

Aménager son igloo avec Sweet Home 3D

L'été c'est le moment des vacances, le farniente, les apéros, la plage... Mais c'est également la période où l'on profite des longues journées et du beau temps pour faire des travaux dans la maison.

Notre pinchot se sentant l'âme d'un bricoleur a choisi de réorganiser son igloo. Mais avant de tout casser, il aimerait bien voir ce que ces aménagements pourraient donner. C'est là qu'il tombe sur ce superbe logiciel *Sweet Home 3D* qui va lui permettre de visualiser les agencements prévus.

Rencontre avec Emmanuel Puybaret, son concepteur, et Véronique, sa *community manager*.

Bonjour, pouvez-vous nous présenter le logiciel [Sweet Home 3D](#) ?



Abri de jardin

Emmanuel : Sweet Home 3D est un logiciel libre d'aménagement intérieur qui permet de dessiner des plans de logements, d'y placer des meubles et de visiter le résultat en 3D. Il est très complet et facile d'utilisation. C'est un peu la 3D pour les nuls ! Sa première version date de 2006 et correspond à une étude de cas décrite dans Les cahiers du programmeur Swing que j'avais écrit pour les éditions Eyrolles. Cet ouvrage faisait lui-même suite à mon *Cahier du programmeur Java* dont la première édition date de 2003. Tout ça pour dire que Sweet Home 3D est développé en Java et que toute cette expérience acquise avec le temps m'a bien aidé pour obtenir un programme stable et performant.

La version 5 vient de sortir ce mois-ci, quelles sont les nouveautés les plus remarquables ?

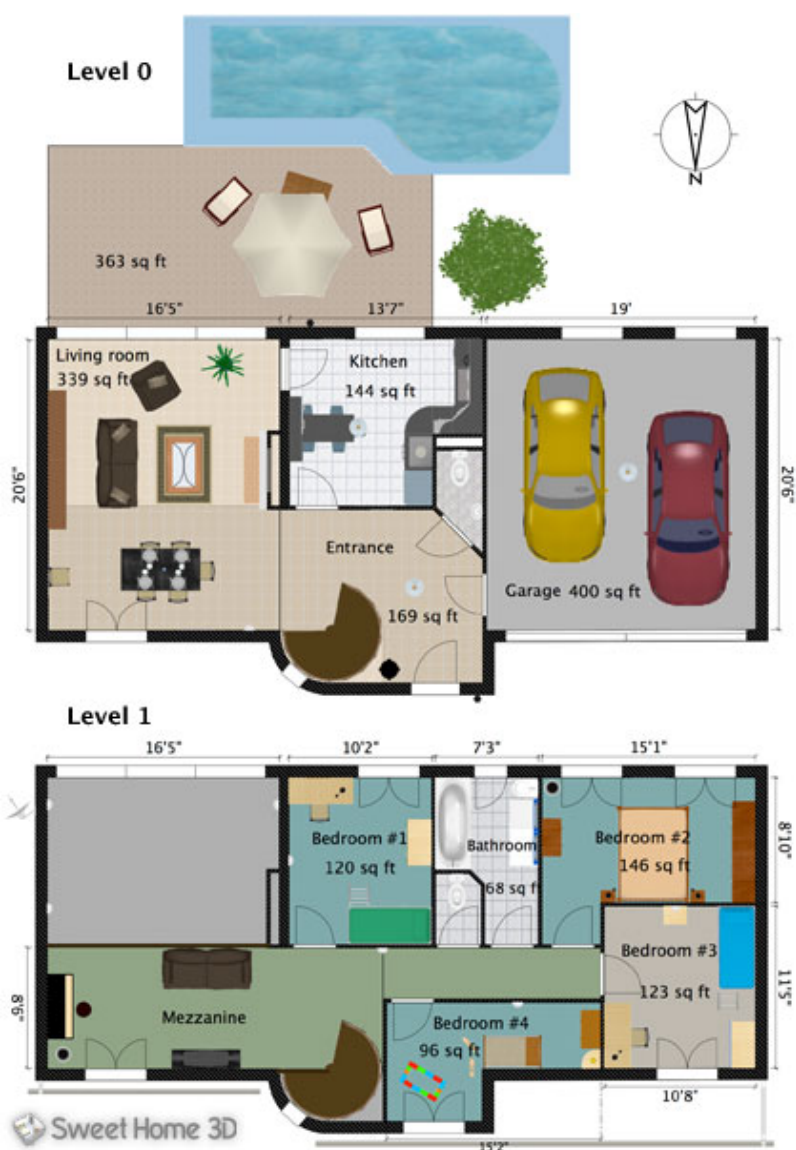
Emmanuel : Depuis presque 10 ans – et notamment depuis votre dernier article qui regrettait l'absence de niveaux, ajoutés depuis ;-), le logiciel s'est vraiment beaucoup enrichi. La version 5 permet des rendus toujours plus réalistes (ajout de plinthes, intégration de portes arrondies ou de fenêtres triangulaires...) mais aussi la conception d'aménagements plus détaillés (dessin de flèches et de schémas de toutes sortes, ajout de textes libres en 3D...).

Véronique : Outre l'aménagement, on sent de plus en plus un besoin d'utilisation du logiciel dans des pré-projets de construction : avant de faire appel à un architecte, de nombreuses personnes, partout dans le monde, ont envie de « rêver » leur maison. C'est chouette.

