

Les Sims 4™

LE GUIDE ULTIME DU MODE CONSTRUCTION



GUIDE.FEZET.FR

Guide non-officiel pour le jeu Les Sims 4™

VERSION 1.7 - 04/09/2021

Rédigé avec passion depuis 2015



Merci pour votre soutien de chaque instant

Le Mode Construction des Sims 4 introduit d'importants changements par rapport à ses prédécesseurs. Des améliorations bienvenues font leur apparition, et de nombreuses nouveautés sont également de la partie.

Que ce soit au niveau de l'interface, radicalement repensée, ou au niveau de la gestion des espaces et la nouvelle notion de « Pièce », les constructeurs les plus aguerris comme les petits nouveaux sauront trouver le moyen de réaliser la maison de leur rêve.

L'intégration d'un système de partage directement en jeu, cette bien-nommée Galerie, rend l'accès au contenu créé par la communauté facile et amusant, et fait entrer Les Sims dans l'ère du jeu-vidéo véritablement connecté.

Tout a été pensé pour être plus simple, plus rapide, plus agréable à utiliser et force est de constater que le pari est réussi !

Mais trêve de blabla, car vous êtes certainement impatient de découvrir le contenu de ce guide (non-officiel je le rappelle) pour enfin tout savoir sur le Mode Construction de ce jeu que vous adorez tant !

Bonne lecture !

Fezet

ENCORE PLUS À DÉCOUVRIR EN LIGNE

Vous êtes actuellement en train de lire la version PDF du *Guide Ultime du Mode Construction des Sims 4* et je vous en remercie. Sachez également que le Guide est disponible grâce à un site internet dédié, guide.fezet.fr.

Ce site regroupe l'ensemble des astuces présentes dans le guide, avec un format plus aéré, des images plus grandes, et un contenu mis à jour automatiquement. Vous pouvez facilement naviguer entre les astuces, les ajouter à vos favoris internet pour les retrouver plus tard, noter les articles et les commenter pour poser des questions ou faire part de vos remarques.

Autre grande nouveauté : les vidéos ! En plus de vous proposer tout un tas d'astuces et de tutoriels sous forme d'articles, je souhaite étendre le contenu du site sous un nouveau format plus pratique et didactique. Ces vidéos sont d'ores et déjà disponibles sur la chaîne YouTube du site, accessible à l'adresse : youtube.com/c/Fezet.

VERSION 1.7 - 04/09/2021

Ajout de nouveaux tutoriels

- [Créer des étangs, page 116](#)
- [Créer des étangs avec cascade, page 156](#)

Mise à jour du guide suite aux dernières mises à jour du jeu

- [Raccourcis clavier et codes de triche utiles, page 8](#)
- [Volet « Informations du terrain » \(1\), page 21](#)
- [Escaliers et échelles, page 46](#)
- [Piscines et fontaines, page 61](#)
- [Décoration d'eau d'extérieur, page 69](#)
- [Outils du terrain, page 66](#)
- [Astuces sur les plateformes, page 89](#)
- [Astuces sur le modelage du terrain, page 107](#)
- [Créer de beaux espaces extérieurs, page 127](#)
- Suppression de l'astuce « Créer un demi-niveau / soubassement » (désormais obsolète suite à l'ajout des plateformes)

Corrections diverses (changements de titres, corrections orthographiques...)

NB : Seuls les points modifiés depuis la dernière version du guide (1.6.2) possèdent des étiquettes « Mis à jour » dans le Sommaire.

| | |
|---|-----------|
| RACCOURCIS CLAVIER ET CODES DE TRICHE UTILES | 8 |
| RACCOURCIS CLAVIER MIS À JOUR | 8 |
| CODES DE TRICHE | 10 |
| NOTIONS ET PRINCIPES DE BASE | 12 |
| ACCÉDER AU MODE CONSTRUCTION | 12 |
| PLACER ET MANIPULER LES ÉLÉMENTS | 13 |
| LE PRINCIPE DE « PIÈCE » | 17 |
| COLORIS | 18 |
| INTERFACE ET OUTILS | 20 |
| A. PRÉSENTATION DES MENUS | 20 |
| VOLET « INFORMATIONS DU TERRAIN » (1) MIS À JOUR | 21 |
| MENU DU HAUT (2) | 23 |
| MENU DE DROITE (3) | 23 |
| MENU DU BAS (4) | 24 |
| B. ONGLET « CONSTRUCTION » | 25 |
| PIÈCES VIDES ET MURS | 26 |
| FONDATIONS | 35 |
| PIÈCES MEUBLÉES | 36 |
| MOTIFS DE SOL | 38 |
| MOTIFS DE MUR | 41 |
| PORTES | 43 |
| FENÊTRES | 44 |
| ESCALIERS ET ÉCHELLES MIS À JOUR | 46 |
| RAMPES D'ESCALIER | 51 |
| TOITS | 52 |
| SURFACES DE TOIT | 55 |
| MOULURES DE TOITS | 56 |
| CLÔTURES ET PORTAILS | 57 |
| COLONNES | 59 |
| PISCINES ET FONTAINES MIS À JOUR | 61 |
| DÉCORATION D'EAU D'EXTÉRIEUR NOUVEAU | 69 |
| OUTILS DU TERRAIN MIS À JOUR | 66 |
| PLANTES D'EXTÉRIEUR | 70 |
| SCULPTURES DE TOIT | 71 |
| SCULPTURES MURALES | 72 |
| FRISES ET DÉCORATIONS D'EXTÉRIEUR | 73 |
| TYMPANS | 75 |
| C. ONGLET « OBJETS PAR PIÈCE » | 76 |
| D. ONGLET « OBJETS PAR FONCTION » | 77 |
| E. ONGLET « INVENTAIRE DU FOYER » | 78 |
| F. BARRE DE RECHERCHE | 79 |
| G. FILTRES | 80 |

| | |
|--|------------|
| ASTUCES | 81 |
| A. ASTUCES DE BASE | 81 |
| MANIPULER LES PIÈCES | 82 |
| ASTUCES SUR LES PLATEFORMES MIS À JOUR | 89 |
| PROCESSUS DE CONSTRUCTION | 91 |
| N'oubliez pas l'essentiel | 97 |
| SOIGNEZ LES DÉTAILS | 100 |
| ASTUCES SUR LES PEINTURES DE TERRAIN | 101 |
| ASTUCES SUR LE MODELAGE DU TERRAIN MIS À JOUR | 107 |
| CRÉER DES ÉTANGS NOUVEAU | 116 |
| B. ASTUCES DE DÉCORATION | 121 |
| PLACER LES ÉLÉMENTS DE CUISINE | 122 |
| CRÉER DE SUPERBES FAÇADES | 124 |
| CRÉER DE BEAUX ESPACES EXTÉRIEURS MIS À JOUR | 127 |
| EN FAIRE PLUS AVEC LES TOITS | 137 |
| BIEN UTILISER LES ÉLÉMENTS DÉCORATIFS | 141 |
| CRÉER UNE MEZZANINE OU UN BALCON | 143 |
| CRÉER UNE PERGOLA | 146 |
| CRÉER UN MURET EXTÉRIEUR AVEC DES FONDATIONS | 148 |
| SUPPRIMER LE TOIT D'UN SOUS-SOL | 151 |
| ORIENTER LES OBJETS POUR PLUS DE RÉALISME | 152 |
| AGRANDIR ET RÉTRÉCIR LES OBJETS | 153 |
| CRÉER DES CLÔTURES ARRONDIES | 154 |
| CRÉER DES ÉTANGS AVEC CASCADE NOUVEAU | 156 |
| CRÉER DES BALCONS PERSONNALISÉS | 161 |
| CONSTRUIRE UN IMMEUBLE HAUSSMANNIEN | 169 |
| C. ASTUCES AVANCÉES | 176 |
| CONSTRUIRE UN PONT | 177 |
| CRÉER AVEC LE MOVEOBJECTS | 179 |
| AFFICHER LES OBJETS CACHÉS DE DÉBOGAGE | 182 |
| REVÊTEMENTS DE FONDATIONS ET FRISES : COMMENT ÊTRE PLUS PRÉCIS | 183 |
| MASQUER LES DESSOUS DE TOIT | 185 |
| OPTIMISER LES ÉCLAIRAGES | 186 |
| RÉSOLUDRE LES PROBLÈMES DU JEU | 190 |
| [MINI-MAISONS] TRICHER SUR LE COMPTAGE DES CARREAUX | 192 |

| | |
|---|------------|
| LA GALERIE | 200 |
| A. PRÉSENTATION DE LA GALERIE | 200 |
| ONGLET « GALERIE » | 201 |
| ONGLET « ACTUALITÉS » | 204 |
| ONGLET « DÉFIS SPARK'D » | 203 |
| ONGLET PERSONNEL | 205 |
| ONGLET « MA BIBLIOTHÈQUE » | 206 |
| B. ENREGISTRER ET PARTAGER SES CRÉATIONS | 208 |
| ENREGISTRER ET PARTAGER UN TERRAIN | 208 |
| ENREGISTRER ET PARTAGER DES PIÈCES PERSONNALISÉES | 209 |
| TROUVER L'INSPIRATION | 210 |
| SITES DE FANS | 211 |
| REMERCIEMENTS | 214 |
| NOTES | 215 |
| MENTIONS LÉGALES | 218 |

RACCOURCIS CLAVIER ET CODES DE TRICHE UTILES

RACCOURCIS CLAVIER

Pour bien maîtriser le jeu et avoir accès rapidement à certaines fonctionnalités clés, quelques raccourcis clavier vous seront utiles.

Remarque : Certains de ces raccourcis, notamment ceux concernant la manipulation des objets, ne fonctionnent qu'en mode « Caméra Sims 3 ». Vous pouvez activer ce mode de la caméra dans les options du jeu.

Inutile de tous les apprendre par cœur, des rappels sont faits tout au long du guide pour vous signaler les situations où ces raccourcis sont pratiques.

| | | | | | | | | |
|---------------------|--------------------|-----------------------|----------------------|----------------|---------------------|-------------------------------|------------------------|-----------------------|
| E | H | K | R | B | L | G | U | Y |
| pipette [copier] | main [déplacer] | massue [supprimer] | coloris [changer] | mur [créer] | heure [basculer] | grille [afficher / cacher] | déplacer [bâtiment] | déplacer [terrain] |

CTRL + **Z** OU **Y**
annuler rétablir

contrôle des objets

| | | |
|---|------------------------------------|---|
| copier l'objet [lors du placement] | MAJ | placer ou supprimer* un seul bout de frise ou décoration d'ext. [et pas sur une pièce entière] [*l'outil Massue doit être activé] |
| placer librement l'objet [désactive la grille] | ALT | ajuster librement la pente d'un toit [désactive les paliers] |
| MAJ + C | | envoyer l'objet vers l'inventaire du foyer |
| activer de nouveaux points d'édition sur les toits | ^ OU) | agrandir ou rétrécir l'objet |
| | ; OU , | pivoter l'élément [objet ou autre] |
| | CTRL + 0 OU 9 | élever ou baisser l'objet [le code bb.moveobjects doit être activé - chiffres au dessus du I et du O] |
| F5 | SUPPR | M |
| grille de 1/4 ou 1/2 carreau [placement des objets] | supprimer l'élément | déplacer vers l'emplacement suivant [objets sur surfaces] |

caméra

| | | |
|-----------------|-----------------|--------------------|
| C | V | T |
| capture d'écran | capture vidéo | vue du dessus |
| | | |
| étage supérieur | étage inférieur | affichage des murs |

revêtements

| | | |
|--|------------|--|
| couvrir un seul côté [revêtements de fondations] | MAJ | couvrir toute la pièce / surface [revêtements muraux / de sol] |
| ALT | | couvrir tout le mur [revêtements muraux] |
| CTRL + F | | placement par demi ou quart de carreau [revêtements de sol] |

RACCOURCIS CLAVIER ET CODES DE TRICHE UTILES

outils du terrain [peinture - modelage - eau]

peindre / effacer la peinture de terrain
augmenter / baisser le terrain
augmenter / diminuer le niveau de l'eau
[basculer entre]

CTRL

CTRL + **)** OU **^**

augmenter ou diminuer la hauteur du curseur
[outils « Aplanir à la hauteur » et « Remplir jusqu'à la hauteur »]

MAJ + 

augmenter ou diminuer la taille de la brosse
[outils de modelage du terrain]

\$ OU **2** **(*)**

OU **CTRL** +  **(**)**

augmenter ou diminuer la dureté de la brosse
[outils de peinture () et de modelage du terrain (*)(**)]*

) OU **^**

basculer entre les différentes formes de brosses
[outils de peinture et de modelage du terrain]

> Cette liste de raccourcis est [téléchargeable depuis le site du Guide](#) dans un PDF imprimable au format A4 !

CODES DE TRICHE

Les codes de triche ont toujours fait partie intégrante de la saga Les Sims et ce, dès le premier volet. Les Sims 4 ne déroge pas à la règle, et laisse à votre disposition un certain nombre de codes aussi bien en Mode Vie qu'en Mode Construction. Ce sont plus particulièrement ces derniers que nous allons voir maintenant.

Pour ouvrir la console de triche, qui est l'espace où vous pourrez taper les codes, il vous suffit d'appuyer simultanément sur les touches **CTRL**, **MAJ (SHIFT)** et **C** de votre clavier. Écrivez le code de triche en question, puis validez-le avec la touche **Entrée** de votre clavier.

PLACER LES OBJETS LIBREMENT AVEC LE MOVEOBJECTS

Ce code, très apprécié des constructeurs est un outil très puissant. En effet, il permet de désactiver quasi totalement les contraintes lors du placement des objets, vous permettant ainsi de les disposer de manière bien plus libre que ce que permet le jeu par défaut. Et avec un peu d'imagination, vous pouvez même créer des objets totalement nouveaux grâce à la combinaison d'objets existants.

> Voir le paragraphe [Créer avec le moveobjects, page 179](#)

Pour activer ce code, entrez simplement **bb.moveobjects** dans la console de triche et validez avec la touche **Entrée**. Un message « *MoveObjets cheat is on* » doit s'afficher pour confirmer de l'activation du code.

Pour désactiver ce code, rentrez à nouveau **bb.moveobjects** dans la console de triche.

MISE EN GARDE CONCERNANT LE MOVEOBJECTS

Les contraintes de placement ont été ajoutées par les développeurs du jeu pour éviter les problèmes de routage (lors du déplacement des Sims) ou d'interaction (entre les Sims et les objets). Supprimer ces contraintes peut donc engendrer des bugs (objets inutilisables, pièces inaccessibles...), aussi pensez à ne pas le laisser activé en permanence et à tester votre terrain en jeu avant de le partager !

Attention également : le code n'est en général pas très apprécié par le jeu en ce qui concerne les sauvegardes. Il n'est pas rare de voir des objets placés avec le code **moveobjects** être renvoyés vers l'inventaire de famille, ou disparaître purement et simplement de votre terrain. Soyez donc très vigilant.

Remarque : Le **moveobjects** ne fonctionne qu'avec les objets décoratifs, et pas avec les éléments de structure / architecturaux tels que les colonnes, escaliers, murs...



Le code **moveobjects** est très apprécié des créateurs, notamment lors de la réalisation de jardins

AUTRES CODES DE TRICHE

En dehors du **moveobjects**, qui est certainement le code de triche le plus utile dont vous pourriez avoir besoin en Mode Construction, il en existe d'autres qui peuvent toujours s'avérer pratiques. Les voici.

- **Débloquer les récompenses de carrière** : `bb.ignoregameplayunlocksentitlement`

En Mode Vie, vos Sims peuvent être amenés à débloquer des objets spéciaux grâce à leur carrière. Cela peut aller du simple fauteuil de bureau pour la carrière Détective à la pièce meublée complète « *Antre de l'écrivain* » pour les Sims auteurs.

Si vous avez accédé au Mode Construction via la vue Gérer les Mondes, ces objets sont tous débloqués. En revanche, si vous êtes passé par un de vos foyers, alors seuls les objets débloqués par les Sims de votre foyer seront accessibles. C'est là que ce code vous sera utile, puisque qu'en l'activant, vous pourrez utiliser ces objets dans n'importe quel cas.

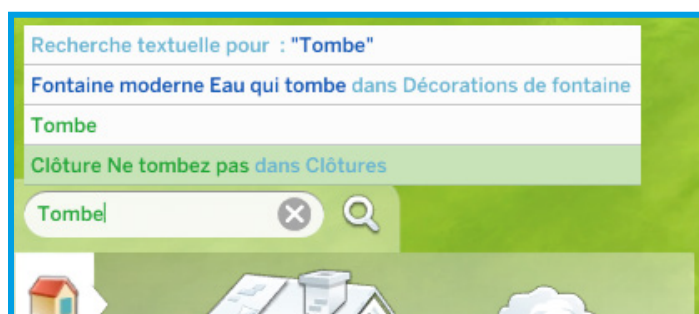
> Voir le paragraphe [Accéder au Mode Construction, page 12](#)

- **Débloquer les objets cachés** : `bb.showhiddenobjects` et `bb.showliveeditobjects`

Ces codes permettent d'accéder à des objets présents dans le jeu mais cachés par défaut dans le catalogue du Mode Construction.

- `bb.showhiddenobjects` : Débloque des objets généralement utilisés en Mode Vie de façon temporaire (assiettes, verres, livres etc.) et d'autres éléments plus divers ;
- `bb.showliveeditobjects` : Débloque des objets utilisés par les concepteurs du jeu pour créer et décorer les mondes (rochers en tailles très diverses, arbres, clôtures etc.)...

> Voir le paragraphe [Afficher les objets cachés de débogage, page 182](#)



Remarque : Remarque : Pour afficher ces objets dans le catalogue du Mode Construction, il vous faut ensuite lancer une recherche en utilisant un mot-clé tel que « tomate » ou « gros rocher en grès ».

> Voir le paragraphe [Barre de recherche, page 79](#)

- **Ajouter 50 000 \$ aux fonds du foyer** : `motherlode`

Certainement le plus célèbre des Sims, ce code est surtout utilisé en Mode Vie pour renflouer les fonds de votre foyer de Sims.

Si vous avez accédé au Mode Construction gratuit (c'est-à-dire sur un terrain que ne possèdent pas une de vos famille de Sims dite « active » en vue Gérer les Mondes ou en Mode Vie), alors ce code ne vous sera d'aucune utilité puisque votre budget est illimité. Il ne sert donc que si vous êtes en Mode Construction sur le terrain d'un foyer actif, cas dans lequel vos envies architecturales sont limitées par les simflouzes à la disposition de vos Sims.

> Voir le paragraphe [Accéder au Mode Construction, page 12](#)

Avant de vous lancer plus concrètement dans la découverte du Mode Construction, il convient de faire quelques rappels sur des principes de base.

ACCÉDER AU MODE CONSTRUCTION

Voyons d'abord comment accéder à ce fameux Mode Construction :

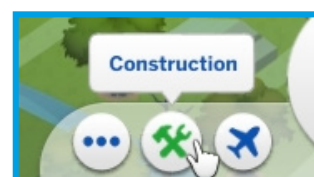
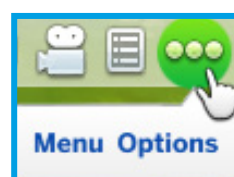
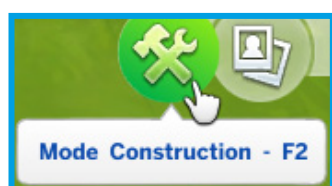
Toutefois, selon la façon dont vous accédez au Mode Construction, et le terrain que vous

Via le Mode Vie

Dans une partie en cours, appuyez sur **F2** (ou cliquez sur l'icône **Mode Construction** en haut à droite).

Via la vue Gérer les Mondes

Dans cette vue (accessible dans le menu du jeu), cliquez sur le terrain, puis sur l'icône **Construction** qui apparaît en bas à droite.



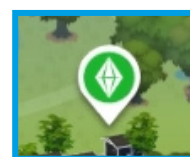
voulez modifier, les options ne seront pas les mêmes.

- **Mode Construction classique**

Dans ce mode, toutes les modifications que vous apporterez au terrain seront payées par le foyer de Sims qui possède ce terrain. De plus, seules les récompenses de carrière débloquées par les Sims de ce foyer seront accessibles et disponibles à l'achat. L'accès à l'Inventaire du foyer est possible uniquement dans ce mode.

Vous accédez à ce mode si :

- Le terrain que vous modifiez appartient à un foyer dit « actif » (c'est-à-dire un foyer avec lequel vous auriez déjà joué dans cette partie). Ces foyers actifs sont repérables dans la vue Gérer les Mondes grâce à leur prisme blanc entouré de vert.



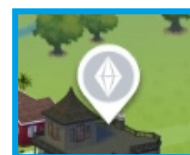
Vous pouvez accéder au Mode Construction classique pour les terrains résidentiels ou les commerces possédés par un foyer actif via le Mode Vie ou la vue Gérer les Mondes.

- **Mode Construction gratuit**

Ce mode autorise plus de libertés : le budget de construction est illimité, et l'ensemble des récompenses de carrière est débloqué.

Vous accédez à ce mode si :

- Le terrain que vous modifiez appartient à un foyer dit « non-actif » (c'est-à-dire un foyer avec lequel vous n'auriez jamais joué dans cette partie) ou à aucun foyer du tout. Ces foyers non-actifs sont repérables dans la vue Gérer les Mondes grâce à leur prisme blanc entouré de gris.



Vous pouvez accéder au Mode Construction gratuit en Mode Vie uniquement pour les terrains non possédés par un foyer de Sims.

Il est aussi possible d'y accéder par la vue Gérer les Mondes. Dans ce dernier cas, tous les terrains sont modifiables, même ceux possédés par une famille de Sims (cette dernière devant être non-active).

PLACER ET MANIPULER LES ÉLÉMENTS

Le placement des éléments est une notion de base très importante dans le Mode Construction.

Comme on vient de le voir avec le code **moveobjects**, on peut placer les éléments de manière vraiment très libre, ce qui permet toutes sortes de fantaisies.

PLACER LES ÉLÉMENTS

Mais par défaut, une fois que vous avez sélectionné un élément, le jeu vous laisse le placer selon une grille assez grossière (voir l'image ci-dessous).

Cette grille par défaut vous permet de placer les objets tous les carreaux et demi-carreaux. Vous pouvez visualiser cette grille au sol lorsque vous entrez en Mode Construction.

Astuce : En appuyant sur la touche **G**, vous pouvez afficher ou masquer cette grille. Notez que le masquage de la grille ne la désactive pas pour autant lors du placement des objets.



Des cactus placés sur la grille par défaut du jeu

Si vous souhaitez plus de liberté lors du placement d'objets, vous avez plusieurs solutions :

- **La liberté totale** : La touche **ALT**

La première est d'utiliser la touche **ALT** de votre clavier. C'est la technique qui permet le plus de précision.

Une fois l'élément voulu prêt à être déposé sur le terrain, maintenez la touche **ALT** enfoncée et bougez l'objet pour le placer à l'endroit désiré. La grille par défaut est désactivée et vous n'êtes plus contraint de disposer les objets dessus.

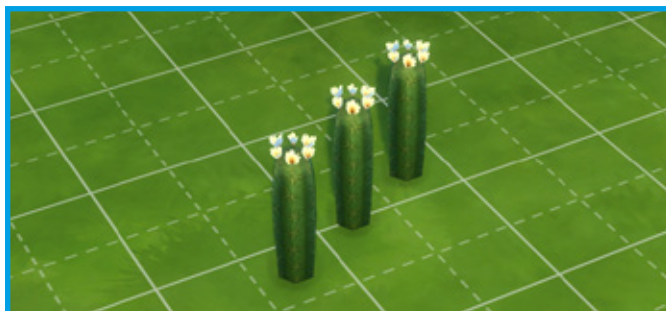


La touche ALT permet un placement bien plus libre : Utilisée en complément du code **moveobjects**, elle permet de créer de jolis jardins avec de grands massifs de plantes et d'objets décoratifs

> Voir le paragraphe **Placer les objets librement avec le moveobjects**, page 10

- **La liberté sous contrôle** : La grille doublée avec **F5**

Une autre technique consiste à activer la grille de placement doublée. C'est une fonctionnalité du jeu qui est un peu cachée mais qui permet de garder les objets alignés avec un pas plus petit lors de leur placement comparé à la grille par défaut. Pour activer cette grille, appuyez simplement sur la touche **F5** de votre clavier.



Avec la touche F5, on peut placer les objets entre les lignes de la grille par défaut

Bien évidemment, même avec la touche **ALT** ou la grille doublée, le jeu ne vous laissera pas faire n'importe quoi ! Beaucoup d'objets disposent ainsi d'une « zone de sécurité » autour d'eux qui garantit leur bon fonctionnement. Vous ne pourrez donc pas placer quoique ce soit devant un escalier ou un frigo car cela empêcherait vos Sims de les utiliser.

Et c'est là qu'entre en jeu le code **moveobjects** ! Une fois activé, il n'existe plus aucune zone de sécurité autour des objets. Vous êtes absolument libre de les placer où vous voulez... mais attention ! Évitez tout de même d'en abuser car il pourrait rendre certains objets de votre terrain inutilisables par les Sims.



Les zones de sécurité sont là pour assurer que les objets soient bien accessibles par les Sims

> Voir le paragraphe **Placer les objets librement avec le moveobjects**, page 10

> Voir le paragraphe **Créer avec le moveobjects**, page 179

Remarque : Le code **moveobjects**, les touches **ALT** et **F5** ne fonctionnent que lors du placement d'objets, pas avec les éléments de construction comme les toits, murs, piscines ou les revêtements muraux. Notez cependant que la touche **ALT** fonctionne lorsque vous ajustez la hauteur / pente d'un toit : vous pouvez ainsi, en la maintenant appuyée, ajuster votre toit de manière très précise.

Astuce : Pour placer plusieurs fois le même objet sans avoir à le re-sélectionner dans le catalogue, maintenez la touche **MAJ (SHIFT)** (symbolisée par une flèche dirigée vers le haut, au-dessus de **CTRL**).

PIVOTER LES ÉLÉMENTS

En plus de pouvoir placer les objets où vous voulez, vous pouvez aussi les faire tourner :

- Pour cela, cliquez sur l'objet et **maintenez le bouton de la souris enfoncé**.
- Éloignez le curseur de la souris de l'objet et faites pivoter l'objet dans la direction voulue.
- Relâchez pour valider

Remarque : Cette technique ne fonctionne qu'en mode « Caméra Sims 3 », (activable dans les options du jeu). En mode « Caméra Sims 4 », vous devez cliquer avec le bouton droit de la souris lorsque l'objet est sélectionné pour le tourner.



Le curseur se transforme en un cercle fléché lorsque vous faites pivoter un objet

Ce n'est d'ailleurs pas la seule méthode pour faire tourner un objet : vous pouvez aussi utiliser les touches , (virgule) et ; (point-virgule) pour le faire pivoter de 45°.

Astuce : En Mode « Caméra Sims 3 », vous pouvez maintenir la touche **ALT** de votre clavier enfoncée lors de la rotation de l'objet pour le pivoter selon un angle plus précis.

PLACER LES ÉLÉMENTS EN HAUTEUR

Il est même possible de placer certains types d'objets en hauteur comme les fenêtres, les tableaux, les appliques murales...

Astuce : En maintenant la touche **ALT** de votre clavier lors du placement en hauteur, vous pouvez ajuster plus finement la position.



De nombreux objets peuvent être ajustés à la verticale !

Astuce n°2 : La grille doublée avec la touche **F5** existe aussi à la verticale ! Vous pouvez l'activer et ainsi avoir plus de précision pour le choix de la hauteur tout en conservant l'avantage de pouvoir bien aligner plusieurs objets au même niveau.

Astuce n°3 : Grâce au code moveobjects, vous pouvez en réalité ajuster la hauteur de n'importe quel objet du jeu. [Tous les détails dans Créer avec le moveobjects, page 179.](#)

SUPPRIMER LES ÉLÉMENTS

Vous serez obligatoirement amenés, à un moment ou à un autre, à devoir supprimer un objet ou un élément de votre construction. Pour cela, plusieurs choix s'offrent à vous :

- Cliquer sur l'élément pour le sélectionner et appuyer sur la touche **Suppr.**



Lors de la sélection d'un objet, un grillage vert apparaît

- Cliquer sur l'élément pour le sélectionner et le déposer sur la zone **Vendre** qui apparaît en bas de l'écran :



La zone de suppression est une autre méthode pour se débarrasser de vos objets

- Activer l'Outil Massue (grâce à la touche **K** de votre clavier ou bouton dans le menu du haut) et cliquer sur l'objet. Vous pouvez aussi maintenir le clic et faire glisser votre souris pour supprimer plusieurs objets à la fois !



L'Outil Massue permet de gagner beaucoup de temps !

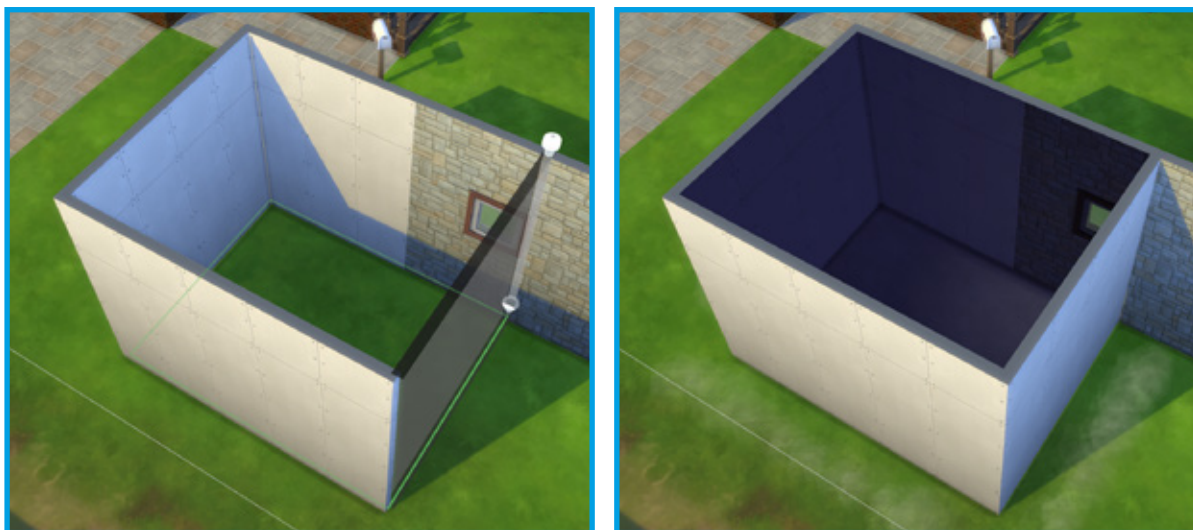
NOTIONS ET PRINCIPES DE BASE : Le principe de «pièce »

Le système de pièce inauguré dans Les Sims 4 est quelque chose de totalement nouveau qui change beaucoup la manière de construire avec le jeu.

Il permet certes une plus grande flexibilité lors de la création de maisons, mais peut aussi compliquer un chouïa la réalisation de créations plus inhabituelles et originales. Il faut donc impérativement comprendre ce qui se cache derrière ce concept nouveau.

LE PRINCIPE DE « PIÈCE »

En réalité, ce principe de pièce se comprend rapidement. Pour le jeu c'est très simple : une pièce, c'est un espace fermé... enfin à quelques détails près.



Réalisation manuelle d'une pièce en jeu : celui-ci la reconnaît en tant que telle une fois que le quatrième mur est relié au premier (on le voit au tracé vert à la base des murs)

En effet, une fois votre pièce créée (que ce soit manuellement en plaçant des murs, des demi-murs ou des clôtures) ou en utilisant des formes prédéfinies ou des pièces meublées, vous pouvez supprimer un morceau de mur / demi-mur / clôture : le jeu considérera toujours votre espace comme une pièce.

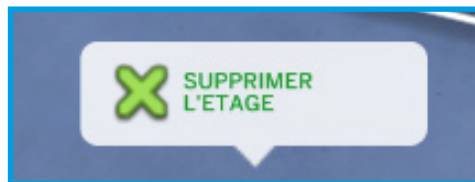
Pour faire simple : le statut de pièce est conservé tant que vous ne supprimez pas le sol et un pan de mur : le jeu vous propose toutefois de rajouter des murs / clôtures là où il n'y en a pas.

Remarque : Les détails concernant la manipulation des pièces sont évoqués plus loin dans le guide.

> Voir [Manipuler les pièces, page 82](#)



Des pièces non-fermées ? C'est possible !



« Supprimer le sol »

(Option « *Supprimer l'étage* » en cliquant sur sol) entraîne la perte de statut de pièce pour le jeu (si vous avez déjà supprimé un pan de mur en plus) : les différents murs redeviennent alors des entités indépendantes

2014. Enorme déception dans la communauté des créateurs Sims : le *Créer-un-Style*, cet outil révolutionnaire apparu dans Les Sims 3 ne sera pas présent dans Les Sims 4. Cependant, la raison officielle invoquée est tout à fait compréhensible et logique : Le *Créer-un-Style*, est un outil extrêmement gourmand en ressources et lourd à gérer pour le jeu : il permet en effet d'appliquer de manière extrêmement libre n'importe quelle couleur et n'importe quelle texture à n'importe quelle partie de n'importe quel objet du jeu... Ce qui sollicite énormément la carte graphique et le processeur, et demande aussi beaucoup de mémoire à l'ordinateur. Raison d'ailleurs pour laquelle les créations Sims 3 sont bien plus lourdes que celles faites dans Les Sims 4 (plusieurs méga-octets contre quelques centaines de kilo-octets).

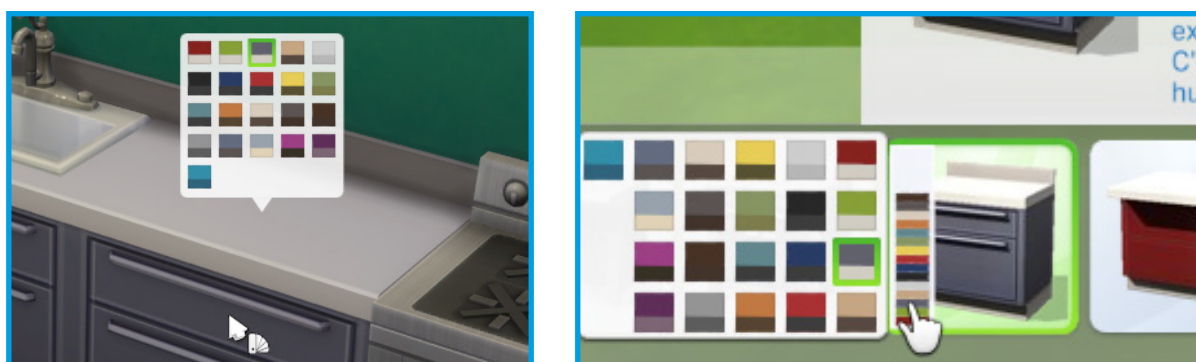
Or donc, dans leur volonté de rendre Les Sims 4 accessible et jouable sur le plus grand nombre de PC, les producteurs du jeu ont dû revoir les possibilités de personnalisation à la baisse...

COLORIS

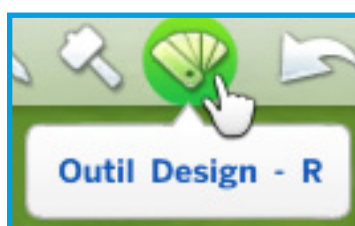
A la place du très complet *Créer-un-Style* des Sims 3, on se retrouve avec un système beaucoup plus simple : en cliquant sur un objet déjà placé (avec l'Outil Design) ou dans le catalogue d'objets achetable (via un clic sur la liste des coloris), on peut choisir entre plusieurs teintes.

L'Outil Design s'active en appuyant sur le touche **R** de votre clavier ou grâce à l'icône dédiée dans le menu du haut.

Astuce : Après avoir sélectionné un objet du catalogue, vous pouvez le changer de coloris en appuyant sur les touches **+** ou **-**. Notez que cela ne fonctionne pas pour les objets déjà placés.



Les coloris sont accessibles de deux façons : lors de l'achat de l'objet, ou grâce à l'Outil Design



Accès à l'Outil Design depuis le menu du haut

NOTIONS ET PRINCIPES DE BASE : Coloris

Afin de permettre aux joueurs d'utiliser avec le plus de liberté possible les différents éléments du jeu, nombre d'entre eux présentent des coloris similaires. C'est le cas la plupart du temps pour les fenêtres, les plans de travail (et les bars du même style), les papiers-peints...



Des fenêtres de styles différents sont disponibles en des coloris similaires



Des papiers peints aux tons semblables

Cette quatrième partie du guide a pour but de vous familiariser avec l'interface du Mode Construction et les différents outils disponibles. Elle traite notamment de l'utilisation des outils de base nécessaires pour bien appréhender la construction dans Les Sims 4.

Tout ce qui concerne des manipulations plus avancées est évoqué dans la partie [Astuces \(page 81\)](#) de ce guide.

A. PRÉSENTATION DES MENUS

Afin de bien comprendre comment utiliser le Mode Construction des Sims 4, voici une présentation rapide des différents menus qui le composent.



Le Mode Construction est constitué de 4 grandes parties

Les trois menus ont des rôles très divers et vous seront tous essentiels à un moment ou à un autre de votre construction. Le **Menu du bas (4)** sera très probablement celui que vous aurez le plus l'occasion de manipuler car il donne accès à tous les objets et fonctions de construction mais les trois autres se révèlent d'une importance capitale...

Voyons à quoi sert chacun d'entre-eux !

VOLET « INFORMATIONS DU TERRAIN » (1)

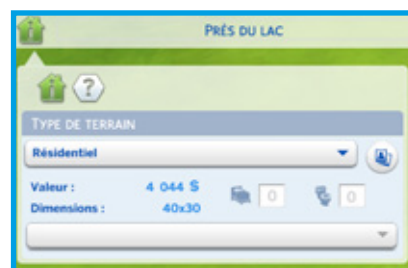
Accessible tout en haut à gauche, le volet « Informations du terrain » vous permet de renseigner les détails concernant le terrain (nombre de chambres, de salles de bain, son nom, son type), et aussi de consulter ses caractéristiques : sa taille, sa valeur, ses traits (« caractéristiques »), défis, ou les terrains du même type dans votre Bibliothèque.

Le menu affiche aussi la liste des exigences du terrain (objets requis), exigences qui varient selon le type de terrain choisi.

Les informations que vous ajoutez ici ne seront visibles que dans votre partie, et ne seront pas exportées avec le terrain quand vous l'enverrez dans la Galerie, à l'exception des traits de terrain. Par exemple, si vous indiquez ainsi que ce terrain est un terrain communautaire avec tant de salles de bain, et en lui donnant un nom, vous devrez indiquer à nouveau ces informations lors de la sauvegarde dans Ma bibliothèque (et éventuellement du partage sur la Galerie).

> Voir [Enregistrer et partager ses créations](#), page 208

> Voir [Onglet « Ma bibliothèque »](#), page 206



La liste des objets requis varie en fonction du type de terrain



Si le terrain est une « Mini-Maison résidentielle », le menu affiche aussi les informations sur le niveau atteint et les avantages débloqués

A l'inverse, installer un terrain qui possède ces informations depuis la Galerie va remplacer les informations par défaut du terrain par celles de la Galerie. Vous n'aurez donc pas à les recopier. Bien qu'un peu cachées, ces informations sont toutefois importantes : elles apparaissent en vue Gérer les Mondes lorsque vous survolez le terrain avec votre souris. Elles vous permettent de savoir de quel type de terrain il s'agit.

Changer le type du terrain via ce volet permet aussi d'accéder à la liste des objets requis pour son bon fonctionnement. Une bibliothèque n'a en effet pas besoin des mêmes objets qu'une salle de sport ou qu'un parc...

> Voir [N'oubliez pas l'essentiel](#), page 97

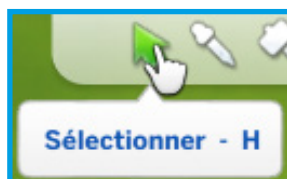
MENU DU HAUT (2)

Ce menu permet de compléter les fonctionnalités de construction offertes par le menu du bas, et donne accès aux options de partage vers la Galerie.



Le menu du haut regroupe de nombreux outils très utiles !

Voyons maintenant ces outils un par un : vous allez voir, ils sont de natures très diverses.



Sélectionner

Permet de prendre un objet, une pièce, ou tout autre élément afin de déplacer ou de le pivoter.

Raccourci : H



Pipette

Permet de dupliquer un objet, un motif de sol, de mur, de toit.

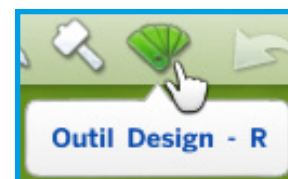
Raccourci : E



Massue

Permet de supprimer un objet un mur, un sol, un toit, ou tout autre élément.

Raccourci : K



Outil Design

Permet de modifier les coloris d'un élément lorsque cela est possible.

