



# Manuel d'utilisation du créateur d'espace 2D

## Contents

Exigences minimales ordinateur/utilisation.....	2
Système recommandé.....	2
Limites du projet .....	2
Vider le cache .....	3
Explication des icônes dans la barre de menu .....	4
Commencer .....	5
Explication du créateur d'espace 2D.....	5
Dessiner un plan/une pièce.....	5
Sauvegarder un projet.....	7
Modifier la texture du sol et des murs.....	8
Paramétrer les couleurs des Fromes personnalisées, sols, murs, etc.....	9
Ajouter des portes et des fenêtres.....	9
Forme personnalisée.....	10
Indiquer le sens d'ouverture des portes et fenêtres.....	10
Ajouter des rideaux.....	10
Custom Window – tableaux .....	11
Sécurité/verrouillage de l'architecture .....	11
Aménager la pièce.....	12
Faire pivoter un meuble .....	13
Placer les meubles contre un mur non perpendiculaire .....	13
Grouper .....	13
Hauteur d'un produit .....	14
Capture d'écran.....	14
Superposer des objets (accessoires) .....	15
Rotation/glissement de la pièce créée.....	15
Bug informatique/Récupérer le dernier projet.....	15
Devis .....	16
Exemple de pièce en 3D .....	17

# Exigences minimales ordinateur/utilisation

- Utilisez de préférence GOOGLE CHROME ou SAFARI
- Utilisez une souris au lieu de l'écran tactile
- Écran de 15" minimum, sinon le plan et les fonctionnalités ne sont pas totalement visibles.
- Ne laissez pas le créateur d'espace ouvert pendant une longue période sans l'utiliser. Vous risquez de perdre des données non sauvegardées. Assurez-vous de sauvegarder votre projet régulièrement. Si vous souhaitez commencer un nouveau projet, rafraîchissez la page en cliquant sur CTRL-F5.

\* Les équipements Apple nécessitent des spécifications matérielles similaires à celles du système décrit ci-dessus. Si nécessaire, discutez-en avec votre fournisseur de matériel.

## Système recommandé

Système d'exploitation	Windows 10
CPU	i 7
Mémoire	16 GB
GPU	2 GB
Internet	Vitesse de téléchargement réelle de 5 Mb/s <b>Câble</b> , pas de wifi 4 G backup
Navigateur	Dernière version de Chrome

\* En cas de doute sur l'adéquation de votre système, il est préférable d'ouvrir le créateur d'espace 2D et de le tester en créant un projet développé sur votre ordinateur. Si l'expérience de vitesse et de qualité n'est pas satisfaisante, optez pour un système plus puissant ou une meilleure connexion Internet.

## Limites du projet

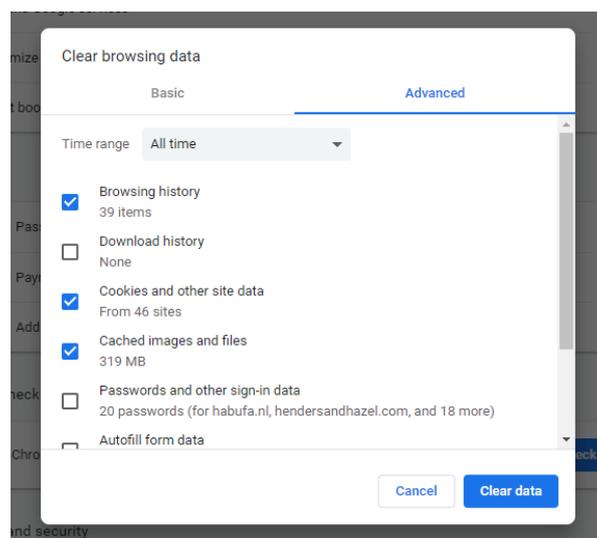
Taille du projet	Le créateur d'espace 2D est un planificateur d'espace. L'application n'est pas conçue pour l'aménagement d'une maison entière (plusieurs pièces en un seul projet).
M2	Max 80 m <sup>2</sup> environ
Utilisation d'images	Image entière sur mur : max 750 kb Image entière pour objets (fenêtres/portes) : max 500 kb Image de motifs au sol/mur : max 400 kb Total des images utilisées : max 5 Mb

# Vider le cache

Le créateur d'espace est un programme Internet. Le navigateur stocke des données pour faciliter, lors d'une visite ultérieure, le chargement d'éléments déjà utilisés. Cela peut parfois entraîner des problèmes lors de son utilisation ou lors du chargement des modèles. Par conséquent, assurez-vous de vider les caches régulièrement.

Cela se fait de la manière suivante :

1. Utilisez la combinaison de touches : [Ctrl], [Shift] et [Del]. Remarque : ces touches doivent être pressées simultanément.
2. Une nouvelle fenêtre s'ouvre : "Supprimer les données de navigation".
3. Vous pouvez utiliser le menu déroulant pour définir la période pendant laquelle vous souhaitez vider les données. Le mieux est de choisir « Toutes les périodes »
4. Pour tout effacer, sélectionnez « Toutes les périodes ».
5. Cochez la case "Images et fichiers en cache".
6. Confirmez en cliquant sur le bouton "Effacer les données".
7. Rechargez votre site.



# Explication des icônes dans la barre de menu



Vue du dessus - Ce mode de sélection vous permet de meubler et de décorer la pièce.



Plan – Mode dessin/croquis. Il permet de modifier la superficie de la pièce, de modifier la taille des murs, d'ajouter des murs, etc.



Accessoires - Cette icône permet de choisir des accessoires pour décorer la pièce et la rendre plus réaliste. Les accessoires sont destinés à la décoration générale de la pièce et n'apparaissent pas dans le devis. Les accessoires déco de COCOMaison sont disponible dans le menu Meubles / Accessoires déco.



