.

Attacher à un étage : Un nouvel étage peut être attaché à un étage qui existe déjà pour ajuster son élévation automatiquement. Les étages actuels sont fournis dans une liste parmi laquelle choisir.

Pour attacher un nouvel étage à un étage actuel :

- Sélectionnez l'étage auquel vous souhaitez attacher le nouvel étage à partir de la liste.
- Sélectionnez le bouton « Ajouter en haut » ou « Ajouter en bas » et la nouvelle élévation de l'histoire sera ajustée pour correspondre à l'étage sélectionnée.
- Sélectionnez « AUCUN » dans la liste pour détacher le nouvel étage de l'étage actuel.

Tâches - Modifier un étage

Vous pouvez modifier les étages à partir de la fenêtre Modification des étages. La fenêtre peut être ouverte avec le bouton "Modifier..." au bas du panneau de sélection des étages.

La fenêtre de modification des étages contient plusieurs champs pour modifier les propriétés de l'étage.

- **Nom de l'étage** : Un nom tel que "Sous-sol" or "3e étage" qui identifie l'étage clairement. Vous pouvez entrer n'importe quel nom, mais vous ne pouvez pas entrer un nom qui existe déjà.
- **Hauteur du mur** : La hauteur des murs du nouvel étage. La hauteur des murs ne peut pas être modifiée si des murs existent déjà sur cet étage.
- **Élévation** : L'élévation à laquelle se trouve cet étage. Si le nouvel étage est sous le niveau du sol, comme un sous-sol ou un jardin, entrez une valeur négative pour l'élévation. L'élévation ne peut pas être modifiée si des murs existent déjà sur cet étage.

Tâches - Importation du Modèle 3D

DreamPlan permet l'importation de modèles additionnels créés soit par un tiers parti ou par les utilisateurs avec l'assistant d'importation 3D. Sélectionnez "Importer modèle 3D..." dans le menu Fichier ou le bouton Ajouter Contenu dans la barre d'outils. Lorsque l'assistant d'importation de modèle 3D s'ouvre, il demandera un fichier modèle à importer. Les fichiers suivants sont pris en charge :

- 3DS (3DStudio Max)
- .STL (Stereo Lithography)
- .PLY (Polygon File Format) - Format de fichier polygone

Fenêtre Aperçu : Après qu'un fichier ait été chargé correctement, un aperçu du modèle sera affiché dans la fenêtre prévue à cette fin. Le modèle peut être pivoté en maintenant le bouton gauche ou droit de la souris enfoncé sur l'aperçu et en déplaçant la souris. Vous pouvez faire un zoom avant ou arrière sur le modèle avec la molette de la souris.

La fenêtre d'aperçu affiche aussi l'alignement du modèle. La ligne verte montre l'axe des Y (direction vers le haut), la ligne rouge représente l'axe des X (direction frontale) et la ligne bleue montre l'axe des Z (vers la gauche).

Utilisez le bouton "Charger le modèle 3D..." pour charger un modèle différent.

- Propriétés du Modèle :
- Les propriétés suivantes peuvent être configurées pour un modèle importé : - Nom d'affichage :

Il s'agit du nom qui s'affichera dans le catalogue des modèles. Chaque modèle d'une catégorie spécifique doit avoir un nom unique.

- Catégorie d'objet :

Il s'agit de la catégorie dans laquelle le modèle sera placé. Par exemple, si le modèle est une nouvelle porte, il pourrait être placé dans "Constructions - Portes" pour être trouvé facilement.

- Type d'objet :

Ce sont les règles qui gouvernent le modèle (Remarque : Les portes et les fenêtres n'ont pas de type d'objet et sont toujours liés aux murs) :

- Standard : L'objet n'a pas de règle spéciale et sera toujours placé sur le plancher ou sur le sol.
- Surface : L'objet, (par exemple une table ou un comptoir) peut avoir d'autres objets placés dessus. L'objet sera placé sur le plancher ou au sol.
- Flottant : L'objet peut être placé sur un objet surface, comme sur une table. Autrement, il sera placé sur le plancher ou au sol.
- Plafond : L'objet sera toujours attaché au plafond.
- Mur : L'objet sera toujours attaché à un mur.

- Rotation :
- La rotation par défaut du modèle. Ceci est particulièrement utile pour les portes et fenêtres qui ne s'alignent pas avec l'axe X (la ligne rouge dans l'aperçu).

- Mesures :

Les mesures sont utilisées pour mettre le modèle à l'échelle vers la taille appropriée. Entrez une mesure pour mettre les autres mesures à l'échelle automatiquement. L'imputation des unités peut être configurée à petite (en millimètres ou en pouces) ou grande (en mètres ou en pieds) avec le bouton.