Raccourci : R



Sauv. dans Ma bibliothèque (Terrain entier ou Pièce)

Ouvre la fenêtre de sauvegarde / partage dans Ma bibliothèque / la Galerie.

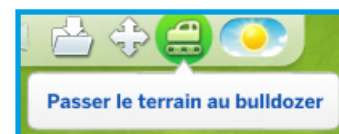
Pas de raccourci



Déplacer (Terrain entier ou Bâtiment)

Permet de déplacer un bâtiment ou le terrain entier (avec les peintures, relief et objets).

Raccourcis : U et Y



Passer au bulldozer (Bâtiments et objets ou Terrain seul)

Permet d'effacer soit l'ensemble des objets et murs placés ou juste le terrain (relief et peintures de sol).

Pas de raccourci

Le dernier outil de ce menu est celui qui permet de régler l'ensoleillement du terrain. En cliquant dessus ou en appuyant sur la touche **L**, vous pouvez basculer entre différents moments de la journée, afin de, par exemple, tester vos éclairages.



Après-midi - L

Enfin, situées en plein milieu de ces outils, on retrouve une paire de flèches bien connues : celles qui permettent d'annuler ou de rétablir une modification.



Annuler - Ctrl+Z



Répéter - Ctrl+Y

- > **Outil Sélectionner :** [Voir Placer et manipuler les éléments, page 13](#)
- > **Outil Design :** [Voir Coloris, page 18](#)
- > **Outil Sauvegarder dans Ma bibliothèque :**
 - [Voir Enregistrer et partager ses créations, page 208](#)
 - [Voir Onglet « Ma bibliothèque », page 206](#)
- > **Outil Déplacer le terrain et la maison :** [Voir Manipuler les pièces, page 82](#)

MENU DE DROITE (3)

Ce menu-ci a un rôle plus restreint mais reste lui aussi important. Il permet entre autres d'accéder à la Galerie, de basculer vers le Mode Vie ou la vue Gérer les Mondes, d'accéder aux options, à différents types de vue...



Le menu de droite regroupe d'autres outils utiles

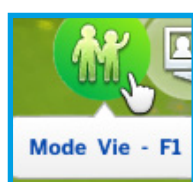
Notez que ce menu s'affiche également en Mode Vie, ces outils y sont donc aussi accessibles.



Plan du monde / Mode Vie

Permet de basculer vers la vue Gérer les Mondes ou vers le Mode Vie (selon par où vous avez accédé au Mode Construction).

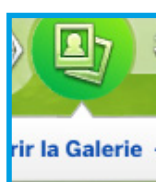
Raccourci : F1



Galerie

Ouvre la Galerie et donne accès à Ma bibliothèque.

Raccourci : F4



Étage inférieur / supérieur

Affiche l'étage inférieur ou supérieur de votre construction.

Raccourci : Page Préc. / Page Suiv.



Vue des murs : Vus en coupe, Murs non-apparents et Murs apparents

Permet de choisir le mode d'affichage des murs : pratique notamment pour avoir une vue dégagée ou pour se rendre compte des espaces et des volumes.

Raccourci : Sélection de l'affichage avec les touches **Fin** et **Début**



Commandes de la caméra

Ouvre un sous-menu permettant de contrôler la caméra.

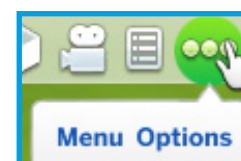
Pas de raccourci



Mur de notifications

Affiche la liste de vos notifications liées au jeu.

Pas de raccourci



Menu Options

Affiche le menu d'accès aux options.

Pas de raccourci

A lire également :

> Voir [La Galerie](#), page 200

MENU DU BAS (4)

Passons maintenant aux choses sérieuses avec un menu qui sera au cœur de vos réalisations faites avec le Mode Construction. Situé en bas à gauche de votre écran, ce menu regroupe sous forme d'onglets les différentes catégories d'outils...



Outils de construction, objets en tous genres, éléments architecturaux : tout est là !

En plus d'une barre de recherche (*dont le fonctionnement est évoqué plus loin dans ce guide, page 79*), le menu du bas est divisé en 4 onglets :



Construction : Ensemble des outils de construction, plantes et éléments architecturaux

Objets par pièce : Tous les objets du jeu, regroupés par pièce

Objets par fonction : Tous les objet du jeu, classés par fonction

Inventaire du foyer : Disponible uniquement s'il y a un foyer de Sims installé sur le terrain, cet onglet affiche tous les objets stockés par votre famille (comme les récompenses de carrière ou leurs meubles lors d'un déménagement) ou les objets supprimés par le jeu...

> Voir **Onglet « Inventaire du foyer »**, page 78

B. ONGLET « CONSTRUCTION »

Le Mode Construction des Sims 4 est composé de 4 différents onglets aux fonctions bien définies, accessibles depuis le menu principal en bas à gauche sur votre écran.

Le premier est certainement celui que vous allez utiliser le plus, car il donne accès à l'ensemble des outils architecturaux disponibles : c'est l'onglet Construction. Ce menu, qui a l'aspect d'une maison permet d'avoir une vue générale des éléments de construction : murs, pièces, toitures, arbres...

Passons en revue ces différentes parties !

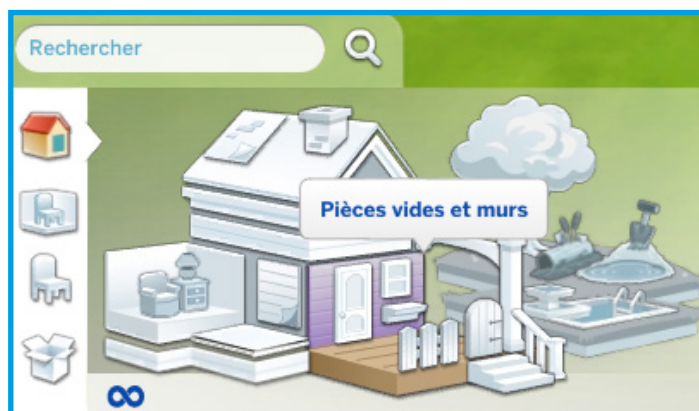


L'onglet « Construction » des Sims 4

PIÈCES VIDES ET MURS

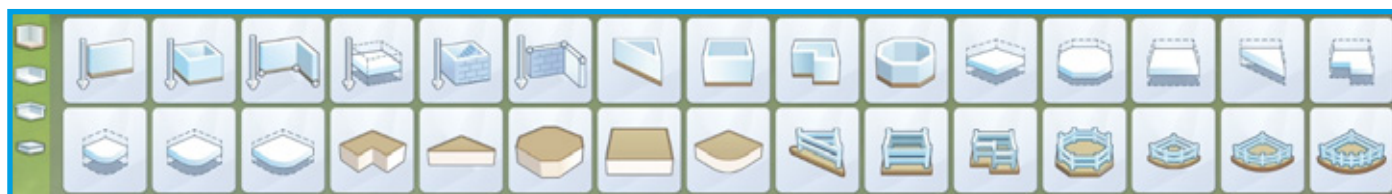
Ces éléments sont la base de toute construction dans Les Sims 4. C'est également un des aspects du jeu qui a été le plus travaillé dans ce nouvel opus, vous vous en rendrez compte tout au long de ce guide...

> La manipulation des pièces est détaillée dans [Manipuler les pièces, page 82](#)



Les Pièces vides et murs

Une fois que vous avez cliqué sur cet élément, le menu va s'ouvrir :



« Pièces vides et murs » donne accès aux outils de pièces, murs, sous-sols, fondations, plateformes

Au total, il existe 32 éléments différents dans le jeu de base Les Sims 4. Chacun de ces outils offre des possibilités différentes, comme nous allons le voir maintenant.

- **Les pièces, murs et sous-sols (10 au total)**

Les outils de pièces et murs permettent de tracer des pièces qui composent votre construction. Les outils de sous-sols permettent de créer des niveaux sous le niveau actif, y compris dans le sol.

- **Les fondations (5 au total)**

Les blocs de fondations sont utiles si vous souhaitez donner un peu de hauteur à votre bâtiment ou créer des espaces considérés comme étant des pièces, mais sans murs. Vous pouvez rajouter des murs ou des clôtures dessus pour créer des pièces ou des terrasses.

Remarque : Par défaut, leur hauteur est fixée à 0, mais vous pouvez la régler par la suite.

> Voir le paragraphe [Fondations, page 35](#)

- **Les terrasses (8 au total)**

Les terrasses sont des blocs de fondations bordés de clôtures.

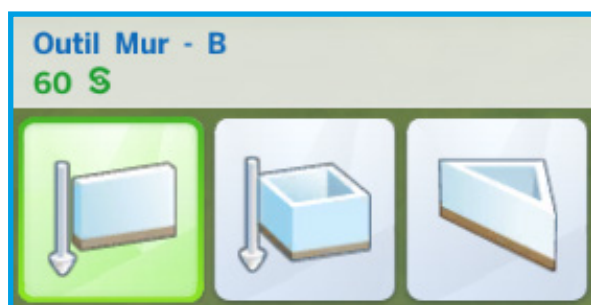
- **Les plateformes (9 au total)**

Ces outils fonctionnent comme les fondations, mais sont plus personnalisables.

PIÈCES, MURS ET SOUS-SOLS

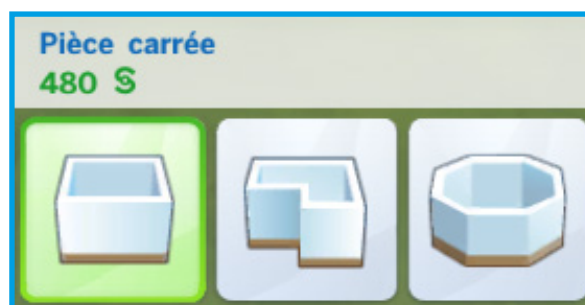
Mur - Touche de raccourci : B

Cet outil permet de **tracer** des pans de murs simples. Il permet de créer toutes formes de pièces.



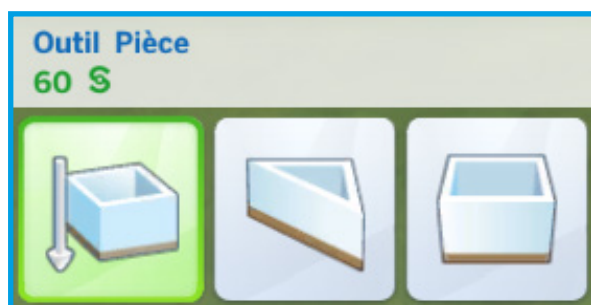
Pièce carrée - Pas de raccourci

Cet outil permet de **placer** une pièce carrée, de taille 2X2, que vous pourrez ajuster par la suite.



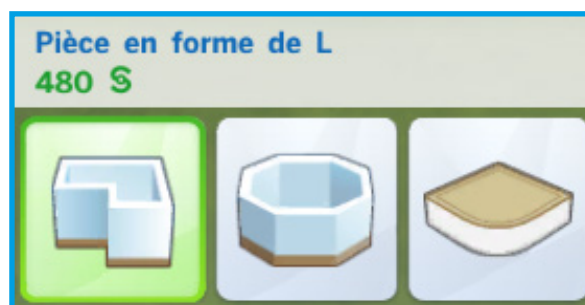
Pièce - Pas de raccourci

Cet outil permet de **tracer** des pièces carrées ou rectangulaires de tailles libres, de manière plus rapide que l'**Outil Mur**.



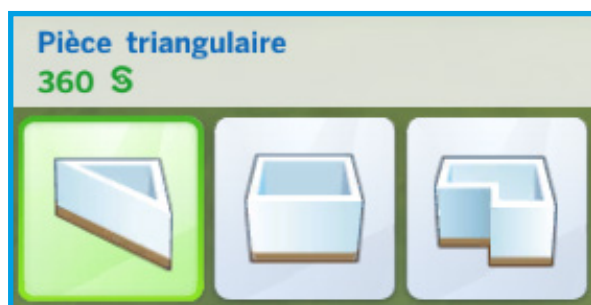
Pièce en forme de L - Pas de raccourci

Cet outil permet de **placer** une pièce en forme de L, de taille 2X2, que vous pourrez ajuster par la suite.



Pièce triangulaire - Pas de raccourci

Cet outil permet de **placer** une pièce triangulaire, de taille 2X2, que vous pourrez ajuster par la suite.



Pièce octogonale - Pas de raccourci

Cet outil permet de **placer** une pièce octogonale, de taille 3x3, que vous pourrez ajuster par la suite.



Pièce carrée (diagonale) - Pas de raccourci

Cet outil permet de **placer** une pièce carrée en diagonale, de taille 2X2, que vous pourrez ajuster par la suite.



Sous-sol - Pas de raccourci

Cet outil permet de **tracer** des sous-sols carrés ou rectangulaires de taille libre.



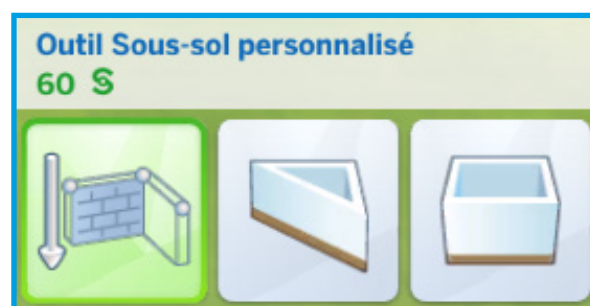
Pièce personnalisée - Pas de raccourci

Cet outil permet de **tracer** une pièce de forme personnalisée et de prévisualiser le résultat sous forme d'un tracé au sol.



Sous-sol personnalisé - Pas de raccourci

Cet outil permet de **tracer** un sous-sol de forme personnalisée et de prévisualiser le résultat sous forme d'un tracé au sol.



Remarques sur les outils personnalisés

Ces outils ont été ajoutés au jeu avec la mise à jour du 11 juin 2015. Ils permettent de tracer des pièces et sous-sols de formes entièrement libres avec une amélioration : les murs ne sont posés sur le terrain qu'une fois le tracé au sol validé.

Pour valider ce tracé, il suffit de fermer la pièce dessinée, ou bien de double-cliquer avec le bouton gauche de la souris une fois le dernier point ajouté.

Astuce : Si vous vous trompez à un moment dans votre tracé, inutile de recommencer ! Appuyez simplement sur **CTRL+Z** pour effacer le dernier segment placé.

FONDATIIONS

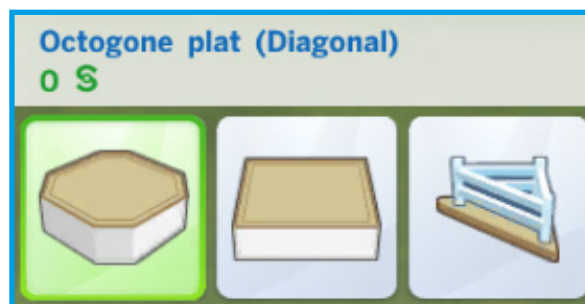
Rond plat - Pas de raccourci

Cet outil permet de **placer** une fondation carrée avec un coin arrondi, de taille 5X5, que vous pourrez ajuster par la suite.



Octogone plat - Pas de raccourci

Cet outil permet de **placer** une fondation octogonale, de taille 3x3, que vous pourrez ajuster par la suite.



Forme de L plate - Pas de raccourci

Cet outil permet de **placer** une fondation en forme de L, de taille 2X2, que vous pourrez ajuster par la suite.



Carré plat - Pas de raccourci

Cet outil permet de **placer** une fondation carrée, de taille 3X3, que vous pourrez ajuster par la suite.



Triangle plat - Pas de raccourci

Cet outil permet de **placer** une fondation triangulaire, de taille 2X2, que vous pourrez ajuster par la suite.



TERRASSES

Terrasse triangulaire - Pas de raccourci

Cet outil permet de **placer** une terrasse triangulaire, de taille 2X2, que vous pourrez ajuster par la suite.



Terrasse octogonale - Pas de raccourci

Cet outil permet de **placer** une terrasse octogonale, de taille 3x3, que vous pourrez ajuster par la suite.



Terrasse carrée - Pas de raccourci

Cet outil permet de **placer** une terrasse carrée, de taille 2X2, que vous pourrez ajuster par la suite.



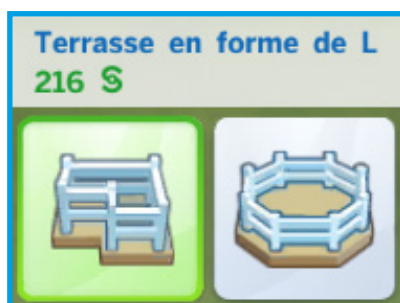
Terrasses arrondies - Pas de raccourci

Ces outils permettent de **placer** une terrasse carrée avec un coin arrondi, de taille 3X3, 5X5 ou 7X7, que vous pourrez ajuster par la suite.



Terrasse en forme de L - Pas de raccourci

Cet outil permet de **placer** une terrasse en forme de L, de taille 2X2, que vous pourrez ajuster par la suite.



Terrasse carrée (diagonale) - Pas de raccourci

Cet outil permet de **placer** une terrasse carrée en diagonale, de taille 2X2, que vous pourrez ajuster par la suite.



PLATEFORMES

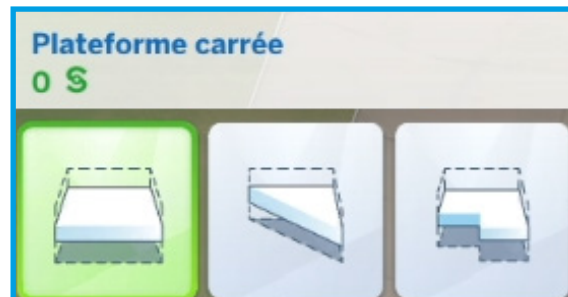
Plateforme - Pas de raccourci

Cet outil permet de **tracer** des plateformes carrées ou rectangulaires.



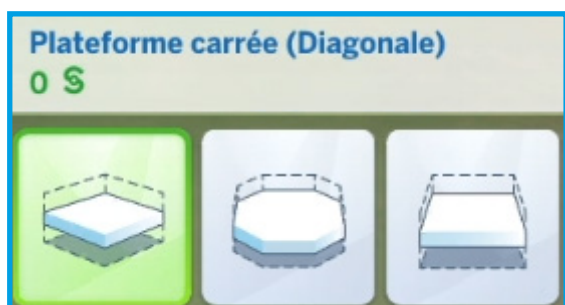
Plateforme carrée - Pas de raccourci

Cet outil permet de **placer** une plateforme carrée, de taille 2X2, que vous pourrez ajuster par la suite.



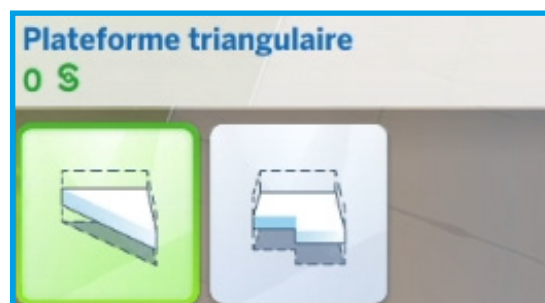
Plateforme carrée (diagonale) - Pas de raccourci

Cet outil permet de **placer** une plateforme octogonale, de taille 3x3, que vous pourrez ajuster par la suite.



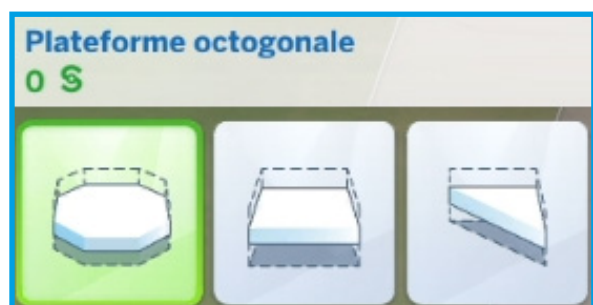
Plateforme triangulaire - Pas de raccourci

Cet outil permet de **placer** une plateforme triangulaire, de taille 2X2, que vous pourrez ajuster par la suite.



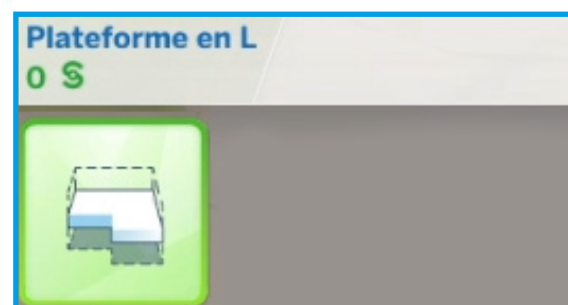
Plateforme octogonale - Pas de raccourci

Cet outil permet de **placer** une plateforme octogonale, de taille 4X4, que vous pourrez ajuster par la suite.



Plateforme en forme de L - Pas de raccourci

Cet outil permet de **placer** une plateforme en forme de L, de taille 2X2, que vous pourrez ajuster par la suite.



Plateformes arrondies - Pas de raccourci

Ces outils permettent de **placer** une plateforme carrée avec un coin arrondi, de taille 3X3, 5X5 ou 7X7, que vous pourrez ajuster par la suite.



OUTIL DEMI-MUR

Les demi-murs ont fait leur apparition avec la mise à jour du jeu du 9 juillet 2015. Le système est un peu plus poussé que dans Les Sims 3, puisqu'il est désormais possible de choisir entre 19 tailles différentes pour les demi-murs. On peut également toujours ajouter différents styles de moulures, bien que ces dernières se ressemblent toutes beaucoup.



Les demi-murs sont disponibles en 19 hauteurs différentes

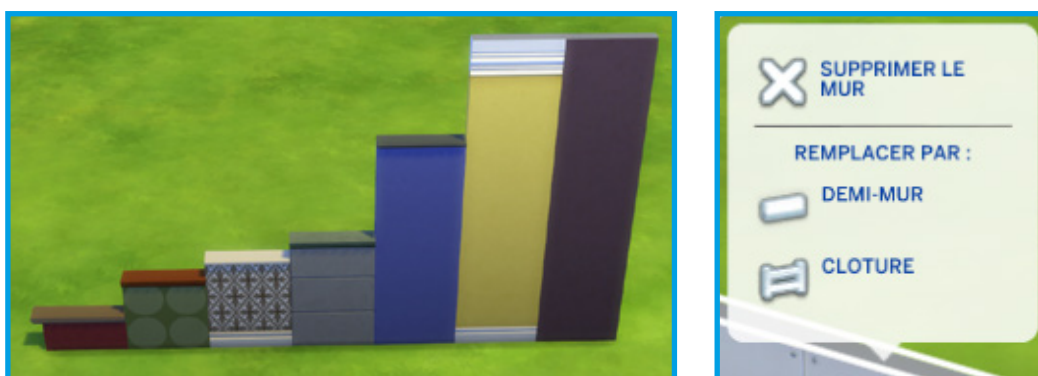
Les demi-murs sont accessibles dans le deuxième onglet du menu « Pièces vides et murs ». Les moulures pour demi-murs occupent le troisième onglet.

Remarque : Il n'est pas possible de supprimer la moulure d'un demi-mur.



Vous pouvez, de la même manière que pour les murs, créer des espaces fermés de demi-murs, remplacer des murs / clôtures par des demi-murs, ou juste créer des pans simples. Les demi-murs sont aussi personnalisables avec des revêtements, et il est possible d'y ajouter des fenêtres ou des portes dès lors qu'elles ne sont pas trop grandes.

Astuce : En double-cliquant sur un mur, vous pouvez le transformer en un demi-mur ou en clôture, et pareillement en cliquant sur un demi-mur.



Les demi-murs peuvent être recouverts de revêtements muraux comme les murs normaux ou remplacés

BORDURES DE PLATEFORMES

Les bordures de plateformes ont fait leur apparition en novembre 2020, en même temps que les outils de création de plateformes. Elles sont accessibles dans le dernier onglet du menu **Pièces vides et murs**.

Remarque : Ces bordures fonctionnent de la même manière que les revêtements de fondation (certaines de ces bordures sont d'ailleurs des revêtements de fondation modifiés). Les bordures de plateformes ne peuvent cependant pas s'utiliser sur les fondations, tout comme les revêtements de fondations ne peuvent s'utiliser sur les plateformes.



Astuce : Vous pouvez utiliser les demi-murs pour personnaliser vos plateformes de façon plus libre qu'avec les bordures. En construisant un demi-mur autour de votre plateforme, vous pourrez en effet le recouvrir de n'importe quel revêtement mural existant en jeu et également utiliser les moulures de demi-murs.



Utiliser les demi-murs est un bon moyen de personnaliser en détail vos plateformes

FONDATIONS

Le menu « *Fondations* » complète l'action du menu « *Pièces vides et murs* ». Il ne vous permet pas de placer de nouvelles fondations, mais juste de modifier le revêtement des fondations déjà placées.

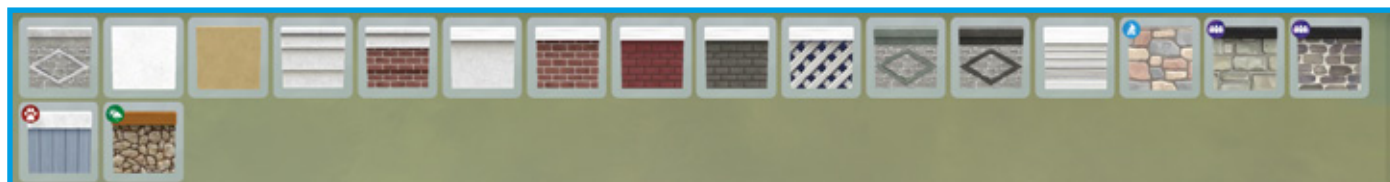
Techniquement, une fondation est ce qui soutient un bâtiment. Dans Les Sims 4, ce terme désigne la partie située sous le sol d'une pièce en rez-de-chaussée : vous êtes libre de rendre cette fondation visible (la pièce est légèrement surélevée par rapport au terrain, il faut un escalier pour y accéder) ou pas (votre pièce est au même niveau que le terrain).



Les Fondations

REVÊTEMENT DES FONDATIONS

Une fois que vous avez cliqué sur cet élément, le menu va s'ouvrir :



Le menu « *Fondations* » liste différents styles de revêtements

La liste de tous les revêtements pour fondations s'affiche. Il en existe différents types : avec ou sans bordure, ornements... La plupart sont disponibles en de nombreux coloris.

Astuce : Comme les revêtements muraux, il est possible d'appliquer un revêtement de fondation que sur un seul de ses côtés. Choisissez le revêtement voulu dans la liste, puis appuyez sur la touche MAJ (SHIFT) en pointant le côté de la fondation à recouvrir.



Par défaut, le revêtement de la fondation s'applique au bloc entier

Remarque : Si vous souhaitez appliquer le revêtement que sur un bout (lé) de fondation, c'est aussi possible avec un peu d'astuce...

> Voir [Revêtements de fondations et frises : comment être plus précis, page 183](#)

PIÈCES MEUBLÉES

Les pièces prédéfinies ont fait leur apparition dans Les Sims 3 avec la mise à jour 1.42. Si l'idée de départ paraît excellente, le système de l'époque était assez peu pratique à utiliser, parfois lent à charger et ne permettait pas de créer et de sauvegarder ses propres pièces...

Heureusement, cette fonctionnalité a été totalement revue avec Les Sims 4 et est désormais nommée « *Pièces meublées* » !



Les Pièces meublées

Une fois que vous avez cliqué sur cet élément, le menu va s'ouvrir :

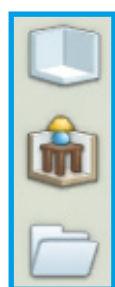


Le menu « *Pièces meublées* » liste les pièces meublées du jeu en différentes catégories

Les plus observateurs auront remarqué que le menu « *Pièces meublées* » donne accès à « *Pièces vides et murs* » (il s'agit du deuxième onglet). Toutefois, vous ne pouvez pas accéder au menu des demi-murs si vous cliquez sur l'onglet « *Pièces vides et murs* » depuis ici. C'est déconcertant, mais vous devez pour cela accéder à « *Pièces vides et murs* » depuis le schéma de la maison, à gauche.

Le troisième onglet répertorie les pièces personnalisées enregistrées (par vous) ou téléchargées (sur la Galerie).

> Voir le paragraphe **Enregistrer et partager des pièces personnalisées**, page 209



Pièces vides : Pièces vides et murs

Pièces meublées : Les pièces meublées incluses dans le jeu

Pièces sauvegardées : Les pièces que vous avez téléchargées ou créées

INTERFACE ET OUTILS : Onglet « Construction »

Les catégories permettent d'avoir accès rapidement au type de pièce recherché.



Menu d'accès aux différentes catégories

Dans le jeu de base Les Sims 4, 10 catégories existent : *Cuisine, Salle de bain, Chambre, Salon, Salle à manger, Bureau, Chambre enfant, Extérieur, Carrières et Divers.*

ACHETER UNE PIÈCE MEUBLÉE

Pour acheter une pièce meublée entière, il vous suffit de cliquer sur l'icône d'une d'entre elles et de choisir « **Acheter la pièce** ».

Vous pouvez alors choisir de placer la pièce n'importe où sur le terrain, la redimensionner, lui ajouter des éléments...



Exemple de pièce meublée disponible en différents coloris : ici, une cuisine

Notez que les pièces meublées sont disponibles en plusieurs teintes, que vous pouvez sélectionner et prévisualiser grâce à la palette en bas à gauche.

ACHETER DES ÉLÉMENTS DE PIÈCE MEUBLÉE

Si vos Sims n'ont pas le budget pour acquérir une pièce entière ou si vous souhaitez juste récupérer un des éléments, il est possible de ne sélectionner qu'un seul objet à acheter. Cliquez simplement sur l'élément voulu pour le placer sur votre terrain. Cela ne marche malheureusement pas pour les pièces sauvegardées.

Astuce : Cela fonctionne également avec les papiers-peints, mais aussi les motifs de sol.



Vous avez juste craqué sur ce plan de travail ? Un clic, et il est à vous !

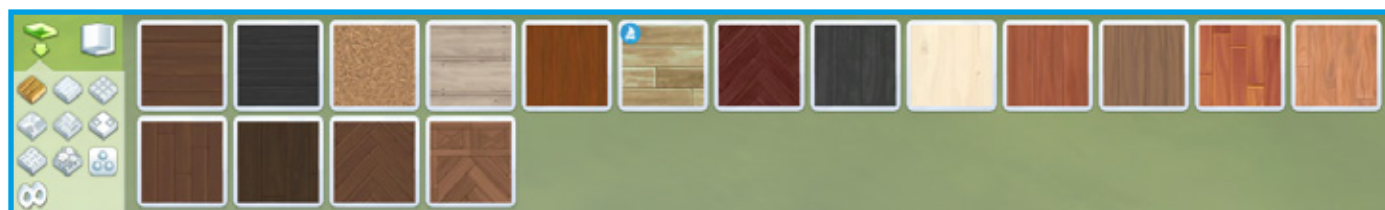
MOTIFS DE SOL

Les motifs de sol évoluent peu par rapport aux Sims 3. Toujours répartis en plusieurs catégories, ils restent indispensables à toute construction. Bien les employer s'avère donc vital !



Les Motifs de sol

Une fois que vous avez cliqué sur cet élément, le menu va s'ouvrir :



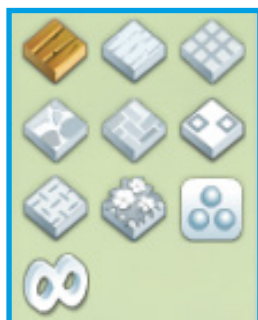
Le menu « Motifs de sol » liste les différents revêtements disponibles en plusieurs catégories

Les revêtements de sol peuvent être appliqués partout, que ce soit en intérieur ou en extérieur. Toutefois, leur placement en intérieur a été un peu complexifié dans Les Sims 4, puisqu'il n'est plus possible de les placer directement dans le vide, pour créer un balcon ou une mezzanine par exemple. Ils doivent être appliqués sur un sol de pièce existante. Bien évidemment, il existe un moyen pour contourner cette limitation...

> Voir [Créer une mezzanine ou un balcon \(page 143\)](#) dans la partie [Astuces \(page 81\)](#)

Les catégories permettent d'avoir accès rapidement au type de revêtement recherché.

Dans le jeu de base Les Sims 4, 9 catégories existent : *Bois*, *Moquette*, *Carrelage*, *Pierre*, *Maçonnerie*, *Linoléum*, *Métal*, *Extérieur* et *Divers*.



Menu d'accès aux différentes catégories

PLACER UN REVÊTEMENT PAR PIÈCE OU PAR CARREAU

Pour donner un peu d'originalité à vos espaces, vous pouvez être amenés à vouloir varier les motifs au sein d'une même pièce.

Par défaut, dès que vous choisissez un revêtement, le jeu sélectionne l'option de remplissage « Par carrelage », ce qui vous donne plus de liberté. Pour aller plus vite, vous pouvez aussi choisir l'option « Par pièce ».

Astuce n° 1 : Vous pouvez activer le remplissage « Par pièce » en maintenant la touche **MAJ (SHIFT)** de votre clavier enfoncée.



Choix de l'option de remplissage



Exemple en jeu avec les deux options de remplissage « Par pièce » puis « Par carreau »

Astuce n°2 : Pour obtenir un peu plus de précision lors du placement de vos revêtements de sol, vous pouvez les placer sur un demi ou un quart de carreau !

Cette fonctionnalité s'active en utilisant le raccourci clavier **CTRL + F**.

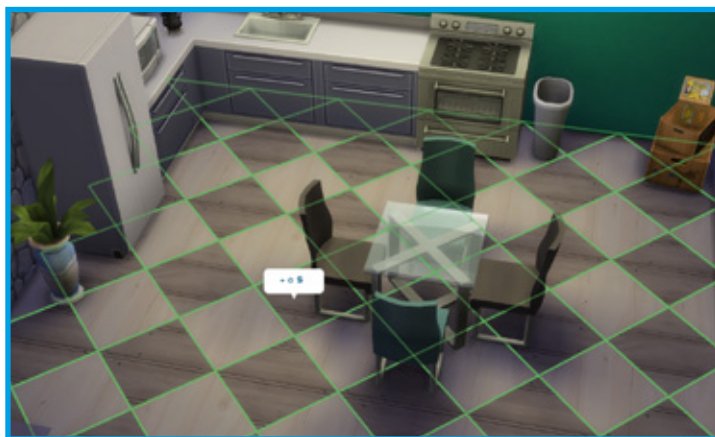


Exemple de ce qui est possible de faire en jeu grâce à cette astuce : En combinant les revêtements, on peut donner une tout autre allure à une pièce !

Remarque : Vous pouvez combiner ces deux astuces pour changer rapidement un seul des revêtements de sol de la pièce si celle-ci en comporte plusieurs :

- En mode placement « *Par carrelage* », sélectionnez un revêtement de la liste.
- Maintenez la touche **MAJ (SHIFT)** de votre clavier enfoncée et passez le curseur sur le revêtement à changer.

Au lieu de vouloir remplacer tout le sol de la pièce, le jeu vous indique qu'il va juste changer un seul des revêtements. C'est très utile si vous ne souhaitez pas à avoir à refaire votre mosaïque manuellement comme sur la photo ci-dessous.



Le bois noir de l'image précédente est ici automatiquement remplacé par le nouveau revêtement

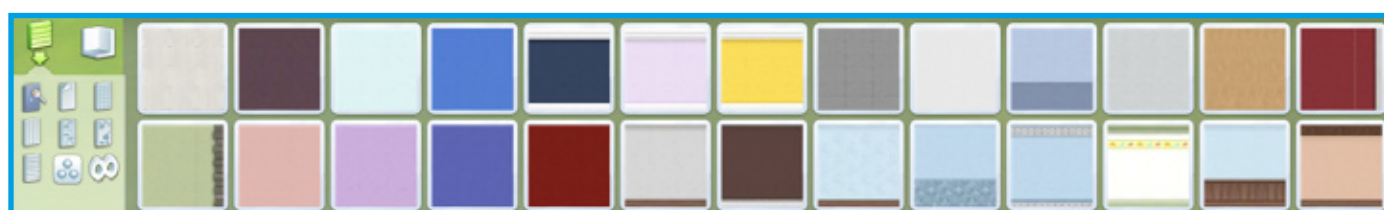
MOTIFS DE MUR

Le fonctionnement des motifs de mur est similaire à celui des motifs de sol, et comme ces derniers, ils sont aussi indispensables à n'importe quelle construction.



Les Motifs de mur

Une fois que vous avez cliqué sur cet élément, le menu va s'ouvrir :

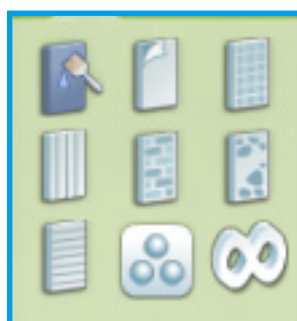


Le menu « Motifs de mur » liste les différents revêtements disponibles en plusieurs catégories

Comme leur nom l'indique, les motifs de mur ne peuvent être appliqués que sur des murs...

Les catégories permettent d'avoir accès rapidement au type de revêtement recherché.

Dans le jeu de base Les Sims 4, 8 catégories existent : *Peinture*, *Papier peint*, *Carrelage*, *Lambris*, *Maçonnerie*, *Pierre*, *Revêtement* et *Divers*.



Menu d'accès aux différentes catégories

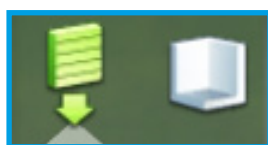
PLACER UN REVÊTEMENT PAR PIÈCE OU PAR MUR (PAR LÉ)

Pour donner un peu d'originalité à vos espaces, vous pouvez être amenés à vouloir varier les motifs au sein d'une même pièce de la même manière que pour les revêtements de sol.

Par défaut, dès que vous choisissez un revêtement, le jeu sélectionne l'option remplissage « Par mur », ce qui vous donne plus de liberté. Pour aller plus vite, vous pouvez aussi choisir l'option « Par pièce ».

Astuce : Vous pouvez activer le placement « Par pièce » en maintenant la touche **MAJ (SHIFT)** de votre clavier enfoncée.

Autre astuce : Vous pouvez également couvrir seulement un mur de votre choix lors du placement du revêtement en appuyant sur **ALT**.



Choix de l'option de remplissage



Exemple en jeu avec les deux options Remplissage « Par mur » puis « Par pièce »

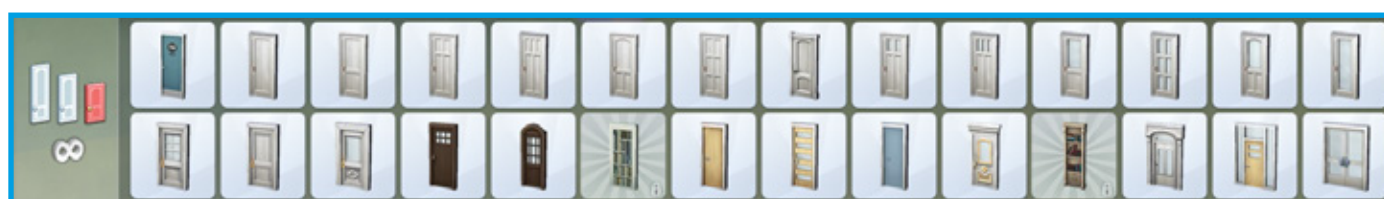
PORTES

Les portes sont un élément clé (oh, quel jeu de mots !) du Mode Construction. Il en existe de toutes sortes, de toutes les tailles, et à tous les prix. C'est dans cette catégorie que l'on trouve aussi les arches qui fonctionnent de la même manière que les portes, à l'exception près qu'elles n'ont pas de battant.



Les Portes

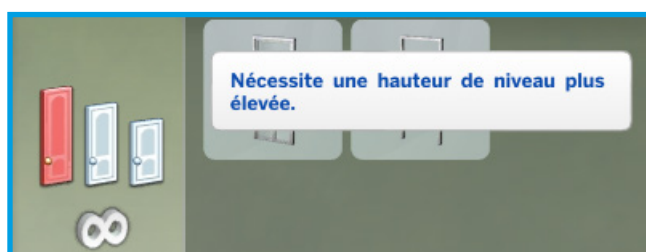
Une fois que vous avez cliqué sur cet élément, le menu va s'ouvrir :



Le menu « Portes » liste l'ensemble des portes et arches disponibles

Comme vous le voyez grâce au menu de gauche, les portes sont regroupées en trois catégories, en fonction de leur hauteur. Le jeu bloque l'accès aux portes les plus grandes si vous n'avez de mur suffisamment grand sur votre terrain. Il est toutefois possible de placer une porte de la taille la plus petite sur un mur de hauteur la plus élevée.