Architecture - Cette icône permet d'ajouter des fenêtres, des portes et des formes personnalisées à la pièce. Avec la forme personnalisée (cube ou cylindre), vous pouvez imiter un obstacle dans une pièce, comme une colonne ou un bar.



La bibliothèque de meubles de la marque reprenant les meubles que vous pouvez placer dans la pièce puis configurer.



Paramètres - Menu permettant d'ajuster la hauteur et la longueur des murs, de définir les dimensions et les distances par défaut entre les murs et les meubles ou entre les meubles. Un clic sur le bouton permet également de retirer tous les meubles de la pièce.



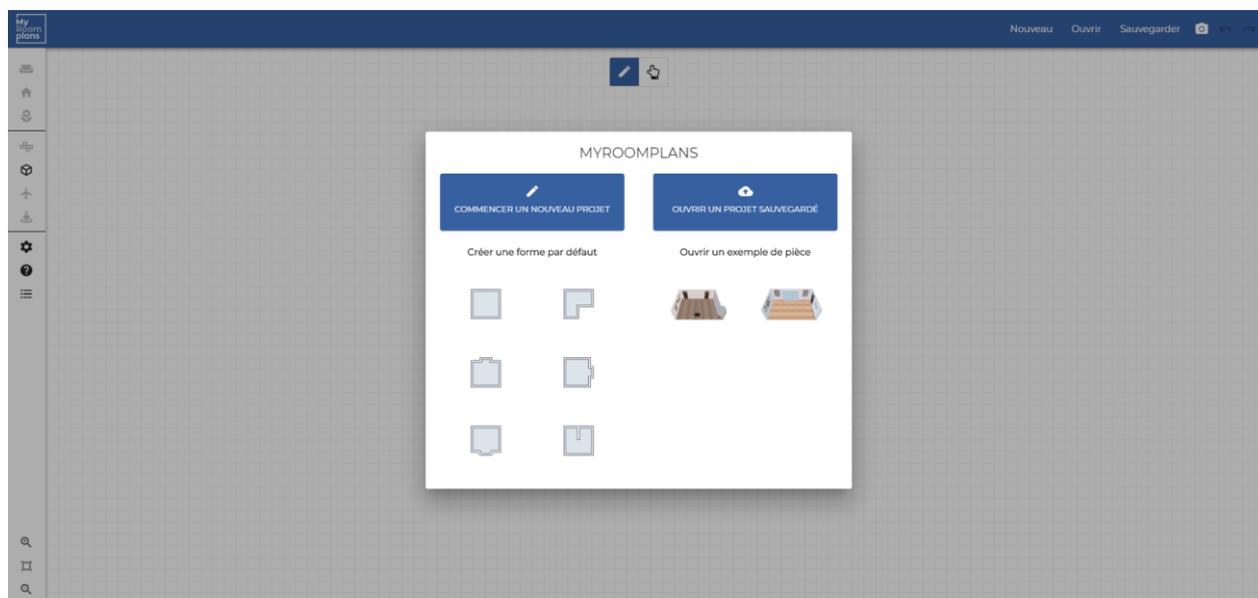
Rétablir la position de la caméra



Si vous avez effectué un zoom avant ou arrière trop important, vous pouvez rétablir la position initiale de la caméra grâce avec ce symbole (tout en bas, à gauche de la barre de menu).

# Commencer

Ce programme s'ouvre toujours avec l'écran suivant, après vous être enregistré.e :



Dans la partie gauche du menu, vous pouvez dessiner en cliquant sur « Commencer un nouveau projet ». Vous pouvez aussi commencer en choisissant une pièce standard ou un exemple de pièce. Dans la partie droite, vous pouvez ouvrir un projet précédemment sauvegardé.

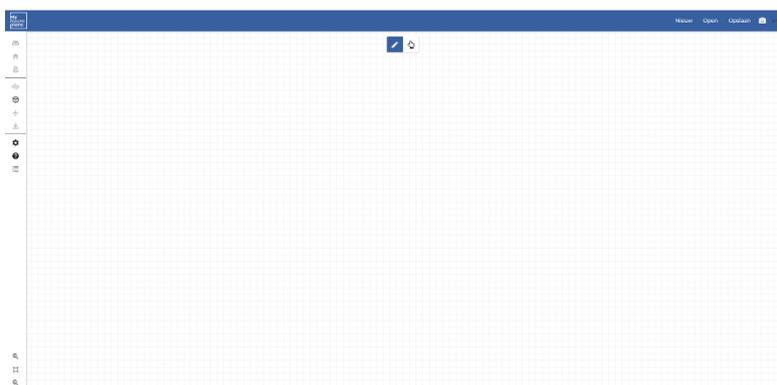
## Explication du créateur d'espace 2D

### Dessiner un plan/une pièce

Choisissez « Commencer un nouveau projet ».

Vous pouvez également démarrer avec une forme standard, puis l'adapter selon vos préférences.

Lorsque vous cliquez sur « Commencer un nouveau projet », le mode plan/dessin 2D s'affiche :



En haut de l'écran, l'icône du stylo est sélectionné :



- Un champ de saisie apparaît en haut à gauche dès que vous cliquez sur la feuille de dessin. Vous pouvez y introduire la longueur d'un mur.
- Lorsque vous avez entré la taille, cliquez avec la souris sur l'extrémité pour placer le mur horizontalement ou verticalement.
- Entrez la taille suivante dans le champ de saisie pour créer le mur suivant.
- Vous pouvez également maintenir le bouton de votre souris enfoncé et dessiner le mur en glissant votre souris.