Notes de conversion :

Les notes de conversion montrent des problèmes potentiels lors de l'importation d'un modèle, incluant tout problème que pourrait prévenir l'importation du modèle. Il pourrait être souhaitable ou nécessaire de modifier le modèle avec un logiciel d'édition 3D avant d'importer le modèle. Voir aussi: [Où puis-je télécharger des modèles 3D à importer dans DreamPlan.](#)

Tâches - Exportation de modèles 3D

Utilisez l'outil d'exportation de modèle 3D pour exporter un modèle 3D de votre plan de maison. Les types de fichiers suivants sont pris en charge :

- .OBJ (Wavefront)
- .STL (Stereo Lithography)

Sélectionnez « Exporter modèle 3D... » dans le menu fichier. La boîte de dialogue Exporter le modèle s'ouvre. Pour le modèle 3D exporté, vous pouvez :

- Inclure ou exclure le paysage, les toits, piscines et les chemins extérieurs
- Choisir les étages de votre plan de maison

Entrez le nom du dossier de destination où les fichiers exportés seront placés (le nom du projet est utilisé par défaut) et sélectionnez l'emplacement du dossier de sortie. Assurez-vous que .obj ou .stl est sélectionné comme format de sortie et cliquez sur "Exporter". Le format de fichier OBJ est l'un des formats de fichiers les plus importants dans l'impression 3D et les applications graphiques 3D. Il est le format préféré pour l'impression 3D multi-couleurs et est largement utilisé comme un format d'échange neutre pour les modèles 3D non animés dans les applications graphiques.

Les fichiers STL (représentation binaire) décrivent uniquement la géométrie de surface d'un objet tridimensionnel sans aucune représentation de couleur, de texture ou d'autres attributs de modèle courants.

Votre modèle 3D peut être chargé dans n'importe quel logiciel 3D qui ouvrira Wavefront OBJ ou stéréo Lithography STL fichiers.

Description des écrans - Color Picker Dialog

Boîte de dialogue Sélecteur de couleurs

Le sélecteur de couleurs est divisé en plusieurs parties, avec plusieurs façons pour choisir une couleur:

Réglage visuel de la couleur

La moitié supérieure de la boîte de dialogue se compose de 2 boîtes colorées, l'une qui vous permet de choisir n'importe quel point dans un carré 256 x 256 et l'autre qui fonctionne comme un curseur long. Quelles couleurs sont affichées dans ces deux cases dépend de quel bouton radio est sélectionné (voir ci-dessous), mais dans tous les cas, la position du curseur va changer les couleurs disponibles dans la boîte carrée. Le point sélectionné dans cette boîte carrée est la couleur sélectionnée.

Réglage par RGB ou HSV

Sous la boîte de couleur carré, il y a une série de six options (une pour chaque des catégories suivantes: lueur, saturation, valeur, rouge, vert, et bleu). Chacune de ces options possède un bouton, un curseur et un contrôle numérique vers le bas ou le haut. Si l'un des trois boutons HSV est sélectionné, la valeur sera représentée par le curseur visuel (voir ci-haut) alors que les autres valeurs seront représentées par les axes de la boîte de couleur carré. Les contrôles fonctionnent de la même façon si un des boutons RBG est sélectionné. Vous pouvez aussi ajuster ces valeurs avec le curseur situé à côté des étiquettes, ainsi que le contrôleur haut/bas à côté du curseur. Tout ajustement de ces valeurs mettra à jour les contrôles visuels, et tout ajustement de ces contrôles mettra à jour ces valeurs.

Couleur sélectionnée

La couleur sélectionnée est affichée sur la droite des contrôleurs RVB et HSV. La boîte est séparée en diagonale, la section supérieure gauche nommée Nouvelle (la couleur que vous créez), et la section inférieure droite nommée Actuelle (la couleur qui existe déjà, et qui continuera d'être sélectionnée si vous annulez le dialogue). Sous la valeur Hex de la couleur sélectionnée (vous pouvez aussi y entrer n'importe quelle valeur pour mettre à jour la couleur sélectionnée). Il y a un bouton de compte-goutte à droite de la couleur sélectionnée qui permet de sélectionner une couleur en échantillonnant n'importe quel endroit sur votre écran.

Palette de couleurs définie par l'utilisateur

Au bas de la boîte de dialogue, vous trouverez une série de 12 rectangles colorés avec un bouton intitulé Enregistrer dans l'échantillon. Ceci inclut la palette de couleurs définies par l'utilisateur, et permet de créer et enregistrer vos propres couleurs personnalisées (celles-ci persisteront même lorsque DreamPlan est fermé). Pour enregistrer un échantillonnage, sélectionnez d'abord cet échantillon en cliquant dessus. Puis, choisissez la couleur désirée et finalement cliquez sur le bouton Enregistrer dans l'échantillon. Vous pouvez alors charger n'importe quelle couleur enregistrée simplement en cliquant sur l'échantillon.