J'ai envie d'aménager un igloo, c'est possible ?

Emmanuel : Zut, là, vous me posez une colle car, dans Sweet Home 3D, les murs ne peuvent être que verticaux ! On peut

faire des murs arrondis, des murs en sous-pentes, mais, pour des igloos ou des coupoles, il faudra que vous passiez par une astuce... par exemple, en important [un igloo de la bibliothèque 3D Warehouse](#) au format KMZ / Collada. C'est étonnant d'ailleurs comment les utilisateurs de Sweet Home 3D arrivent à trouver des tas d'astuces pour arriver à leurs fins. Et puis, si vous voulez programmer des fonctionnalités plus complexes, vous pouvez essayer de développer un plug-in, tout est expliqué sur [le site du logiciel](#).



Exemple de plan

Sweet Home 3D, cela a une consonance anglaise, mais ce ne serait pas un projet français ?

Emmanuel : 100 % français, oui, mais à visée 100 % mondiale.

Véronique : ...et au-delà !

Emmanuel : Maintenant le logiciel est disponible dans 25 langues ! C'est un des trucs formidables du logiciel libre : nous avons régulièrement des propositions de traduction du logiciel et on trouve même des tas de tutoriels sur YouTube dans différentes langues. De même, le forum est très réactif, très sympathique. L'aménagement ou l'architecture semblent être des sujets sans fond et, si jamais je manquais d'idées pour améliorer ce logiciel, les [propositions des utilisateurs](#) fourmillent. Merci à eux !

Quel est le lien entre Sweet Home 3D et [eTeks](#) ?

Emmanuel : C'est le nom de ma boîte, tout simplement. Comme Sweet Home 3D, ça sonne anglais, mais ce n'est pas non plus trop dépayçant pour un public français.

Vous pouvez nous présenter les différentes personnes qui interviennent autour de ce projet ?

Emmanuel : Euh... moi, essentiellement, pour le développement en tout cas. Mais il y a aussi les créateurs de meubles en 3D, les participants les plus actifs du forum, les traducteurs comme je l'ai dit... Et depuis 5 mois, il y a Véronique qui m'aide pour la communication. J'ai senti que c'était nécessaire pour mieux animer cette communauté que je ne prenais pas assez de temps de connaître et de faire reconnaître.

Véronique : J'ai mis notamment en place une série d'articles sur [le blog](#) sur les différentes utilisations du logiciel qui s'intitulent : « Et vous, vous faites quoi de votre Sweet Home 3D ? ». Je viens de commencer, mais il y a de quoi faire une véritable saga, vous verrez !

Dans les utilisations « détournées » de Sweet Home 3d, saviez-vous que [notre ami Gee](#), utilise le logiciel comme support pour [les décors dans sa BD « Superflu »](#) ? Avez-vous eu d'autres retours atypiques d'utilisation ?

Emmanuel : Oui, on aime bien ce qu'il fait et Véronique projette de faire un entretien avec lui à la rentrée (s'il veut bien !). Dans le genre atypique, il faut aller voir aussi sur le [blog de Sweet Home 3D](#) ou [sur notre page facebook](#) la reconstitution du Château de Rochecorbon, le vaisseau spatial de Star Trek ou le projet de ferme écologique en Afrique. Ce sont des super projets !



Modélisation d'une chambre pour la BD Superflu de Gee.

Pourquoi le choix du libre ?

Emmanuel : C'était dans les gènes de Sweet Home3D. Il devait forcément être *open source* puisque publié dans un livre. Alors, quitte à ouvrir son code source, autant le faire sous une licence libre. Sans être super militant, j'avais bien perçu les avantages d'une licence comme la GNU GPL dans des projets précédents : le partage des connaissances, l'ouverture au monde, l'aide des contributeurs, l'accès à des référentiels comme [SourceForge.net](#), mais aussi la possibilité, avec cette même licence, d'opter pour un modèle de licences multiples. C'est justement ce modèle qui nous permet de vivre de ce projet : ventes de licences propriétaires à des sociétés qui veulent étendre les fonctionnalités du logiciel sans publier le code source de leurs modifications, mais aussi ventes sur l'Amazon Store et le Mac App Store d'une version intégrant tous les meubles sous licence libre disponibles pour le logiciel.

Avez-vous besoin d'aide ? Si oui, comment peut-on faire ?

Véronique : Ce n'est pas toujours facile de savoir ce qui motive une communauté : sur Facebook, on avait fait un « jeu des 7 différences », mais personne n'a joué ! Plus sérieusement, toutes les contributions sont bienvenues : documentation, participation au forum, création de meubles en 3D libres avec Blender ou Art of Illusion, par exemple. Pour les designers 3D en quête de reconnaissance, sachez que les [pages consacrées aux modèles 3D](#) sont désormais très bien référencées dans Google.

Emmanuel : Quand on pense aux débuts de Sweet Home 3D où j'ai été obligé de concevoir les premiers meubles en 3D moi-même, je suis très content d'avoir contribué aussi à l'émergence de bibliothèques de modèles 3D libres, 10 ans après.



Envie de réagencer son salon ?

Un dernier mot pour conclure cet entretien ?

E & V : Merci beaucoup, Framasoft, de votre travail en général

et, en ce qui nous concerne, de nous avoir référencés dès nos débuts et de continuer à nous donner la parole. À bientôt !