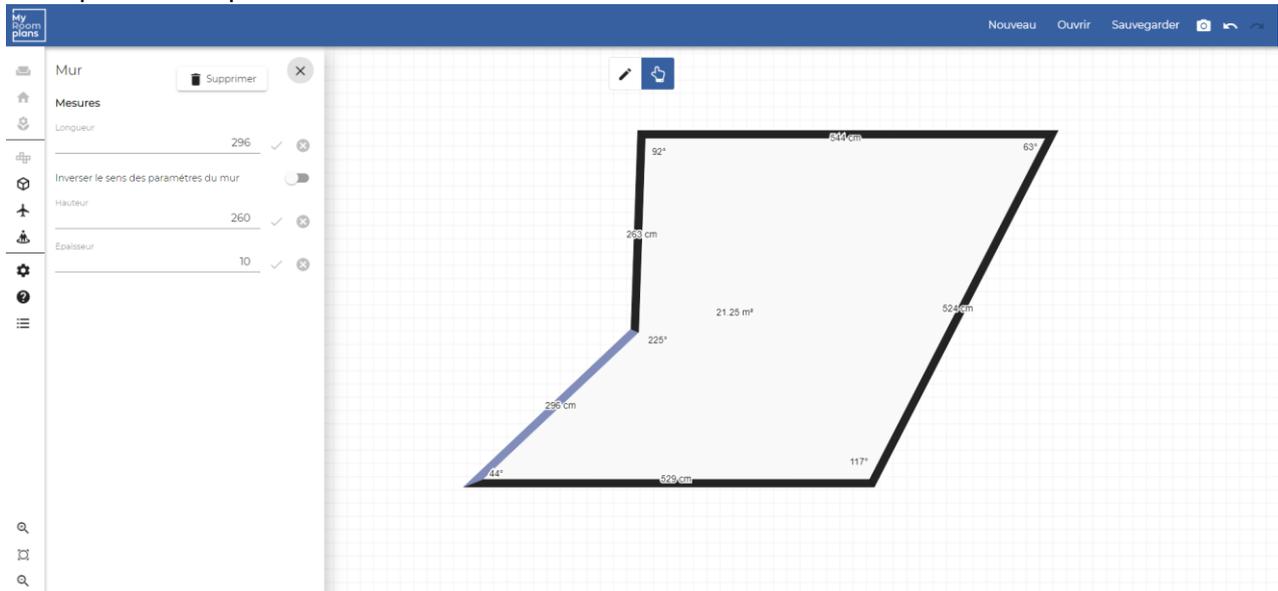
OU

- Cliquez une fois avec votre souris sur la feuille de dessin. Déplacez votre souris pour ajuster la longueur du mur. Le clic suivant permet de fixer le mur et dessine immédiatement le mur suivant.
- Vous voulez arrêter de dessiner des murs ? Utilisez la touche ÉCHAP de votre clavier.

Vous avez dessiné tous les murs, mais certains sont trop longs ? Vous souhaitez modifier un angle ? Cliquez sur la main pour corriger.

- Cliquez sur le mur à modifier ;
- Pour adapter la longueur du mur, assurez-vous que le côté du mur à modifier soit marqué d'un cercle bleu ou adaptez la longueur via le champ de saisie.

Vous pouvez adapter les tailles directement sur le menu :



### Faites attention!

**Les dimensions du mur sont toujours les dimensions extérieures.** Le programme fonctionne avec une épaisseur de mur de 10 cm. Donc si vous avez dessiné un mur de 7 mètres, la taille intérieure est de 6,80 mètres.

Lorsque votre plan est correct, cliquez sur  pour aménager la pièce.

## Sauvegarder un projet

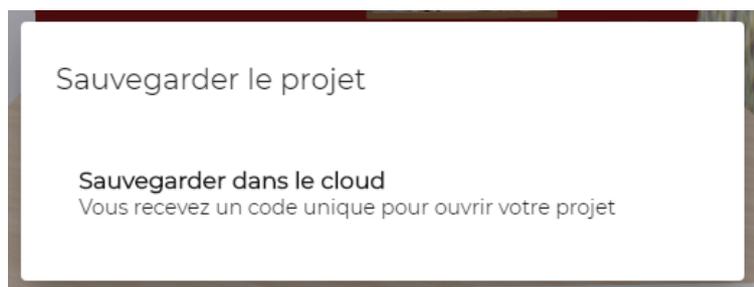


Sauvegardez régulièrement votre projet. De cette façon, vous pouvez être sûr que tous les meubles placés et les changements que vous avez effectués sont mémorisés.

Vous sauvegardez toujours votre projet dans notre espace virtuel. Le code de votre projet est enregistré dans votre compte personnel.

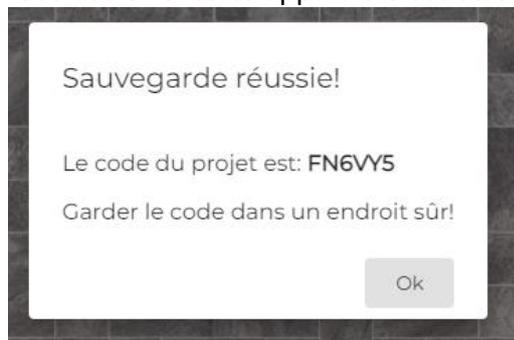
N'oubliez pas que dans le créateur d'espace 2D, la surface au sol doit être de 80m<sup>2</sup> maximum.

L'écran suivant apparaît après la sauvegarde :



**Veillez à bien cliquer sur « Sauvegarder dans le Cloud »** pour recevoir votre code unique.

Vous verrez ensuite apparaître cet écran avec le code du projet :



Ce code est important pour accéder au projet la prochaine fois. Le code est sensible aux majuscules.

Vous pouvez ouvrir ce projet à tout moment en sélectionnant : « Ouvrir un projet sauvegardé ». Lors de l'introduction du code de projet, veillez à respecter les caractères !