Description des écrans - Send Email Dialog

Envoyer un e-mail

La boîte de dialogue Envoyer un e-mail envoie automatiquement un e-mail. Les paramètres de messagerie devront être configurés avant qu'un e-mail puisse être envoyé. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous serez invité à entrer vos paramètres de messagerie avant de continuer.

Options de messagerie

- Envoyer à
- Entrez la ou les adresses e-mail des destinataires. Mettez une virgule entre chaque adresse.
- Objet
- Tout texte entré dans ce champ apparaîtra comme l'objet de l'e-mail.
- Corps
- Tout texte entré dans cette zone apparaîtra comme le corps de l'e-mail.
- Pied de page
- Tout texte entré dans cette boîte apparaîtra à la toute fin de l'e-mail. Cela peut nécessiter un clic pour permettre de le modifier.
- Paramètres
- Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre de dialogue Paramètres de messagerie, où des modifications peuvent être apportées au serveur de messagerie, à l'adresse d'envoi, etc.

Description des écrans - Sample Project Download Dialog

La boîte de dialogue de téléchargement de l'exemple de projet s'affiche lorsque DreamPlan télécharge les exemples de projets.

Si vous voyez que l'exemple de projet que vous souhaitez ouvrir est marqué comme terminé, vous pouvez utiliser le bouton Annuler pour ignorer le téléchargement d'autres projets. Le téléchargement reprendra la prochaine fois que vous utiliserez l'option « Afficher/Charger un exemple de projet ».

Description des écrans - Create New Wall Type

Créer un nouveau type de mur :

Nom d'affichage :Entrez le nom qui sera affiché dans la liste de murs.

Hauteur du mur :Entrez la hauteur des murs lors de l'utilisation de ce type de mur.

Largeur mur:Entrez dans la largeur des murs lors de l'utilisation de ce type de mur.

Ce type de mur est utilisé pour créer des pièces:Si coché, ce type de mur créera une pièce s'il est utilisé pour faire un espace clos avec d'autres murs.

Description des écrans - Screen Capture

Capture d'écran :

Une capture d'écran peut être enregistrée localement ou partagée en ligne de plusieurs façons.

- **Enregistrer sur le disque** : Cette option enregistre la capture d'écran sur un disque local, USB ou autre périphérique de stockage attaché à votre ordinateur.
- **Partager sur Flickr** : Cette option publie la capture sur un compte Flickr (un compte actif est requis).
- **Enregistrer sur Google Drive** : Cette option publie la capture sur un compte Google Drive (un compte actif est requis).
- **Enregistrer sur OneDrive** : Cette option enregistrera la capture d'écran sur un compte OneDrive (un compte Microsoft actif est requis).
- **Partager sur Twitter** : Cette option publie la capture sur un compte Twitter (un compte actif est requis) comme un tweet.

Remarque : Pour partager les captures d'écran sur les réseaux sociaux (Twitter, Flickr, etc.), un compte doit être créé avant le partage. DreamPlan vous invite à entrer le nom d'utilisateur et le mot de passe avant de partager. Certaines plates-formes de médias sociaux exigent que DreamPlan soit autorisé à accéder au compte avant le partage. Une fois qu'un compte a été autorisé, DreamPlan continuera d'utiliser ce compte sans autre autorisation.

Réinitialiser les qualifications du compte : Cette option permet de réinitialiser les qualifications du compte si elles sont incorrectes, expirées ou si vous souhaitez utiliser un compte différent.

Pour plus d'information sur l'autorisation des comptes, consultez :

[Autorisation Flickr](#)

[Autorisation de Google Drive](#)

Description des écrans - Import Texture

Des textures personnalisées peuvent être importées dans DreamPlan et peuvent être utilisées n'importe où, où des textures de kits sont utilisées. Vous pouvez trouver des textures sur plusieurs sites web et peuvent aussi être créées en utilisant un logiciel de dessin.

DreamPlan peut utiliser des images PNG ou JPEG comme texture.

Pour importer une texture, cliquez sur "Importer texture(s) ..." sous le menu Fichier. La boîte de dialogue Importer la texture s'ouvre.

Assistant d'importation de texture(s) :

- Fichier de texture : Il s'agit de l'image source qui sera insérée.
- Nom d'affichage : Le nom qui s'affichera dans la fenêtre de textures.
- Restrictions : Quelques cartes graphiques ont des capacités plus limitées que d'autres, comme la taille des textures qui peuvent être utilisées. Les restrictions sur les textures seront listées ici.
- Catégories : Une liste de toutes les catégories individuelles dans lesquelles la texture sera importée. Plusieurs catégories peuvent être sélectionnées pour utiliser la texture.