> Voir le paragraphe **Modifier la hauteur des murs**, page 87



Un message d'erreur vous indique que ces portes sont trop grandes pour la hauteur actuelle de vos murs



Exemple en jeu avec une grande porte à gauche et une petite porte à droite

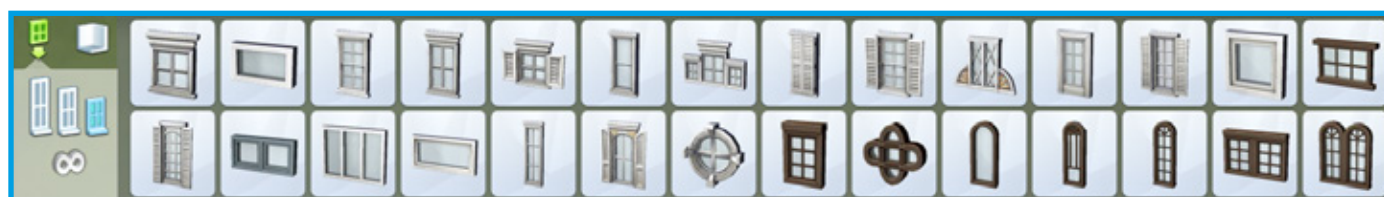
FENÊTRES

Si le fonctionnement des fenêtres dans Les Sims 4 est très proche de celui des portes (ce qui dans un sens paraît logique), il a quelques similarités avec les revêtements muraux.



Les Fenêtres

Une fois que vous avez cliqué sur cet élément, le menu va s'ouvrir :



Le menu « Fenêtres » liste l'ensemble des fenêtres disponibles

Comme vous le voyez grâce au menu de gauche, les fenêtres sont regroupées en trois catégories, en fonction de leur hauteur. Le jeu bloque l'accès aux fenêtres les plus grandes si vous n'avez de mur suffisamment grand sur votre terrain. Il est toutefois possible de placer une fenêtre de la taille la plus petite sur un mur de hauteur la plus élevée.

> Voir le paragraphe **Modifier la hauteur des murs**, page 87



Exemple en jeu avec une grande fenêtre à gauche et une petite fenêtre à droite

PLACER UNE FENÊTRE PAR PIÈCE OU PAR FENÊTRE (INDIVIDUELLEMENT)

Si vous souhaitez aller plus vite, le jeu vous donne la possibilité de le laisser placer automatiquement les fenêtres pour une pièce donnée. Cette fonctionnalité s'apparente à celle vue précédemment pour le placement des revêtements muraux.

Par défaut, dès que vous choisissez une fenêtre, le jeu sélectionne l'option de placement « *Par fenêtre* », ce qui vous donne plus de liberté. Pour aller plus vite, vous pouvez aussi choisir l'option « *Par pièce* ».



Choix de l'option de placement



Exemple en jeu avec l'option de placement « *Par pièce* »

Astuce : Dans Les Sims 4, vous pouvez placer les fenêtres à différentes hauteurs sur le mur. Une fois la fenêtre voulue sélectionnée, passez votre curseur à différents niveaux sur le mur pour obtenir la position recherchée. Vous pouvez également maintenir la touche **ALT** de votre clavier enfoncée pour avoir plus de précision dans le choix de la hauteur.

Astuce : Depuis la mise à jour de septembre 2020, il est désormais possible d'empiler plusieurs fenêtres verticalement ainsi que de les placer plus librement horizontalement avec les touches **ALT** et **F5**.

> Voir le paragraphe **Placer et manipuler les éléments**, page 13



Faites-vous plaisir : les fenêtres sont empilables verticalement



Désormais les fenêtres peuvent être placées sans suivre la grille de placement par défaut du jeu

ESCALIERS ET ÉCHELLES

Que serait une maison sans escalier ? « Il existe des maisons de plain-pied aussi » me direz-vous... Oui c'est vrai. Mais pour agrandir un logement ou toute autre construction sans empiéter sur le terrain, la solution d'un étage supplémentaire peut s'avérer très intéressante, et les escaliers deviennent alors indispensables.



Les Escaliers et échelles

Une fois que vous avez cliqué sur cet élément, le menu va s'ouvrir :



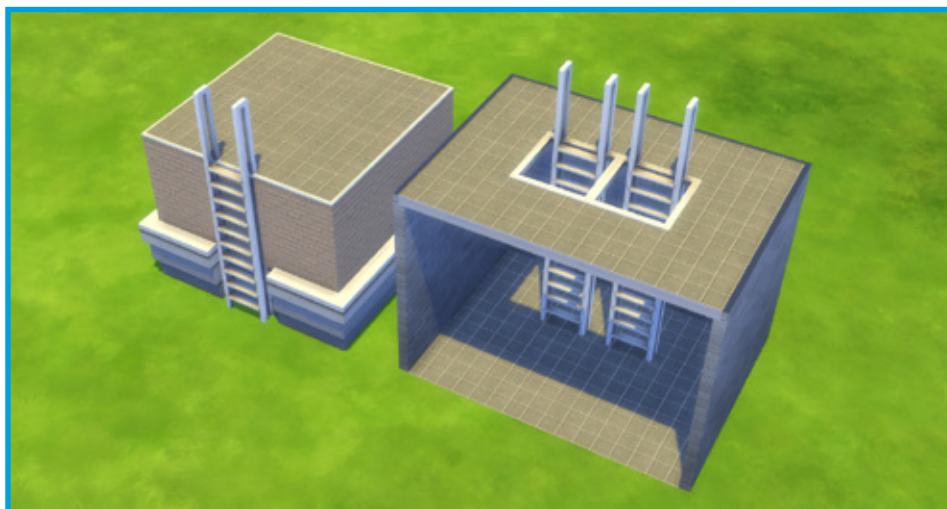
Le menu « Escaliers et échelles » liste l'ensemble des escaliers et échelles disponibles

Pour que le jeu vous laisse placer un escalier, il doit y avoir une différence de niveau entre deux endroits. Cela peut être, et cette liste n'est pas exhaustive, entre :

- Un **sol** et une **fondation** (A)
- Une **fondation** et une **pièce sans fondations** (B)
- Une **pièce sans fondations** et une **pièce sur fondations** (C)
- Un **sol** et un **étage** (D)
- Un **étage** et un **sous-sol** (E)
- Un **sol** et un **sous-sol** (F)
- Un **sol surélevé** et un **sous-sol** (G)
- Une **sol surélevé** et un **étage** (H)
- Deux **sols**, avec l'un ou les deux **surélevés** (I)



Les échelles sont quant à elles un peu plus restrictives que les escaliers, et ne peuvent pas être utilisées sur un terrain en pente. Elles servent donc uniquement pour vos bâtiments.



Exemple de placement des échelles : celles-ci fonctionnent très bien sur les fondations et plateformes

REEMPLACER UN ESCALIER

Vous avez placé un escalier mais il ne vous plaît plus ? Vous souhaitez simplement changer sa teinte ? En changer complètement ? Rien de plus simple !

Désormais, vous n'avez plus besoin de détruire l'escalier déjà placé pour en changer. Sélectionnez simplement un nouvel escalier dans la liste et placez-le sur l'ancien, puis cliquez pour valider.

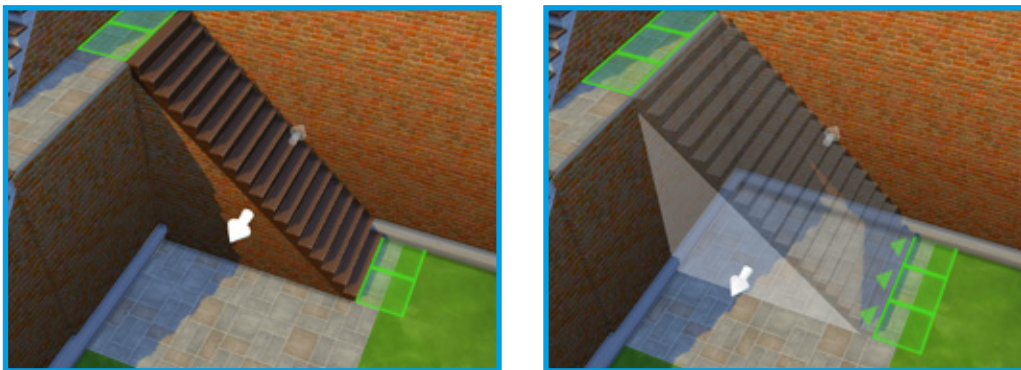


Remplacer un escalier se fait très simplement

REDIMENSIONNER UN ESCALIER

Dans Les Sims 4, il est très simple de changer la largeur d'un escalier : cliquez simplement dessus, et ajustez-le grâce aux flèches de redimensionnement, de la même manière que vous le feriez avec une pièce.

> Voir le paragraphe [Manipuler les pièces, page 82](#)



Redimensionner un escalier se fait en quelques clics

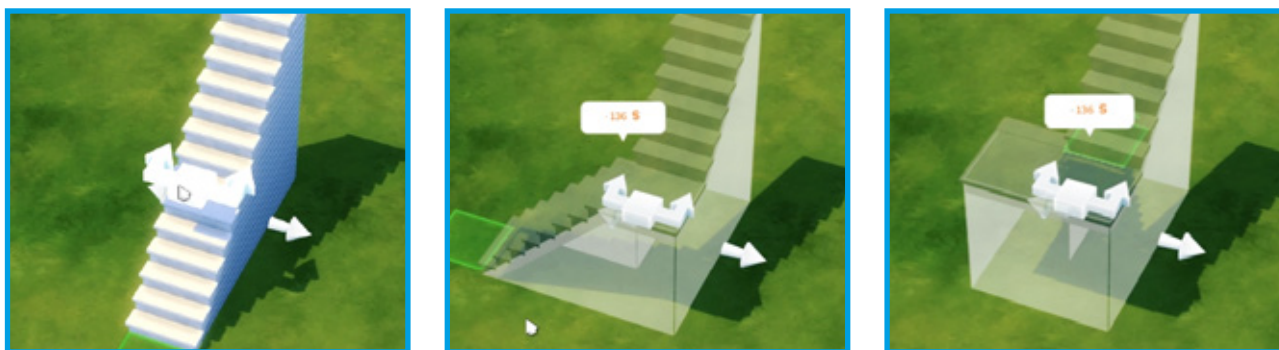
Remarque : Contrairement aux escaliers, les échelles ne peuvent être redimensionnées.

CONFIGURER UN ESCALIER - LES ESCALIERS MODULAIRES

C'est avec la mise à jour de septembre 2019 qui fête le 5^{ème} anniversaire des Sims 4 que les escaliers se sont vus dotés d'options supplémentaires ! Il est désormais possible, en quelques manipulations, d'obtenir des escaliers en L ou en U... voire dans des formes encore plus complexes (à vous les zig-zags !). On appelle ces escaliers des escaliers modulaires.

- Pour créer un escalier modulaire, cliquez simplement sur un escalier déjà placé.
- Vous verrez apparaître un symbole au milieu de l'escalier composé d'un carré et d'une flèche : cliquez dessus et faites-le glisser vers la droite ou la gauche pour créer un palier et définir le sens de la volée de marches située en dessous de ce palier.

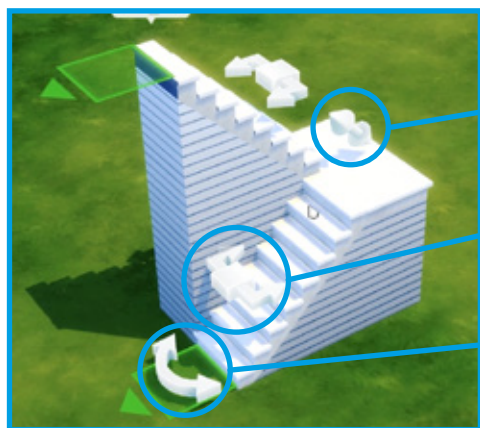
Astuce : En faisant glisser encore plus vers la gauche ou vers la droite, vous pouvez créer un escalier avec un demi-tour (image de droite ci-dessus).



En quelques clics, vous pouvez obtenir des formes d'escalier bien plus complexes que celle par défaut !

Cette manipulation demande un peu de délicatesse pour obtenir la forme voulue, mais avec un peu de pratique, vous verrez que vous y ferez.

- Une fois votre premier palier créé, de nouvelles options apparaissent quand vous cliquez sur l'escalier :



• **Ajuster l'altitude du palier**

• Faites glisser la double-flèche pour ajuster la hauteur du palier

• **Créer un nouveau palier**

• Vous pouvez créer autant de paliers que vous le souhaitez dès lors que la hauteur (nombre de marches) le permet

• **Changer la direction de la volée de marches**

• La direction de la volée de marches peut être changée à tout moment grâce à ces flèches

Remarque : Les escaliers modulaires disposent des mêmes caractéristiques que les escaliers « classiques » : vous pouvez les copier (le jeu conserve revêtements et rampes), les déplacer... Vous pouvez aussi supprimer les murs qui les soutiennent avec l'Outil Massue (touche K).

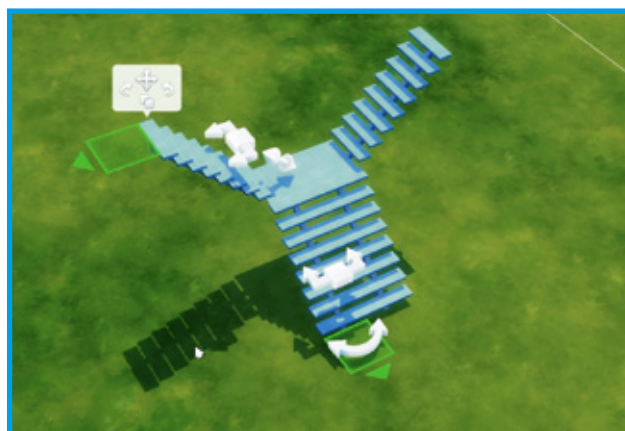
Attention : La hauteur des escaliers dépend de la hauteur de l'étage sur lequel ils sont construits. De fait, si vous ajustez la hauteur des murs de cet étage, le jeu tentera d'ajuster l'escalier en rajoutant ou supprimant des marches... ce qui peut parfois supprimer des paliers. Dans certains cas, il arrive même que le jeu supprime l'escalier s'il n'arrive pas à l'ajuster.

Les escaliers modulaires peuvent bien évidemment faire plusieurs carreaux de largeur, comme les escaliers traditionnels. Mais vous devrez pour cela les élargir avant d'y rajouter des paliers : les flèches de redimensionnement latérales disparaissent quand des paliers sont présents.

Astuce : Si vous souhaitez que la largeur de votre escalier varie au fil des marches, une astuce consiste à accoler deux escaliers modulaires (ou plus) comme sur l'image de droite ci-dessous. Attention cependant car vos Sims ne peuvent pas passer d'un escalier à l'autre en cours de chemin.



L'élargissement des escaliers modulaires est possible... uniquement avant d'y ajouter des paliers !



En accolant deux escaliers modulaires vous pouvez créer l'illusion d'un seul escalier à largeur variable

Astuce : Ajuster un escalier modulaire (la hauteur de ses paliers, le sens des volées de marches...) peut parfois être difficile voire impossible en raison des objets et éléments de construction situés à proximité. Pensez alors que vous pouvez déplacer temporairement l'escalier sur une partie libre du terrain pour le modifier, puis le ramener à son emplacement d'origine.

Astuce : Pour « soutenir » élégamment votre escalier modulaire au niveau de ses paliers, vous pouvez utiliser l'Outil Demi-mur. Toutes les hauteurs de demi-murs ne correspondent pas à la hauteur des paliers, mais avec quelques essais, vous finirez bien par trouver celles qui fonctionnent le mieux, comme sur l'image ci-contre.

> Voir à ce sujet : [Pièces vides et murs \(page 26\)](#)

Pour finir avec ces escaliers modulaires, sachez qu'ils peuvent se superposer / croiser dans la hauteur. La seule condition à remplir pour que le jeu vous laisse faire ça, c'est que la hauteur disponible entre ces deux escaliers soit au moins égale à la hauteur d'un Sim adulte.

Remarque : Cela ne fonctionne pas s'il s'agit d'un seul et même escalier modulaire qui tournerait sur lui-même (à la manière d'un escalier en spirale, comme sur l'image ci-contre). Superposer les escaliers ne fonctionne que s'il s'agit de deux escaliers différents.



RAMPES D'ESCALIER

Les rampes d'escaliers ne sont pas placées automatiquement lors de l'ajout d'un escalier. Rassurez-vous : vos Sims ne sont pas aussi maladroits que vous et ne risquent pas de faire une mauvaise chute si vous n'en ajoutez pas. Elles sont ainsi purement décoratives.



Les Rampes d'escalier

Une fois que vous avez cliqué sur cet élément, le menu va s'ouvrir :



Le menu « Rampes d'escalier » liste l'ensemble des rampes d'escalier disponibles

Cela peut paraître évident mais les rampes d'escaliers ne peuvent être placées... que sur des escaliers ! Impossible donc de vous en servir de clôture par exemple. Notez aussi que vous ne pouvez pas en placer uniquement d'un seul côté d'un escalier (ou en mettre deux modèles différentes sur le même escalier). Dans le cas où vous avez un mur sur un des côtés de votre escalier (voire sur les deux), le jeu ne placera pas de rampe sur ces côtés.



Là où il n'y a pas de mur, le jeu place des sections de rampe

TOITS

De la même manière que les pièces, les toits dans Les Sims 4 connaissent de véritables améliorations. Plus flexibles et personnalisables que jamais, ils deviennent bien plus amusant à installer et à personnaliser.



Les Toits

Une fois que vous avez cliqué sur cet élément, le menu va s'ouvrir :



Le menu « Toits » liste l'ensemble des modèles de toiture disponibles

Avant de crier au scandale, rassurez-vous : il est toujours possible de faire des toits en pagode. Simplement, les développeurs du jeu ont jugé bon de réduire le nombre de modèles prédéfinis pour simplifier le fonctionnement des toits. En clair : n'importe quel modèle de toiture que vous installez peut être ajusté pour devenir une pagode, mais cela se fait désormais sans curseur, un peu comme dans le *Créer-un-Sim* où tout se fait directement sur le corps du Sim.

Pour information, les modèles de toiture avec une flèche en haut à droite sont les mêmes que ceux sans la flèche à une exception près : ils se placent en diagonale.



Comme les pièces et les escaliers, les toits possèdent des flèches de redimensionnement

MANIPULER LES TOITS

Les toits s'utilisent de la même manière que les pièces et disposent de leurs flèches de redimensionnement. Si vous savez manipuler les pièces, alors vous savez manipuler les toits. Toutefois, les toits disposent aussi d'une fonctionnalité permettant de les courber : il faut pour cela utiliser les sphères blanches situées dessus. Pour les toits et demi-toits à deux versants, on peut également modifier la longueur des rebords, comme vous pouvez le voir sur les photos juste en-dessous.



• Courber le toit

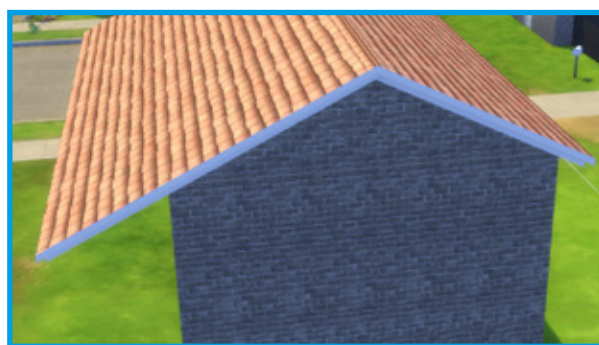
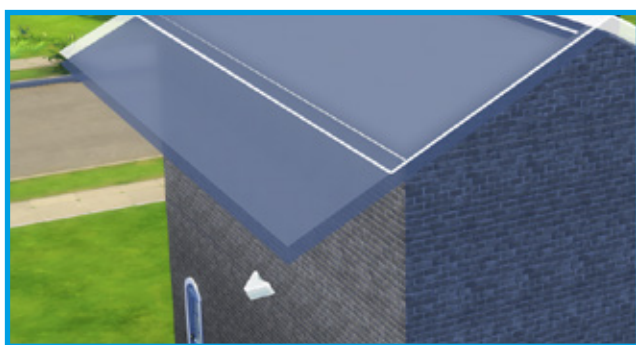
• Saisissez la sphère et faites-la glisser pour modifier la courbure

• Redimensionner le toit

• Utilisez les quatre flèches pour ajuster la taille de votre toit

• Ajuster les rebords

• Augmentez ou diminuez la longueur des rebords du toit



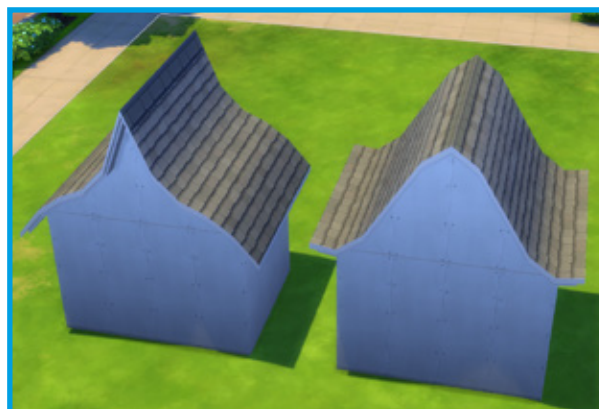
Astuce : Vous pouvez ajuster plus finement la hauteur / pente du toit en maintenant la touche **ALT** de votre clavier enfoncée. Aussi, lors du redimensionnement des rebords de toit, vous pouvez maintenir la touche Majuscule (**MAJ**)(**SHIFT**) de votre clavier enfoncée pour ne modifier qu'un seul des versants de toits (photo de droite ci-dessus). Notez qu'il n'est pas possible de modifier les débords de toit avec la touche **ALT**.



Les poignées permettent d'ajuster assez finement l'aspect de votre toit

INTERFACE ET OUTILS : Onglet « Construction »

Vous voulez encore plus d'options d'ajustement ? C'est désormais possible ! En effet, depuis la mise à jour de novembre 2017, de nouvelles options de courbure ont été rajoutées au jeu. Pour les activer, il vous suffit de cliquer sur votre toit et d'appuyer sur **MAJ (SHIFT) + C**. De nouvelles poignées sphériques apparaissent alors, démultipliant les possibilités de formes que vous pouvez affecter à votre toiture.



Bien sûr, vous pouvez utiliser plusieurs modèles de toiture différents sur le même terrain, avec différentes hauteurs, différentes courbures...

> Voir le paragraphe **En faire plus avec les toits (page 137)** pour en savoir plus



On peut bien sûr cumuler les modèles de toiture !

Maison « Anmi », disponible sur le site www.fezet.fr



Autre exemple d'utilisation des toitures

Maison « Alpha », disponible sur le site www.fezet.fr

SURFACES DE TOIT

Compléments indispensables des toits, les surfaces de toit vous permettent de changer complètement l'apparence de vos toitures en quelques clics. Dans Les Sims 4, elles peuvent être appliquées bien plus facilement : il est possible de les varier au sein d'un même terrain, chose impossible auparavant.



Les Surfaces de toit

Une fois que vous avez cliqué sur cet élément, le menu va s'ouvrir :



Le menu « Surfaces de toit » liste l'ensemble des modèles de surfaces de toit disponibles

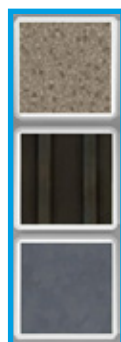
MANIPULER LES SURFACES DE TOIT

Là encore, les étapes à accomplir pour modifier cet aspect de votre construction ont été réduites au minimum : un clic sur le motif voulu dans la liste, puis un autre sur le bloc de toit à personnaliser, et c'est fini ! Notez que les surfaces de toit sont disponibles chacune en plusieurs coloris : ne vous fiez donc pas à la couleur présentée par défaut, car vous pouvez en changer.

Astuce : Certains revêtements de toit peuvent être utilisés sur les sols. C'est le cas de ceux pouvant être logiquement utilisés sur des toitures-terrasses comme le revêtement en tôle, en gravier et à l'aspect béton de l'image du milieu ci-dessous. Ces revêtements sont présents dans le jeu de base.



La modification des surfaces de toit se fait en deux clics



Plusieurs styles pour vos toits ?
Toutes les combinaisons sont possibles !

MOULURES DE TOITS

Les moulures de toit sont une des nouveautés des Sims 4. Si cela peut paraître n'être qu'un détail presque invisible aux yeux de certains, elles permettent de pousser encore plus loin le niveau de réalisme de vos constructions.



Les Moulures de toit

Une fois que vous avez cliqué sur cet élément, le menu va s'ouvrir :



Le menu « Moulures de toit » liste l'ensemble des moulures de toit disponibles

MANIPULER LES MOULURES DE TOIT

Le principe est le même que pour les surfaces de toit : si une même moulure s'applique sur un bloc de toit, il est possible d'en utiliser plusieurs d'apparences différentes sur la même construction. Leur ajout se fait là encore en deux clics : un sur la moulure voulue, puis un autre sur le bloc de toit à personnaliser.

Notez que les moulures de toit sont disponibles en de nombreux coloris afin de s'adapter (ou non) à la couleur de la surface de toit choisie.



L'ajout des moulures de toit se fait en deux clics



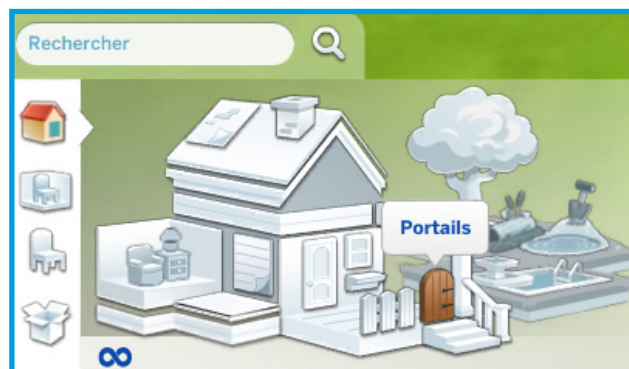
Plusieurs styles pour vos moulures toits ? Toutes les combinaisons sont possibles !

CLÔTURES ET PORTAILS

Envie de donner un peu d'intimité à vos Sims quand ils sont dans leur jardin ? Les clôtures sont là pour ça ! Et elles permettent de faire même bien plus de choses si vous les utilisez astucieusement. Dans ce paragraphe, nous parlerons aussi des portails qui s'avèrent être le complément indispensable des clôtures.



Les Clôtures



Les Portails

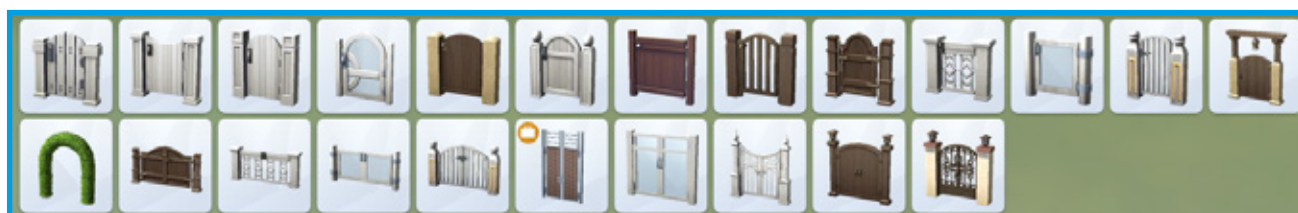
Une fois que vous avez cliqué dessus, le menu clôtures va s'ouvrir :



Le menu « Clôtures » liste l'ensemble des clôtures disponibles

Les clôtures se placent de la même manière que les murs, et d'ailleurs le jeu les considère de la même façon. Vous pouvez ainsi créer des pièces grâce à des clôtures, remplacer des murs par elles, en ajouter à tous les niveaux de votre construction...

Une fois que vous avez cliqué dessus, le menu portails va s'ouvrir :

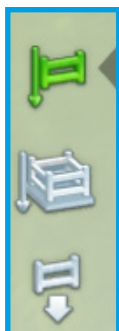


Le menu « Portails » liste l'ensemble des portails disponibles

Les modèles de portails sont aussi très nombreux et variés, et conviendront à de nombreux styles de créations. Maintenant, voyons comment s'en servir !

AJOUTER DES CLÔTURES

Avant de nous intéresser aux portails, parlons des clôtures. Vous pouvez les placer selon trois méthodes, qui sont chacune disponibles grâce aux trois onglets de gauche :



Placement manuel : Permet de créer des espaces clôturés de formes libres (ou juste une ligne)

Créer une enceinte : Permet de créer des espaces carrés ou rectangulaires fermés

Remplacement : Permet de remplacer un mur / demi-mur ou une clôture existante par un nouveau modèle



Remplacement d'un mur existant



Création d'un espace fermé

Remarque : Le mode « remplacement » est le seul moyen d'ajouter des clôtures sur des plateformes ou des blocs de pièces arrondis.

AJOUTER DES PORTAILS

Il existe une large palette de portails et de clôtures, de styles, de tailles et de couleurs différents, la plupart disponibles en plusieurs coloris. Vous disposez ainsi de possibilités de constructions très nombreuses.



Dans ce sens, pas de problèmes...

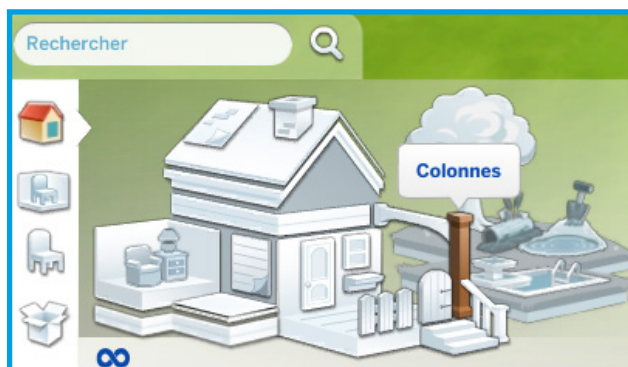


Mais là, inutile d'insister : le jeu ne vous laissera pas faire !

L'ajout de portails se fait obligatoirement sur une clôture, mais avec une petite limitation. Si vous êtes libre de placer un très grand portail sur une simple bordure, l'inverse n'est pas vrai, comme le montrent les images ci-dessus.

COLONNES

Les colonnes évoluent un peu dans Les Sims 4 : vous pouvez désormais les placer sur les clôtures ou par dessus un mur, que ce soit sur un coin, une fin de mur ou même sur un angle à 45°. Et bien évidemment n'importe où ailleurs sur le terrain...



Les Colonnes

Une fois que vous avez cliqué dessus, le menu colonnes va s'ouvrir :



Le menu « Colonnes » liste l'ensemble des colonnes disponibles

Les modèles de colonnes sont disponibles en de nombreux styles et coloris, et peuvent se prêter à de nombreux usages. Contrairement aux Sims 3 où elles servaient aussi de support pour la création de balcons ou de terrasses, elles ne sont ici que purement décoratives et ne permettent pas de soutenir quoique ce soit. Cela ne limite en aucun cas leur intérêt architectural, bien au contraire !

> Voir le paragraphe [Créer avec le moveobjects](#), page 179

AJOUTER DES COLONNES

Comme il est dit juste au-dessus, les colonnes peuvent être placées quasiment n'importe où dans votre construction. Il y a cependant une limitation à prendre en compte : elles ne peuvent bénéficier du placement libre grâce à la touche **ALT** ou de la grille doublée. Elles restent verrouillées à la grille par défaut qui est assez imprécise, mais peuvent être tournées à 45°.

> Voir le paragraphe [Placer et manipuler les éléments](#), page 13



Exemples de placements possibles : on trouve 6 cas différents



Activez la grille de placement (touche **G**) pour placer plus facilement les colonnes sur les étages

MODIFIER LA HAUTEUR DES COLONNES

Depuis fin 2019, il est possible de modifier la hauteur des colonnes de façon très libre. A la manière des pièces et toitures, les colonnes ont en effet été dotées d'une flèche permettant leur redimensionnement vertical.

- Une fois votre colonne placée, cliquez simplement dessus. Vous verrez alors apparaître une grosse flèche blanche sur le sommet de la colonne.
- Cliquez sur cette flèche et tirez-la vers le haut ou le bas pour redimensionner la colonne !



Le redimensionnement des colonnes se fait très simplement

Notez que certaines colonnes possèdent une hauteur maximale plus réduite que les autres : ces colonnes sont repérables dans le catalogue du Mode Construction grâce à une petite flèche bleue (*image de droite ci-dessous*). Hormis ces colonnes, la hauteur maximale reste très élevée comme en atteste *l'image de gauche ci-dessous*.



Remarque : La hauteur des colonnes est indépendante de celles des étages. Toutefois, redimensionner une pièce par dessus une colonne qui serait légèrement trop haute entraîne un rétrécissement automatique de la colonne, comme sur *l'image ci-dessous*.



PISCINES ET FONTAINES

La mise à jour des Sims 4 juillet 2021 a fusionné les menus des Piscines et des Fontaines. Passons en revue les différents outils qui composent ce menu.



Les Piscines et fontaines

Une fois que vous avez cliqué sur cet élément, le menu va s'ouvrir :



Le menu « *Piscines et fontaines* » donne accès aux outils de création de piscines et fontaines



Piscines : Les différentes formes pré-crées de piscines disponibles

Bordure de piscine : Permet de changer le contour de vos piscines

Fontaines : Les différentes formes pré-crées de fontaines disponibles

Décorations de fontaines : Permet de changer le contour de vos fontaines

Les objets de décoration et autres option de personnalisation des piscines ont été déplacés dans le nouveau menu « Décoration d'eau d'extérieur » :

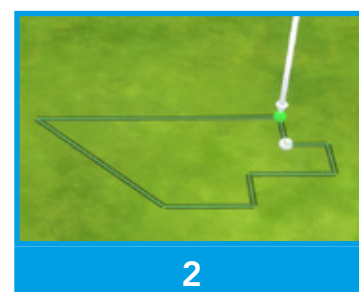
> Voir [Décoration d'eau d'extérieur \(page 69\)](#)

AJOUTER UNE PISCINE OU UNE FONTAINE

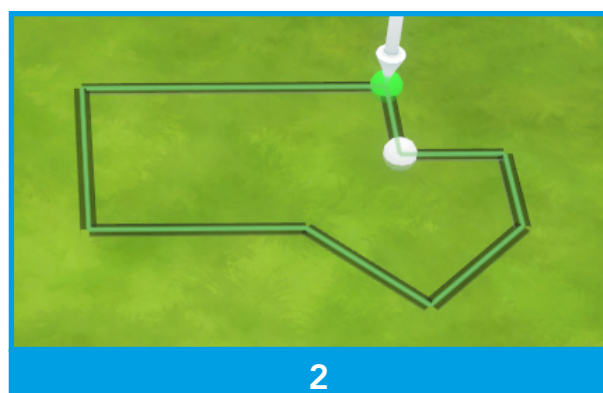
Le système de création de piscines et fontaines est identique à celui des pièces, et propose différentes formes et outils. Actuellement, il en existe six :



- **L'Outil Piscine/Fontaine**, pour **tracer** une piscine/fontaine rectangulaire (1)
- **L'Outil Piscine/Fontaine personnalisée**, pour **tracer** une piscine/fontaine personnalisée (2)
Tracez la forme voulue, puis fermez le tracé ou double-cliquez pour le valider.
- **Piscine/Fontaine triangle**, pour **placer** une piscine/fontaine triangulaire (3)
- **Piscine/Fontaine carrée**, pour **placer** une piscine/fontaine carrée (4)
- **Piscine/Fontaine carrée (diagonale)**, pour **placer** une piscine/fontaine carrée diagonale (5)
- **Piscine/Fontaine octogonale**, pour **placer** une piscine/fontaine octogonale (6)



Les différentes formes et outils de création de piscines

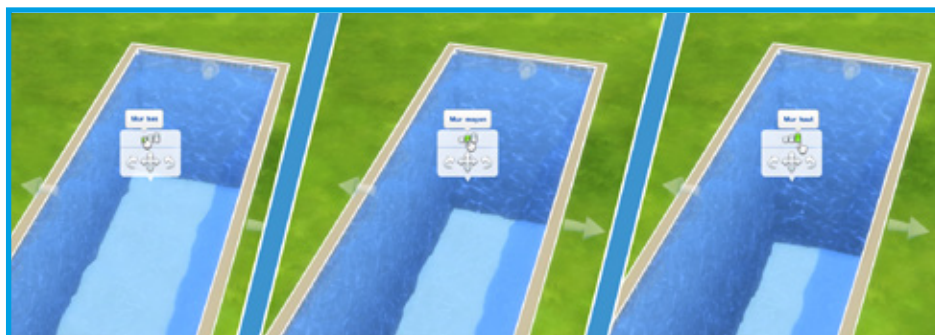


Les différentes formes et outils de création de fontaines

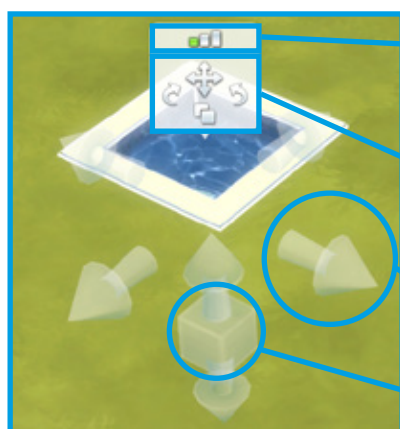
MANIPULER LES PISCINES

Si vous avez déjà pu vous faire la main avec le système de placement des pièces, alors vous n'aurez aucun mal avec les piscines qui reposent sur le même principe.

En cliquant sur un bloc de piscine, vous pouvez le redimensionner grâce à ses flèches dédiées, et petite particularité : modifier sa profondeur.

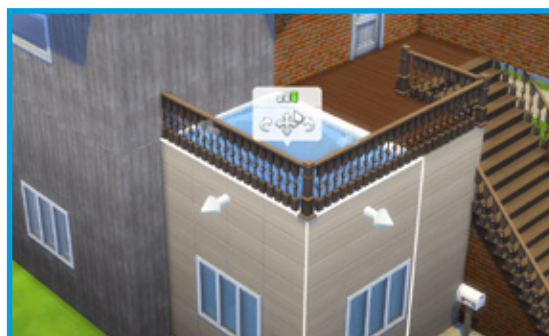
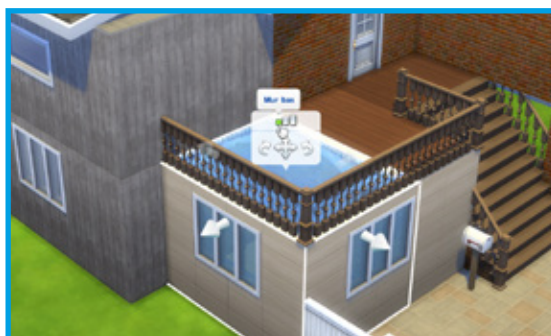


Les piscines des Sims 4 peuvent avoir trois niveaux différents de profondeur



- Ajustez la **profondeur** de votre piscine
- Comme pour les pièces, trois hauteurs sont disponibles
- **Pivotez, déplacez** ou **copiez** votre piscine
- Vous pouvez aussi utiliser les touches ; (point-virgule) et , (virgule) pour faire pivoter la piscine
- **Redimensionnez** votre piscine
- Cliquez sur une flèche et tirez pour l'agrandir ou la réduire
- **Surélevez ou enfoncez** votre piscine
- Tirez sur le carré vers le haut ou le bas pour modifier son altitude

En plus de pouvoir placer les piscines en extérieur, vous avez également la possibilité d'en mettre à l'intérieur de votre construction, ou sur une terrasse ou plateforme. Comble du luxe, vous pouvez même créer une piscine avec des parois vitrées en ajoutant des fenêtres.



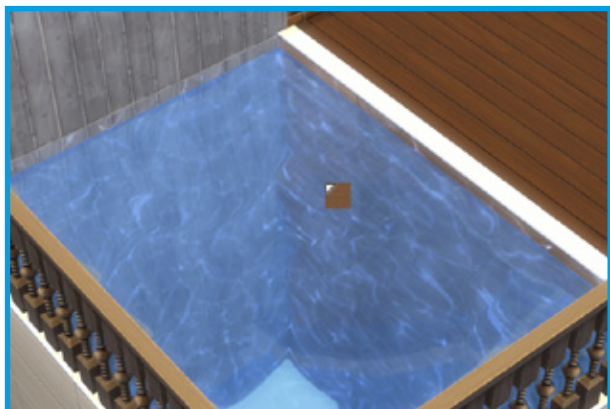
La hauteur des murs de l'étage s'ajuste en fonction de la profondeur choisie

Placer une piscine dans un bâtiment a cependant un petit inconvénient : vous ne pourrez plus ajuster librement sa profondeur, car elle dépend désormais de la hauteur de l'étage inférieur, comme on le voit sur la photo ci-dessus.

PERSONNALISER LES PISCINES

Vous souhaitez donner une touche plus personnelle à votre piscine ? C'est possible de plusieurs manières.

Tout d'abord, vous pouvez modifier le revêtement de ses parois de la même façon que vous le feriez pour des murs « classiques ». Il est aussi possible d'ajouter un revêtement de sol comme à n'importe quelle pièce :



Un clic sur le revêtement voulu dans les « *Motifs de mur* » ou « *Motifs de sol* » puis sur la piscine à modifier et le tour est joué !

Dans le menu « Piscines et fontaines », vous trouverez également un sous-menu « Bordures de piscines ». Cela vous permet de personnaliser le contour de vos piscines (qui est blanc par défaut).