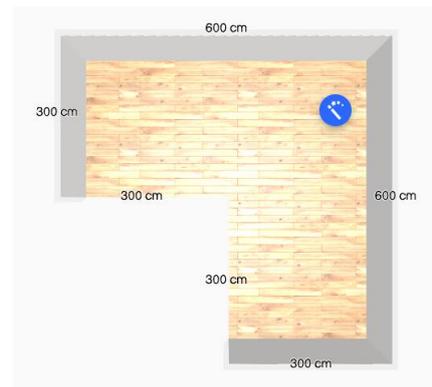


## Modifier la texture du sol et des murs

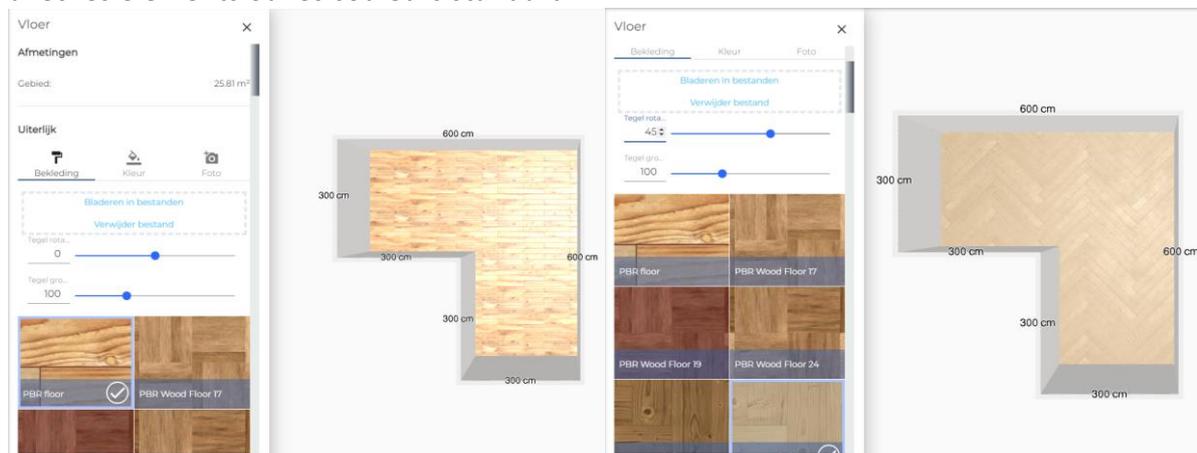
Devant vous s'affiche la configuration de base de la pièce. Il s'agit toujours d'un sol en bois et de murs gris/blancs sans fenêtre ni porte.

Cliquez sur le sol pour faire apparaître une baguette magique dans un cercle bleu, comme sur l'image.

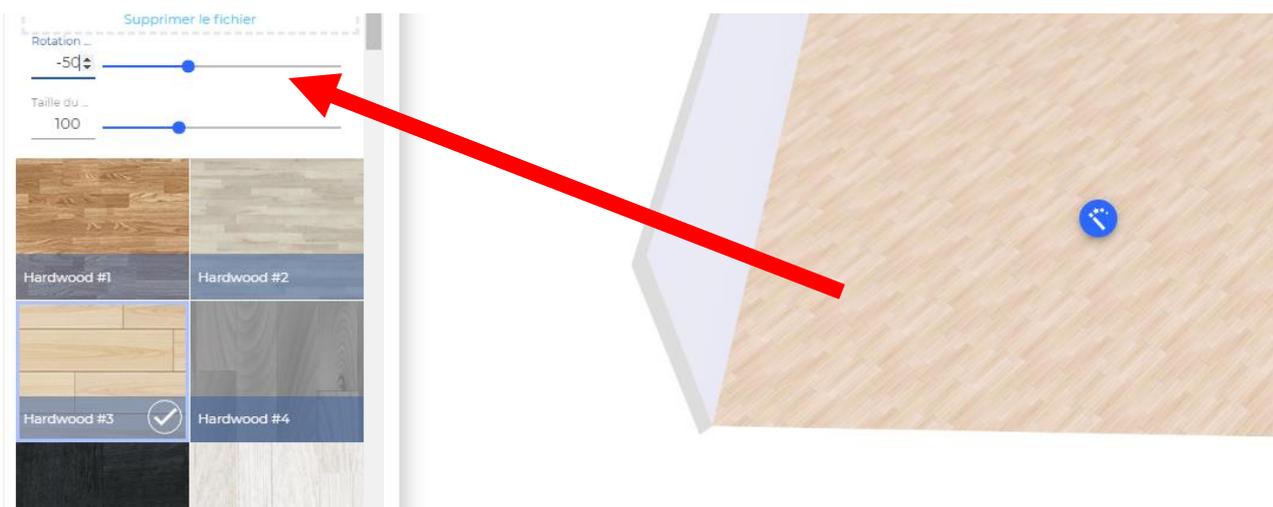
Cliquez sur la baguette magique pour sélectionner un autre sol de notre collection standard (Menu revêtement), sélectionnez parmi la palette de couleurs (Menu Couleur, RAL ou RGB), ou sélectionnez la caméra pour insérer une photo.



Vous pouvez utiliser la caméra lorsque vous disposez d'un sol spécifique difficile à recréer avec les éléments ou les couleurs standard.



Sur cet écran, il est également possible d'adapter la direction et le format du sol.