Restrictions :

- Taille de la texture : Toutes les cartes vidéo ont une limite sur la taille (en pixel) des textures qu'elles peuvent afficher. Même si les cartes graphiques les plus récentes peuvent afficher des textures de grande taille, il est recommandé que les textures soient limitées sous 1024x1024.
- Multiples de 2 : Quelques cartes graphiques nécessitent que les textures soient en forces de 2 (carré). Par exemple, la largeur et la hauteur doivent être de 2, 4, 8, 16, 32, 64, etc pixels. Toutefois, la hauteur et la largeur peuvent avoir des dimensions différentes.
- Carré : Quelques cartes graphiques plus anciennes nécessitent des textures carrées. La largeur et la hauteur de l'image doivent être égales.

Conseils sur les textures :

Une texture peut être une image de n'importe quoi, mais quelques images fonctionnent mieux que d'autres et produisent un résultat plus réaliste. Généralement, la qualité de la texture est meilleure si la texture est large.

Les textures appliquées à la plupart des surfaces sont tuilées (répétées) si elles ne sont pas assez grandes pour couvrir toute la surface. Quelques textures sont faites spécialement pour être répétées de façon à ce qu'elles ressemblent à une seule texture. Si les textures ne sont pas faites pour être répétées, il est possible que des coutures apparaissent là où la répétition se produit. Lorsque vous téléchargez des textures sur des sites web, recherchez des textures avec la propriété "Carrelage" .

Description des écrans - App Search Dialog

La boîte de dialogue Recherche d'applications vous permet de rechercher divers outils, modèles et options de menu dans DreamPlan. Vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue de recherche d'applications (si disponible) en appuyant sur **Ctrl + Maj + Q**, ou en cliquant sur la barre de recherche en haut à droite, en tapant quelques lettres de ce que vous recherchez et en cliquant sur " Voir plus de résultats... "

Rechercher un effet ou un outil

Tapez un mot-clé que vous souhaitez trouver ou tapez quelques lettres de ce que vous recherchez.

Bouton Rechercher

Cliquez sur le bouton pour lancer la recherche.

Résultats de la recherche

Tous les éléments liés au mot-clé de recherche seront affichés ici. Triez les colonnes en cliquant sur les en-têtes de colonne. Cliquez sur un élément pour l'utiliser automatiquement et savoir où y accéder.

Fonctionnalité - Nom de l'outil, modèle ou option de menu.

Emplacement - L'emplacement de la fonctionnalité dans DreamPlan.

- Les éléments de menu ont des emplacements qui ressemblent à « Menu - [sous-menus] ». Cliquez sur le bouton de menu en haut à gauche et suivez les sous-menus répertoriés pour trouver un élément de menu.
- Les outils ont des emplacements qui ressemblent à « Barre d'outils - [onglet] ». Passez à l'onglet indiqué en haut de l'écran pour trouver un outil. Cliquez sur un outil pour basculer vers son onglet et basculez vers l'outil, sauf s'il est désactivé.
- Les éléments de catalogue ont des emplacements qui ressemblent à « Catalogue - [outil] - [catégorie] ». Basculez vers l'outil indiqué et développez la catégorie indiquée pour trouver un élément de catalogue. Cliquez sur le résultat pour faire tout cela et sélectionnez également l'élément à placer.

Description des écrans - Options ~ Général

Unités de mesure : Cette option est utilisée pour définir l'affichage de dimension comme Impérial (US/UK) ou Métrique.

Lorsque **Métriq** est sélectionné comme unité de mesure, les options pour l'**unité mineure** seront activées. Il y a deux options pour l'unité mineure - **centimètre (cm)** et **millimètre (mm)**.

Description des écrans - Options ~ Affichage

Afficher contrôles de caméra : Cette option ajoutera un contrôleur de caméra en bas à gauche de l'écran.

Aperçu du modèle d'affichage : Cette option affiche un aperçu lors de la navigation dans la bibliothèque de modèles.

Afficher les instructions de l'outil à l'écran : Cette option affichera les touches de raccourci et les informations pour l'outil actuel.

Montrer la figure humaine sur le nouveau projet : Placer la figure humaine lors de la création d'un nouveau projet.

Afficher ombres : Afficher les ombres sur la scène (si disponible). La désactivation de cette option peut accélérer le rendu sur les systèmes plus anciens.

Description des écrans - Options ~ Terrain

Texture du terrain: Cette option est utilisée pour définir le style du terrain comme **herbe** ou **ciment (béton)** .

Description des écrans - Options ~ Médias sociaux

Réinitialiser les informations d'identification : Ce bouton ouvrira une boîte de dialogue qui vous permettra de dissocier DreamPlan de vos comptes de médias sociaux, s'ils sont liés.