Astuce : Les bordures de piscine, dont le fonctionnement est similaire aux « Décorations de fontaines », peuvent être utilisées sur les fontaines.



Avec quelques accessoires, il est possible de créer un espace piscine qui a de l'allure !

Bien évidemment, en plus des revêtements, des accessoires sont à votre disposition pour rendre votre piscine plus accueillante : échelles, lumières, stickers, bordures... Pour en savoir plus sur ces objets de décoration de piscines et les autres options de personnalisation des piscines et fontaines, utilisez le menu « Décoration d'eau d'extérieur » :

> Voir **Décoration d'eau d'extérieur** (page 69)

MANIPULER LES FONTAINES

Dans Les Sims 4, le fonctionnement des piscines et celui des fontaines sont très similaires. Seul différence peut-être : vous ne pouvez pas modifier la profondeur de vos fontaines. En dehors de cela, leur manipulation est identique et se fait en cliquant dessus pour afficher les flèches de redimensionnement :



- **Pivotez, déplacez** ou **copiez** votre fontaine
 - Vous pouvez aussi utiliser les touches ; (point-virgule) et , (virgule) pour faire pivoter la fontaine
- **Surélevez ou enfoncez** votre fontaine
 - Tirez sur le carré vers le haut ou le bas pour modifier son altitude
- **Redimensionnez** votre fontaine
 - Cliquez sur une flèche et tirez pour l'agrandir ou la réduire

PERSONNALISER LES FONTAINES

Avec les fontaines, les options de personnalisation sont poussées plus loin qu'avec les piscines. En plus de pouvoir modifier leurs parois et leurs fonds ([voir le paragraphe Personnaliser les piscines, page 64](#)), il existe de multiples modèles de bordures spécifiques aux fontaines, des jets d'eau, ou des sculptures permettant de détailler toujours plus vos bassins.

Pour en savoir plus sur ces objets de décoration et les autres options de personnalisation des piscines et fontaines, utilisez le menu « Décoration d'eau d'extérieur » :

> Voir [Décoration d'eau d'extérieur \(page 69\)](#)

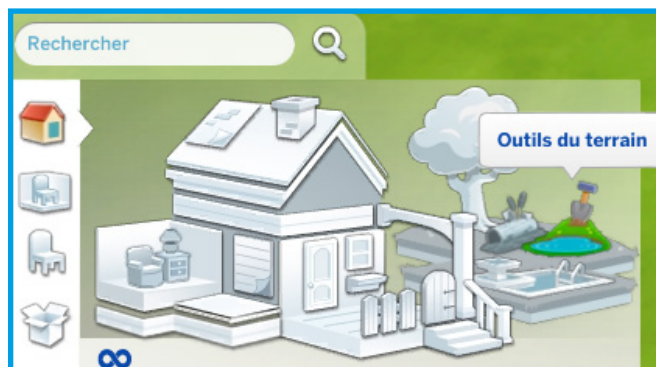


Bien utilisées, les fontaines permettent de donner de la classe à vos jardins !

Maison « Surface », disponible sur le site www.fezet.fr

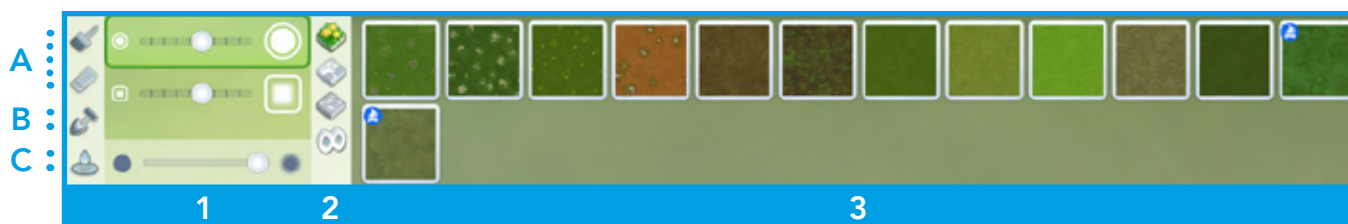
OUTILS DU TERRAIN

Le menu « Outils du terrain » combine les divers outils de peinture, modelage du terrain et création d'étangs des Sims 4.



Les Outils du terrain

Une fois que vous avez cliqué dessus, le menu des outils du terrain va s'ouvrir :



Le menu de « Outils du terrain » liste les différents outils de manipulation et peinture de terrain disponibles

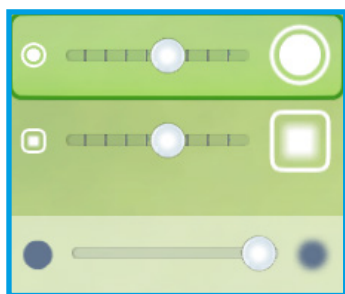
LES PEINTURES DE TERRAIN (A)

La peinture du terrain concerne les deux premiers onglets du menu des outils du terrain : ce sont les outils Peinture et Gomme. L'Outil Peinture permet d'ajouter des peintures (textures) à votre terrain, l'Outil Gomme permet d'effacer ces peintures.

Astuce : Une fois l'un de ces deux outils activé, vous pouvez basculer simplement entre l'Outil Gomme et l'Outil Peinture en maintenant la touche **CTRL** enfoncée. Pratique pour ne pas avoir à tout le temps recliquer dans le menu.

Voyons maintenant plus en détails les options de ces outils :

- Menu de réglage du pinceau (1)



Taille / Forme du pinceau : Permet de régler la taille et la forme du pinceau (circulaire ou carré)

Astuce : Vous pouvez basculer entre ces différentes formes et tailles grâce aux touches **)** et **^** du clavier.

Dureté : Plus la dureté du pinceau est basse, plus les bords seront lissés. Plus la dureté est élevée, plus les peintures seront nettes sur les bords.

Astuce : Vous pouvez augmenter / baisser la dureté grâce aux touches **\$** et **²** (**exposant**) du clavier ou au raccourci **CTRL + Molette de la souris**.

- Catégories de peintures (2)
- Liste des peintures (3)

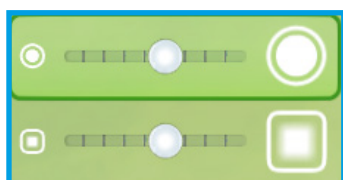
> Voir [Astuces sur les peintures de terrain \(page 101\)](#) dans la partie [Astuces \(page 81\)](#)

LA MANIPULATION DU TERRAIN (B)

Les outils de manipulation (ou modelage) du terrain ont été introduits dans Les Sims 4 grâce à une mise à jour fin 2018. Ces outils occupent le second onglet des outils du terrain.

> Voir [Astuces sur le modelage du terrain \(page 107\)](#)

• Menu de réglage du pinceau (1)



Taille / Forme du pinceau : Permet de régler la taille et la forme du pinceau (circulaire ou carré)

Astuce : Vous pouvez basculer entre ces différentes formes grâce aux touches **)** et **^** du clavier. Vous pouvez aussi changer uniquement la taille grâce au raccourci **MAJ (SHIFT) + Molette de la souris**.



Dureté : Plus la dureté du pinceau est élevée, plus la différence de relief sera abrupte / marquée sur les bords. Plus la dureté est basse, plus la pente sera douce.

Astuce : Vous pouvez augmenter / baisser la dureté grâce aux touches **\$** et **²** (**exposant**) du clavier ou au raccourci **CTRL + Molette de la souris**.

Vitesse : Plus la vitesse du pinceau est élevée, plus le modelage du terrain avec le pinceau sera rapide.

• Liste des outils (3)

Pour modeler le terrain, vous avez à votre disposition 6 outils :

Élever le terrain

Permet d'augmenter la hauteur du terrain.

Bascule entre les deux avec la touche CTRL



Aplatir le terrain

Aplatit le terrain à la hauteur de l'endroit où vous avez cliqué.

Abaisser le terrain

Permet de baisser la hauteur du terrain.



Aplatir à la hauteur

Aplatit le terrain à la hauteur définie par le curseur à gauche.

Astuce : Vous pouvez aussi changer cette hauteur en appuyant sur **CTRL +)** ou **^**.

Lisser le terrain

Lisse le terrain selon la hauteur moyenne de tout le terrain.

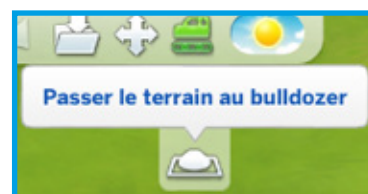


Aplatir le terrain (tout le terrain)

Aplatit le terrain à la hauteur par défaut (réinitialise toutes vos modifications).

Astuce : Pour réinitialiser le terrain de façon complète (effacement des peintures et du relief), vous pouvez utiliser l'Outil « Passer au bulldozer accessible » dans le Menu du haut.

Remarque : Le modelage du terrain ajoute automatiquement des peintures sur les zones en relief (pentes). Il n'est pas possible d'effacer ces peintures ou de les recouvrir.



> Voir [Menu du haut \(2\) \(page 22\)](#)

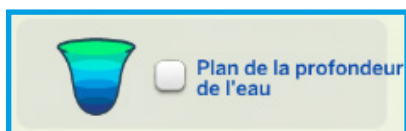
> Voir [Astuces sur les peintures de terrain \(page 101\)](#) dans la partie [Astuces \(page 81\)](#)

OUTILS EAU (C)

En juillet 2021, des outils de création d'étangs ont fait leur apparition dans Les Sims 4. Ces outils sont accessibles dans le dernier onglet des outils du terrain.

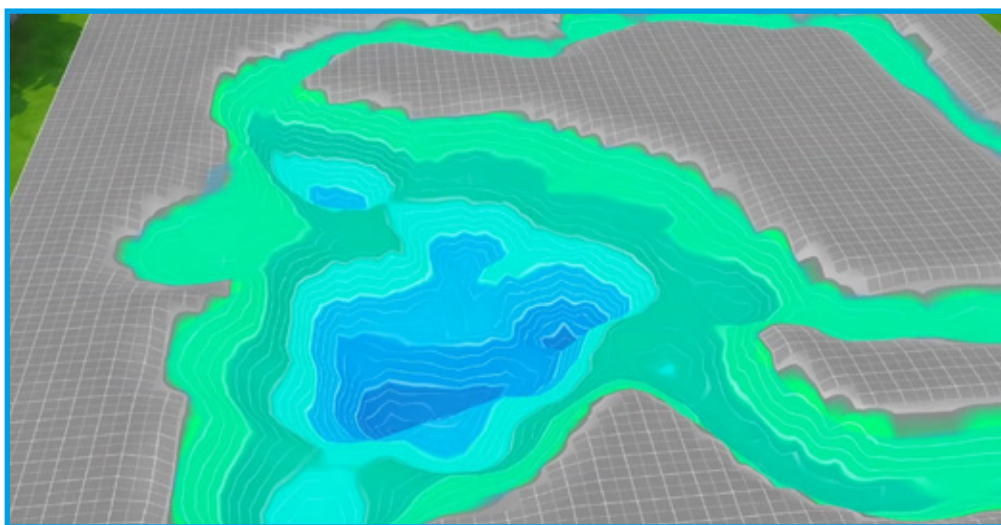
Remarque : Ajouter de l'eau nécessite au préalable que le terrain possède un creux.

- **Plan de la profondeur de l'eau (1)**



Plan de la profondeur de l'eau : Permet d'afficher une carte de la profondeur de l'eau des étangs du terrain.

Remarque : Pour que le plan de profondeur soit visible, la grille de construction doit être activée (**touche G**) et un des outils Eau (n'importe lequel) doit être sélectionné.



En vert sont indiquées les zones où les Sims peuvent patauger ou chercher des grenouilles ; les zones en bleu sont quant à elles inaccessibles

- **Liste des outils (3)**

Pour ajouter de l'eau sur un terrain, vous avez à votre disposition 4 outils :

Élever le niveau de l'eau

Permet d'augmenter le niveau de l'eau.

Abaissier le niveau de l'eau

Permet de baisser le niveau de l'eau.

Bascule entre les deux avec la touche CTRL



Enlever l'eau

Retire l'eau d'un étang.

Remplir jusqu'à la hauteur

Remplit un étang d'eau jusqu'à la hauteur définie par le curseur à gauche.

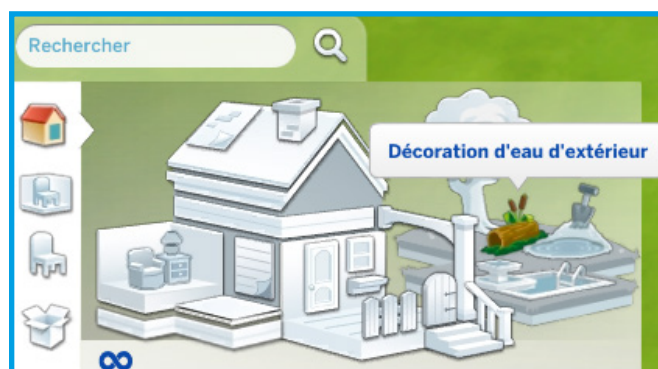
Astuce : Vous pouvez aussi changer cette hauteur en appuyant sur **CTRL +)** ou **^**.

Pour en savoir plus sur la création d'étangs et leur personnalisation, vous pouvez consulter les pages suivantes :

> Voir [Créer des étangs \(page 116\)](#), [Créer des étangs avec cascade \(page 156\)](#) et [Décoration d'eau d'extérieur \(page 69\)](#)

DÉCORATION D'EAU D'EXTÉRIEUR

Le menu « Décoration d'eau d'extérieur » regroupe des options de personnalisation des piscines, fontaines et étangs. On y retrouve les styles d'eau, des objets décoratifs, des plantes, ou encore des effets spéciaux pour étangs.

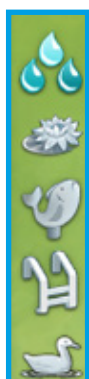


Les Décorations d'eau d'extérieur

Une fois que vous avez cliqué dessus, le menu décoration d'eau d'extérieur va s'ouvrir :



Le menu « *Décoration d'eau extérieure* » liste l'ensemble des objets et options de personnalisation des piscines, fontaines et étangs



Styles d'eau : Les types d'eau disponibles pour les piscines, fontaines et étangs

Objets d'étang : Plantes et divers objets décoratifs pour étangs

Décorations de fontaine : Plantes, objets décoratifs et jets d'eau pour fontaines

Objets de piscine : Plantes, objets décoratifs, échelles pour piscines

Effets d'étang : Plantes et effets spéciaux (animaux, insectes...) pour étangs

Certains objets sont présents dans plusieurs catégories et sont de fait utilisables aussi bien pour les étangs que les piscines ou fontaines.

Remarque : Les objets d'étang se placent automatiquement à la surface de l'eau. Ils seront automatiquement élevés ou abaissés si vous changez le niveau de l'eau. Attention cependant car cela peut entraîner leur suppression si vous descendez trop le niveau de l'eau !

Remarque : Les jets d'eau ne peuvent être placés qu'à l'intérieur des bassins, contrairement aux décorations de fontaines qui sont plaçables plus librement.

Remarque : Parmi les effets d'étangs, les éléments animés ne sont visibles qu'en Mode Vie. En Mode Construction, vous verrez simplement une icône à la surface de l'eau.

PLANTES D'EXTÉRIEUR

Sous ce joli nom de *Plantes d'extérieur*, Les Sims 4 regroupe plusieurs types de végétaux : les arbres, les arbustes, les fleurs... mais aussi les pierres ! Tout autant d'éléments qui vous permettront rajouter un peu de nature à vos constructions !



Les Plantes d'extérieur

Une fois que vous avez cliqué dessus, le menu plantes d'extérieur va s'ouvrir :



Le menu « *Plantes d'extérieur* » liste l'ensemble des plantes (et pierres !) disponibles

Comme vous le voyez, vous avez l'embarras du choix : palmiers, sapins, cyprès, bouleaux, pins, ormes, muguet, hélianthèmes, et même un magnifique modèle de topiaire Lama (pas facile à placer celui-la !)... Tous ces éléments sont classés en différentes catégories : *Arbres*, *Arbustes*, *Fleurs* et *Pierres*. Enfin, une dernière catégorie « *Afficher tout* » vous permet d'avoir accès à l'ensemble en un clic.

Il n'y a pas grand chose de plus à détailler concernant cette partie, sauf peut-être qu'en plus des plantes « déjà poussées », vous y trouvez également les modèles de jardinières vous permettant de réaliser vous-même vos propres cultures.

Ah, si ! Une dernière petite chose concernant certaines variétés de fleurs : Chaque espèce qui est disponible en parterres est proposée en plusieurs formes, afin par exemple de créer de jolis espaces comme ceux-ci :



En disposant astucieusement les différentes variétés de fleurs et en ajoutant des accessoires, on peut arriver rapidement à créer de jolis espaces ! Note : **le code `moveobjects` a été utilisé**

SCULPTURES DE TOIT

N'avez-vous jamais été frustré de ne pas pouvoir ajouter un magnifique climatiseur sur le toit d'une maison de ville dans Les Sims ? Ou bien de devoir vous contenter de l'horrible sortie de cheminée par défaut proposée par le jeu ? Rassurez-vous, ce temps est désormais révolu : les sculptures de toit des Sims 4 arrivent à la rescousse !



Les Sculptures de toit

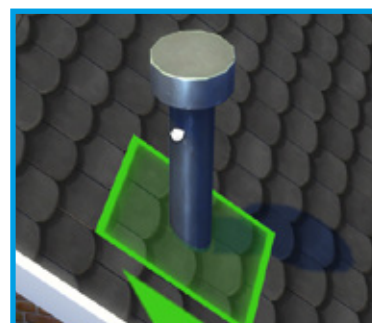
Une fois que vous avez cliqué dessus, le menu sculptures de toit va s'ouvrir :



Le menu « Sculptures de toit » liste l'ensemble des décorations de toit disponibles

Outre de nombreux conduits de cheminée, ce menu regroupe des aérations de toiture, des parapets, et même un modèle de tourelle. Et bien évidemment, deux splendides événements de toit dernière génération (sortes de gros climatiseurs au charme bien à eux) complètent le tout !

Le placement de ce type d'éléments est très aisé : une fois que vous avez trouvé celui qui vous plaît, il vous suffit de cliquer dessus et de le déposer sur un toit. Le jeu est conçu pour les adapter à la toiture, mais certains d'entre-eux (notamment les parapets ou les événements) sont plus durs à placer...



Le jeu incline la base de ce conduit d'aération

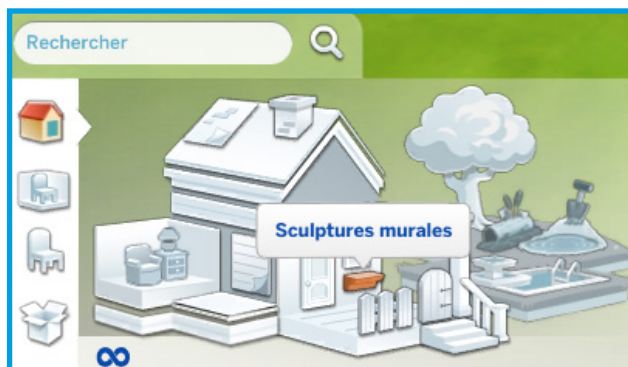
Remarque : Par souci de réalisme, le jeu reconnaît les aérations comme telles et affiche de la fumée s'en échappant si vous allumez une cheminée sur le terrain ! Magique, non ?



Avec un peu d'astuce, on peut aussi détourner les sculptures de toit... et en faire des choses plus originales ! (Comment ça il est pas beau mon climatiseur !?). Note : **le code moveobjects a été utilisé**

SCULPTURES MURALES

Les sculptures murales sont un ensemble d'objets destinés, comme leur nom l'indique, à être placés sur les murs. Ils sont principalement utilisés en extérieur, mais rien ne vous empêche de les placer à l'intérieur de votre construction.



Les Sculptures murales

Une fois que vous avez cliqué dessus, le menu sculptures murales va s'ouvrir :



Le menu « *Sculptures murales* » liste l'ensemble des décorations murales disponibles

Les éléments de cette catégorie sont de natures très variées : balcons, jardinières, conduit d'aération, corbeaux... Les usages possibles sont donc multiples !

Le placement de ce type d'éléments se fait de la même manière que les fenêtres : sélectionnez-en un et ajustez sa position sur le mur. Vous pouvez également utiliser les touches **ALT**, **F5** ou le code **moveobjects** pour plus de liberté.

> Voir le paragraphe [Placer et manipuler les éléments](#), page 13



Envie d'un coin terrasse ombragé et confortable ? Les sculptures murales lui donnent tout de suite plus de réalisme ! Note : le code **moveobjects** a été utilisé.

FRISES ET DÉCORATIONS D'EXTÉRIEUR

Dans Les Sims 3 si vous souhaitiez ajouter un peu de détails à vos hauts de murs ou vos bordures de sol, les possibilités étaient plutôt limitées. En dehors des papiers peints à moulures ou d'un rapide coup de *Créer-un-Style*, il n'existait pas vraiment d'outil pour rendre ces zones plus jolies. Heureusement pour nous, Les Sims 4 corrige le tir !



Les Frises et décorations d'extérieur

Une fois que vous avez cliqué dessus, le menu frises et décorations d'extérieur va s'ouvrir :



Le menu « Frises et décorations d'extérieur » liste l'ensemble des bordures de sol et de frises disponibles

Cette catégorie d'éléments architecturaux est divisée en deux : les **frises**, et les bien mal nommées **décorations d'extérieur**. Il aurait été plus judicieux de nommer ces dernières bordures de sol car c'est bien là leur fonction. Vous accédez à ces éléments grâce aux icônes représentées ci-contre.



Mais comment se servir de ces frises et décorations ? La réponse page suivante !



Quoi de mieux que des frises pour donner plus de cachet à de grands bâtiments publics ?
Musée « Candide Museum », disponible sur le site www.fezet.fr

PLACER LES FRISES

Les frises se placent sur un mur existant. Il vous suffit de cliquer sur un modèle, puis de pointer le curseur de la souris sur le mur en question.

Attention : Lors de leur placement, les frises peuvent entraîner la suppression d'objets déjà placés sur les murs (fenêtres, décorations murales...) si elles sont trop volumineuses.

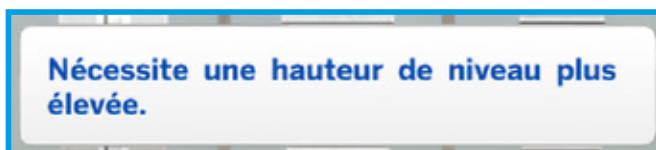
Astuce : Vous pouvez placer ou supprimer ces frises sur un seul côté de pièce en appuyant sur **MAJ (SHIFT)**.

Remarque : Si vous souhaitez apposer la frise sur un seul bout (lé) de mur, il existe toutefois une astuce...

> Voir [Ajouter une frise sur un seul bout \(lé\) de mur \(page 183\)](#)

Enfin, ne soyez pas surpris si le jeu ne vous laisse pas utiliser toutes les frises qu'il a en réserve : certaines nécessitent que vous les placiez sur un mur de hauteur maximale.

> Voir [Modifier la hauteur des murs, page 87](#)



La liste des frises disponibles : les trois dernières nécessitent des murs plus élevés

PLACER LES DÉCORATIONS D'EXTÉRIEUR

Les décorations d'extérieur sont en quelque sorte des mini frises. Techniquement, elles ne se placent pas sur un mur mais sur une bordure de sol (donc sur une pièce), mais visuellement, cela donne le même résultat. En raison de leur taille plus petite, il n'y a pas de contrainte concernant la taille des murs à utiliser. Elles sont très pratiques pour donner un aspect fini à vos créations.

Remarque : Vous ne pouvez placer les décorations d'extérieur que sur le haut d'un mur au dessus duquel il existe une pièce. Si votre bâtiment est de plain-pied (rez-de-chaussée et un toit), rassurez-vous : vous pouvez quand même les utiliser, mais il faut ruser.

Sur les images ci-dessous, on voit deux blocs apparemment identiques. La différence réside dans le fait que celui de gauche est surmonté d'un autre bloc de pièce (Menu Pièces vides et murs > Carré plat), ce qui fait que le jeu vous laisse placer des décorations d'extérieur dessus, car pour lui il y a bien un sol (associé à la pièce du haut).

L'autre bloc quant à lui ne dispose que d'un plafond (associé à la pièce du bas), vous ne pouvez donc pas ajouter de décoration dessus...

Astuce : Vous pouvez placer ou supprimer ces décorations sur un seul côté en appuyant sur **MAJ (SHIFT)**.



Deux blocs identiques ? Pas vraiment : les pièces ne sont pas forcément visibles à l'œil nu !

TYMPANS

Non, rien à voir vos oreilles ! Les tympans sont une autre des nombreuses nouveautés apportées par Les Sims 4 au Mode Construction. Ils sont principalement utilisés en extérieur, mais rien ne vous empêche de les placer à l'intérieur de votre construction.



Les Tympans

Une fois que vous avez cliqué dessus, le menu tympans va s'ouvrir :



Le menu « Tympans » liste l'ensemble des tympans de toit disponibles (bon, y'en a pas beaucoup !)

Les tympans ont une particularité concernant leur placement : il ne se fait que suivant un mur ou d'une clôture. Impossible donc de les placer dans le vide... Quoique...



« Doit être appliqué à une pièce » : Le message est plutôt clair ! Mais est-il vrai ?

En réalité, si pour ajouter un tympan vous êtes obligé de le faire sur un mur (qui sera supprimé et remplacé par le tympan) ou une clôture, vous pouvez retirer le mur en question par la suite.

Attention : Il y a cependant une limitation : avec l'Outil Massue (touche **K**), vous devrez supprimer votre clôture morceau par morceau, sinon cela enlèvera aussi le tympan (image ci-dessous). Vous pouvez aussi cliquer sur la clôture et sélectionner « **Supprimer la clôture** ».



Une fois installés, les tympans défient les lois de la pesanteur. Libre à vous d'utiliser des colonnes pour régler ce petit souci...



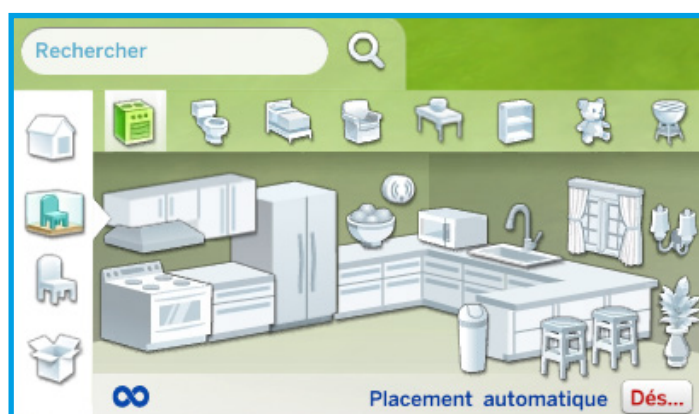
Les tympans savent se faire discrets... mais il n'empêche qu'ils ont leur charme ! Ils sont particulièrement appropriés pour les créations au style plus « traditionnel »

Passons maintenant à une toute autre partie du Mode Construction : l'aménagement intérieur. Avec Les Sims 4, le Mode Achat et le Mode Construction se retrouvent fusionnés en un seul et il devient plus facile et rapide de passer de l'un à l'autre.

Il serait long et inutile de traiter le placement de chaque type d'objets, aussi il ne sera fait ici qu'une rapide présentation du fonctionnement de ce menu.

C. ONGLET « OBJETS PAR PIÈCE »

L'onglet « *Objets par pièce* » est le second onglet du Mode Construction. Alors que l'onglet « *Construction* » donnait accès aux différents éléments architecturaux grâce à un schéma en forme de maison, on retrouve ici la même manière de classer les objets.



L'onglet « *Objets par pièce* » des Sims 4

Tous les objets du jeu peuvent ainsi être retrouvés en fonction de la pièce que vous êtes en train de faire, c'est très intuitif. Certains types d'objets se retrouvent ainsi dans plusieurs pièces, et même parfois dans plusieurs catégories. Par exemple, en cliquant sur l'icône « *Éclairages* » dans la cuisine, qui est une applique murale, ce sont ces dernières qui sont affichées les premières, mais les lampes de sol et plafonniers apparaissent aussi... mais après.

Actuellement, le jeu classe les objets selon 8 pièces différentes : *Cuisine*, *Salle de bain*, *Chambre*, *Salon*, *Salle à manger*, *Bureau*, *Chambre enfant* et *Extérieur*.



Les Sims 4 regroupe les objets selon 8 types de pièces

Si vous vous interrogez sur la fonction du bouton « **Placement automatique** » qui apparaît dans les onglets « *Cuisine* » et « *Salle de bain* », sachez que l'on y revient dans la partie **Astuces** du guide !

> Voir [Placer les éléments de cuisine, page 122](#)

INTERFACE ET OUTILS : Onglet «Objets par fonction »

L'onglet qui suit joue le même rôle que le précédent : il donne accès tous les objets que le jeu a en réserve. Toutefois il les classe différemment : ici ils sont regroupés par fonction. A vous de choisir quelle organisation vous préférez...

D.ONGLET « OBJETS PAR FONCTION »

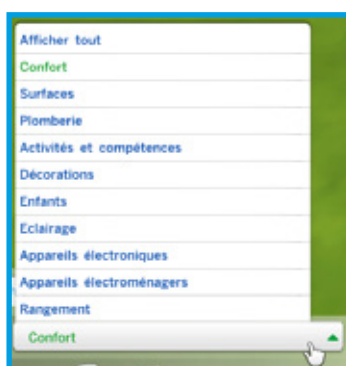
L'onglet « *Objets par fonction* » est le troisième onglet du Mode Construction. Il n'y a pas grand chose à ajouter concernant son fonctionnement, c'est juste un catalogue d'objets.



L'onglet « *Objets par fonction* » des Sims 4

Les catégories diffèrent logiquement de celles du classement par pièce. On a donc :

- **Confort** : Sièges de salon, Sièges de salle à manger, Chaises de bureau, Canapés, Causeuses, Lits, Meubles d'extérieurs, Divers
- **Surfaces** : Tables basses, Tables de salle à manger, Tables d'appoint, Supports d'exposition, Bureaux, Plans de travail, Meubles de rangement, Divers
- **Plomberie** : Éviers, Toilettes, Douches, Baignoires
- **Activités et compétences** : Connaissance, Créativité, Récréation, Activité physique, Divers
- **Décorations** : Plantes d'intérieur, Toiles et affiches, Miroirs, Rideaux / Stores / Auvents, Sculptures, Désordre, Tapis, Cheminées, Décorations murales, Divers
- **Enfants** : Décorations pour enfants, Meubles pour enfants, Jouets, Activités pour enfants, Divers
- **Eclairage** : Lampes de table, Lampes de sol, Éclairages d'extérieur, Appliques, Plafonniers, Divers
- **Appareils électroniques** : Télévisions, Ordinateurs, Audio, Alarmes, Divers
- **Appareils électroménagers** : Réfrigérateurs, Cuisinières, Appareils électroménagers de cuisine, Cuisine d'extérieur, Divers
- **Rangement** : Bibliothèques, Commodes, Divers



Un menu déroulant permet de basculer entre les catégories d'objets

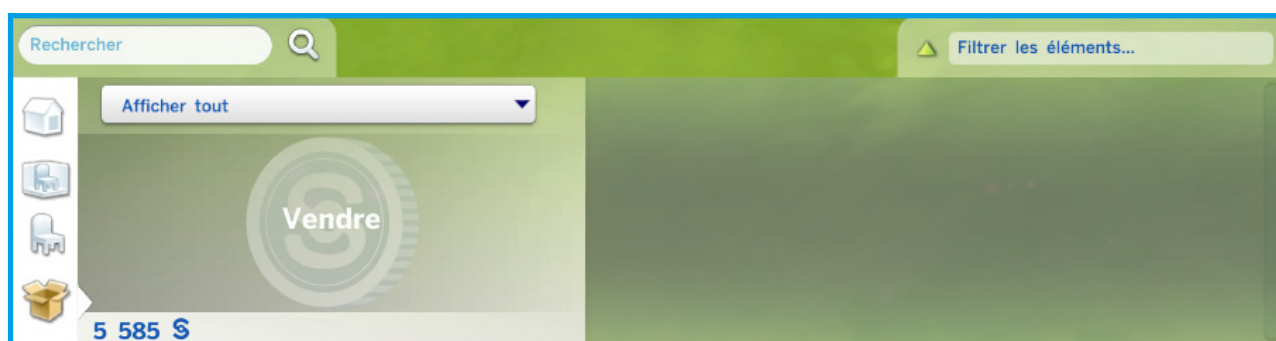
L'Inventaire du foyer a une importance moindre dans ce guide, mais comme il fait partie du Mode Construction, il faut bien en parler un peu quand même.

E. ONGLET « INVENTAIRE DU FOYER »

L'onglet « *Inventaire du foyer* » est le quatrième onglet du Mode Construction. Il sert à stocker tous les meubles de votre foyer que vos Sims ne peuvent garder dans leur inventaire personnel. C'est ici que sont transférés vos meubles lors d'un déménagement, vos récompenses liées aux carrières ou encore les objets supprimés par le jeu.

Remarque : Cet onglet n'est disponible que s'il y a un foyer actif de Sims qui vit sur le terrain sur lequel vous construisez.

> Voir le paragraphe [Accéder au Mode Construction, page 12](#)

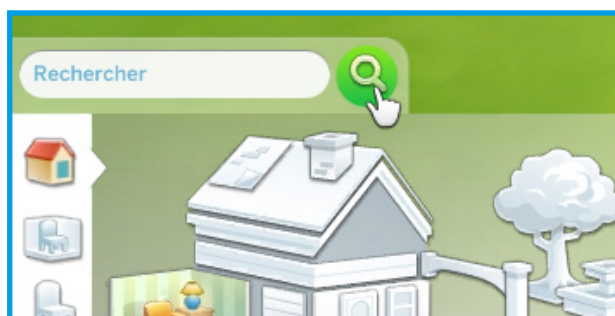


L'onglet « *Inventaire du foyer* » des Sims 4 : ici il est un peu vide !

Petite nouveauté introduite dans Les Sims 4 : la barre de recherche ! C'est un outil qui peut s'avérer pratique si vous ne savez pas exactement ce que vous recherchez, ou bien si vous voulez accéder à ce quelque chose très rapidement.

F. BARRE DE RECHERCHE

La barre de recherche est accessible en haut du menu principal du Mode Construction.



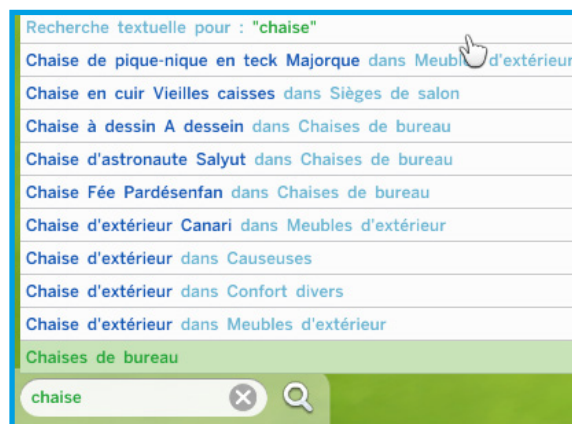
La barre de recherche surplombe le menu principal

Maintenant vous vous posez certainement la question : *Comment s'en servir ?* En fait, la réponse est simple : comme n'importe quel moteur de recherche : tapez simplement le mot-clé correspondant à ce que vous souhaitez (objet ou élément de construction).

Par exemple, si vous souhaitez voir toutes les chaises que le jeu a en réserve, tapez simplement « chaise ». Attention à ne pas aller trop vite : si vous validez avec la touche **Entrée**, vous atterrirez dans la catégorie des chaises de bureau (voir image ci-contre).

Si vous souhaitez voir tous les résultats, cliquez sur « Recherche textuelle pour... » (tout en haut) qui vous affichera tous les objets associés au mot-clé « chaise ».

En revanche, si vous connaissez le nom exact de l'objet recherché, vous pouvez tenter de cliquer sur l'un des résultats de la liste qui concerne soit un objet précis, soit une catégorie.



Recherche avec le mot-clé « chaise »
Le jeu retourne aussi bien des objets individuels que des catégories.

Toutefois, la recherche fonctionne de manière parfois imparfaite. Ainsi, une recherche textuelle pour « arbre » vous renverra comme résultats un peu de tout sauf des arbres : il faudra choisir « Arbres » dans la liste de résultats pour afficher les végétaux de ce groupe.

En plus des s, les accents ont également toute leur importance : si vous tapez « clôture » sans l'accent circonflexe, le jeu ne vous proposera rien... D'ailleurs, même avec la bonne orthographe, il n'y aura aucun résultat pour une recherche textuelle « clôture » : vous devrez, au cours de votre saisie choisir dans la liste « Clôtures » pour toutes les afficher.

Dans le même ordre d'idée que la barre de recherche, les développeurs des Sims 4 ont eu l'idée d'inclure un autre outil pour vous permettre d'accéder plus rapidement à l'élément que vous recherchez : un système de filtres.

G.FILTRES

Le système de filtrage est accessible en haut à droite des listes d'éléments de construction.

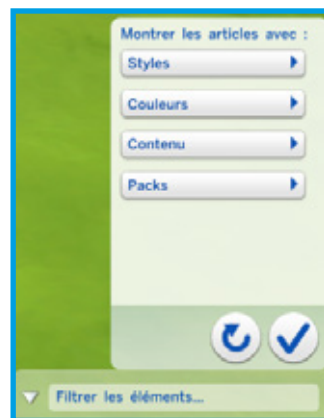


Les filtres sont disponibles pour tous les éléments de construction et objets

Les filtres s'avèrent être très pratiques et facile à utiliser. On retrouve d'ailleurs ce même système dans le *Créer-un-Sim*, et force est de constater qu'il est dans un cas comme dans l'autre un petit plus bien agréable.

Contrairement à la barre de recherche, vous ne pouvez pas créer de nouveaux termes de filtrage. Pour vous en servir, c'est très simple. Dans une des listes du Mode Construction, cliquez sur « **Filtrer les éléments...** ». Un menu va alors s'ouvrir et vous afficher la liste des filtres à votre disposition. Il en existe à l'heure actuelle 4 différents :

- **Styles** : C'est la liste la plus longue. Vous pouvez choisir de n'afficher que les articles qui correspondent à un ou plusieurs style(s) bien particulier(s) : style « Mission », « Moderne », « Campagne française »...
- **Couleurs** : Très pratique aussi, il classe les objets selon leur teinte. Notez qu'il prend en compte les différents coloris disponibles pour chaque objet. Par exemple, si vous utilisez le filtre « Rouge », il se peut que vous voyiez apparaître deux fois le même modèle de lit : une fois avec la couverture rouge et le bois blanc, et une autre fois avec la même couverture mais un bois marron (voir image ci-dessous).
- **Contenu** : **Débloqué** ou **Acheté**. Le contenu **Débloqué** correspond aux récompenses des carrières. Le contenu **Acheté** provient quant à lui de packs (même gratuits) que vous avez téléchargés.
- **Packs** : Permet d'afficher les objets qui appartiennent à des packs en particulier (par exemple : Destination Nature) ou juste ceux du jeu de base.



Les catégories de filtres



En affichant uniquement les objets par leur couleur, le jeu détaille les différents coloris disponibles pour chacun d'eux : certains modèles apparaissent donc plusieurs fois, mais dans des teintes différentes

La flèche circulaire sert à réinitialiser les filtres, et le « **V** » à les valider pour fermer le menu (ils sont quand même validés si vous ne cliquez pas dessus, mais le menu reste ouvert). Sachez que vous pouvez cumuler plusieurs filtres pour affiner davantage votre recherche.

Véritable point central de ce guide, la partie Astuces de ce guide a pour objectif de vous permettre de réaliser toujours plus de choses avec le Mode Construction des Sims 4. Ce dernier peut en effet parfois s'avérer compliqué, et même tordu sur certains points, aussi il faut oser ruser un peu pour obtenir ce que l'on cherche...

A.ASTUCES DE BASE

Commençons cette nouvelle partie du guide par quelques petites astuces qui si elles paraissent simples, sont néanmoins très importantes pour le rendu final de votre construction. La manipulation des pièces est entre-autres choses un des aspects les plus importants du jeu, aussi il sera le premier évoqué ici. Mais bien évidemment, il y a de nombreuses autres choses à savoir !



La manipulation des pièces : un des aspects les plus complexes des Sims 4



MANIPULER LES PIÈCES

Comme vous l'avez sûrement constaté tout au long de ce guide, la manipulation des pièces est véritablement le principe fondamental de la construction dans Les Sims 4. Mais vu qu'une construction n'est bien souvent qu'un ensemble de pièces, il est donc important de maîtriser cet aspect pour pouvoir créer sans trop se prendre la tête.