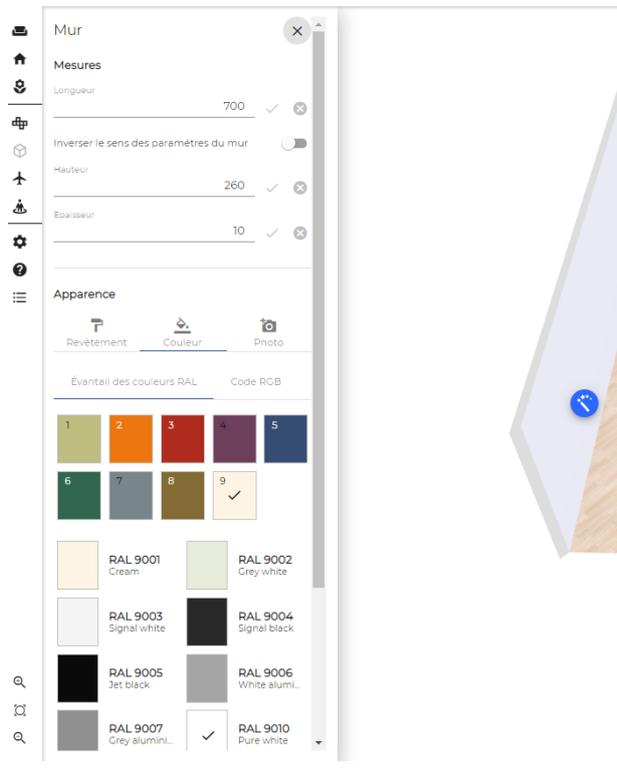


Faites de même pour modifier les revêtements et les couleurs des murs.

**Notez que cette vous devez effectuer cette opération pour chaque mur séparément.**

## Paramétrer les couleurs des Fromes personnalisées, sols, murs, etc.

Cliquez sur l'élément à modifier et sur la baguette magique pour afficher ce menu :



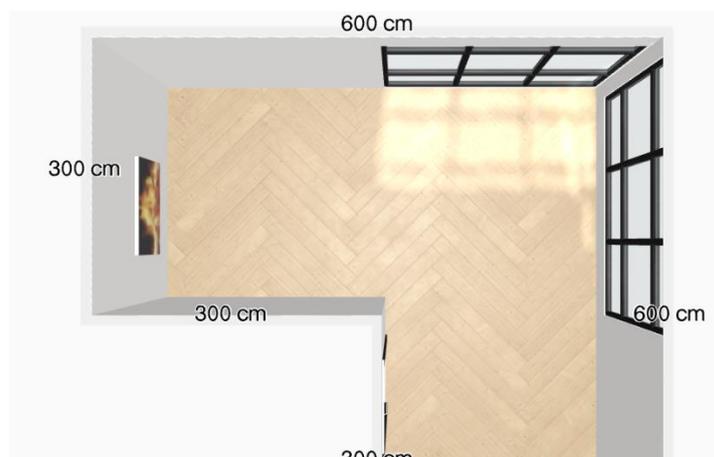
- Cliquez sur Code RGB.
- Vous verrez apparaître l'écran suivant.
- Utilisez les flèches pour alterner entre Code HEX, Code RGB et Code HSL.

## Ajouter des portes et des fenêtres

Via la barre de menu, allez dans Architecture  pour choisir vos portes et vos fenêtres.

- Cliquez sur l'élément, puis sur l'endroit de la pièce où vous souhaitez le placer.
- Une fois que vous avez cliqué, vous pouvez placer l'objet dans votre pièce à la bonne place en cliquant à nouveau sur la souris.
- Pour modifier la taille ou l'emplacement, cliquez à nouveau sur l'élément et glissez-le à l'endroit souhaité.

Si vous souhaitez ajouter une Custom Window, vous pouvez indiquer la mesure exacte de la fenêtre. Vous pouvez également insérer une image, par exemple une vue ou l'habillage de la fenêtre. La couleur de l'encadrement est modifiable.



## Forme personnalisée

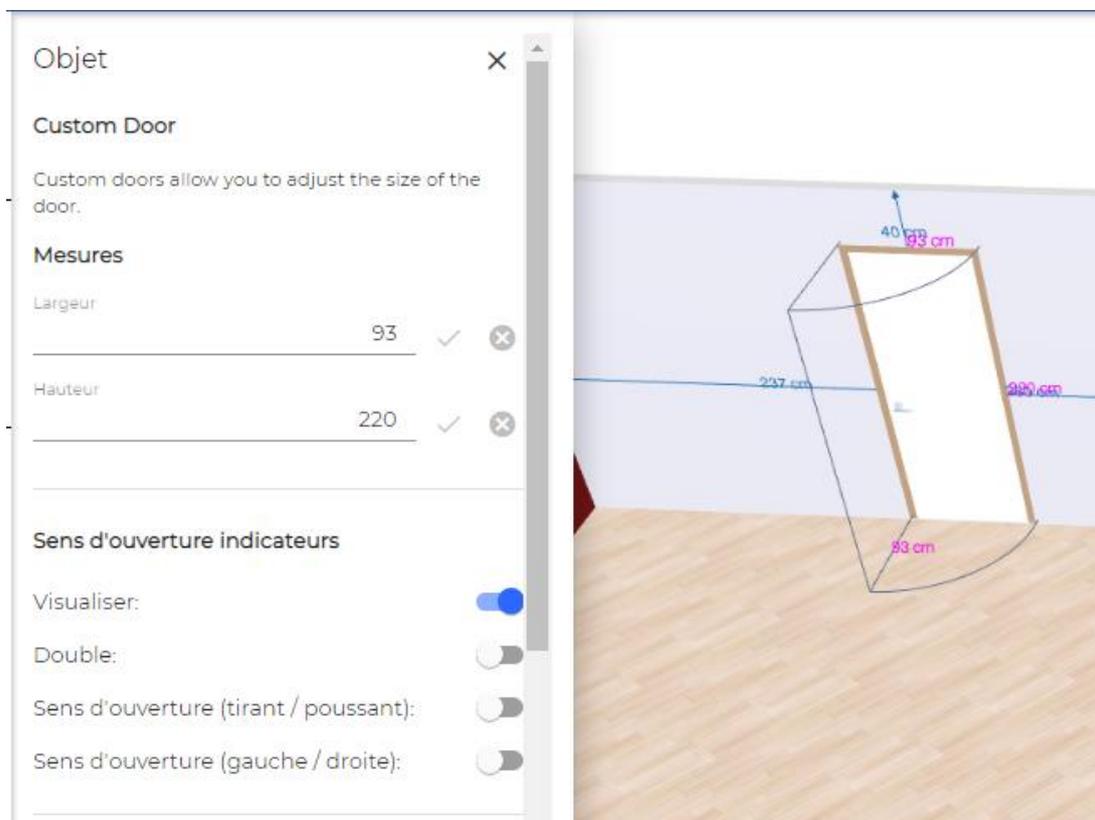
Utilisez l'onglet Forme personnalisée pour imiter une cheminée, par exemple. Placez la forme personnalisée dans la pièce, puis ajustez les dimensions à la taille souhaitée. Recréez l'élément en insérant une photo de cheminée.