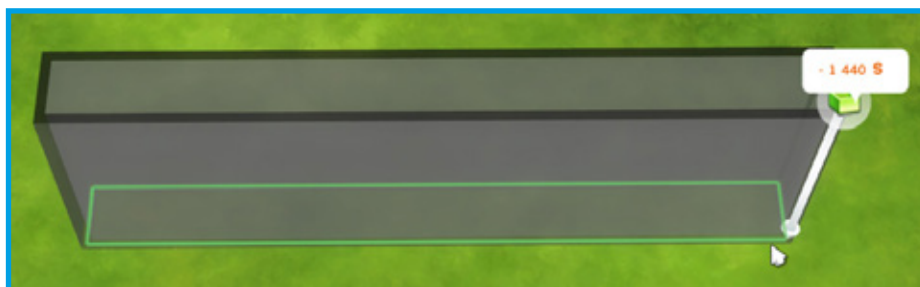
Arrivé ici vous vous demandez sûrement pourquoi cet aspect du jeu n'a pas été traité plus tôt dans le guide s'il est si important que ça ? Cela s'explique par deux raisons. La première c'est qu'il est difficile de pouvoir catégoriser et traiter ce sujet comme n'importe quel autre outil car il n'y a pas à proprement parler un outil « Pièce » mais plusieurs. Vous pouvez ainsi créer des pièces avec l'Outil Mur, avec des pièces meublées, et même avec des terrasses en ajoutant des murs dessus... Et deuxièmement, étant donné que c'est un concept très important pour la construction, il me paraissait approprié qu'il dispose d'une partie bien à lui. Certes le principe de pièce a déjà été évoqué dans le chapitre [Notions et principes de base \(page 12\)](#), mais c'était plutôt théorique... Maintenant, passons à la pratique !

CRÉER UNE PIÈCE

Comme on vient de le dire, la création d'une pièce peut se faire de plusieurs manières :

- **Outil Pièce** : *La simplicité avant tout*

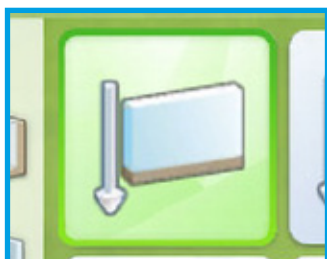
Avec cet outil, vous êtes certain d'obtenir une jolie pièce en quelques clics. Sélectionnez l'outil dans la liste, puis cliquez à un endroit de votre terrain et faites glisser votre souris en maintenant le clic. Relâchez quand vous avez obtenu la taille que vous vouliez !



L'Outil Pièce permet de créer rapidement et simplement une pièce carrée ou rectangulaire

- **Outil Mur** : *Pour les plus habiles*

L'Outil Mur est certainement l'outil qui autorise le plus de libertés : murs en diagonale, croisements... Il permet d'être très précis et vous évite notamment d'avoir à retoucher vos pièces par la suite puisque vous pouvez obtenir n'importe quelle forme avec. Une fois que vous avez créé un espace fermé en reliant tous vos murs, le jeu va reconnaître la pièce et vous serez alors en mesure de l'étirer ou de la déplacer comme vous le feriez avec n'importe quelle autre pièce.



L'Outil Mur autorise plus de fantaisies comme les murs en diagonale, les décrochés...

- **Pièces préfabriquées** : *La solution gain de temps*

Les pièces préfabriquées sont le troisième et dernier moyen de construire une pièce. Le jeu propose ainsi plusieurs blocs de pièces déjà conçus, de tailles et de formes différentes, que vous placez comme n'importe quel autre objet. Vous pouvez ensuite ajuster leurs dimensions de manière très simple.



Les pièces préfabriquées sont une solution efficace pour créer rapidement certaines formes

> Voir le paragraphe **Pièces vides et murs**, page 26

AGRANDIR / RÉDUIRE UNE PIÈCE

Les pièces sont à l'image de vos Sims dans le *Créer-un-Sim* : vous pouvez les sculpter de manière très intuitive simplement en les étirant ou en les poussant. Pour modifier les dimensions d'une pièce, cliquez simplement sur un de ses murs, ou sur son sol. Les flèches de redimensionnement apparaissent alors. Il vous suffit de tirer les flèches dans le sens voulu pour ajuster les dimensions de la pièce :

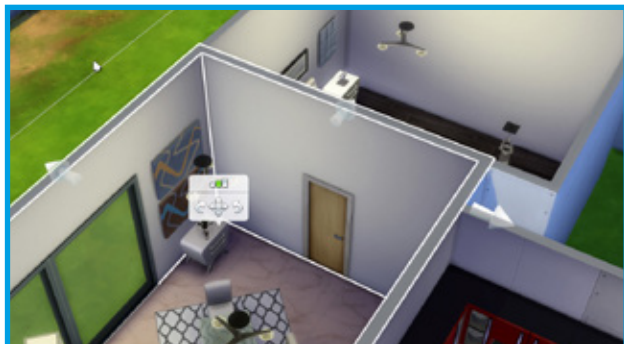


En plus de vous permettre d'ajuster la taille de vos pièces très simplement, le Mode Construction des Sims 4 s'arrange pour que vos meubles se déplacent intelligemment

FUSIONNER DES PIÈCES

Il est également possible de fusionner les pièces entre-elles. Cela peut être très utile si vous avez utilisé des plusieurs formes préfabriquées afin d'obtenir au final un espace unique. La fusion des pièces peut se faire à tout moment que ce soit avec des espaces vides ou déjà meublés.

La technique la plus simple pour fusionner ensemble deux espaces consiste à supprimer les murs les séparant. Il vous suffit pour cela d'activer l'Outil Massue (touche **K** de votre clavier) et de cliquer sur les murs à démolir :



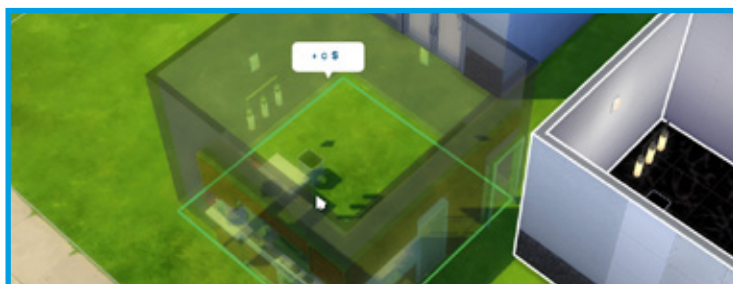
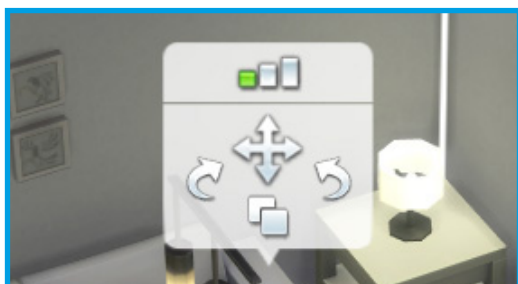
En quelques clics, vous pouvez passer de deux pièces distinctes à une seule. Pour ceux qui se poseraient la question : oui, cette porte pourrait être supprimée mais admettez quand même que cela fait une jolie décoration, vous ne trouvez pas ?

DÉPLACER UNE PIÈCE

Le déplacement d'une pièce est une partie un peu plus délicate. Si cette possibilité introduite dans Les Sims 4 permet un gain de temps considérable (il fallait auparavant reconstruire tous les murs et replacer les meubles un à un pour obtenir le même résultat), il n'en reste pas moins qu'elle est parfois un peu difficile à maîtriser.

Normalement, si vous vous contentez de bouger votre pièce de quelques cases et que votre construction n'est pas très avancée, l'utilisation de cette fonctionnalité sera un jeu d'enfant. En revanche, si vous avez un terrain avec de nombreux objets, des murs déjà peints... cela risque d'être plus compliqué. L'idéal est en effet d'avoir un espace vide sur lequel vous pouvez déposer votre pièce en attendant de lui trouver un place définitive. Certains créateurs utilisent également la technique de créer chaque pièce à part sur le terrain et de les assembler après.

Quoiqu'il en soit, le déplacement d'une pièce est possible en cliquant dessus, puis en choisissant l'option « **Déplacer** », symbolisé par quatre flèches qui se croisent. Vous n'avez ensuite plus qu'à déposer la pièce là où vous le souhaitez !



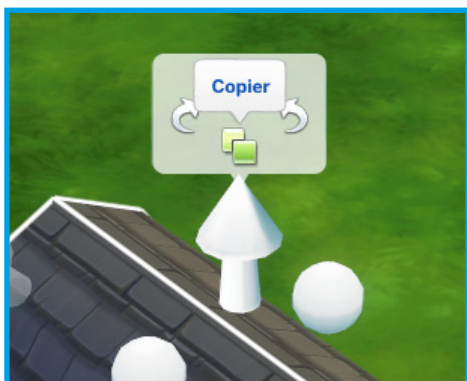
Pièce meublée ou pas : la technique de déplacement est la même

Attention : Vous pouvez déplacer vos pièces n'importe où sur votre terrain, et même d'un étage à un autre. Or, chaque étage peut avoir une hauteur de mur différente, ce qui veut dire que la pièce que vous déplacez va changer de hauteur pour s'adapter... et il est possible que certains objets (tableaux, meubles de cuisine...) soient supprimés ! Faites très attention à ne rien perdre en chemin !

Astuce : Vous pouvez déplacer le bâtiment en entier ou même le terrain grâce aux touche **U** ou **Y**.

COPIER UNE PIÈCE (OU TOUT AUTRE ÉLÉMENT SE COMPORTANT COMME TELLE)

Dans l'une des mises à jour du jeu publiée en 2016, une nouvelle possibilité a été introduite : celle de pouvoir copier les éléments. Cela est possible évidemment pour les pièces, mais pas que ! Vous pouvez désormais copier des éléments de toiture, des portions de clôture, des escaliers... Pratique pour gagner du temps !



Avec cette nouveauté, vous allez pouvoir gagner un temps monstrueux dans vos constructions

MODIFIER LA HAUTEUR DES FONDATIONS D'UNE PIÈCE (OU GROUPE DE PIÈCES)

Nouveauté introduite fin 2018 en même temps que les outils de modelage du terrain : chaque pièce peut désormais avoir sa propre hauteur de fondations ! Pour l'ajuster, cliquez et tirez sur le petit cube apparaissant au centre de la pièce quand celle-ci est sélectionnée. N'oubliez pas de rajouter les escaliers nécessaires pour que vos Sims accèdent à cette pièce.

- Pour modifier la hauteur d'une fondation, **cliquez simplement dessus** ;
- Ensuite, cliquez sur le **petit cube doté de deux flèches** qui apparaît au centre, et **tirez dessus** ;
 - **Tirer vers le haut augmente la hauteur** du bloc de fondations, tandis que **tirer vers le bas la diminue**.

Les hauteurs de fondations sont très flexibles. Vous pouvez augmenter grandement la hauteur totale de votre bâtiment pour dominer les environs ou bien l'enfoncer dans le sol (dans ce cas, le jeu se charge de creuser lui même le terrain aux dimensions de votre fondation).

> Voir [Outils du terrain](#), page 66



La hauteur des fondations est indépendante pour chaque pièce

Attention : La hauteur des fondations s'ajuste pour une pièce uniquement si aucune autre pièce n'est adjacente (collée) à celle-ci. Si des pièces sont collées, c'est la hauteur des fondations de toutes ces pièces qui est ajustée (image de droite ci-dessous). Et il n'est pas possible de faire autrement...

Remarque : Enfoncer les fondations votre bâtiment dans le sol ne vous permet toutefois pas de construire plus de 3 étages.



Techniquement, ce bâtiment n'est pas très haut : il dépasse à peine du sol du terrain. Mais impossible de construire au-dessus : il y a déjà trois étages de construits, ici enfoncés dans le sol.

MODIFIER LA HAUTEUR DES MURS

Auparavant, la hauteur des murs dans Les Sims était certes modifiable, mais il fallait pour cela recourir à des codes de triche... au risque bien sûr de rencontrer des dysfonctionnements !

Désormais avec Les Sims 4, cette hauteur des murs est ajustable plus simplement : vous avez le choix entre trois hauteurs différentes pour vos constructions.

Remarque : La hauteur des murs ne s'applique malheureusement pas de manière indépendante à chaque partie de votre construction. Si vous augmentez la hauteur des murs d'une pièce, le jeu appliquera cette hauteur à toutes les autres pièces situées sur le même niveau. Notez aussi qu'un changement de hauteur d'un niveau n'affecte pas les demi-murs.

Pour modifier la hauteur des murs, cliquez simplement sur une des pièces de votre construction ou sur un des murs (ou même un demi-mur) que vous avez placé. Une bulle apparaît alors pour vous laisser choisir entre les différentes hauteurs disponibles.



Le menu pour régler la hauteur des murs est un peu caché...

Remarque : Faites attention en modifiant ce paramètre. Si vous passez à une hauteur plus élevée, le risque que votre construction soit détériorée par endroits est faible, mais si vous diminuez cette hauteur, il se peut que certaines de vos portes et fenêtres soient supprimées car trop hautes ou trop grandes.

Notez enfin que le jeu adapte les revêtements muraux à la hauteur des murs :



Exemple en jeu avec les trois hauteurs de mur appliquées sur une même pièce

ASTUCES CONCERNANT LES PIÈCES

Concernant les pièces, il peut être intéressant de connaître quelques astuces qui vous permettront de créer des constructions toujours plus réussies et complexes. Notez que le terme de « pièce » désigne ici tout autant les blocs de « vraies » pièces que les blocs de fondations ou de plateformes.

- **Construire par blocs :** *Ou diviser pour mieux créer*

Comme on vient de le voir, Les Sims 4 permet beaucoup de souplesse concernant la gestion des pièces et leur déplacement. Ainsi il peut être judicieux d'en profiter pour créer des espaces aux formes originales. Par exemple, en utilisant plusieurs morceaux de fondations « Rond plat », en les redimensionnant et en les assemblant, vous pouvez créer des fondations parfaitement circulaires.



L'assemblage de morceaux de fondations permet de créer des décorations de jardin originales

- **Les pièces invisibles :** *Pour les perfectionnistes*

Les plus méticuleux d'entre-vous auront sûrement remarqué que lors de l'ajout d'un plafond à une pièce, celui-ci est étonnamment fin... Pas très réaliste ! Pour corriger ce défaut, vous pouvez ajouter un morceau de fondation sur le plafond créé (pensez à activer la grille pour faciliter le placement).

Astuce : Vous pouvez créer le bloc de pièce à part, et le placer sur le plafond ensuite.



Rappelons que l'installation d'une pièce sur un plafond permet aussi l'ajout de frises !

ASTUCES SUR LES PLATEFORMES

Arrivées grâce à la mise à jour des Sims 4 de novembre 2020, les plateformes sont sans aucun doute un outil aux possibilités infinies : création de ponts arrondis, de pièces en demi-niveau, d'amphithéâtres ou de salles de cinéma... Voyons comment en ajouter à vos constructions.

Créer une plateforme à partir de rien

Première technique : créer une plateforme ex-nihilo, c'est-à-dire à partir de rien. C'est notamment ainsi que vous devrez procéder si votre terrain est vide, ou que vous souhaitez construire la plateforme en extérieur. Il vous faut pour cela utiliser les blocs de plateformes présent dans le menu **Pièces vides et murs**.

> Voir **Pièces vides et murs** (page 26) pour en savoir plus sur les blocs de plateformes



L'utilisation de blocs de plateformes est un le meilleur moyen pour créer des plateformes sur un terrain vide. C'est aussi la seule technique qui permet de créer des plateformes arrondies !

Ajouter une plateforme à une pièce existante

Les plateformes sont souvent utiles en intérieur, pour rajouter un peu de complexité à vos pièces. Pour ajouter une plateforme à dans votre construction, il y a plusieurs techniques :

- **Utiliser les blocs de plateforme** (comme vu ci-dessus) ;
- **Utiliser l'Outil Plateforme** : Cet outil fonctionne comme l'Outil Pièce et vous permet de tracer une plateforme de forme rectangulaire ;



L'Outil Plateforme est pratique, mais imparfait : attention quand vous tracez des plateformes en bordure de pièce, car il se pourrait bien que vos murs disparaissent...

- **Augmenter la hauteur du sol d'une pièce** : Technique rapide, qui nécessite que l'emplacement de votre future plateforme soit déjà défini (par des murs ou des clôtures). En cliquant sur la pièce, vous pouvez alors utiliser les flèches ↓ et ↑ qui apparaissent.



Autre technique : délimiter une pièce à l'aide de clôtures ou de murs, et augmenter / baisser la hauteur de cet espace pour créer une plateforme

Astuce : Si votre plateforme est située au rez-de-chaussée, vous pourrez l'enfoncer dans le sol.

Remarque : Les plateformes peuvent s'empiler ! En plaçant un bloc de plateforme sur un autre, la nouvelle plateforme sera un niveau au-dessus de la première. Cette manipulation est aussi possible avec l'Outil Plateforme mais il vous faut tracer la nouvelle plateforme à partir de la première (Activez l'Outil Plateforme, cliquez sur une plateforme existante, et faites glisser en maintenant le clic pour tracer la plateforme).

Remarque : Si la différence de niveau entre votre plateforme et la pièce (ou entre deux plateformes) est supérieure à une marche, alors il est nécessaire d'ajouter un escalier pour que vos Sims puissent passer de l'une à l'autre.



Deux plateformes l'une sur l'autre ?
C'est possible !



Les escaliers modulaires et les échelles sont de précieux alliés pour créer des plateformes

Astuce : En utilisant les plateformes arrondies, vous pouvez créer des clôtures arrondies !

> Voir [Créer des clôtures arrondies \(page 154\)](#) pour en savoir plus

PROCESSUS DE CONSTRUCTION

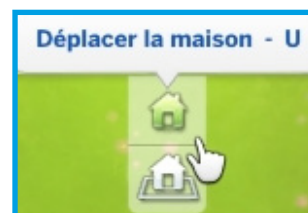
Souvent le plus dur dans la création d'un terrain, c'est le début. Mais on débute par quoi, justement ? Faut-il commencer par aménager le jardin, ou tracer la forme de la maison ? Est-il préférable de dessiner la disposition des pièces d'une seule traite ou au fur et à mesure de l'avancement des travaux ? Voyons ensemble quelques astuces pour rendre la création de terrains plus facile.

ETAPE 1 : L'ARCHITECTURE GÉNÉRALE

Le mieux pour débiter un terrain est de commencer par l'architecture générale du bâtiment, c'est-à-dire sa forme, ses volumes. Tracez les murs des façades, essayez d'imaginer comment vous allez structurer l'intérieur du bâtiment, s'il va y avoir des étages, des escaliers, une mezzanine, où sera l'entrée ou s'il y en aura plusieurs... Le but de cette première phase est de voir si le bâtiment va pouvoir correspondre à vos exigences, notamment en termes de :

- **Superficie** : Vous voulez 3 chambres, aurez-vous la place pour les mettre ?
- **Déplacement des Sims** : Dans un bâtiment trop long et étroit il sera bien plus compliqué d'aménager des accès à toutes les pièces, mais ce n'est pas forcément plus aisé dans un bâtiment parfaitement carré. Posez-vous des questions comme : « Les Sims pourront-ils accéder à la salle de bain sans passer par la chambre ? ».
- **Fonctionnalités** : Y'a-t-il encore de la place pour votre piano à queue ? Pour votre Plante Vache d'intérieur ? (Oui, les Sims aiment posséder ce genre d'objets, pensez-y !)

Autre intérêt de commencer par le bâtiment en lui-même et non pas par le jardin : vous allez vous simplifier la vie. En effet, si vous entamez les travaux par le bâtiment, que vous ne le terminez pas et passez au jardin (ou même que vous débutez carrément par le jardin), vous risquez d'avoir du mal à déplacer des murs et créer les différentes parties de votre bâtiment sans abîmer le travail déjà fait sur le jardin. Envie d'une extension pour faire une véranda ? Cela prend normalement quelques secondes à rajouter si le terrain est vide, mais c'est bien plus fastidieux s'il y a déjà un potager d'aménagé à l'endroit voulu. En plus, imaginez que vous souhaitiez déplacer l'intégralité de votre bâtiment (ce qui est possible dans Les Sims 4 grâce aux outils présents dans le [Menu du haut \(2\) \(page 22\)](#) et accessible via les touches **U** et **Y**, voir photo ci-dessus) : avec un jardin déjà conçu autour, c'est possible... mais cela ne se fera pas sans dégâts.



Déplacer la maison sans abîmer le jardin : Ici, c'est mission impossible !



Là, avec juste la base de la maison créée, il est bien plus aisé d'ajuster son placement sur le terrain

ETAPE 2 : PLACEMENT DES OUVERTURES

Pourquoi consacrer une étape entière au placement des ouvertures me direz-vous ? Deux raisons. La première : parce que ces dernières vont jouer pour une grande partie dans le ressenti que procurera votre création. En effet, les fenêtres et portes font partie intégrante de l'architecture extérieure des bâtiments : leur mauvais placement peut donc fortement jouer en votre défaveur. La deuxième raison c'est que ce sont les fenêtres qui vont vous permettre de structurer les espaces intérieurs de votre construction. Il est effectivement bien plus facile de placer les fenêtres au tout début, pour avoir un résultat homogène et équilibré, qu'une fois les pièces tracées (avec des murs qui pourraient vous gêner). Mais comme pour beaucoup de choses dans ce guide : il n'y a pas qu'une seule et unique façon d'organiser les ouvertures sur vos façades, mais il y a toutefois des règles élémentaires à respecter.

Un des mots à toujours avoir en tête lorsque l'on choisit les fenêtres et que l'on décide où les placer : l'harmonie. Evitez de multiplier les modèles de fenêtres différents au sein de votre construction. Vous pouvez jouer sur les contrastes entre des grandes / petites vitres, les styles contemporains / traditionnels et bien d'autres paramètres, mais n'en abusez pas. Définissez un ou deux modèles principaux qui serviront à élaborer la quasi-totalité des ouvertures, et tenez-vous à ceux-ci uniquement. Pour des cas plus particuliers (manque de place, envie d'apporter une touche d'originalité...), vous pourrez alors vous tourner vers d'autres modèles.



Ici, pour les fenêtres, le mot d'ordre était d'avoir des formes simples pour un style globalement contemporain



Voilà un exemple intéressant : Notez que les fenêtres ne sont pas toutes les mêmes, mais des déclinaisons proches (carreaux de même taille et/ou mêmes volets...). Le jeu possède en effet un certain nombre d'ouvertures (portes et fenêtres) esthétiquement très proches dans des formats qui varient. Ici, j'ai choisi d'utiliser le même modèle au premier étage, et sur une partie du rez-de-chaussée. Une partie seulement car tout à gauche, il s'agit d'un bar, j'ai donc voulu faire en sorte que les clients puissent profiter d'une vue plus large sur l'extérieur grâce à des baies plus hautes. Autre cas particulier avec les fenêtres aux volets fermés : si j'avais placé le même modèle qu'autour (avec les volets ouverts), l'alignement n'aurait pas été parfait (les fenêtres auraient été plus proches à droite ou à gauche). J'ai fait le choix de prendre une déclinaison du modèle de base avec les volets fermés, qui prend moins de place que celle avec les volets ouverts, ce qui m'a permis de mieux la centrer. Enfin, les fenêtres de toit sont également dans le même style que les fenêtres majoritaires, mais adaptées à un espace réduit.

> Voir **En faire plus avec les toits (page 137)** pour en savoir plus sur la création de fenêtres de toit

Enfin, pour ce qui est de la quantité, n'ayez pas la main trop lourde : une pièce n'a pas besoin de fenêtres sur ses 4 murs ! Faites aussi attention à conserver un certain équilibre et une logique dans la disposition des fenêtres : évitez les espaces vides et essayez le plus possible d'aligner les fenêtres d'un étage à un autre. Attention, ce n'est pas une règle absolue : un peu de folie et d'originalité est toujours intéressant. Mais veillez à ce que cela ne passe pas pour un manque de réflexion et que cela soit intelligemment calculé pour être sûr que ça plaise.

De même, pensez à ne pas mettre toutes vos fenêtres sur une même façade et oublier les autres. Certaines façades peuvent posséder plus d'ouvertures que d'autres (notamment pour que vos Sims profitent au mieux de la lumière naturelle, voir [Optimiser les éclairages \(page 186\)](#)) cependant il est mieux d'équilibrer la quantité le plus possible.



Hum, il n'y a pas un petit problème ici ?



Ah, c'est bien mieux !

Astuce : Utilisez la touche **ALT** de votre clavier pour placer encore plus précisément les fenêtres verticalement. Si vous désirez les aligner entre-elles de façon parfaite tout en ayant plus de liberté que ce que ne permet le jeu par défaut, vous pouvez aussi doubler le nombre d'intervalles verticaux grâce à la touche **F5**.

> Voir le paragraphe [Placer et manipuler les éléments, page 13](#)



Envie d'apporter un peu de fantaisie ?
Variez les modèles selon les étages comme ici



Les fenêtres identiques ou possédant des formes similaires se combinent à merveille dans les angles

Pour cette étape, j'ai surtout évoqué les fenêtres, mais ces astuces sont valables aussi pour les portes (qu'elles soient intérieures ou extérieures d'ailleurs). Là encore, placer la porte d'entrée en début de construction vous évitera d'avoir à vous poser la question plus tard au risque de devoir modifier votre aménagement intérieur de manière importante. Si vous le prévoyez au commencement, vous vous épargnez une probable prise de tête par la suite !

ETAPE 3 : LA DISPOSITION DES PIÈCES

Avant de commencer à placer vos meubles, papiers-peints et autres éléments décoratifs, il vaut mieux définir comment vous allez structurer l'intérieur de votre construction. Ici aussi, c'est pour vous faciliter le travail par la suite : si vous commencez par disposer vos meubles et à choisir vos revêtements, puis que vous vous rendez compte qu'il vous manque une chambre ou que vous avez oublié une porte... Aïe ! Etre organisé n'est pas un gage de réussite pour une construction, ni une obligation, mais ça permet d'éviter certaines déconvenues.

Commencez par tracer grossièrement les pièces selon ce que vous aviez prévu au départ. Comme dans la première étape, pensez « fonctionnalité » : la circulation de vos Sims sera-t-elle aisée dans votre construction ? Peuvent-ils passer facilement et rapidement d'une pièce à une autre ? Et surtout : avez-vous la place pour tous les objets que vous voulez mettre ? N'hésitez pas à prendre des « objets type » tels que des lits, douches, pour voir s'ils tiennent dans chaque pièce. Au besoin, modifiez la forme des pièces, quitte à toucher un peu à l'architecture extérieure comme dans l'exemple ci-dessous.

> A lire également sur le même sujet : [N'oubliez pas l'essentiel \(page 97\)](#)



Avec l'escalier qui gêne en bas à gauche, il va être compliqué de placer ce lit double...



Seule solution : Agrandir un peu la chambre en poussant certains murs vers l'extérieur

ETAPE 4 : LES EXTÉRIEURS

Maintenant que vous êtes à peu près sûr que le bâtiment ne subira plus de poussée de croissance susceptible de venir le faire empiéter sur le jardin (qui sera magnifique, ça vous n'en doutez pas une seconde), vous allez pouvoir penser à ces extérieurs.

Je ne détaille pas plus cette phase de la construction ici, car j'y reviens dans une autre partie du guide. Consultez les pages suivantes pour tout savoir sur l'aménagement des jardins !

> Voir [Astuces sur les peintures de terrain \(page 101\)](#) et [Créer de beaux espaces extérieurs \(page 127\)](#)



Jardin fini ? Passons à la suite !

ETAPE 5 : L'AMÉNAGEMENT DES PIÈCES

Passons maintenant à l'aménagement des pièces intérieures. Comme pour les jardins, je n'ai pas grand chose à dire ici : vous trouverez tout au long du Guide de nombreuses astuces et idées pour réaliser de superbes intérieurs. Et il serait encore plus difficile d'établir des règles claires pour l'aménagement intérieur tant ce domaine est vaste !

Veillez seulement à ne pas oublier d'objets importants nécessaires au quotidien de vos Sims, à bien mettre des revêtements muraux partout (pareil pour les sols), à ne pas négliger l'éclairage de vos pièces, etc. Pour plus d'astuces et d'idées, consultez les points suivants :

> Voir les paragraphes [N'oubliez pas l'essentiel \(page 97\)](#), [Bien utiliser les éléments décoratifs \(page 141\)](#), [Optimiser les éclairages \(page 186\)](#) et [Trouver l'inspiration \(page 210\)](#)



Encore quelques objets de déco et ce rez-de-chaussée sera terminé !

Remarque : Bien qu'il permette des libertés supplémentaires pour le placement des objets, le code **moveobjects** peut aussi s'avérer dangereux pour la jouabilité si vous l'utilisez de manière trop importante dans vos constructions. Pensez à le désactiver quand vous ne vous en servez pas et ne l'utilisez pas pour placer des objets avec lesquels vos Sims vont interagir (comme des lits, des réfrigérateurs, des lavabos... ou même des portes). Si vous l'avez utilisé au cours de la construction, testez toujours votre terrain avant de le partager !

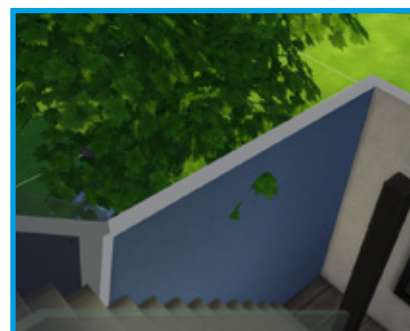
> Voir [N'oubliez pas l'essentiel \(page 97\)](#) et [Créer avec le moveobjects \(page 179\)](#)

ETAPE 6 : LES PETITS DÉTAILS

Enfin, terminez votre création par l'ajout de petits détails. Ces détails sont très variés, et s'ils ne se remarquent pas toujours au premier coup d'oeil, ils permettent de donner à votre construction un aspect fini et travaillé.

Attention aux plantes qui dépassent

Si vous avez placé des plantes, et notamment des arbres un peu trop près des murs, vous risquez de les voir passer à travers. Faites attention car le feuillage des arbres est mobile (pour créer l'illusion qu'il y a du vent), et il se peut donc que cela ne soit le cas que par moments. Jouez avec la création en Mode Vie pour vérifier que rien ne dépasse, et au besoin, déplacez les plantes qui pourraient poser problème.



Moulures de toit, frises, décorations d'extérieur et tympans

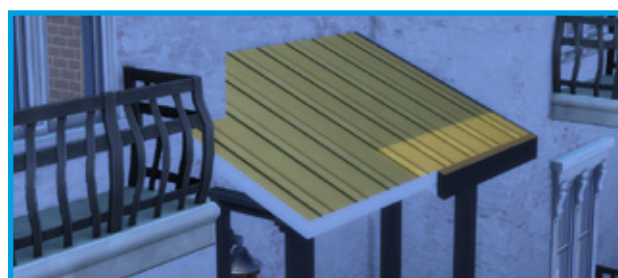
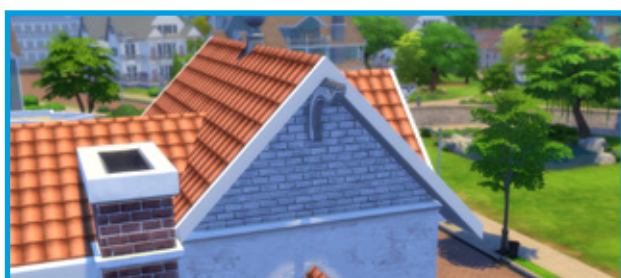
Ces éléments sont souvent négligés dans les constructions. Il faut reconnaître qu'ils ne sont pas forcément très visibles dans les menus, et de fait, sont peu utilisés. Pourtant, ils sont indispensables pour agrémenter vos maisons de détails architecturaux bien sympathiques. Voici des endroits où vous pouvez les ajouter :



Il est vrai que ces éléments ne sont pas forcément très accessibles

- **Moulures de toit** : Elles se placent sur les toits (vous ne vous en doutiez pas, hein ?) et permettent de varier l'épaisseur du pourtour.
- **Frises** : Elles se placent en haut des murs et ajoutent du relief et des ornements.
- **Décorations d'extérieur** : Elles se placent au niveau des sols, et permettent de masquer la bordure blanche par défaut. Leurs épaisseurs variées font qu'elles s'adaptent aussi très bien à la présence de poteaux.
- **Tympans** : Ils se placent au plafond, au dessus des clôtures. Ils sont parfaits pour les préaux, perrons et en intérieur pour scinder les espaces et agrémenter les clôtures.

> Voir [Moulures de toits \(page 56\)](#), [Frises et décorations d'extérieur \(page 73\)](#), [Tympans \(page 75\)](#)



Sur ces deux images, on voit que l'ajout de moulures de toit et de décorations d'extérieur permet d'ajouter une touche finale à ces toitures. A gauche, cette décoration renforce le contraste entre la brique grise et blanche.

Pièces vides et espaces inaccessibles

La plupart des constructions possèdent ce qu'on pourrait appeler des pièces vides ou espaces inaccessibles. On en trouve notamment sous les toits ou entre des pièces aménagées. Ces espaces n'étant pas accessibles par les Sims, on peut se demander s'il est vraiment utile de s'en préoccuper. Eh bien oui ! Ajouter un revêtement de sol sous le toit, ou mettre des briques aux murs dans des pièces vides qui font 1 x 1 carreau de côté donnera de l'esthétisme et du réalisme à vos constructions. Inutile toutefois de créer exprès ces espaces s'il n'y en a pas déjà.



Ce revêtement de sol colle mieux à celui de la façade que la teinte par défaut



Avec un revêtement de type brique pour ce conduit de cheminée, on rappelle celui des murs adjacents

Pour finir, fouillez le Mode Construction à la recherche de petits objets tels que des cheminées, des lampes, des bibelots... histoire de rendre votre création encore plus détaillée !

N'OUBLIEZ PAS L'ESSENTIEL

Voilà : vous venez de terminer la maison de vos rêves ! Elle correspond exactement à ce que vous vouliez et vous êtes prêt à y faire emménager vos Sims et / ou à la partager... Mais êtes-vous certain de n'avoir rien oublié ? Absolument sûr ?

LES OBJETS INDISPENSABLES

En construisant avec Les Sims 4 vous ne devez pas perdre de vue que votre terrain est destiné à être utilisé par des Sims. Il ne faut donc pas oublier certains objets qui s'avèrent nécessaires pour pouvoir jouer pleinement. On distingue alors deux cas :

- **Les terrains résidentiels**

Pour les terrains résidentiels, le jeu n'est pas là pour vous aider à savoir quels objets vous ne devez pas oublier... Qu'à cela ne tienne, ce guide est là pour ça ! Voici une liste non-exhaustive des objets indispensables sur n'importe quel terrain résidentiel :

- **Boîte aux lettres** (Placée automatiquement sur le terrain)
- **Poubelle** (D'intérieur ou d'extérieur)
- **Douche, Lavabo, Baignoire et WC** (Ça peut toujours servir)
- **Porte d'entrée**
- **Luminaires** (Utilisez la touche **L** pour tester l'éclairage de vos pièces à différents moments de la journée)
- **Cuisinière, Frigo, et au moins 1 plan de travail libre** (Pour cuisiner)
- **Lit** (Pour dormir)

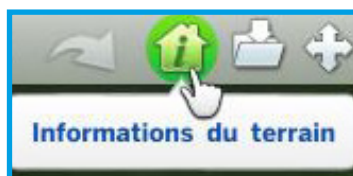


La boîte aux lettres et la poubelle sont deux des multiples objets indispensables à un terrain résidentiel dans Les Sims 4

Astuce : Vous pouvez changer le modèle de boîte aux lettres par défaut par un autre, de style différent ! Rendez-vous dans : **Objets par fonction** > **Appareils électroménagers** > **Divers** pour voir les autres modèles disponibles.

- **Les terrains communautaires**

Là, le jeu se montre un peu plus sympathique ! Lorsque vous choisissez le type de terrain grâce au menu « Informations du terrain » en haut ([Voir la partie Présentation des menus, page 20](#)), une liste d'objets nécessaires pour le bon fonctionnement du terrain s'affiche, et se remplit au fur et à mesure que vous ajoutez lesdits objets.



| Exigences : | |
|-------------------------|-----|
| Table | 0/3 |
| Siège de salle à manger | 0/6 |
| Evier/Lavabo | 0/1 |
| Toilettes | 0/1 |
| Traitement des ordures | 0/1 |

La liste des objets requis varie en fonction du type de terrain : bar, bibliothèque...

Concernant le type du terrain pour un lieu communautaire : choisissez-le avec soin ! Tous les types de terrain ne se valent pas. Si vous souhaitez avoir des coachs sportifs pour les Sims qui viennent faire de l'exercice sur votre terrain, définissez-le en tant que « *Salle de sport* ». Pareil si vous voulez des masseurs : votre terrain doit être réglé comme étant un « *Spa* ». Ce principe est valable quelque soit la fonction à laquelle vous destinez votre terrain.

STRUCTUREZ LE TERRAIN INTELLIGEMMENT

N'oubliez pas : votre terrain est destiné à être utilisé par des Sims, et donc par un joueur comme vous (c'est d'autant plus vrai si vous décidez de partager le terrain sur la Galerie). Il faut donc faire en sorte qu'il soit agréable à jouer, et cela passe par plusieurs points importants :

- **Ne voyez pas trop grand**

Faire un terrain impressionnant avec des pièces immenses est tentant si on est très inspiré. Mais attention : n'oubliez pas que le temps dans Les Sims s'écoule différemment par rapport à la réalité.

Dans votre vie de tous les jours, même si vous vivez dans un château (veinards !), vous ne mettez jamais bien longtemps à vous rendre de votre chambre à l'étage au salon du rez-de-chaussée. Cela peut paraître évident, mais dans Les Sims, cela ne l'est pas forcément : les distances deviennent rapidement très longues à parcourir. Veillez donc à garder toujours à l'esprit que plus votre terrain est grand, moins il sera agréable à jouer à la longue.

C'est d'autant plus vrai avec les lieux communautaires, en particulier les restaurants et les magasins, surtout si c'est vous qui les gérez. Sur ces terrains, les Sims en charge de la vente ou du service doivent être à même d'accueillir et de satisfaire rapidement les besoins des clients, ce qui implique qu'ils n'en soient jamais trop éloignés. Évitez donc de créer ce type de lieux sur des terrains de taille 64x64.

D'ailleurs, toujours dans le cas d'un restaurant, même sur des terrains de dimensions plus « courantes », ne placez pas les cuisines trop loin des tables à servir : évitez donc, dans la mesure du possible, de les mettre au sous-sol ou à l'étage. Les serveurs vous remercieront, et vos clients apprécieront la rapidité du service.

- **Pensez à la circulation des Sims**

Là encore, le meilleur moyen est de penser à la réalité. Si vous voulez que vos Sims se déplacent de façon optimale au sein de votre terrain, il va falloir que vous réfléchissiez à la disposition des pièces. N'hésitez pas pour cela à créer des couloirs, surtout si votre maison est grande : il vaut mieux réduire un peu la taille de la chambre principale pour créer un accès direct à la salle de bain, que de forcer vos Sims à passer constamment par cette chambre pour aller aux toilettes. C'est bien évidemment aussi valable pour les terrains communautaires.



S'il n'est pas possible de créer un accès direct à la salle de bain, essayez dans l'idéal de trouver une place pour en créer une seconde

LES DÉTAILS À NE PAS OUBLIER

Une fois que vous vous êtes assuré que votre terrain ne manque de rien, il reste une étape importante : vérifier que tout fonctionne ! En effet, il se peut que malgré les limitations instaurées par le jeu pour le placement des objets, vos Sims ne soient pas en mesure d'accéder à certaines parties du terrain ou utiliser certains meubles. Il est donc important de tester votre construction en Mode Vie avant de la partager et de ranger votre marteau / truelle...

- **Tester le terrain en jeu**

Première étape : trouver des Sims cobayes qui testeront votre terrain. Faites-leur essayer les objets, aller de pièce en pièce, vérifier que rien ne les bloque dans leur passage... L'objectif est de s'assurer du bon fonctionnement de votre construction.

Attention : Cette étape est d'autant plus importante si vous avez utilisé le code **moveobjects** au cours de votre construction. Ce code permet en effet de placer de manière très libre les objets, et peut par conséquent occasionner des soucis ! Soyez donc très vigilant !

> Voir le paragraphe **Placer les objets librement avec le moveobjects**, page 10

- **S'assurer que tous vos objets sont là**

Le jeu a une fâcheuse tendance à faire disparaître des objets. Cela peut arriver notamment si vous placez deux objets trop près l'un de l'autre (et d'autant plus fréquemment si vous avez en plus utilisé le **moveobjects**) ou même pour des raisons inconnues... Ce problème peut difficilement s'éviter, aussi c'est à vous de faire attention à vos objets. Vous pouvez par exemple prendre des photos de votre création régulièrement afin de vérifier que rien ne manque par la suite.

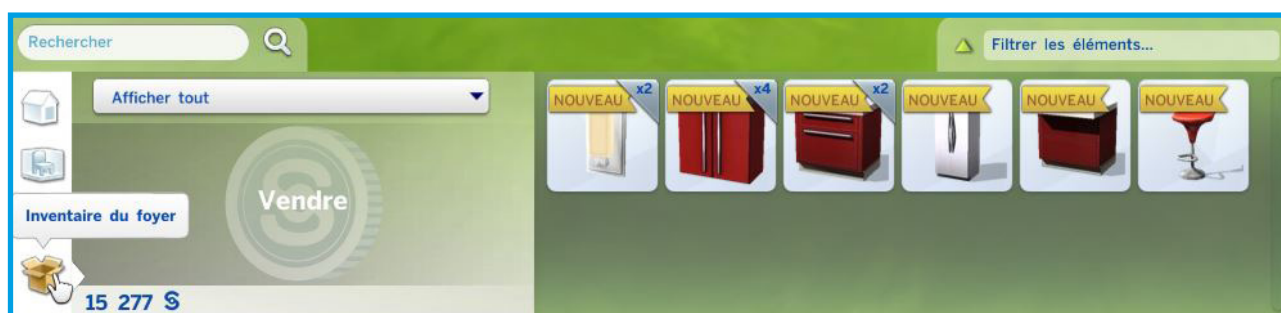
L'utilisation du raccourci clavier permettant d'agrandir les objets ne plaît aussi pas beaucoup au jeu qui peut parfois les remettre à leur taille initiale.

> Voir le paragraphe **Agrandir et rétrécir les objets**, page 153

Astuce : En général, si le jeu supprime un de vos objets, il le place dans l'Inventaire du foyer, vous permettant ainsi de le retrouver facilement. Notez que pour pouvoir accéder à cet onglet, il doit y avoir obligatoirement un foyer de Sims installé sur votre terrain. Si vous avez accédé au Mode Construction de ce terrain sans qu'il n'y ait de foyer dessus, alors les objets supprimés sont définitivement perdus...

> Voir le paragraphe **Accéder au Mode Construction**, page 12

> Voir le paragraphe concernant l'Onglet « Inventaire du foyer », page 78



Avec un peu de chance, les objets supprimés par le jeu seront déplacés dans l'Inventaire du foyer

SOIGNEZ LES DÉTAILS

Créer une construction réussie demande plusieurs choses : des idées, de la patience et un certain souci du détail. Si dans les deux premiers cas Les Sims 4 ne pourra pas faire grand chose pour vous faciliter la tâche, le jeu est cependant très abouti en ce qui concerne le niveau de détail possible.

N'HÉSITEZ PAS À TOUT ESSAYER

Comme ce guide le montre bien, la quantité d'outils proposée par le jeu est impressionnante. Des fonctionnalités les plus basiques (pose de murs, de fenêtres), aux plus avancées (frises, moulures de toit, colonnes), vous avez de quoi faire ! Le mieux est de ne pas se laisser impressionner et ne pas hésiter à essayer chacun de ces outils. Et de toute façon, même si le résultat ne vous plaît pas, dites vous que vous pourrez toujours revenir en arrière !



Les Sims 4 offre plein d'outils divers et variés : les tester un à un est toujours une bonne idée

PENSEZ À LA RÉALITÉ

L'une des astuces pour obtenir une construction réussie est de penser à la réalité. Cela ne veut pas dire que vous devez brider votre imagination et vous empêcher de créer des choses qui n'existent pas en vrai, mais juste vous rendre compte que le monde réel est rempli de détails que vos créations pourraient reprendre. Ajouter des rideaux sur des fenêtres, utiliser des peintures de terrain autour de vos plantes, des conduits de cheminée sur le toit, des piles de bibelots sur des étagères... Il y a plein de choses à faire !



Plusieurs textures d'herbe, de terre et de fleurs autour de vos plantes donneront un aspect travaillé à votre terrain !



Remplissez bien vos pièces avec de nombreux objets pour les rendre réalistes

ASTUCES SUR LES PEINTURES DE TERRAIN

L'une des première chose que les gens verront de votre création si vous la partagez, ce sont ses extérieurs. Soigner ces espaces est donc primordial pour faire une bonne impression et donner envie de visiter l'intérieur. C'est là qu'entrent en jeu les peintures de terrain : elles sont très nombreuses et permettent de donner du volume et du réalisme à vos jardins.

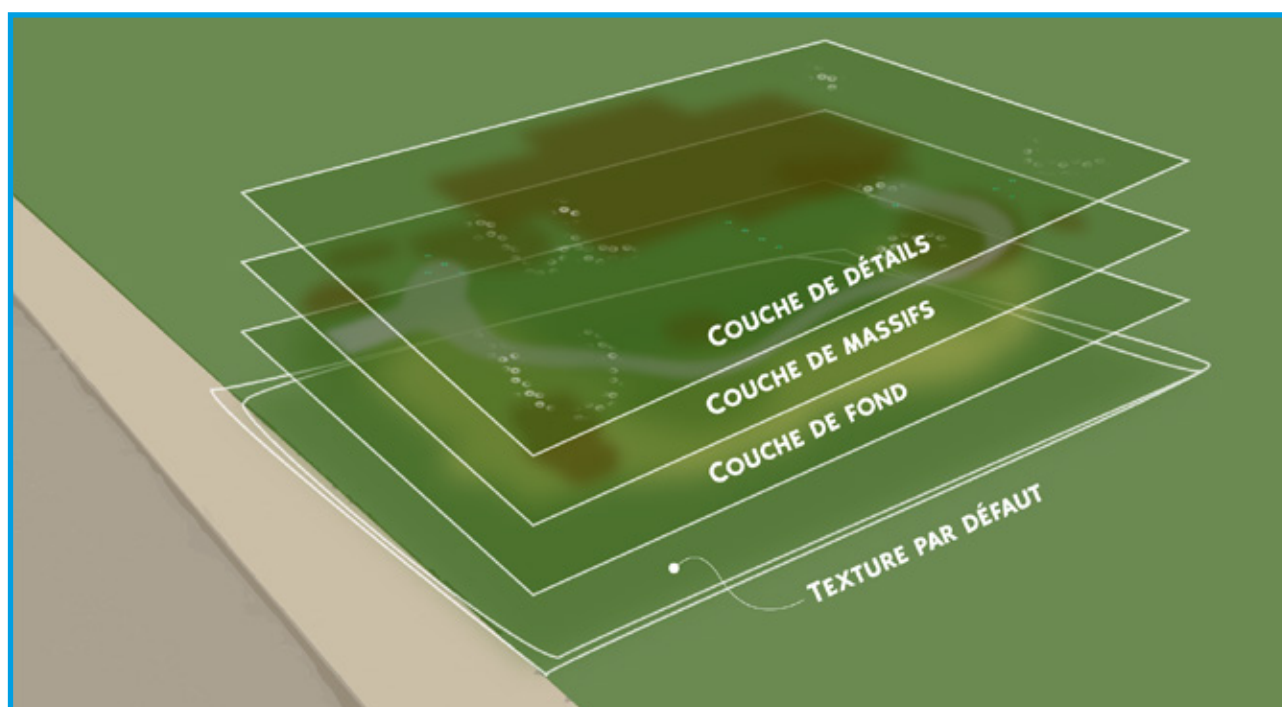
> Voir le paragraphe **Outils du terrain (page 66)** pour connaître le fonctionnement de cet outil

Le plus pratique selon moi pour gagner du temps, c'est d'avoir terminé le terrain avant de penser à ajouter des peintures de terrain. Une fois que vous êtes sûr que votre jardin est complet, que vous y avez ajouté toutes les plantes et rochers que vous vouliez que et que l'empreinte au sol de votre bâtiment ne devrait plus bouger, vous pouvez passer à l'ajout des peintures sur le terrain.

Avec les peintures de terrain, si la façon dont vous les appliquez est importante, leur quantité l'est tout autant. Si vous observez un jardin dans la vie réelle, vous vous rendrez en effet compte que les sols peuvent être de multiples textures et couleurs différentes : l'herbe sera plus verte dans les zones situées à l'ombre, le bas des arbres aura tendance à être plus foncé, et les parterres de fleurs seront bien souvent entourés de terreau.

TRAVAILLEZ PAR COUCHES

Pour être efficace, je vous conseille de penser votre terrain comme une succession de couches. Vous avez votre couche de base, celle par défaut que vous ne pouvez enlever, et par-dessus vous allez appliquer différentes peintures, avec différents niveaux de précisions.



Travailler par couches permet de structurer votre façon d'appliquer les peintures de terrain

La couche de fond

Pour la première couche, celle que je vais appeler couche de fond, je vous conseille d'ajouter une assez bonne quantité d'une texture d'herbe différente de celle par défaut à l'aide d'une grande brosse de faible dureté. Et ensuite, je l'efface avec une brosse un peu plus petite et d'une dureté minimale.

Astuce : Vous pouvez basculer entre le mode d'ajout de peinture et la gomme en maintenant la touche **CTRL** enfoncée.

Cette couche de fond permet d'avoir des zones du terrain avec une texture légèrement différente des autres. Vous pouvez faire de même dans un monde désertique comme Oasis Springs : rajoutez une couche de terre ou de sable différente de celle par défaut au lieu d'une couche d'herbe.



La couche de fond ajoute du réalisme à vos terrains en permettant d'atténuer l'uniformité de la texture par défaut



Appliquez la peinture de fond avec une grande brosse de faible dureté pour un résultat optimal

La couche de massifs

La deuxième couche à ajouter est un peu plus précise : travaillez avec un pinceau plus petit, et toujours d'une dureté moyenne. On va dédier cette couche à un travail plus précis, autour d'objets de taille plus importante, comme des massifs de fleurs ou les chemins que vous voulez voir serpenter sur votre terrain. Vous pouvez ainsi ajouter de la terre aux pieds de vos plantes, et créer de superbes chemins sinueux..

Astuce : N'hésitez pas à changer de taille de pinceau et à varier la dureté et les matériaux que vous utilisez.



La couche de massifs est dédiée aux groupes d'objets plus importants, comme les massifs de fleurs



Créer de superbes chemins sinueux demande un peu de pratique, mais ajoute beaucoup de réalisme à votre terrain

La couche de détails

Enfin, nous allons rajouter une dernière couche dédiée à des détails très précis. Pour celle-ci, il est impératif que vous travailliez avec le plus petit des pinceaux ronds, et d'une dureté minimale. C'est cette partie du travail que je préfère : nous allons rajouter plein de petits détails, un peu partout sur le terrain. Cela peut être quelques traces de fleurs au milieu d'une grande zone d'herbe verte, un peu de terre au pied de votre boîte aux lettres... ou de votre poubelle... ou encore de l'herbe folle dans votre potager ! Et surtout, un petit détail que j'aime bien : n'oubliez pas de rajouter de la terre aux pieds des murs de votre maison pour leur donner un aspect plus réaliste.



La couche de détail est très importante pour ajouter une ultime touche de réalisme à vos terrains



Soignez chaque détail de votre terrain : ces plantes méritent toute votre attention !

En bref

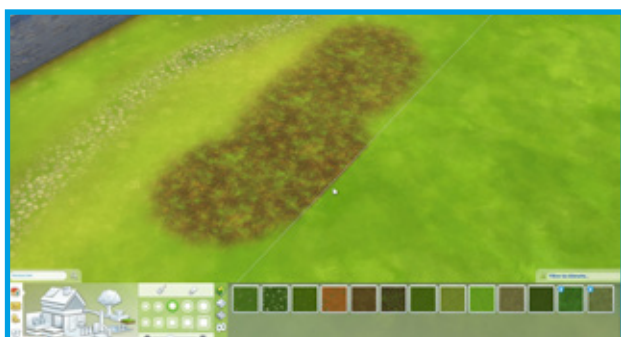
Nous avons trois couches de peintures, associées chacune à différents niveaux de détails et d'objets. Cette organisation permet d'assurer à votre terrain un rendu détaillé et réaliste.



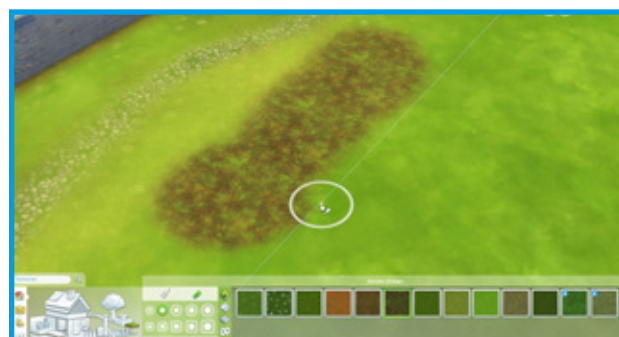
Voilà le travail ! C'est plutôt joli, non ?

ATTENTION AUX LIMITES

Une petite chose à laquelle il faut faire attention quand on applique les peintures de terrain... c'est aux limites de ce dernier. En effet, lorsque l'on peint près des bords, il y a de fortes chances pour que la marque de la peinture soit très rectiligne car elle ne peut dépasser les limites du terrain. Le souci, c'est que ce n'est pas très esthétique ! Pour pallier à cela, la solution est simple : utilisez une petite brosse ronde, et de dureté minimale avec laquelle vous allez venir effacer les bordures du terrain pour rendre l'application de la peinture plus douce.



Hum... ce n'est pas très esthétique !



Ah, c'est mieux, non ?

NE PAS NÉGLIGER LE RELIEF

Depuis qu'il est possible de rajouter du relief aux terrains dans Les Sims 4 (alléluia !), les possibilités de création d'espaces extérieurs ont été décuplées !

N'hésitez donc pas à peindre en tenant compte du relief : par défaut, le jeu ajoute des peintures aux zones pentues (souvent de la terre ou de la pierre, selon le monde dans lequel vous jouez). S'il n'est malheureusement pas possible d'effacer ces peintures ou les recouvrir par d'autres, pensez que vous pouvez aussi accentuer cet effet sur les zones à faible relief que le jeu n'a pas jugé bon de recouvrir automatiquement.

> Voir [Outils du terrain \(page 66\)](#) et [Astuces sur le modelage du terrain \(page 107\)](#)



Un peu de terre et quelques textures de fleurs en plus, et le relief est rapidement plus lisible et plaisant à l'oeil !

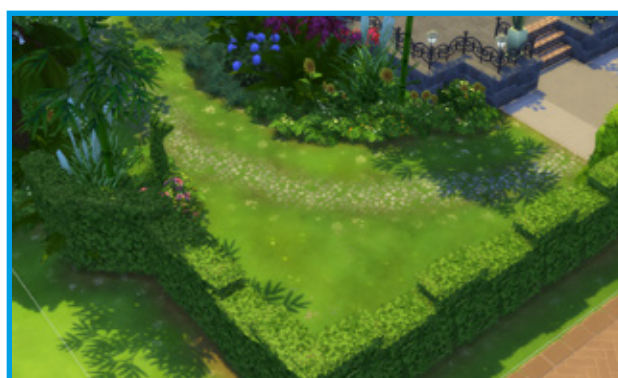
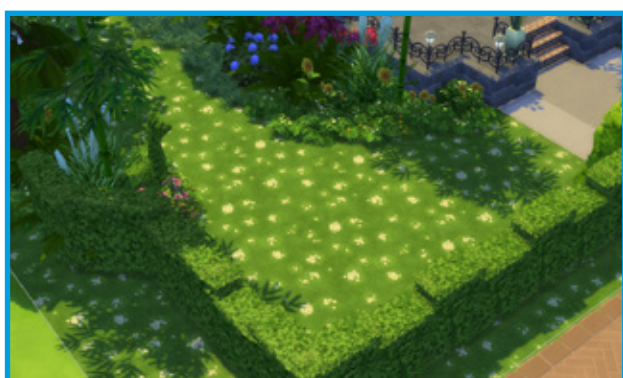
EXEMPLES EN IMAGES

Si on ne devait garder qu'une seule chose de ce tutoriel selon moi, ce serait le fait d'être minutieux. Les peintures de terrain servent à lui ajouter du réalisme, à le rendre plus vivant et agréable à regarder. Elles sont capitales pour mettre en valeur les espaces extérieurs et montrer si le terrain a été réalisé à la va-vite au contraire ou créé avec passion par son constructeur.

Aussi, ne les négligez pas, et n'ayez pas peur d'en mettre trop ou d'être trop précis : dès lors que vous les appliquez de manière soigneuse et réfléchie, les peintures de terrain ne sont qu'un plus pour votre construction. N'hésitez pas à regarder dans votre jardin ou par terre lorsque vous vous promenez pour voir comment sont les sols en vrai ! On ne dispose pas d'autant de choix dans Les Sims, c'est vrai, mais l'on en a suffisamment à notre disposition pour créer quelque chose de très détaillé. Cela passe par des détails tout simples comme des tâches de terre un peu incongrues au milieu d'une vaste étendue d'herbe, ou une peinture de fleurs jaunes disséminées autour de vos massifs floraux, mais ce sont tous ces petits détails qui, combinés ensemble servent à rendre votre terrain plus fantastique que jamais.

Pour vous donner quelques idées et un aperçu des points évoqués dans cette partie, je vous propose une petite série d'exemples pris en jeu.

> Vous pouvez retrouver certaines des maisons présentées ici sur le site www.fezet.fr



Avec les peintures de terrain, il ne faut pas y aller comme un bourrin : Travaillez avec des brosses de petite taille et de douceur minimale de façon à prendre en compte tous les détails (plantes, rochers) du terrain





ASTUCES SUR LE MODELAGE DU TERRAIN

Le modelage d'un terrain n'a rien de facile, pourtant il s'agit d'un excellent moyen pour ajouter bien plus de caractère et de réalisme à vos constructions. Il est donc bon de connaître quelques principes de bases pour profiter au mieux de ce formidable outil.

Si vous ne l'avez pas encore déjà fait, n'hésitez pas au préalable à consulter ce tutoriel sur les différents outils de modelage du terrain dont dispose Les Sims 4 :

> [Voir le paragraphe Outils du terrain \(page 66\)](#)

ASTUCES GÉNÉRALES

Pour commencer, il est intéressant de se poser la question du moment où il est idéal pour modeler un terrain quand vous construisez. Le plus simple c'est de le faire au tout début, avant d'avoir placé les objets commencé à construire un bâtiment. C'est comme dans la vraie vie : on construit sur un terrain en fonction du relief existant de celui-ci, même si cela n'empêche pas de faire quelques petites retouches par la suite.

Essayez d'avoir en tête une idée globale de ce que vous voulez faire, notamment d'où vous souhaitez placer les bâtiments.

Par exemple, pour ce tutoriel, l'idée serait d'avoir une maison sur une colline avec un potager plat. Savoir ce que vous voulez obtenir à la fin et de toujours le garder à l'esprit est le meilleur moyen pour ne pas se perdre en cours de construction !.



Ayez en tête ce que vous voulez faire : c'est le meilleur moyen pour ne pas vous perdre en cours de route !

Modeler, étape par étape

Le modelage peut vite partir en cacahuète, alors que vous conseillez d'y aller progressivement, étape par étape, comme avec les peintures de terrain.

Commencez doucement, mais de façon grossière

Commencez à sculpter le terrain avec **une brosse plutôt grosse** (selon la taille de votre terrain), de **dureté et de vitesse moyennes**.

Les premiers outils qui vous seront utiles seront les outils pour **Augmenter** et **Abaissier le terrain**. Mais ils ne sont pas seuls : l'Outil « **Aplatir le terrain** » est aussi très utile pour créer des zones plates, idéales notamment pour vos constructions et le placement d'objets.

Le **réglage de la dureté / vitesse du pinceau** est des plus utile : il vous permet d'ajuster plus précisément l'impact du pinceau sur le modelage.

- **Diminuez la vitesse** pour modeler le terrain de **façon précise** (plus lente) ;
- **Diminuez la dureté** pour créer un **relief plus doux et moins marqué**.

Affinez de plus en plus, en multipliant les outils

Puis, petit à petit, **utilisez un pinceau de plus en plus fin pour aller dans le détail**.

Créez des zones plus marquées et d'autres plus lisses, notamment à l'aide de l'outil « **Lisser le terrain** ».

Pensez à la réalité : le monde n'est pas fait uniquement de belles collines bien douces ou de pentes abruptes, il vous faut varier les duretés et formes de pinceau, ainsi que les outils.



Pour modeler le terrain, il faut y aller étape par étape

Une fois que vous pensez avoir terminé, vous pouvez passer à la construction de vos bâtiments, puis l'aménagement de votre jardin. Vous pourrez faire des retouches sur le relief si ça s'avère nécessaire, mais vous verrez que c'est beaucoup moins pratique si vous avez déjà commencé à aménager le terrain.

GÉRER LES PIÈCES

Parlons maintenant de la gestion des niveaux et des étages. L'ajout du modelage du terrain dans le jeu a changé radicalement la façon de manipuler les pièces. Désormais, le jeu autorise bien plus de souplesse !

Gérer les niveaux de fondations

C'est depuis cette apparition du modelage du terrain que l'on a ainsi la possibilité de modifier la hauteur des fondations de chaque pièce indépendamment des autres, ce qui démultiplie grandement les possibilités architecturales. Attention, car deux pièces ayant deux hauteurs de fondations différentes ne peuvent se toucher directement : il faut qu'il y ait un espace d'un carreau entre les deux. Ceci dit, il est bien évidemment possible de mettre un escalier entre ces deux pièces.



Un espace d'un carreau est nécessaire entre deux pièces dont les hauteurs de fondation sont différentes



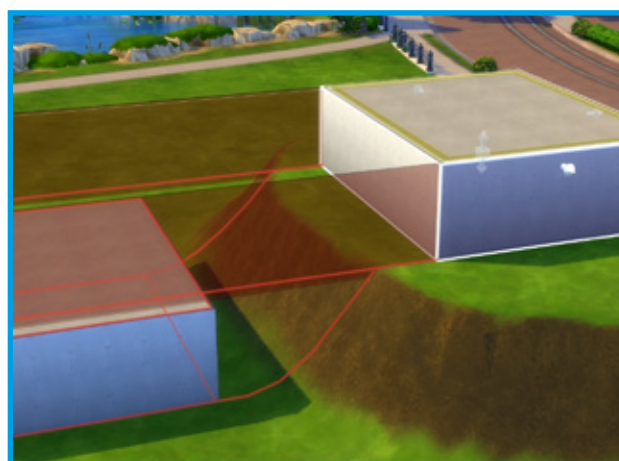
L'ajout d'un escalier entre deux blocs de pièces d'altitude différente est possible

Gérer les étages

Et comme on peut construire des pièces n'importe où sur le terrain, l'introduction du relief a aussi eu pour conséquence de rendre leur manipulation plus complexe, offrant à la fois plus de possibilités mais aussi plus de difficultés.

Avec le modelage du terrain rajouté, la gestion des différents étages d'une construction a fait apparaître une petite subtilité. Désormais deux pièces du même niveau peuvent être à deux hauteurs différentes.

Pour illustrer cela, regardez l'image ci-contre. Sur ce terrain, il y a deux pièces, posées directement sur le sol. Pour le jeu, ce sont toutes deux des pièces en rez-de-chaussée, à un niveau 0. De fait, il n'est pas possible d'étirer la pièce située en hauteur pour la faire passer par-dessus l'autre, puisqu'elles sont censées être au même niveau.



Ces deux pièces, situées en rez-de-chaussée mais à des altitudes différentes, ne peuvent se superposer

Pour résoudre ce souci, il faut tout simplement :

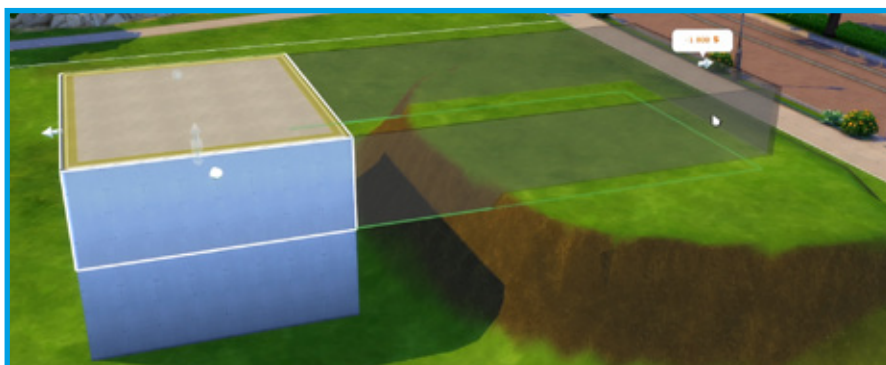
- **Supprimer la pièce en hauteur.**



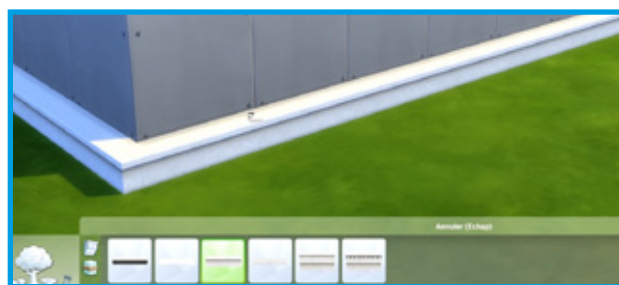
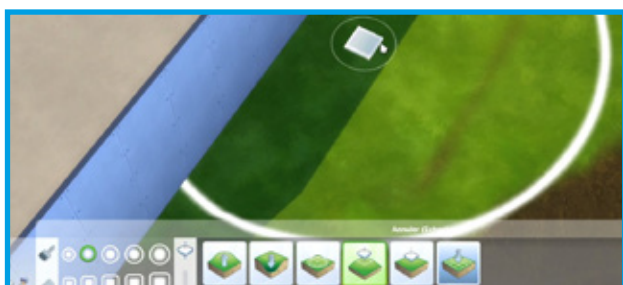
- **Rajouter une pièce au-dessus de celle du bas.**



- **Étirer cette pièce jusqu'à la zone en relief.**



Astuce : Vous pouvez utiliser l'outil « **Aplatir le terrain** » pour ajuster l'altitude du terrain à celle de la pièce du haut. Pensez à rajouter une petite décoration d'extérieur pour parfaire le tout, ainsi qu'un escalier (d'une marche) pour rendre cette pièce accessible depuis le terrain surélevé.



CRÉER UN BÂTIMENT SOUTERRAIN

L'un des principaux intérêts de rajouter du relief sur un terrain, c'est la possibilité de créer des bâtiments souterrains. Pour cela, le jeu met à notre disposition deux outils :

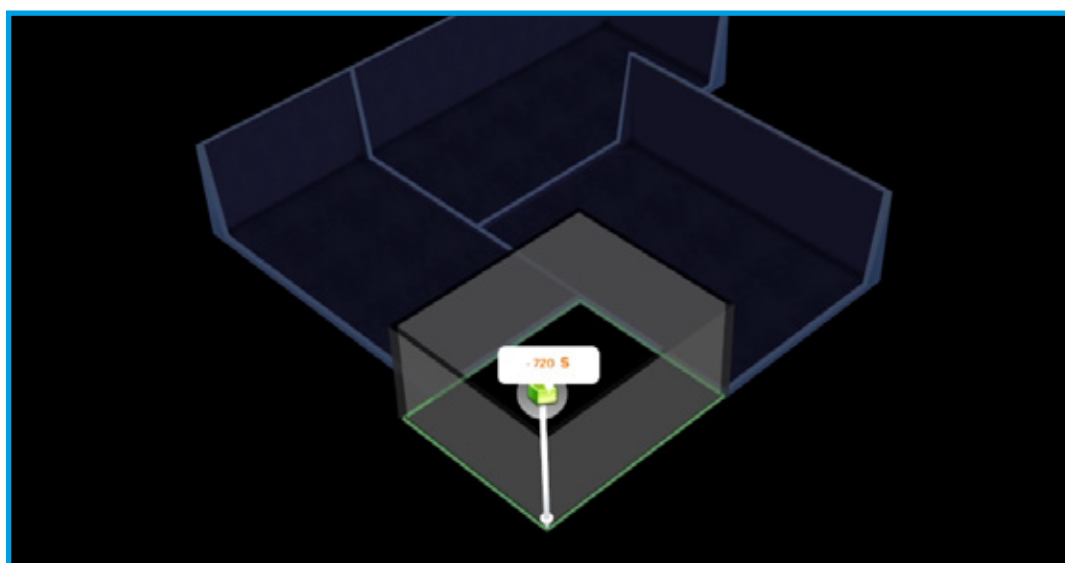
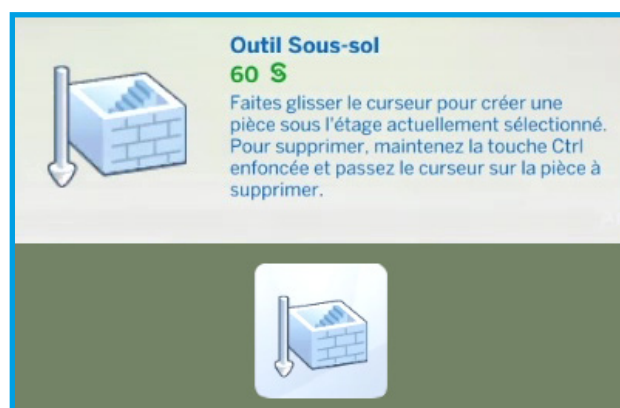
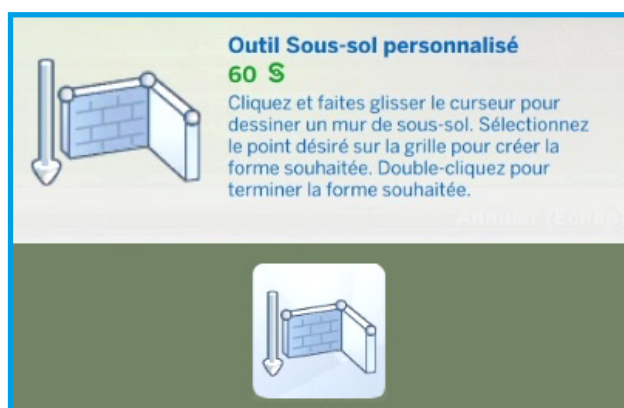
- L'Outil « **Sous-sol personnalisé** » : C'est celui que je préfère car il est le plus permissif. Une fois sélectionné, vous pouvez tracer des pièces souterraines de forme très libre.
- L'Outil « **Sous-sol** » : Celui-ci est plus simple à prendre en main, mais ne permet que de tracer des pièces rectangulaires.

Tracez les pièces que vous souhaitez avec l'un de ces deux outils.

Remarque : Les outils de « **Sous-sol** » rajoutent des pièces en-dessous du niveau actif. Pour agrandir le niveau de sous-sol existant, utilisez les outils de pièce normaux. Vous pouvez créer jusqu'à 4 niveaux de sous-sol.

Pour voir les pièces tracées, accédez au sous-sol grâce à **la flèche permettant de descendre dans le menu en haut à droite**, ou appuyez sur la touche « **Page suivante** » de votre clavier.

> Voir la partie [Menu de droite \(3\) \(page 23\)](#) pour plus de détails



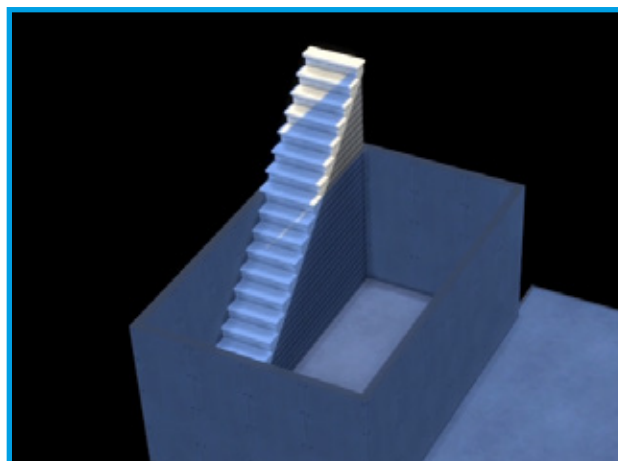
Tracez vos pièces souterraines comme vous le feriez en extérieur

ASTUCES : Astuces de base

Pour rendre votre sous-sol accessible, n'oubliez pas d'y ajouter un escalier !

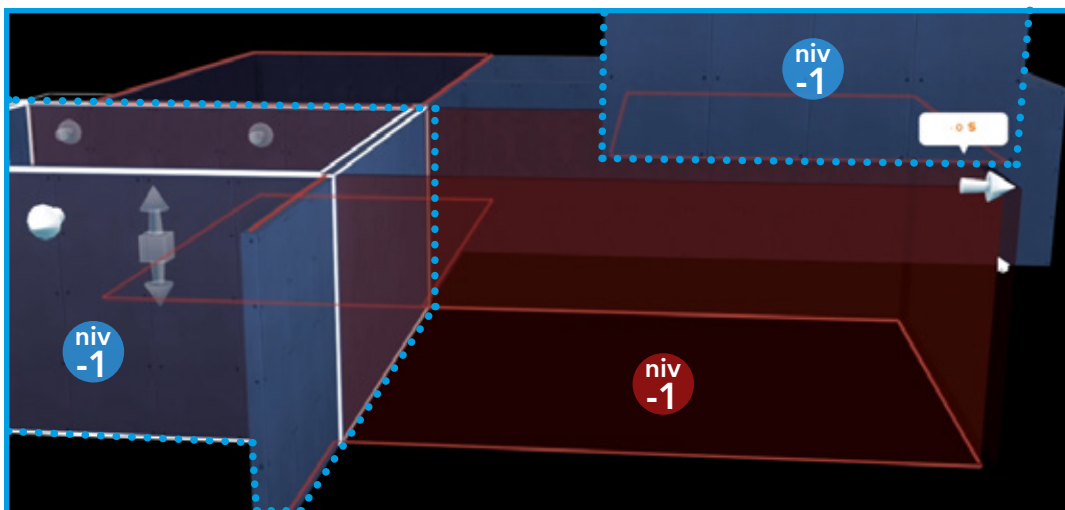
Remarque : Notez que vous ne pouvez rajouter un escalier donnant vers l'extérieur que depuis le premier niveau de sous-sol, et pas depuis les niveaux en dessous. Bien évidemment, vous pouvez toujours rajouter des escaliers reliant vos différents niveaux de sous-sol entre eux.

Remarque : Le jeu adapte la longueur de l'escalier donnant vers l'extérieur en fonction de la hauteur à franchir. Plus votre pièce est enfoncée profondément dans le terrain, plus votre escalier sera long : veillez donc à ce que votre pièce soit suffisamment grande !

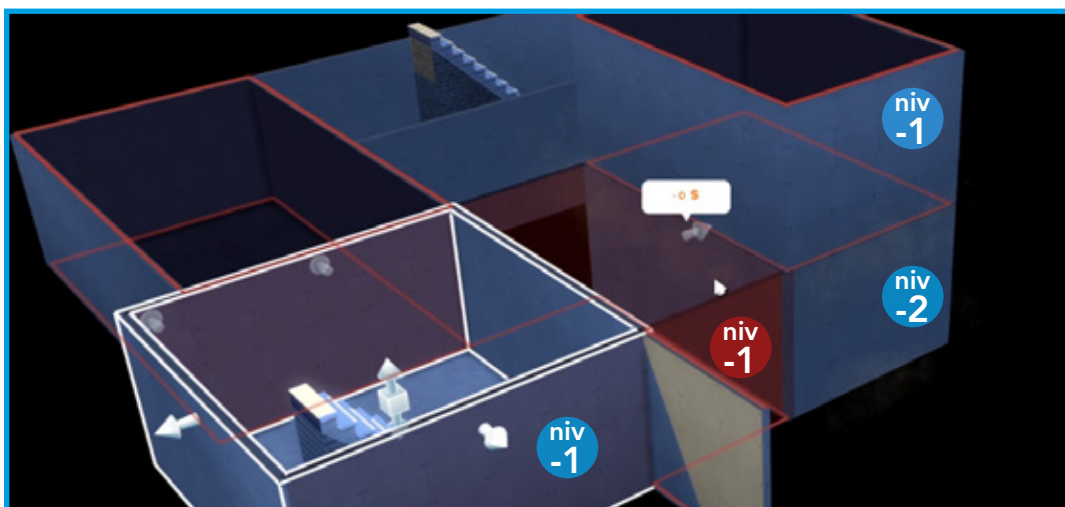


L'ajout d'un escalier entre deux blocs de pièces d'altitude différente est possible

Comme pour les pièces en extérieur, le niveau de chaque bloc de sous-sol a son importance.



Deux blocs de sous-sol situés au même niveau ne peuvent se superposer



Deux blocs de sous-sol situés à deux niveaux différents ne peuvent se toucher

PLACER LES OBJETS

Aussi géniaux ces outils de modelage soient-ils, ils ont pour l'instant un énorme défaut : ils compliquent grandement l'aménagement des espaces extérieurs.

En effet, placer des objets sur des parties avec du relief peut vite s'avérer un vrai calvaire puisque le jeu a tendance à les faire flotter dans le vide.

Pour pallier à cela, il y a deux techniques, une simple mais pas toujours efficace et une autre qui offre plus de marge de manœuvre.

Remarque : Dans tous les cas, je vous conseille d'activer le code **bb.moveobjects** afin d'obtenir le plus de contrôle possible.



Sur un terrain en relief, les objets ont souvent tendance à flotter dans le vide

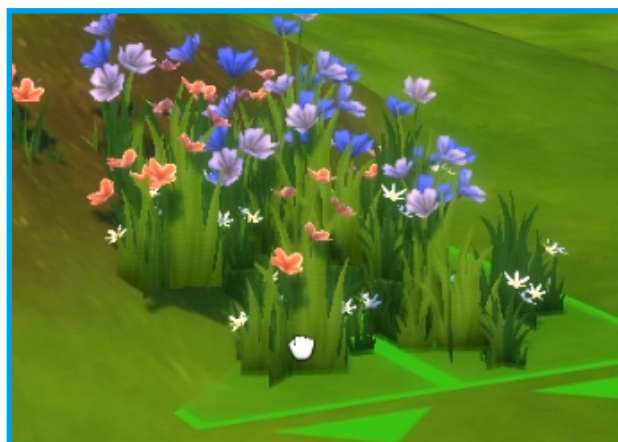
Technique n°1

utilisation du **moveobjects** et agrandissement/réduction des objets

Face à un objet qui flotte dans le vide, il suffit simplement de combler le vide créé grâce à d'autres objets. Par exemple, avec une plante, vous pouvez mettre d'autres plantes, ou des rochers.

Astuce : Vous pouvez agrandir ou rétrécir les objets pour qu'ils s'adaptent plus facilement à combler avec les touches **^** et **]**.

Astuce : Vous pouvez aussi les élever en l'air grâce au code **bb.moveobjects** activé et les touches **CTRL + 0** et **CTRL + 9** (chiffres qui ne sont pas ceux du pavé numérique, mais ceux au-dessus du **I** et du **O**).



Combler l'espace sous l'objet qui flotte avec d'autres éléments plus petits constitue une solution rapide à mettre en place

> Voir la page [Agrandir et rétrécir les objets \(page 153\)](#) et [Créer avec le moveobjects \(page 179\)](#)

Technique n°2 utilisation du mod t.o.o.l. de twistedmexi

Le T.O.O.L. est un mod qui autorise plus de libertés dans le placement des objets. Il permet d'effectuer des opérations de déplacement et de rotation directement en rentrant des valeurs de coordonnées.

[Cliquez ici pour télécharger le mod depuis la page Patreon de TwistedMexi.](#)



Remarque : La rotation avec le mod T.O.O.L. ne fonctionne pas très bien avec tous les objets, en particulier avec les plantes. Ici cela n'a guère d'importance : ce qui nous intéresse, c'est de pouvoir déplacer verticalement les objets.

Une fois activé dans votre jeu, le mod T.O.O.L. s'utilise en Mode Vie ou en Mode Construction. Pour utiliser le mod T.O.O.L. en Mode Construction, vous devez également installer le mod Better BuildBuy

- En Mode Vie, appuyez sur **MAJ (SHIFT)** et cliquez sur l'objet. Sélectionnez ensuite le menu « **T.O.O.L.** ». Choisissez le mode « **Élévation** ».



- Dans la fenêtre qui s'affiche, rentrez une valeur. Une valeur positive déplacera l'objet vers le haut, une valeur négative le déplacera vers le bas.



Il vous faudra faire probablement plusieurs essais avant d'arriver au résultat escompté. Vous le comprendrez rapidement, cette technique est très fastidieuse si vous avez beaucoup d'objets : utilisez-la uniquement en cas de nécessité et une fois vos objets bien placés !

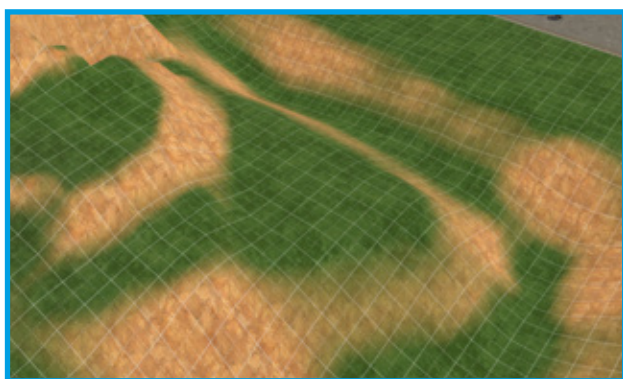
AJOUTER DES PEINTURES DE TERRAIN

Ajouter du relief c'est bien, mais cela ne suffit à créer un terrain réaliste. Pour rendre votre construction plus belle et détaillée, l'ajout de peintures de terrain s'impose.