Veillez à placer l'image insérée à l'avant-plan, sinon votre projet deviendra trop volumineux et vous aurez du mal à le sauvegarder.

## Indiquer le sens d'ouverture des portes et fenêtres

Cliquez pour cela sur la porte ou la fenêtre dont vous souhaitez indiquer le sens d'ouverture.

- Cliquez sur la baguette magique
- Vous verrez apparaître à gauche le menu suivant :



- Dans « Sens d'ouverture indicateurs », sélectionnez Visualiser et activez le bouton.

Comme vous pouvez le voir, vous pouvez également régler l'ouverture sur « double » ou modifier le sens de rotation.

## Ajouter des rideaux

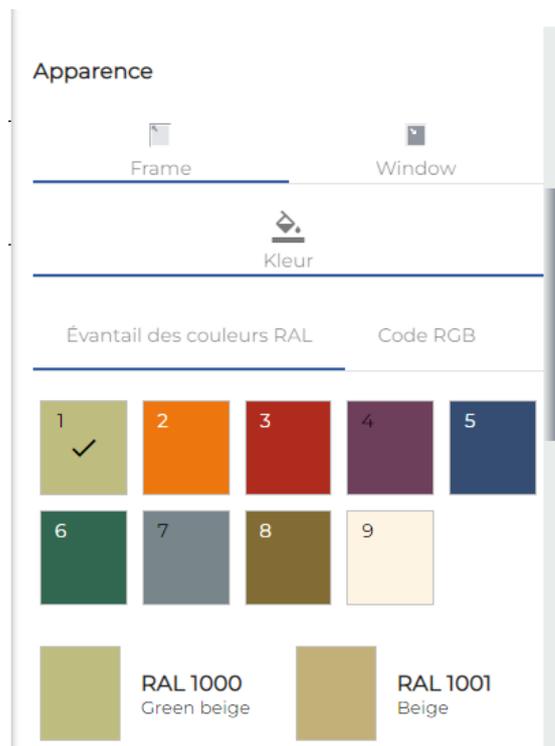
Allez dans les accessoires  via la barre de menu pour choisir les rideaux. Les rideaux disponibles sont des choix généraux qui permettent de mieux décorer la pièce.

## Custom Window – tableaux

Il est possible que vous possédiez une peinture très spécifique ou une autre décoration encadrée.

Vous pouvez reproduire cet élément en créant une fenêtre personnalisée et en ajoutant une photo. Procédez de la même manière que pour ajouter une fenêtre personnalisée.

- Dans l'onglet Architecture, cliquez sur « Fenêtres » ;
- Choisissez « Custom window » ;
- Ajoutez la fenêtre sur le mur souhaité.
- Cliquez sur la baguette magique pour modifier la taille et la couleur de l'encadrement (voir l'illustration où « Frame » est souligné en bleu et donc sélectionné).



- Choisissez maintenant « Window »
- Glissez ou intégrez votre photo.
- Utilisez ensuite le zoom ou la rotation pour faire correspondre l'image au mieux.

## Sécurité/verrouillage de l'architecture

Lorsque vous placez des éléments, évitez de déplacer les portes et les fenêtres involontairement.

Lorsque vous sélectionnez un élément, une icône de cadenas apparaît.



Dès que vous cliquez sur le cadenas, l'icône change et l'objet est « verrouillé », il est donc impossible de le déplacer involontairement.



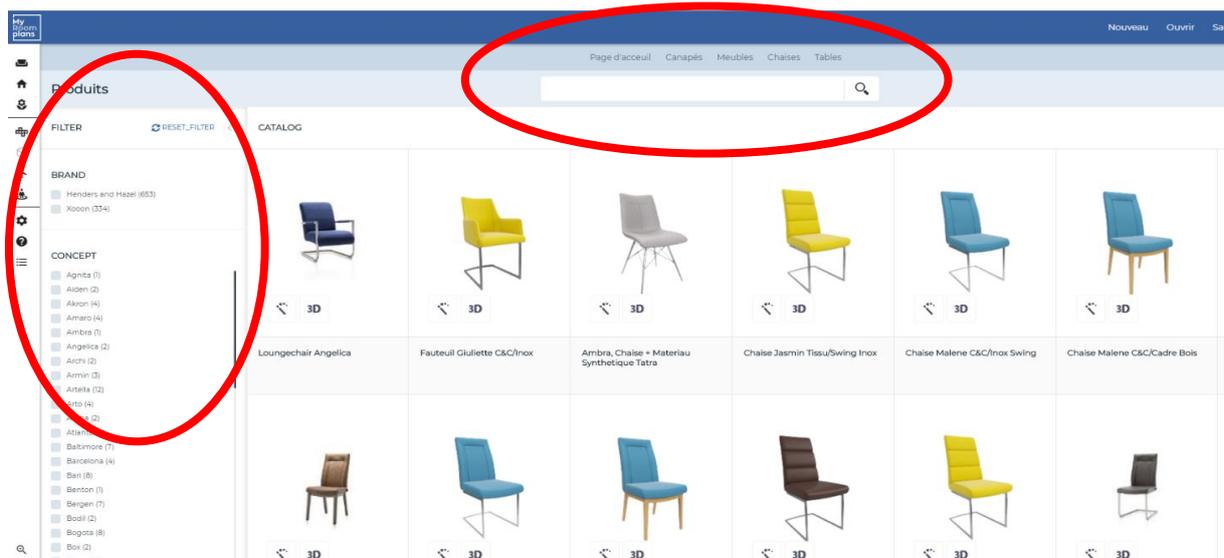
Pour annuler un verrouillage, cliquez à nouveau sur le bouton et l'objet sera déverrouillé.