Remarque : Par défaut, vous aurez vu que le jeu ajoute automatiquement des peintures de terrain sur les zones un peu escarpées : il n'est malheureusement pas possible d'enlever ou de recouvrir ces peintures.

Cependant, rajouter des peintures d'autres endroits très conseillé car cela permet d'améliorer le réalisme et le charme du terrain.

> Voir la page [Outils du terrain \(page 66\)](#) et [Astuces sur les peintures de terrain \(page 101\)](#)



Par défaut, le jeu ajoute automatiquement des peintures de terrain sur les zones en relief



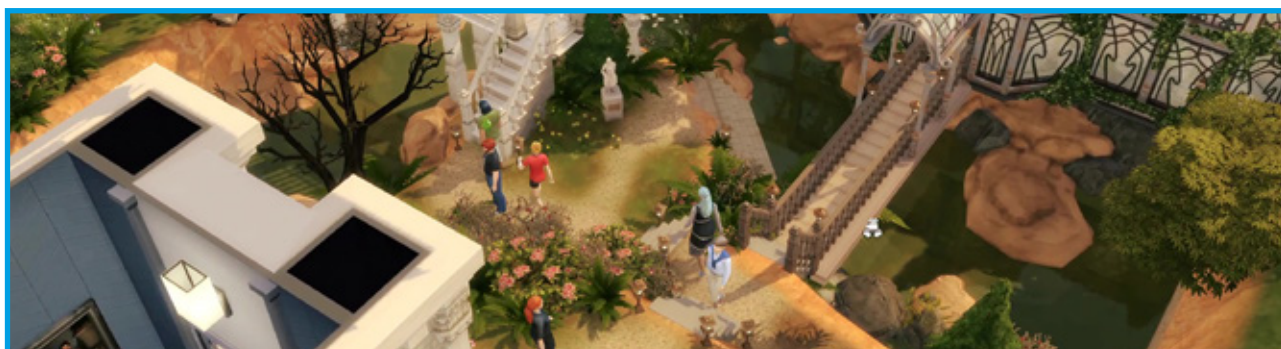
Les peintures de terrain permettent d'ajouter beaucoup de réalisme !

TESTER LE TERRAIN EN MODE VIE

Enfin, voici une dernière astuce : cela peut paraître un peu évident mais il faut penser à toujours tester le terrain en Mode Vie. Cette astuce est valable pour toutes les constructions, mais elle est d'autant plus vraie avec les créations où vous avez beaucoup modelé le terrain. Il se peut en effet que certaines zones très escarpées empêchent l'accès de certaines parties du terrain à vos Sims.

Prévoyez donc toujours un petit temps avec quelques Sims cobayes pour leur faire explorer votre terrain en long en large et en travers...

> Voir la page [N'oubliez pas l'essentiel \(page 97\)](#)



Tester le terrain en Mode Vie est capital pour s'assurer qu'il est bel et bien utilisable par les Sims

CRÉER DES ÉTANGS

La création d'étangs dans Les Sims 4 a été grandement facilitée avec l'arrivée de nouveaux outils en juillet 2021. Pour autant, cette fonctionnalité nécessite un peu de pratique, et quelques astuces sont toujours bienvenues. Ce tutoriel vous propose de découvrir comment créer des étangs pas-à-pas.

ÉTAPE 1 - AJOUTER DU RELIEF

Première étape avant d'ajouter de l'eau, il faut que votre terrain ait du relief. Et pas n'importe quel relief : vous devez avoir à un endroit une zone en creux qui pourra accueillir de l'eau. Ajouter de l'eau sur un terrain totalement plat ou sur un terrain en pente mais sans creux n'est donc pas possible.

Pour ajouter du relief, rendez-vous dans le menu « **Outils du terrain** », puis dans l'onglet « **Manipulation du terrain** ». Pour en savoir plus sur les outils de modelage du terrain, je vous invite à consulter les deux tutoriels que j'ai fait à ce sujet :

> Voir [Outils du terrain \(page 66\)](#) et [Astuces sur le modelage du terrain \(page 107\)](#)

Essayons de créer un lac. Il faut pour cela prendre l'outil « **Abaisser le terrain** », et régler la brosse ronde sur une taille moyenne.

Augmentez un peu la dureté de la brosse pour créer des rives plus abruptes. Si vous avez envie de créer des petits ruisseaux qui serpentent depuis le lac, prenez aussi une brosse plus petite. En bref : variez les tailles et dureté de brosse selon le résultat que vous souhaitez obtenir.



Menu "Outils du terrain"



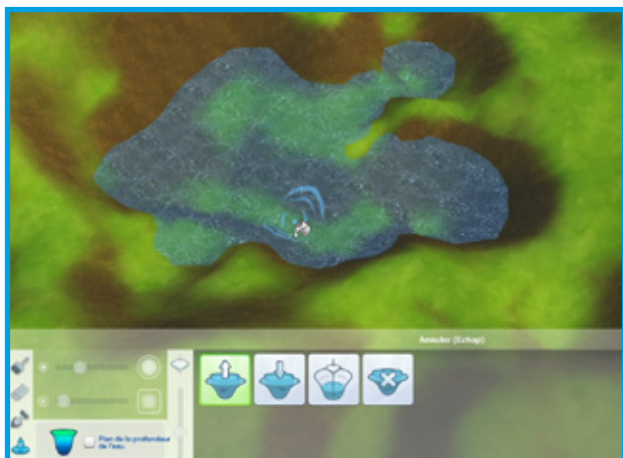
Voilà une bonne base pour notre étang et un ruisseau qui serpente autour

ÉTAPE 2 – AJOUTER DE L'EAU

Pour remplir d'eau votre terrain, vous avez deux solutions. Le résultat sera le même, mais l'un ou l'autre de ces deux outils sera plus ou moins pratique selon la situation.

Outil "Élever le niveau de l'eau"

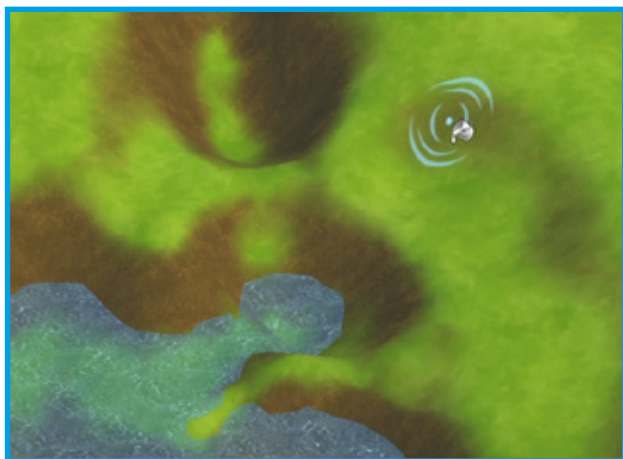
La première solution, c'est l'outil « **Élever le niveau de l'eau** ». C'est l'outil le plus simple et le plus rapide.



L'outil "Élever le niveau de l'eau" est le moyen le plus simple de créer des étangs dans Les Sims 4

Une fois cet outil sélectionné, cliquez dans le trou à remplir pour ajouter de l'eau. Vous pouvez cliquer plusieurs fois ou maintenir le clic pour remplir progressivement de l'eau.

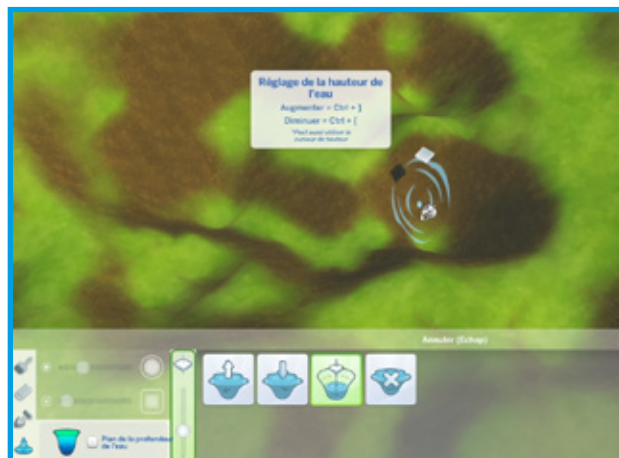
Astuce : Vous pouvez cliquer à un endroit de la pente de votre trou pour ajouter de l'eau jusqu'à ce niveau.



Avec l'outil « Élever le niveau de l'eau », vous pouvez cliquer directement à la hauteur jusqu'à laquelle vous souhaitez remplir votre étang

Outil "Remplir jusqu'à la hauteur"

La deuxième option, un peu moins pratique, c'est l'outil « **Remplir jusqu'à la hauteur** ». Avec cet outil, le creux sera rempli jusqu'à la hauteur du curseur carré que vous voyez ici.



L'outil "Remplir jusqu'à la hauteur" est pratique si vous souhaitez créer plusieurs étangs avec le même niveau d'eau

Si cet outil est un peu moins pratique, c'est parce que vous devez au préalable régler la hauteur du curseur, en utilisant les touches **CTRL +)** (pour baisser le niveau) et **CTRL + ^** (pour augmenter le niveau). Vous pouvez aussi utiliser le curseur de hauteur situé à gauche des outils, dans le menu du bas.

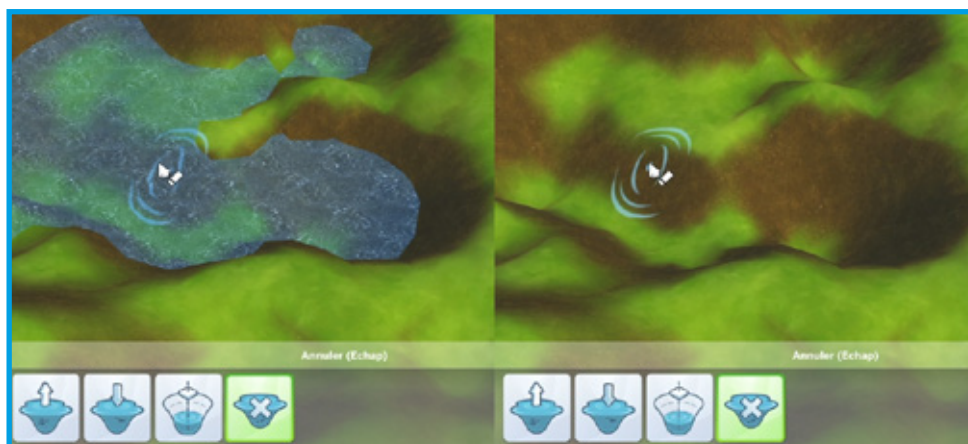
Remarque : Les raccourcis indiqués par le jeu, à savoir **CTRL +]** et **CTRL + [**, ne fonctionnent que sur les claviers QWERTY.

Astuce : Comme l'info-bulle du jeu l'indique, outil est principalement utile si vous souhaitez remplir plusieurs étangs avec le même niveau d'eau.

Outils « Abaisser le niveau de l'eau » et « Enlever l'eau »

Le jeu possède bien évidemment un outil « **Abaisser le niveau de l'eau** », ainsi qu'un outil permettant de supprimer l'eau d'un étang en un clic.

Astuce : Vous pouvez basculer rapidement entre les outils pour élever et baisser le niveau de l'eau avec la touche **CTRL**.



Enlever l'eau d'un étang Sims 4 se fait en un clic

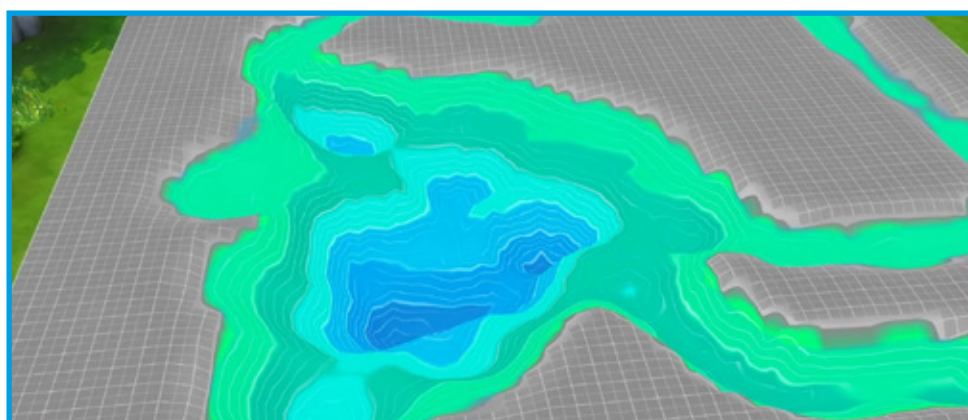
Autres remarques

Avant de passer à la personnalisation des étangs, voici deux remarques supplémentaires. Déjà, sachez que si vous changez le relief du terrain, le jeu ajustera automatiquement l'étendue de vos plans d'eau en gardant toujours le même niveau d'eau. Si vous augmentez trop le relief du terrain, cela supprime donc vos étangs !

Enfin, il est possible d'afficher un plan de la profondeur de vos étangs :

- Activez la grille de construction en appuyant sur **G**.
- Cochez la case « **Plan de la profondeur de l'eau** » située dans le menu des outils d'Eau.
- Activez un des outils eau, n'importe lequel (abaisser, élever le niveau de l'eau...).

En bleu foncé, vous pouvez voir les zones les plus profondes, inaccessibles pour les Sims, et en vert, celles où ils peuvent patauger ou chercher des grenouilles. Ce plan est donc très utile si vous prévoyez de rendre votre étang accessible (ou non) aux Sims.



En vert sont indiquées les zones où les Sims peuvent patauger ou chercher des grenouilles ; les zones en bleu sont quant à elles inaccessibles

ÉTAPE 3 – PERSONNALISER UN ÉTANG

Maintenant que l'étang est créé, personnalisons-le ! L'essentiel des fonctions et objets permettant de personnaliser les étangs des Sims 4 est situé dans le menu « **Décoration d'eau d'extérieur** ».

> [Voir la page concernant le menu **Décoration d'eau d'extérieur** \(page 69\) pour plus de détails](#)

Changer la couleur de l'eau

Le menu « **Décoration d'eau d'extérieur** » permet notamment de changer la couleur de l'eau de vos étangs.

Remarque : Si vous montez le niveau de l'eau trop haut, deux étangs peuvent se rejoindre. Dans ce cas, la couleur de l'eau de l'étang du haut sera appliquée à celle du bas.

Remarque : Les différents style d'eau proposés peuvent également être appliqués aux piscines et fontaines.

Ajouter des objets, plantes et effets

Le menu « **Décoration d'eau d'extérieur** » propose aussi de nombreux objets et plantes pour vos étangs. La plupart de ces objets se placent automatiquement à la surface de l'eau. Ils seront donc automatiquement élevés ou abaissés si vous changez le niveau de l'eau.

Remarque : Diminuer le niveau de l'eau de façon trop importante peut supprimer vos objets.

Certains objets conçus pour les fontaines ou piscines ne peuvent être placés dans les étangs : c'est le cas notamment des jets d'eau... Pour contourner cela, vous pouvez activer le code de triche **bb.moveobjects**.

> [Voir le tutoriel **Créer avec le moveobjects** \(page 179\)](#)

Astuce : Utilisez les touches **CTRL + 0** et **CTRL + 9** (chiffres au-dessus des lettres, pas ceux du pavé numérique) pour placer les objets verticalement quand le **bb.moveobjects** est activé.

Enfin, le dernier onglet du menu « **Décoration d'eau d'extérieur** » est appelé « **Effets d'étang** ». Il regroupe quelques plantes et objets divers, mais surtout une sympathique nouveauté : des animaux animés comme des cygnes, canards ou poissons.

En Mode Construction, vous verrez simplement une icône à la surface de l'eau : c'est normal, car ces objets ne sont visibles qu'en Mode Vie.



Les Sims 4 propose plusieurs styles d'eau différents pour changer l'apparence de vos étangs



Agrémenté de quelques plantes et effets, un étang simple se transforme en un joli espace bucolique

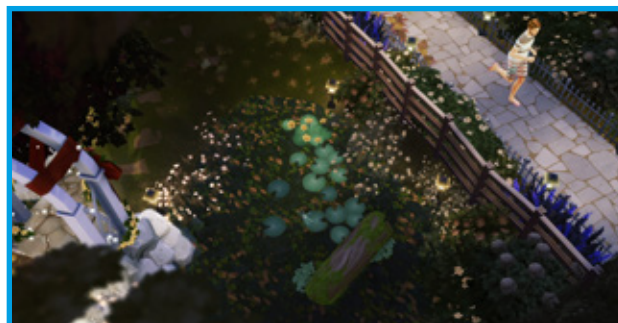
IDÉES DE CRÉATIONS

Comme souvent avec Les Sims 4, il n'y a pas qu'une seule façon d'utiliser cet outil dans vos créations. Voici donc quelques exemples illustrant les possibilités de l'outil de création d'étangs.

Étang simple

Pas besoin de faire compliqué avec les étangs : Même le plus simple des plans d'eau peut ajouter un charme tout à fait bucolique à vos constructions.

Astuce : Pensez à activer le code de triche **bb.moveobjects** pour placer plus facilement plantes, rochers et éléments décoratifs autour de votre étang.



Même les plus petits étangs ont leur charme dans Les Sims 4, surtout de nuit !

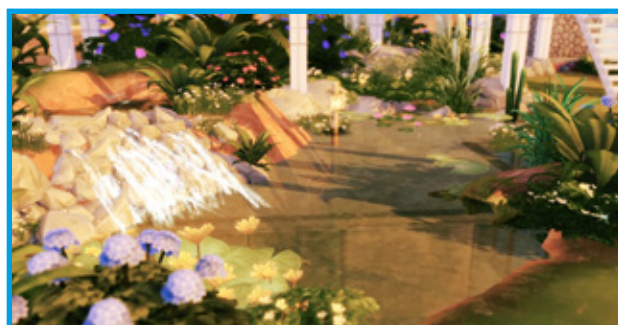


Les étangs constituent un bon moyen de délimiter les espaces de votre jardin, par exemple pour clôturer un poulailler des Sims 4 Vie à la Campagne

Étangs avec cascade

Quoi de plus paradisiaque qu'une chute d'eau pour décorer votre jardin ? Eh bien, sachez que c'est possible ! Cette astuce étant un peu plus complexe, je vous invite à consulter le tutoriel dédié à ce sujet :

> Voir le tutoriel **Créer des étangs avec cascade (page 156)**



Grâce à quelques astuces, il est possible de créer des étangs avec cascade dans Les Sims 4

La décoration ! Une partie de la construction que beaucoup adorent sûrement (mais que certains redoutent probablement aussi), mais qui est dans tous les cas un passage obligé... Aussi, afin de vous faciliter un peu cette étape toujours un peu longue et fastidieuse, ce guide va vous énumérer une liste d'astuces qui pourront vous être utiles lors de votre prochaine construction. Et qui sait, peut-être que vous vous découvrirez des talents insoupçonnés ?

B. ASTUCES DE DÉCORATION

Il y a de très nombreuses choses à savoir concernant la décoration dans Les Sims 4 et en faire le tour complet relève de l'impossible. Toutefois, nous allons tenter ensemble de voir les astuces les plus utiles que vous serez à même de pouvoir réutiliser par la suite...



Envie de créer des cuisines plus impressionnantes les unes que les autres ? Suivez le guide !



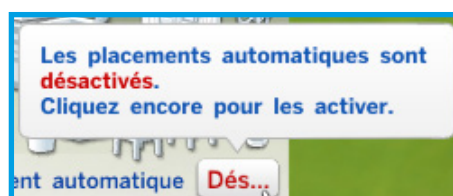
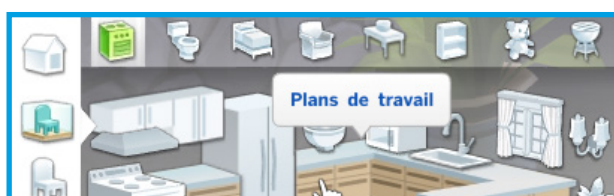
PLACER LES ÉLÉMENTS DE CUISINE

Auparavant dans Les Sims, le placement des éléments de cuisine était beaucoup moins poussé : les plans de travail et des placards étaient tous identiques, si l'on excepte ceux situés dans les coins. Avec Les Sims 4, il est enfin possible de pousser le détail un peu plus loin : le jeu vous laisse désormais choisir entre différentes versions d'un même meuble, donnant ainsi un aspect beaucoup plus réaliste à vos cuisines.

ACTIVER / DÉSACTIVER LE PLACEMENT AUTOMATIQUE

Pour accéder à cette fonctionnalité, il y a cependant un petit réglage à faire. En effet, par défaut, les éléments de cuisine se placent de manière automatique, ce qui va leur donner une apparence identique à celle des Sims 3. Pour choisir quelle version de meuble utiliser, vous devez désactiver le placement automatique. Rassurez-vous, c'est très simple :

- Accédez à l'onglet « *Objets par Pièce* », puis rendez-vous dans la catégorie « *Cuisine* », symbolisée par une cuisinière.
- Cliquez sur le bouton à droite de « *Placement automatique* » de manière à ce que celui-ci passe au vert et affiche « *Désactivé* ».
- Vous pouvez aussi cliquer sur un plan de travail de la liste puis sur l'icône en forme d'engrenage et de clé à molette. Cela dépliera la liste des versions du meuble, et désactivera par conséquent le placement automatique.



En désactivant le placement automatique, vous pouvez utiliser les variantes des meubles que vous voulez et les placer où bon vous semble !

CHOISIR LA VERSION DU MEUBLE À PLACER

Maintenant que vous avez désactivé le placement automatique, vous êtes en mesure d'utiliser les différentes variantes disponibles pour chaque meuble. Elles existent pour chaque plan de travail ou élément en hauteur, le tout dans plusieurs coloris.



Les plans de travail existent en 5 versions, les éléments en hauteur en 7

Il ne vous reste maintenant qu'à cliquer sur le meuble que vous voulez placer.



Utilisés astucieusement, les variantes de meubles donnent du charme à vos cuisines...



Avec un peu de folie, on peut créer des cuisines disons... très originales ?

CRÉER DE SUPERBES FAÇADES

Si vous prenez le temps d'observer plus en détails les bâtiments qui vous entourent, vous remarquerez que pour la plupart, ils sont bien plus élaborés qu'un simple cube. Décrochés, murs non perpendiculaires, débords de toit, auvents ou même simple gouttière : les volumes s'assemblent à différentes échelles, créent de la complexité et rendent des bâtiments parfois simples bien plus travaillés qu'il n'y paraît.

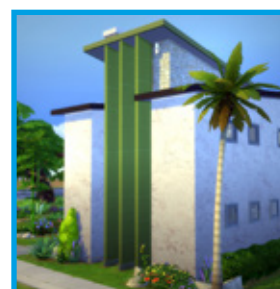
Ce sera votre mission : complexifier les choses. Le but ? Rendre votre création encore plus jolie et attirante. Dans Les Sims 4, nous avons à notre disposition de multiples moyens pour casser la simplicité de nos façades et leur donner un aspect travaillé. Et c'est possible même en partant d'un simple mur rectiligne.

DONNEZ DU VOLUME EN CRÉANT DES DÉCROCHÉS

Pour donner du volume à un mur, quoi de mieux que de venir y greffer d'autres murs ? Le problème des Sims 4 est que l'on ne peut pas créer de murs de faibles longueur (c'est 1 carreau minimum), mais cela n'empêche pas de pouvoir faire des décrochés qui ont du style !

Faites ressortir certaines zones en les reculant d'un carreau : vous pouvez ainsi alterner les zones qui ressortent et celles plus en arrière. Pour accentuer cet effet de contraste, vous pouvez même modifier les revêtements en fonction de la position des murs : optez pour des couleurs différentes selon s'il s'agit d'un pan de mur plus reculé ou non.

Sur l'image ci-contre, la présence de bandes de murs peintes en vert est un excellent moyen pour ajouter une touche d'originalité et de dynamisme à la maison grâce au contraste qu'elles créent avec le reste de l'architecture plus simpliste.



Maison « Delta », à voir sur www.fezet.fr

SOIGNEZ L'EMPLACEMENT DES FENÊTRES

Impossible de parler des murs de façade sans parler des fenêtres. Là encore, il va falloir faire appel à votre sens de l'observation et à votre esprit logique.

Pour disposer les fenêtres il n'y a pas de solution unique, mais deux maîtres mots : harmonie et équilibre. Harmonie, parce qu'il faut veiller à ne pas multiplier les différents styles d'ouvertures (fenêtres à petits / grands carreaux, avec ou sans volet...) et équilibre parce qu'il faut tenter (dans la mesure du possible), de les placer de manière cohérente. Évitez donc de caser toutes vos fenêtres dans un coin ou seulement un côté du bâtiment, ou de laisser un trou sur un pan de mur après les avoir placées de manière régulière sur une grande longueur.



> Voir la partie **Processus de construction (page 91)** pour découvrir plus d'astuces à ce sujet

APPORTEZ DU RÉALISME GRÂCE AUX OBJETS DÉCORATIFS

Les Sims 4 regorge d'objets décoratifs en tous genres : il serait dommage de ne pas les utiliser. Pensez ainsi à ponctuer vos façades de colonnes, tympans, frises, auvents, lampes, corbeaux, gouttières (oui, même des gouttières !), jardinières et autres plantes grimpantes... Vous pouvez associer ces éléments en gardant une cohérence dans les tons ou bien en faisant preuve d'originalité et en osant les mélanges improbables. Les possibilités sont infinies !

> Voir la partie **Découverte de l'interface (page 20)** pour découvrir l'ensemble de ces outils

Cela reste trop théorique pour vous ? Voyons plus en détails où et comment placer ces éléments.

Astuce : N'hésitez pas à afficher la grille de construction (touche **G**) : vous pourrez placer les objets sur plusieurs niveaux bien plus facilement. Naviguez pour cela entre les étages avec les touches **Page Précédente** et **Page Suivante**. Vous pouvez aussi utiliser le code **moveobjects on** et les touches **ALT** (placement libre), **F5** (grille de placement doublée) pour obtenir plus de précision et de liberté lors du placement de petits objets de décoration.

> Voir le paragraphe **Placer les objets librement avec le moveobjects**, page 10

> Voir le paragraphe **Placer et manipuler les éléments**, page 13

Colonnes : Le style sous tous les angles

Elles iront parfaitement bien dans les angles, notamment aux endroits où vous variez les revêtements de mur, mais pas seulement. Ainsi, en plus d'être tout simplement décoratives, elles masqueront la démarcation peut-être un peu brutale entre deux textures ou coloris différents. Le jeu dispose en outre d'une large gamme de colonnes de styles variés, qui pourront convenir à n'importe quel bâtiment.

> Voir le paragraphe **Colonnes**, page 59



Placées dans les coins, les colonnes ajoutent du cachet à vos façades



Les plantes grimpantes sont idéales en pleine campagne

Jardinières et plantes grimpantes : Verdissez vos murs !

Tous les Sims rêvent d'avoir un petit coin de nature chez eux. À défaut de posséder un vrai jardin, ils peuvent néanmoins profiter d'un peu de verdure en recouvrant les murs de leur maison de plantes (comme du lierre) ou tout simplement des jardinières. Là encore, le choix est varié, mais l'utilisation du code **moveobjects** permet aussi d'utiliser n'importe quelle plante du jeu en hauteur ! De quoi démultiplier les possibilités.

> Voir le paragraphe **Placer les éléments en hauteur**, page 180

Frises, tympans, moulures de toit : La grande classe

Si l'on pousse encore dans les détails architecturaux, le jeu propose également des éléments très intéressants. Parmi eux, les frises (à disposer en haut de vos murs), et les décorations d'extérieur (à mettre autour de vos planchers) sont les plus intéressants. Mais il existe aussi les moulures de toit, et les tympans qui sont à la fois très simples à utiliser, et redoutablement beaux une fois installés.

> Voir les paragraphes **Moulures de toits** (page 56), **Frises et décorations d'extérieur** (page 73), **Tympans** (page 75)



Les frises sont le meilleur moyen pour donner du relief à une façade

Enfin, pour terminer cette partie, n'oubliez pas d'installer d'autres éléments tels que des lampes murales, des enseignes (surtout pour les magasins), des auvents... Beaucoup de ces objets décoratifs sont présents dans la catégorie *Sculptures murales*, mais le Mode Construction en a bien d'autres en réserve, en particulier dans le catalogue du Mode Achat. À vous de chercher !

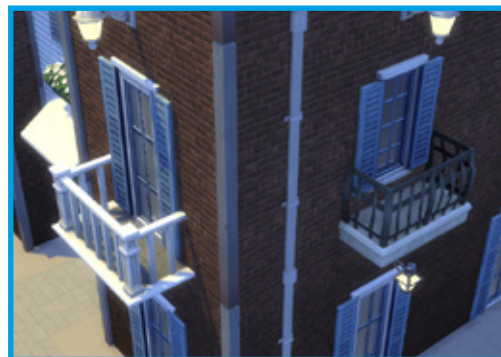
> Voir le paragraphe **Sculptures murales**, page 72

> Voir **Onglet « Objets par fonction »** (page 77) et **Onglet « Objets par pièce »** (page 76)

AJOUTEZ DES BALCONS

Qu'ils soient purement décoratifs ou accessibles, les balcons et terrasses sont une façon simple pour créer du volume sur vos façades. Les Sims 4 propose deux manières pour en ajouter : vous pouvez soit acheter de petits balcons dans la catégorie « *Sculptures murales* », ou bien en fabriquer vous-même. A noter que seuls ces derniers sont accessibles physiquement par les Sims.

Les balcons « *faits maison* » présentent l'avantage d'être très personnalisables : à vous de choisir le garde-corps, le revêtement de sol, et la décoration d'extérieur (qui entoure le plancher) qui vous plaisent.



A gauche, un balcon fait manuellement, à droite, un balcon décoratif du jeu

Et ce n'est pas forcément plus cher : pour le balcon tout prêt que vous pouvez voir sur l'image ci-dessus (à droite), il faut déboursier 235 §. Pour le balcon artisanal (à gauche : 2 carreaux de plancher (gratuits) + 2 de carrelage à 4 § + 4 longueurs de clôture à 53 § et de décoration d'extérieur à 4 §), le prix est de 236 § ! Et d'ailleurs, je n'ai pas pris les matériaux les moins chers, vous pouvez donc avoir un balcon encore plus économique si besoin.

> Voir le paragraphe **Sculptures murales**, page 72

> Voir le paragraphe **Créer un balcon**, page 145

Dernière astuce : améliorez le toit. Il s'agit d'une part importante de l'aspect extérieur de votre bâtiment, il ne faut donc pas le négliger.

> Voir les paragraphes **Toits** (page 52) et **En faire plus avec les toits** (page 137)

Une fois toutes ces astuces mises en œuvre, votre bâtiment devrait attirer le regard à coup sûr !



Oui, il s'agit bien du même bâtiment de départ : En ajoutant des décrochés, colonnes, éléments décoratifs et en modifiant la toiture, on parvient à donner un aspect autrement plus travaillé à ce vieil immeuble

CRÉER DE BEAUX ESPACES EXTÉRIEURS

Les espaces extérieurs, qu'ils soient de simples portions de trottoir, une terrasse de restaurant ou un magnifique jardin arboré sont l'une des premières choses que l'on verra de votre création. Il est donc important de tout faire pour rendre ces endroits accueillants, détaillés, afin d'inviter les visiteurs à se plonger dans la visite de l'intérieur du bâtiment.

LES JARDINS

Généralement, les espaces extérieurs se résument à un jardin, en particulier pour les terrains résidentiels. Notez que les astuces que j'évoque ici sont aussi tout à fait applicables à des parcs publics ou à tout autre espace vert.

Pour réussir au mieux à créer un jardin qui soit à la fois beau et fonctionnel, il y a quelques règles de base à garder en tête. Etudions-les plus en détails !

- **Créer des axes de circulation**

Avant de penser à l'aspect esthétique et aux fonctionnalités que vous voulez ajouter à votre jardin, il faut s'intéresser à la manière dont les Sims vont pouvoir y circuler. Techniquement, il n'est malheureusement pas possible de créer des chemins que vos Sims seront forcés de suivre, mais il faut cependant y réfléchir quand même. En effet, les Sims sont enclins à emprunter les chemins les plus courts pour se rendre d'un point A à un point B, il va donc falloir anticiper quel chemin ils seraient tentés de prendre.

L'objectif est de définir des axes de circulation entre les différents endroits « stratégiques » du terrain, c'est à dire : les endroits d'activités (table, barbecue, piscine, potager...) et les points de passage obligés du quotidien (porte d'entrée, boîte aux lettres, poubelle extérieure). Pour relier entre eux ces différents espaces, deux solutions s'offrent à vous :

Peintures de terrain : *Souplesse et naturel*

Solution la plus souple et permettant le plus de possibilités, l'utilisation des peintures de terrain vous permet de créer de jolis chemins entre les différents coins de votre jardin. Vous pouvez combiner les différentes peintures, faire des mélanges, créer des allées de tailles variées et de toutes formes. En plus, les peintures sont gratuites : mettez-en donc autant que vous voulez !

> Voir le paragraphe **Outils du terrain**, page 66



Pour des chemins sinueux à l'aspect vieilli par le temps, vive les peintures de terrain !



Les revêtements de sol sont parfaits pour créer des allées où rien ne dépasse

Revêtements de sol : *Simplicité et régularité*

Un peu plus contraignants, les revêtements de sol sont cependant parfaits pour créer des chemins parfaitement rectilignes. Le choix des textures est aussi plus varié en ce qui concerne les matériaux « manufacturés », mais quasi inexistant pour ce qui est des revêtements disons « naturels » (en même temps, ce n'est pas leur fonction). Ils sont aussi plus aisés à prendre en main et à installer.

> Voir le paragraphe **Motifs de sol**, page 38

Le mieux est de tester laquelle de ces solutions conviendra le mieux à votre projet et à vos envies. D'un jardin à un autre, il se peut que vous préféreriez ainsi vous tourner vers les peintures de terrain pour la précision qu'elles permettent, ou bien vers les motifs de sol pour leur aspect très rectiligne. Et rien ne vous empêche bien sûr de combiner les deux, comme en atteste l'image de droite ci-dessous.



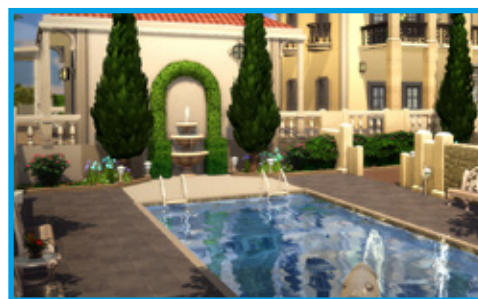
S'ils ont avant tout un aspect esthétique (puisque les Sims ne les suivront pas forcément), les chemins structurent les espaces de votre jardin tout en l'agrémentant d'une touche de réalisme

Maisons « Pascal » et « Rosemary » à découvrir sur www.fezet.fr

• Créer des espaces d'activités

Que serait un jardin sans activité à y faire pour vos Sims ? Pas grand chose certainement. Les possibilités d'aménagement sont multiples, tout dépendra de vos intentions. Si vous comptez installer une famille avec des enfants sur ce terrain, n'oubliez pas de prévoir un terrain de jeu ou une piscine. Un couple de seniors ? Un bon potager sera idéal (vous pouvez faire aussi moins cliché que ça, si, j'en suis certain).

La plupart du temps, installer ne serait-ce qu'un coin pour déjeuner, un petit barbecue et quelques plantes à entretenir est un bon début. Il faut bien trouver une utilité à ce jardin, sinon pourquoi en avoir un ? Voici quelques idées d'espaces d'activités que vous pouvez recréer pour vos Sims.



Une piscine ? Classique, mais efficace !

« Villa Masdar » à voir sur www.fezet.fr

Espace de jeux : Pour le bonheur des petits et des grands

A prévoir obligatoirement pour une maison familiale ou pour tout jardin public qui se respecte, les espaces de jeux sont un bon moyen pour ajouter un peu de vie sur votre terrain. Il est vrai que les structures proposées par par Les Sims 4 font qu'il faut nécessairement prévoir beaucoup de place pour les installer, mais le jeu en vaut la chandelle.

Pour que vos chers petits Sims apprécient encore plus ce coin que vous leur aurez réservé, n'hésitez pas à ajouter d'autres jouets (pas forcément ceux destinés à l'extérieur) et à ponctuer l'endroit avec des lampes aux formes amusantes, des tapis, des chaises... Privilégiez des teintes vives pour dynamiser l'ensemble et le rendre attrayant !



Avec ça, les enfants ne devraient pas s'ennuyer dans votre jardin !

Piscine : *Pour rendre vos voisins jaloux (accessoirement)*

Introduite grâce à l'une des premières mises à jour du jeu, les piscines se sont révélées plus faciles à créer et personnalisables que jamais. Et vos Sims ne diront sûrement pas non à ce que vous en installiez une dans leur jardin. Pour ce qui est de la forme, lâchez-vous : oubliez le simple rectangle si commun et tentez des choses plus osées : créez une entrée octogonale sur le côté pour l'échelle, ou séparez votre piscine en deux (un coin enfants, un coin parents ?). Ajoutez-y des lampes, des petits accessoires comme des fontaines, mettez-y de la végétation grâce au code **moveobjects** ou des rochers...

> Voir le paragraphe **Piscines et fontaines**, page 61

> Voir le paragraphe **Créer avec le moveobjects**, page 179



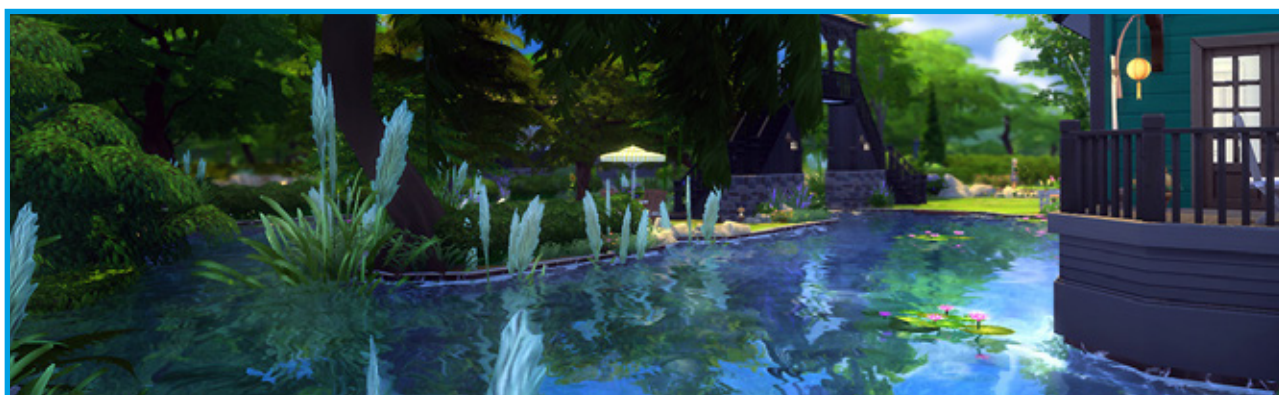
Une piscine, même de petite taille, est toujours appréciable



Vous pouvez tirer parti des fondations pour créer des piscines hors-sol

Spa « New Horizons » à découvrir sur www.fezet.fr

Astuce : Pour donner à vos piscines un style plus personnalisé, n'oubliez pas que vous pouvez changer la couleur de l'eau. Le pack d'extension Les Sims 4 Vivre Ensemble propose d'ailleurs une teinte très verte qui sera parfaite pour vos piscines naturelles.



Avec autant de plantes, de rochers et de coins ombragés, cette piscine a une allure de véritable marécage...

Maison « Tampa » à découvrir sur www.fezet.fr

Potager / Serre : Joindre le décoratif à l'utile

Avec les potagers, vous avez la possibilité d'ajouter à l'aspect esthétique de votre jardin une pointe de fonctionnalité. En créant un petit espace équipé de pots prêts à être cultivés et en laissant la place pour installer pourquoi pas quelques arbres fruitiers, vous ferez le bonheur des Sims amoureux de la nature qui prendront plaisir à venir passer du temps dans ce lieu.



Un potager, même tout simple n'en reste pas moins un plus certain au quotidien

Agrémentez l'endroit avec du matériel de jardinage, des plantes en pot décoratives, et pourquoi pas un gnome de jardin. D'ailleurs, ce dernier est indispensable pour s'assurer d'avoir un jardin au top des dernières tendances. Mais ne négligez pas pour autant d'autres éléments comme des fleurs, une petite clôture, quelques lampes... Ce n'est pas parce que vos Sims aiment mettre les mains dans la terre qu'ils n'ont pas le droit de conserver un certain standing.