## Informations utiles :

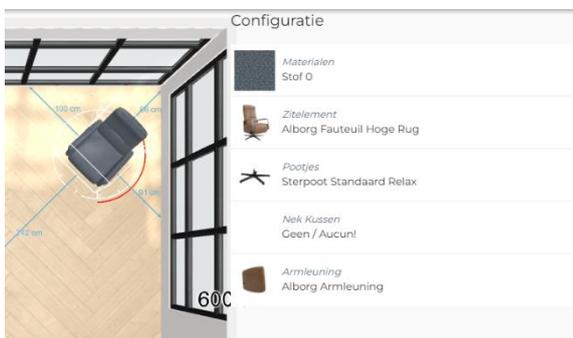
- Les éléments verrouillés sont sauvegardés. La prochaine fois que vous ouvrirez le projet, tous les éléments seront à leur place.

## Aménager la pièce

Dans la barre de menu, choisissez l'élément « meubles ». Vous vous trouvez désormais dans la bibliothèque. Vous pouvez chercher un article de différentes façons, à l'aide de la barre de recherche, en utilisant les filtres, ou la barre de menu en haut.



- Dès que vous sélectionnez un article, vous retournez automatiquement dans la pièce.
- Cliquez pour placer le meuble.
- Si un article est configurable, cliquez sur la baguette magique et un menu à droite apparaîtra avec les différentes options.



Vous pouvez ainsi décorer et aménager toute la pièce.

## Faire pivoter un meuble

- Veillez à ne pas trop dézoomer
- Cliquez sur le meuble de manière à ce qu'un cadre blanc et un cercle blanc l'entourent.
- Placez votre souris sur le cercle blanc.
- Lorsque votre souris se trouve au-dessus du cercle, celui-ci devient jaune.
- Lorsque le cercle est jaune, cliquez sur le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé.
- En déplaçant la souris vers la gauche ou la droite, vous faites pivoter le meuble.

## Placer les meubles contre un mur non perpendiculaire

- Cliquez sur la roue dentée dans la barre de menu de gauche.
- Décochez « Enclencher la rotation simple »
- Placez l'article à poser contre le mur à l'endroit souhaité.
- Cochez à nouveau « Enclencher la rotation simple »

Nous vous conseillons de réactiver la "rotation simple" afin que la rotation de tous les autres produits reste facile.

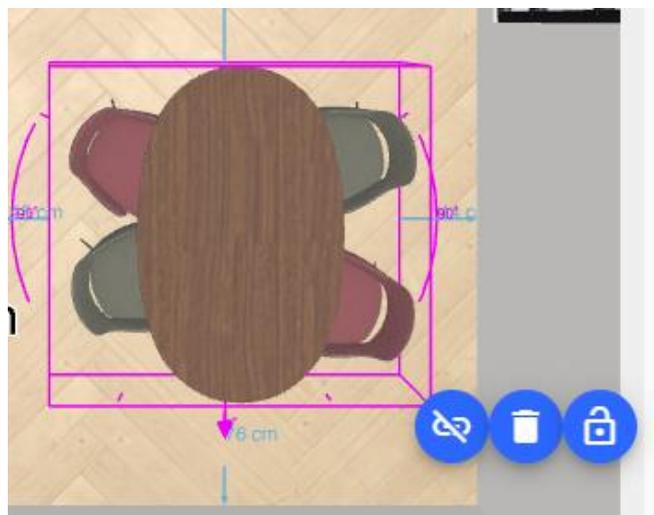
## Grouper

Certains meubles font partie d'un ensemble, une table à manger et des chaises, par exemple.

Vous pouvez déplacer ou repositionner cet ensemble en une seule opération. Pour ce faire, vous devez **grouper** ces meubles.

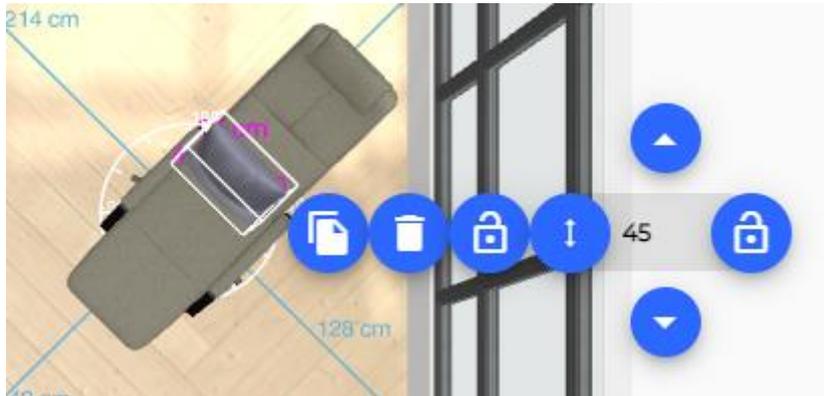
Procédez comme suit :

- Sélectionnez un objet à intégrer dans un groupe ;
- Maintenez la touche « contrôle » (ctrl) de votre clavier enfoncée et cliquez sur d'autres objets. Un bouton bleu avec ce symbole apparaît.
- Lorsque vous cliquez sur ce bouton, les objets seront regroupés en un groupe. Une boîte rose apparaît autour du groupe créé.
- Vous pouvez désormais faire pivoter, glisser ou supprimer ces objets en tant que groupe.
- Pour annuler le groupe, cliquez à nouveau sur le symbole.



## Hauteur d'un produit

Si un article est réglable en hauteur, vous le reconnaîtrez par le signe supplémentaire, dans les options de sélection, à côté de la baguette magique, à côté d'un article.



Vous pouvez insérer la hauteur directement dans le champ (voir l'image). Vous pouvez aussi utiliser les flèches vers le haut ou vers le bas pour modifier la hauteur cm par cm.

Pour un article qui peut être placé à la fois sur le mur et sur le sol, la meilleure façon de procéder pour le placer au mur est la suivante :

- L'article est placé au sol.
- Placer l'article à l'endroit où vous souhaitez le positionner au mur
- Insérer maintenant la hauteur.
- Verrouiller sa position en utilisant le verrou.

Informations utiles :

N'oubliez pas de "verrouiller" l'article avec le verrou une fois que la hauteur et la position sont correctes. Dès que vous déplacerez l'élément, la hauteur sera remise à la position 0.

## Capture d'écran

Vous pouvez aisément générer une capture d'écran de la pièce créée. Pour ce faire, cliquez sur la caméra en haut à droite de votre écran, voir illustration.



La capture d'écran sera normalement enregistrée localement sur votre ordinateur dans le dossier « Downloads ». Vous pouvez générer autant de captures d'écran que vous le souhaitez.

## Superposer des objets (accessoires)

Superposer s'effectue automatiquement lorsque vous ajoutez un accessoire et que vous le faites glisser sur un autre objet. Par exemple : une table au-dessus d'un tapis ou une plante sur une table ou un buffet.

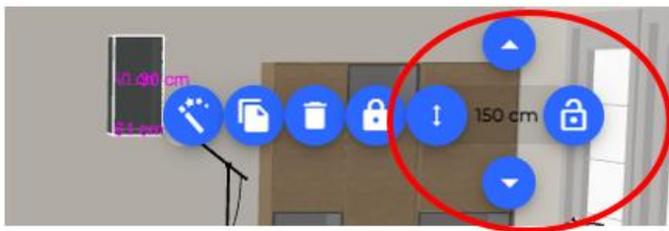
Informations utiles :

- Prenez le temps. Superposer les objets requiert une certaine puissance de traitement, cette opération peut prendre un certain temps selon votre ordinateur.
- Le « superposage » multiple, autrement dit, le fait de placer un objet sur un objet qui se trouve lui-même sur un objet est possible.

Par exemple : placer une plante sur une table basse qui se trouve sur un tapis.

Astuce 1 : enlevez le tapis, mettez la plante sur la table basse puis remettez le tapis en place.

Astuce 2 : Utiliser l'ajustement de hauteur.



## Rotation/glissement de la pièce créée

Glissez votre projet dans la direction souhaitée en utilisant les 4 flèches en bas à droite de l'écran.



Bien entendu, vous pouvez également utiliser votre souris.

- Cliquez sur la pièce avec le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé → lorsque vous bougez la souris, la pièce se déplace jusqu'à ce que vous lâchiez le bouton.
- Scroller → Zoom avant ou arrière

## Bug informatique/Récupérer le dernier projet

Il arrive parfois que votre ordinateur se plante ou que le programme ne réagisse pas comme vous le souhaitez.

Fermez votre navigateur et ouvrez à nouveau la page du créateur d'espace 2D.

- Choisissez « Ouvrir », en haut à droite de l'écran ou cliquez sur « Ouvrir un projet sauvegardé ».
- Choisissez « Restaurer le dernier projet » pour ouvrir le dernier projet sur lequel vous avez travaillé.

Attention ! Cette solution ne fonctionne que si vous n'effectuez aucune nouvelle ou autre manipulation dans le créateur d'espace 2D.



## Devis

Dès que les meubles sont ajoutés à la pièce, le bouton « Devis » apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran.



Lorsque vous cliquez sur ce bouton, vous accédez au devis où sont répertoriés les produits ajoutés, avec leur composition et leur prix. Dans cet onglet, vous pouvez ajouter d'autres options si vous le souhaitez, par exemple la hauteur d'assise, la fonction relax, le confort d'assise, etc.



22364001 MALVINO CHAISE - PIEDS EN BOIS HETRE + POIGNEE	Prix de base 349 €
CUIR	
00988LGR Cuir Catania Gris Clair	+ 40 €
PIEDS	
06665TRU Couleur De Bois Truffle	Inclus
POIGNEE	
10109RVS Poignee Inox Rectangle	Inclus
Prix total:	389 € dont 0,55 € d'éco-part

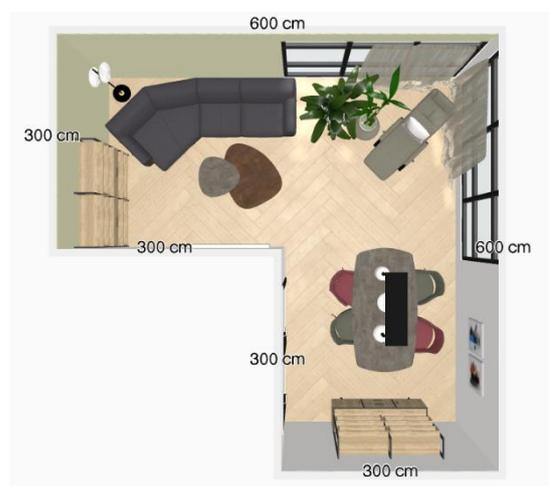
Adresse e-mail

Envoyer par e-mail

À chaque ouverture / consultation du projet enregistré, les prix indiqués seront ceux en cours de validité au moment de la consultation dudit projet.

Vous pouvez directement ajouter ce devis à votre panier ou prendre rendez-vous avec un magasin pour convertir votre plan 2D en 3D.

Le bouton « Retour » (en haut à gauche) permet de retourner au créateur d'espace 2D.



## Exemple de pièce en 3D

Vous aimeriez également voir votre pièce créée de cette manière ? Dans ce cas, prenez rendez-vous dans l'un de nos magasins.