En parlant de standing, si les Sims ont un budget qui le permet : pourquoi ne pas opter pour une serre ? Vous pouvez en effet facilement créer un lieu pour vos cultures à partir de quelques murs et baies vitrées. Aménagez-le avec de multiples plantes, des bibelots anciens et des meubles de rangement en bois vieilli pour parfaire le style de la pièce et hop : vous voilà dans un endroit classe, pratique et fonctionnel.

Astuce : Recouvrez vos baies vitrées et murs de plantes grimpantes pour rendre la serre encore plus « proche de la nature » grâce au code **bb.moveobjects**.

> Voir **Créer avec le moveobjects**, page 179

Pour créer un potager prêt à l'emploi, installez des plants déjà prêts. Vous pouvez les trouver parmi les objets cachés de débogage du jeu.

> Voir **Afficher les objets cachés de débogage**, page 182



Créer une serre dans un jardin, voilà une bonne idée d'aménagement

Villa « Masdar » à découvrir sur www.fezet.fr

Plan d'eau : Fraîcheur au milieu de la verdure

Autre élément qu'il est toujours intéressant d'inclure dans un jardin : un plan d'eau. Pour en créer dans Les Sims 4, vous avez deux options : utiliser les outils de modelage du terrain pour créer des bassins naturels, ou bien utiliser l'outil Fontaine.

> Voir [Piscines et fontaines \(page 61\)](#) et [Outils du terrain \(page 66\)](#)

Avec ces outils et un peu d'imagination, il est en effet possible de construire des plans d'eau de styles variés, allant du simple bassin au grand lac. De plus, si l'on ajoute à cela l'utilisation du code de triche **bb.moveobjects** et de la touche **ALT** pour le placement des objets, les options se retrouvent démultipliées.

> Voir [Placer et manipuler les éléments \(page 13\)](#) pour plus d'astuces à ce sujet



Si vous passez par l'Outil Fontaines, utilisez l'Outil Fontaines personnalisées pour le tracé de votre bassin. De cette manière, vous pourrez obtenir un plan d'eau de forme irrégulière très facilement et rapidement. Par exemple, vous pouvez faire quelque chose comme sur l'image ci-contre (commencez petit pour prendre en main l'outil).

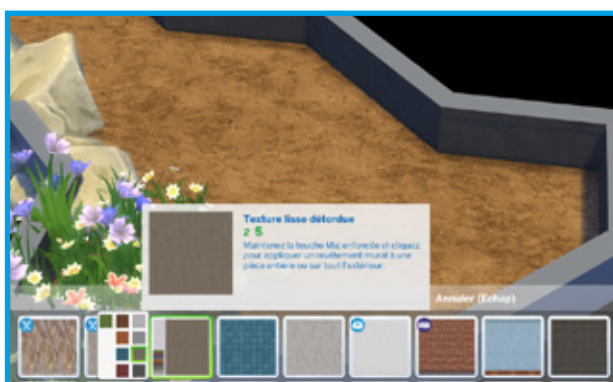
> Voir [Pièces vides et murs \(page 26\)](#) pour plus de détails sur le fonctionnement des outils personnalisés

Ajoutez ensuite un revêtement de type terre (ou de la pierre, selon ce qui vous plaît le plus) au sol du bassin. Faites de même pour les murs (intérieurs et extérieurs) : choisissez une teinte foncée qui paraîtra naturelle vue du dessus.

Astuce : Accédez au sous-sol pour visualiser plus facilement le bassin grâce aux touches **Page Suivante** / **Page Précédente** ou grâce aux boutons de navigation entre les étages du menu en haut à droite.

Nous allons maintenant passer à la décoration de ce bassin. Utilisez les objets décoratifs présents dans le menu « Décoration d'eau d'extérieur » mais aussi les objets issus de l'ensemble du Mode Construction comme des rochers ou des plantes. Pensez à les agrandir, à les empiler, à essayer de recouvrir les bords du bassin avec des plantes...

> Voir à ce sujet [Décoration d'eau d'extérieur \(page 69\)](#), [Agrandir et rétrécir les objets \(page 153\)](#) et [Créer avec le moveobjects \(page 179\)](#)



Utilisez le revêtement de sol « *Fond de cave* » (Catégorie « *Divers* ») et un motif de mur de type pierre marron (ou autre chose) pour donner l'illusion qu'il s'agit d'un plan d'eau 100% naturel



Associé à des peintures de terrain, beaucoup de végétation, quelques jets d'eau, une bordure de piscine, et des lampes de sol, ce petit coin d'eau apporte du charme à ce bout de jardin

- **Créer des massifs de plantes**

Pour rendre votre jardin plus verdoyant et propice à la détente, il convient bien évidemment d'y ajouter des plantes. Cet ajout peut se faire de manière discrète (quelques massifs et parterres isolés), ordonnée, ou alors plus foisonnante. Voici une liste d'idées et d'astuces pour vous aider à créer le jardin de vos rêves.



Rigueur ou désordre apparent : les massifs de plantes et rochers sont des éléments clés d'un beau jardin



Cet arbre au milieu n'a pas subi une cure de rapetissement : il est juste placé un étage en dessous, dans une piscine !

Astuce n°1 : Cacher les arbres dans une piscine

La création de jolis massifs de plantes peut se faire en associant des fleurs, des arbustes, des buissons, des rochers ou des arbres. Mais niveau buissons, force est de constater que le choix proposé par le jeu est assez limité. Heureusement, il existe une petite astuce pour obtenir de « nouvelles » espèces de plantes.

Remarque : Cette astuce nécessite l'activation du **moveobjects**.

> Voir le **Créer avec le moveobjects**, page 179

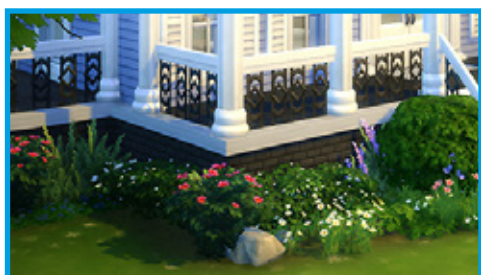
Cette astuce est très simple à mettre en pratique et à comprendre. A l'endroit où vous voulez implanter votre massif, créez une piscine de petite taille (1 carreau de côté suffira). Grâce au code **moveobjects**, placez dans cette piscine un arbre de votre choix... et là, la magie opère : seul le haut de cet arbre dépasse du sol ! Résultat, vous pouvez ainsi créer toute une gamme de nouvelles espèces de plantes très simplement. Pour masquer la piscine, pensez à ajouter tout autour des plantes basses (buissons, herbes folles), à ajouter une bordure couleur terre et à utiliser les peintures de terrain pour que cette bordure se fonde avec le reste.

> Voir **Piscines et fontaines** (page 61), **Outils du terrain** (page 66) et **Plantes d'extérieur** (page 70)



Astuce : Vous pouvez aussi élever les arbres dans ces piscines pour ajuster au mieux le résultat au-dessus du sol

> Voir le paragraphe **Créer avec le moveobjects** (page 179)



De la verdure au plus près de votre maison : merci le **moveobjects** !

Astuce n°2 : Placer les plantes près des fondations

Afin de renforcer davantage l'insertion de votre maison au sein du jardin, vous pouvez avoir envie de placer des plantes juste à côté de ses fondations. Malheureusement, ce n'est pas aussi simple que ça en a l'air : en raison de leur volume parfois important et de la zone de sécurité qui les entoure (matérialisée par un quadrillage vert quand on les sélectionne), les plantes sont souvent difficilement positionnables près des fondations.

Pour résoudre ce problème, rien de plus simple : il vous suffit d'activer le code **moveobjects**, et de placer votre plante avant d'installer la fondation. Une fois que c'est fait, rapprochez la fondation en la déplaçant ou en la redimensionnant. La plante ne devrait pas bouger d'un iota.

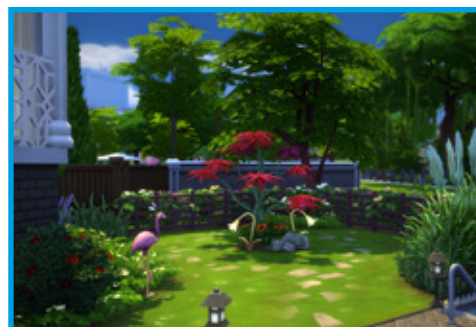
Remarque : Cette astuce nécessite l'activation du **moveobjects**.

> Voir [Créer avec le moveobjects \(page 179\)](#) et [Manipuler les pièces \(page 82\)](#)

Ces deux astuces devraient vous permettre de laisser libre cours à votre imagination un petit peu... mais voici encore d'autres idées pour que vous puissiez créer des jardins toujours plus fantastiques !

Astuce n°3 : Des plantes... partout !

Autre endroit où vous pouvez également rajouter des plantes : sur les surfaces verticales. Pour cela, vous pouvez soit recourir à des plantes grimpantes classiques (que vous trouverez généralement dans la catégorie [Sculptures murales, page 72](#)) ou bien à des plantes classiques auxquelles vous donnez un petit peu de hauteur grâce au **moveobjects**. Par exemple, mettez un peu de lierre sur cette tristounette clôture en bois, ou habillez ce demi-mur de jardinières et fleurs sauvages...



Les arbres, buissons et autres fleurs sont faites pour les jardins : mettez-en autant que vous voulez !

Remarque : Le **moveobjects** doit être activé.

> Voir [Placer les objets librement avec le moveobjects, page 10](#)

Comme vous l'aurez remarqué, l'utilisation du code de triche **moveobjects** facilite grandement les choses. Ici, son utilisation ne pose pas trop de problèmes : vos Sims n'ont pas besoin d'accéder à ces massifs de manière trop rapprochée, et donc les risques que l'utilisation de ce code triche pourrait entraîner (Sims coincés, objets inutilisables) sont faibles. Mais faites tout de même attention !

D'autre part, pour plus de souplesse dans le placement de vos objets, je vous conseille vivement d'utiliser la touche **ALT** de votre clavier. Comme vu au début de ce guide, cette touche autorise un positionnement des objets beaucoup plus précis que la grille de jeu par défaut. Pour créer des jardins avec des plantes posées au millimètre, c'est tout simplement indispensable. Vous pouvez même agrandir les plantes pour créer des jardins encore plus originaux.

> Voir [Placer et manipuler les éléments \(page 13\)](#), [Créer une pergola \(page 146\)](#) et [Agrandir et rétrécir les objets \(page 153\)](#)

- **Mettre en place des clôtures**

Vos Sims sont comme vous : ils aiment bien avoir un peu d'intimité ! Pour en créer dans votre jardin, la meilleure méthode consiste à utiliser les clôtures. Mais ce n'est pas la seule option. Les demi-murs ou des massifs de plantes peuvent également servir à cloisonner votre jardin.

> Voir [Pièces vides et murs \(page 26\)](#), [Clôtures et portails \(page 57\)](#) et [Créer un muret extérieur avec des fondations \(page 148\)](#)



Vous pouvez associer les haies avec des murets en pierre, tous deux présents dans le menu « *Clôtures* »



Clôture basse ou demi-mur : A chaque coin son style !

En plus de l'évident souci de vie privée, ces clôtures peuvent devenir un élément majeur du style de votre jardin. Elles aident à structurer les espaces et à faire de votre jardin un endroit plus organisé où la circulation des Sims est naturelle.



En fer forgé pour les parterres de fleurs, ou couplées à un muret en pierres : Les clôtures jouent leur rôle de séparatrices d'espaces sous différentes formes et à différentes échelles.

*Remarque : Même agrandi avec le **moveobjects**, le portail fonctionne toujours parfaitement*

- **Ajoutez du relief**

Pour notre plus grand bonheur, le modelage du terrain a fait son retour dans Les Sims 4 fin 2018. Profitez-en pour lui donner plus de réalisme et de charme en créant vos espaces en fonction du relief : un coin terrasse un peu surélevé, un chemin en creux qui serpente parmi vos massifs floraux... il y a tant de choses à faire avec cet outil !

EXEMPLES DE JARDINS

On dit souvent qu'une image vaut mieux que mille mots, aussi voilà quelques exemples de ce qu'il est possible de faire avec les jardins dans Les Sims 4. N'hésitez pas à vous en inspirer et à les reproduire dans vos créations !

> Vous pouvez retrouver certaines des maisons présentées ici sur le site www.fezet.fr



Les allées sinueuses du jardin de ce manoir fleurent bon la nature et aspirent à la flânerie



Une petite terrasse avec table, chaises et espace cuisine offre l'occasion aux Sims de manger dehors



Pour les potagers, inutile de voir trop grand : quelques pots nichés dans un coin suffisent



Créer des espaces d'entrée près des échelles des piscines leur donne du style



Rien de mieux qu'une végétation omniprésente pour entourer cette belle maison en bois



Associer plantes et eau apporte un peu de fraîcheur dans les jardins situés en plein désert d'Oasis Springs



Pour les bâtiments situés dans le désert à Oasis Springs, avoir un jardin verdoyant peut sembler être une aberration nvironnementale (ceci dit, dans Les Sims, pas besoin d'arroser la pelouse). Mais pour conserver un certain réalisme, adoucissez les peintures de terrain pour faire une transition douce entre l'herbe et le sable et clôturez les espaces.

> Voir [Astuces sur les peintures de terrain \(page 101\)](#)

LES ESPACES PUBLICS

- **Créer des axes de circulation**

Les espaces publics auront, tout comme les jardins, besoin d'axes de circulation. D'aspect plus urbains, il faudra ici privilégier des matériaux plus minéraux et « bruts » comme du béton, de la pierre ou même du bitume. Ces axes seront ici d'un rôle plus important pour votre terrain que précédemment : de par sa nature publique, il sera visité par bien plus de Sims qu'une simple maison. Faire attention à la circulation au sein de ces espaces est donc capital.



L'utilisation de plusieurs revêtements de sol et de peintures de terrain donne un aspect travaillé à cet espace public. De plus, les clôtures créent une hiérarchie et facilitent la circulation des Sims.

- **Installer du mobilier urbain**

Pour que vos terrains communautaires puissent se fondre parmi le reste des espaces publics du jeu, pensez à ajouter du mobilier urbain. Vous pouvez mettre notamment des poubelles, des lampadaires, des bancs... C'est valable aussi bien si votre terrain est très bétonné ou si au contraire il laisse plus de place à la nature. Dans ce cas, tentez au plus possible de choisir du mobilier à l'aspect naturel (en bois) ou créez des coins à part pour placer les équipement indispensables mais dont l'apparence sera difficilement conciliable avec la nature environnante.



Des toilettes publiques, des lampadaires, des jeux, des bancs...oui nous sommes bien dans un parc en pleine ville !



Dans un même quartier, essayez de créer une continuité entre les bâtiments



Vous êtes plutôt kiosque à journaux ou station de métro ?



EN FAIRE PLUS AVEC LES TOITS

Les toits ont été grandement améliorés avec Les Sims 4. Devenus plus simples à manipuler, à déplacer, à transformer, ils permettent de faire beaucoup de choses en quelques clics. Mais en cherchant un peu, il est possible de faire encore davantage de folies avec !

> [Pensez à consulter le paragraphe Toits \(page 52\) pour mieux comprendre les astuces suivantes](#)

Astuce : Vous pouvez maintenir la touche **ALT** de votre clavier pour ajuster précisément la hauteur / pente de votre toit lorsque vous bougez les poignées de redimensionnement.

CRÉER DES FENÊTRES DE TOIT

Si vous manquez d'idées pour créer la toiture de votre bâtiment, vous pouvez toutefois l'agrémenter de fenêtres de toit. Il n'est pas forcément nécessaire que ces fenêtres donnent sur des pièces accessibles : libre à vous de créer des lucarnes où vous voulez.

Pour créer une fenêtre de toit, c'est très simple. Commencez par placer et ajuster la toiture sur votre bâtiment là où vous voulez. Ensuite, à l'aide de l'Outil Mur (touche **B**) ou de tout autre outil permettant de construire des pièces (voir [Pièces vides et murs, page 26](#)), tracez une pièce dont un mur dépasse de la toiture : c'est sur ce mur que vous allez venir poser votre fenêtre.

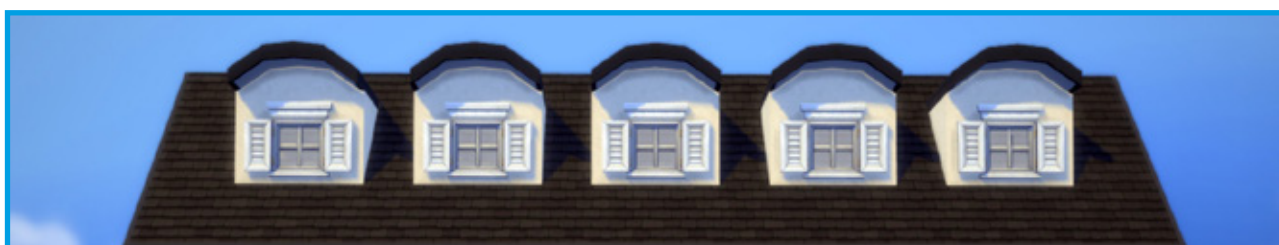
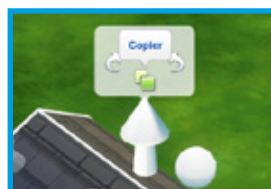


Astuce : Naviguez entre les niveaux avec les touches **Page Précédente** et **Page Suivante** et modifiez l'affichage des murs (touches **Début** et **Fin**) pour masquer le toit et faciliter le tracé de la pièce.

> [Voir les paragraphes Menu de droite \(3\) \(page 23\) et Toits \(page 52\) pour en savoir plus](#)

Enfin, rajoutez la fenêtre sur le mur apparent, puis un morceau de toiture pour compléter le dessus. Si le cœur vous en dit, vous pouvez aussi mettre des jardinières, une lampe murale, une frise ou une girouette sur le toit, histoire d'égayer un peu cette lucarne.

Astuce : Si vous souhaitez faire plusieurs lucarnes identiques, vous pouvez désormais les copier / coller. Pour cela, cliquez sur votre premier morceau de toit, puis sur l'icône « Copier », représentée par deux rectangles.



VARIER LA FORME DE LA TOITURE

Les Sims 4 propose de multiples formes de toitures, lesquelles sont aussi personnalisables de manière très fine par le joueur. Vous pouvez créer facilement des toitures réalistes et travaillées, puis les compléter avec des décorations de toit (cheminées, girouettes...) et des moulures.

Profitez de la liberté que vous offre le jeu pour vous amuser à tester de nouvelles possibilités, notamment depuis l'ajout des nouvelles poignées de modification des toitures ([voir le paragraphe Manipuler les toits, dans Toits, page 52 et suivantes](#)).

Vous pouvez aussi tirer parti [des décrochés évoqués un peu plus tôt \(page 124\)](#) pour diversifier la forme de votre toit. Toiture à deux versants à un endroit, à croupe à un autre... regardez les bâtiments qui vous entourent pour vous inspirer : les solutions sont multiples !



Toiture à croupe, à un ou deux versants ou toit-terrasse : vous pouvez faire bien des choses !

Pour cette rotonde à droite, ne rien mettre si ce n'est un simple revêtement de sol, une clôture basse et une frise permet ici de créer un toit-terrasse très classe. Vous remarquerez également la présence de corbeaux ([Sculptures murales, page 72](#)) et de décorations de toit sur l'image de gauche.

CRÉER DES TOITS-TERRASSES

Si les toitures inclinées ne vous inspirent pas, vous pouvez aussi vous tourner vers des toitures plates. En plus d'être très simples à créer, vous pouvez utiliser l'ensemble des motifs de sol du jeu sur ces toitures, mais aussi les rendre fonctionnelles et accessibles par les Sims.

Il n'existe pas d'outil « Toiture-terrasse » dédié : ce type de toits se crée manuellement. Pour ce faire, c'est très simple : il vous suffit d'aménager les endroits au-dessus de votre maison où vous n'avez pas placé de toiture « classique ». Rendez ce toit accessible grâce à un escalier, ajoutez une clôture par sécurité, une décoration d'extérieur... Vous pouvez même le végétaliser avec des plantes placées un peu partout grâce au code **moveobjects**.

> [Voir le paragraphe Créer avec le moveobjects \(page 179\)](#)



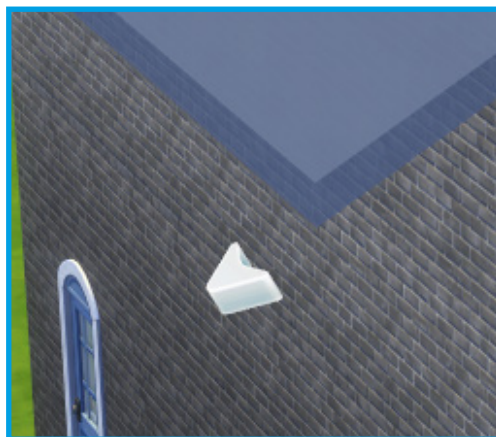
UTILISER LES DÉBORDS DE TOITURE

En plus d'être un bon moyen pour ajouter une touche supplémentaire de personnalisation à vos toitures, les débords peuvent aussi devenir des éléments faisant partie intégrante de l'architecture de votre maison.

En les faisant dépasser au maximum d'un ou plusieurs côtés du bâtiment et en les associant à des clôtures et éléments décoratifs, vous pouvez créer de très jolis préaux et perrons. C'est très simple à réaliser ! Maintenez la touche **MAJ (SHIFT)** de votre clavier enfoncée pour allonger un seul des débords. Utilisez ensuite le code de triche **moveobjects** pour placer divers objets de décoration, et pourquoi pas une clôture.



Voilà un joli perron pour cette maison de campagne !



Les poignées d'ajustement des débords

CRÉER DES TOITURES MANSARDÉES

Voilà un style de toiture très simple à reproduire que vous pouvez essayer de créer en jeu. Les toitures mansardées se caractérisent par leur forme en deux parties : une première pente très inclinée surmontée d'une autre plus douce. Pour les construire en jeu, c'est très facile.

- Commencez par placer une pièce sur votre maison en laissant un espace de 1 ou 2 carreaux par rapport à la façade, comme sur l'image à gauche ci-dessous.
- Sur cet espace laissé libre, installez un premier morceau de toiture, à croupe (4 versants) deux fois plus large que l'espace laissé libre. Il doit donc dépasser à l'intérieur de la pièce créée pour que le haut de ce toit atteigne le plafond de la pièce. Pensez à ajuster sa hauteur si nécessaire. Faites de même sur les 4 autres côtés.



- Si vous le souhaitez, vous pouvez également ajouter un autre morceau de toiture sur la partie encore au-dessus, ou juste en faire une toiture terrasse. Dans ce cas, couvrez-la d'un revêtement de sol et éventuellement d'une petite clôture (en métal forgé par exemple).



Voici le toit que vous devriez obtenir



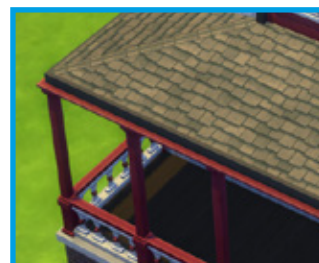
On peut bien sûr le personnaliser un peu plus !

Pensez à mettre à profit les autres astuces de cette partie sur les toitures : vous pouvez ajouter des fenêtres de toit, des cheminées, ou même créer une deuxième toiture mansardée par dessus celle-ci !

EN FAIRE TOUJOURS PLUS

N'oubliez pas de mettre aussi des décorations d'extérieur autour des sols sur lesquels reposent votre toit ou des moulures de toit... Plus vous ajouterez de détails à cette toiture, plus elle sera jolie ! Vous pouvez même utiliser des clôtures autour de votre toit si cela vous dit : elles masqueront les moulures et peuvent être plus jolies.

> Voir [Toits \(page 52\)](#), [Clôtures et portails \(page 57\)](#), [Surfaces de toit \(page 55\)](#) et [Frises et décorations d'extérieur \(page 73\)](#)



BIEN UTILISER LES ÉLÉMENTS DÉCORATIFS

Les Sims 4 propose une grande quantité d'objets, de meubles, et d'éléments architecturaux en tous genres. Mais face à tous ces contenus, vous vous sentirez sûrement un peu perdu... Voici quelques astuces pour utiliser intelligemment ce que le jeu a à vous proposer.

PENSEZ AUX COLORIS

Les coloris permettent de donner un tout autre aspect aux objets. Rien que de changer la teinte de l'un d'entre eux peut leur conférer un style et une ambiance radicalement différente.

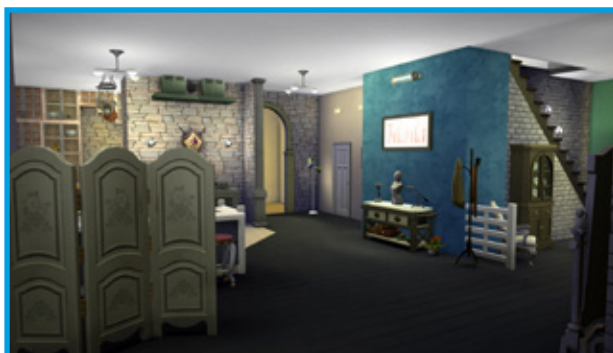
> Voir le paragraphe **Coloris**, page 18 pour connaître le fonctionnement de cet outil



Sur ces deux images, aucun meuble n'a été changé, mais le changement de couleur de la plupart transforme énormément le style de la pièce

N'AYEZ PAS PEUR DES MÉLANGES IMPROBABLES

On peut être tenté de ne pas mélanger des éléments de styles trop différents... et pourtant c'est un excellent moyen de vous démarquer ! Il suffit d'avoir un peu d'audace et de bon goût pour transformer votre banal intérieur (et pourquoi pas extérieur ?) en un chef d'œuvre à la décoration éclectique.



Un paravent et un miroir anciens, situés non loin de meubles style récup',
le tout dans une pièce aux teintes contemporaines : le mélange a parfois du bon !
Maison « Surface », disponible sur le site www.fezet.fr

NE VOYEZ PAS TROP GRAND

Si vous débutez dans la construction, vous devriez dans l'idéal commencer par des terrains de petite taille, et surtout faire des pièces de proportions raisonnables. Il est inutile de faire des espaces trop grands dès le départ car ils seront plus durs à meubler. Au contraire, créer des constructions de petits formats vous permet de peaufiner sereinement chaque coin et recoin sans avoir peur de ne pas arriver jusqu'au bout.

EXEMPLES EN IMAGES

Il y a une infinité de possibilités concernant l'aménagement intérieur de vos constructions grâce aux objets décoratifs. Pour réaliser des espaces à la fois beaux et agréables, il va donc falloir vous creuser un peu la tête, mais voici quelques idées dont vous pouvez vous inspirer...

> Vous pouvez retrouver certaines des maisons présentées ici sur le site www.fezet.fr



Une décoration éclectique ajoutera de la personnalité à vos intérieurs



Pour donner un côté accueillant à vos cuisines, équipez-les d'un îlot central avec des tabourets



Ici, le mélange des styles apporte une vraie originalité à cette chambre qui reste très confortable



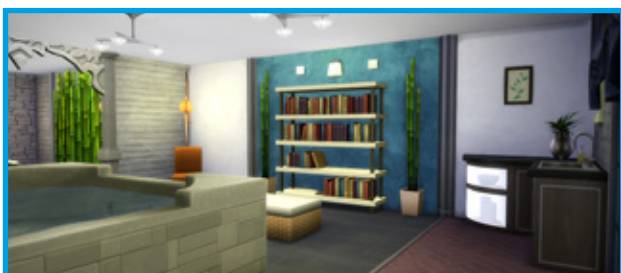
Même avec un petit budget, il est possible de créer des espaces à l'aspect décoré et personnalisé



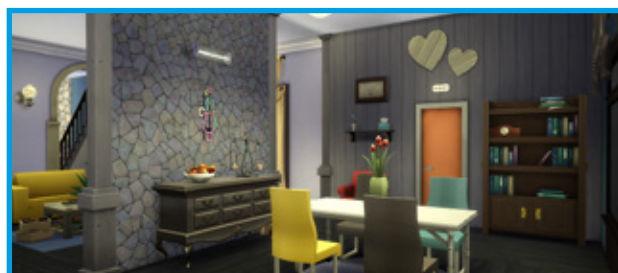
Balançant entre le dépouillé et l'ostentatoire, cette église est sublimée par ses éclairages



Pour les pièces de vie, choisir des teintes vives confère du dynamisme à ces espaces



Les revêtements muraux mettent en valeur la déco



Les matériaux bruts sont aussi très passe-partout

CRÉER UNE MEZZANINE OU UN BALCON

Quoi de plus agréable qu'un beau balcon pour profiter du beau temps sans avoir à trop s'éloigner de chez soi ? Et comment créer un espace douillet, confortable et par la même occasion donner du cachet à votre intérieur ? En construisant une mezzanine bien sûr !

CRÉER UNE MEZZANINE : OU COMMENT RUSER FACE AU JEU

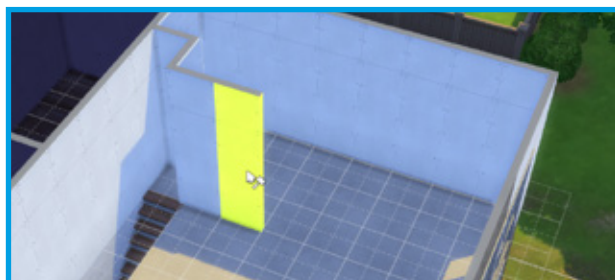
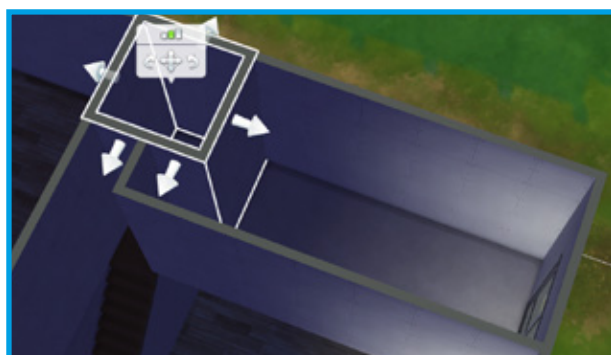
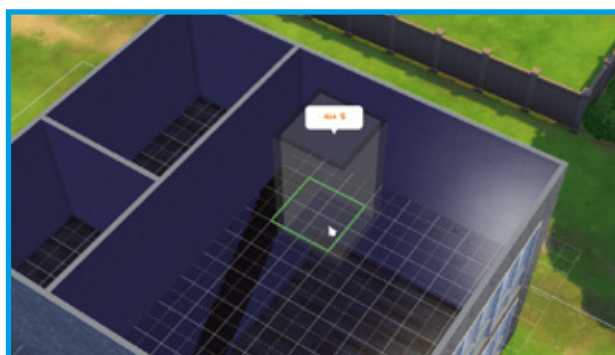
La création d'une mezzanine n'est pas tellement compliquée, mais disons qu'il faut savoir comment procéder. Avec Les Sims 3, c'était relativement simple : il vous suffisait de construire un étage et de démolir les carreaux de sol sur une partie de la pièce pour créer un espace ouvert. Ce n'est désormais plus possible de procéder de cette manière, mais rassurez-vous : vos Sims peuvent toujours avoir une mezzanine s'ils le souhaitent !

- Tout d'abord, vous devez créer deux niveaux : un rez-de-chaussée et un étage, qui accueillera votre mezzanine.
- Une fois cela fait, cliquez sur le sol de l'étage et choisissez « *Supprimer l'étage* ». Le sol disparaît, mais n'ayez crainte, ce n'est que temporaire !



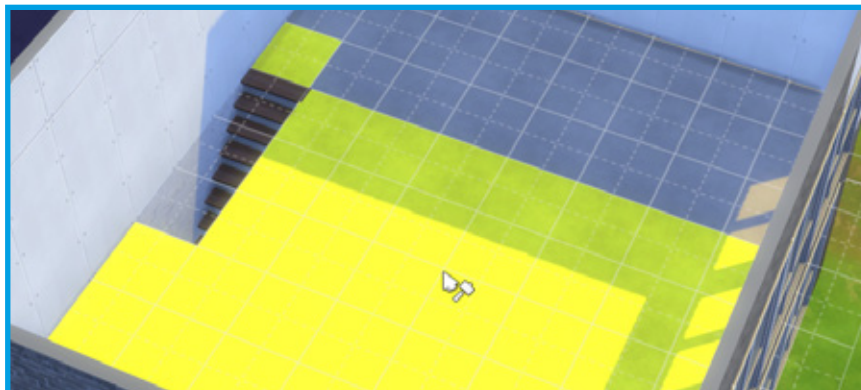
- Placez ensuite à l'étage un morceau de « *Pièce carrée* », que vous trouverez dans « *Pièces vides et murs* ». Activez la grille (touche **G**) pour qu'il soit plus facile à poser. Ajoutez-en sur toute la surface où vous voulez votre mezzanine. Vous pourrez ajuster la taille plus tard si vous le souhaitez. Détruisez les murs qui ont été ajoutés.

> Voir le paragraphe [Pièces vides et murs](#), page 26



La suppression des murs fait réapparaître le sol, mais avec une différence par rapport à avant : on peut désormais supprimer la partie que l'on ne veut plus voir
(voir page suivante)

- Quand vous avez supprimé tous les murs « parasites » pièce, il vous faudra supprimer le bout de sol qui a été automatiquement créé afin de transformer cet espace en une vraie mezzanine. Pour cela, activez l'Outil Massue (touche **K**) et cliquez sur la partie à supprimer.



Astuce : Pour recréer le plafond au dessus de la mezzanine, placez un bloc de « Carré plat » sur le premier étage.



- Maintenant, passons à la partie la plus agréable : la décoration ! Vous pouvez rajouter une clôture, un sol, des colonnes... Pensez aussi à mettre une « Décoration d'extérieur » sur le bord du sol de votre mezzanine pour la rendre plus réaliste.

> Voir le paragraphe **Frises et décorations d'extérieur**, page 73



Voilà une belle mezzanine confortable et cosy !

CRÉER UN BALCON

Contrairement aux mezzanines, l'ajout d'un balcon est beaucoup plus simple. Comme nous l'avons vu précédemment, dans Les Sims 4 on peut déplacer les pièces très simplement, ce qui permet de construire sa maison par « blocs ». C'est cette technique que nous allons utiliser pour réaliser un balcon !

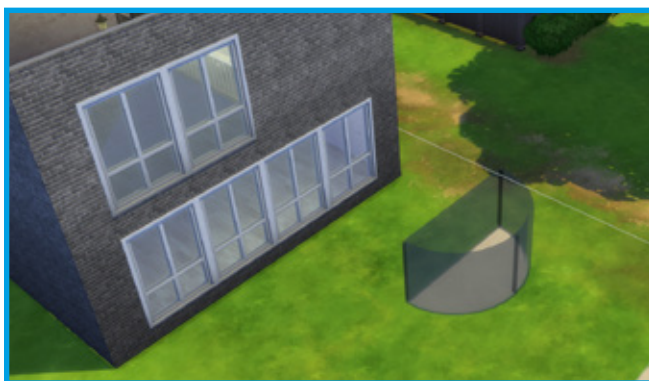
- Pour commencer, utilisez les morceaux de sols disponibles dans la catégorie « Pièces vides et murs ». Ce sont en fait des blocs de pièce sans murs.

> Voir le paragraphe [Pièces vides et murs](#), page 26



- Utilisez ces morceaux pour « façonner » au sol la forme de votre balcon. Vous pouvez ajouter une barrière dès à présent si vous le souhaitez.
- Une fois votre balcon terminé (ou pas : vous pourrez toujours le modifier par la suite), cliquez dessus, puis déplacez-le contre le mur à l'endroit désiré. Pensez à activer la grille (touche **G**) afin d'avoir un support pour le poser !

Astuce : Vous pouvez naviguer entre les étages pour afficher la grille au bon endroit grâce aux touches **Page Précédente** / **Page Suivante**.



CRÉER UNE PERGOLA

Quoi de mieux qu'un petit coin ombragé entouré de verdure pour savourer pleinement un bon verre de nectar bien frais ? A contrario des toits, il est possible de couvrir la tête de vos Sims avec un élément à la fois discret, élégant et qui ne gâchera en rien le dépaysement procuré par la nature environnante : une pergola ! Voici la méthode pour en construire une.

- Pour commencer, placez des poteaux (en bois idéalement, mais libre à vous de choisir ceux que vous voulez) aux limites de votre pergola (c'est-à-dire dans ses quatre coins). Ces poteaux sont uniquement décoratifs, et non pas structurels : ils ne sont pas indispensables pour ériger votre pergola.
- Éventuellement, tracez une petite pièce à proximité immédiate de votre pergola. Activez la grille de placement des objets avec la touche **G** (si elle est désactivée). Il se peut qu'elle ne soit pas visible : naviguez entre les étages avec les touches **Page Précédente** / **Page Suivante** de sorte à ce qu'elle s'affiche en haut de la pièce que vous avez tracée. La grille de placement générée par la création de cette petite pièce va nous permettre de tracer le toit de la pergola.



A gauche, la grille est affichée au bon endroit, au 1^{er} étage, qui est l'étage du futur toit de la pergola. A droite, elle était au-dessus, ce qui empêche le tracé (le curseur ne peut se « fixer » dans le vide sans la grille).

- Ensuite, tracez grâce à la grille un quadrillage de clôture. Utilisez de préférence une clôture en bois de petite taille. Vous pouvez opter pour des motifs carrés simples... ou des formes plus travaillées. Voici quelques exemples.



Laissez parler votre âme d'artiste avec le tracé des clôtures !

- Terminez votre pergola en supprimant le sol entre les clôtures grâce à l'Outil Massue (touche **K**) et en ajoutant des décoration d'extérieur sur les parties inférieures de vos clôtures. N'hésitez pas à retracer dans un ordre différent les clôtures et supprimer à nouveau le sol entre-elles pour que les frises se mettent bien de façon uniforme.
- Supprimez ensuite la pièce éventuellement créée au début.

> Voir [Placer et manipuler les éléments \(page 13\)](#), [Clôtures et portails \(page 57\)](#) et [Frises et décorations d'extérieur \(page 73\)](#)

Astuce : Vous pouvez aussi ajouter des plantes sur le toit de votre pergola et autour de ses piliers pour lui donner un style plus « nature ». Utilisez pour cela le code **moveobjects**. Ce code vous permet également d'élever manuellement les objets, pratique pour suspendre des jardinières aux piliers comme sur l'image ci-dessous.

> Voir le paragraphe **Créer avec le moveobjects (page 179)**



Et voilà une belle pergola prête à accueillir vos Sims !
Notez que ces bacs à fleurs suspendus ont été placés sur les poteaux grâce au code **moveobjects**.

CRÉER UN MURET EXTÉRIEUR AVEC DES FONDATIONS

Vous souhaiteriez donner à la maison de vos Sims un peu d'intimité mais aucune des clôtures de base du jeu vous plaît ? Voici une petite astuce pour contourner ce problème !

Si la quantité de clôtures proposée par le jeu paraît conséquente si on la compare à d'autres types d'objets, il faut reconnaître que beaucoup se ressemblent et surtout que peu semblent adaptées à être utilisées comme muret extérieur. Heureusement il existe une petite astuce toute simple qui permet de créer de nouveaux modèles, et ce, avec uniquement du contenu officiel !

Pré-requis : Pour utiliser cette astuce, une partie (au moins) de votre construction doit être sur des fondations.

> Voir le paragraphe **Fondations**, page 35

- Pour commencer, **choisissez un modèle de clôture**. Pour la démonstration, j'ai utilisé une barrière de petite taille, en métal.
- La suite est très importante : **Tracez votre clôture en partant d'une zone de votre construction située sur des fondations**. Normalement, vous devez constater que votre clôture se trouve surélevée par rapport au sol : le jeu l'a en fait placée sur un morceau de fondation.



- Maintenant, **cliquez sur votre clôture**, et **déplacez-la** ou **pivotez-la** pour l'éloigner du mur. **Déposez-la** sur un des bords du terrain ou ailleurs, selon ce que vous voulez en faire. Vous pouvez maintenant **l'étirer** en utilisant les flèches de redimensionnement.



Il ne vous reste désormais qu'à répéter cette opération pour chaque côté du terrain et à joindre les différentes clôtures.

ASTUCES SUPPLÉMENTAIRES

Changer l'apparence du muret

Pensez à terminer par un peu de décoration : ajoutez des revêtements de fondation pour rendre votre muret plus esthétique. Vous pouvez aussi facilement changer le type de clôture en traçant les nouvelles directement par-dessus. Par ailleurs, vous pouvez cumuler les différents « styles » de murets sur votre terrain, soit en les gardant séparés, soit en collant les uns aux autres.



Les clôtures sur muret permettent de multiplier les combinaisons de décorations possibles pour rendre vos extérieurs encore plus originaux !

Créer des portails (clôtures sans murets)

Il est aussi possible de mettre des clôtures qui ne sont pas sur des fondations juste à côté de votre clôture sur fondation, afin par exemple de placer un portail (utilisable par les Sims). Pour cela, tracez ces clôtures sans muret de fondation à part des autres (pour éviter qu'elles ne soient créées sur un muret de fondation), et déplacez-les pour les coller à votre muret.



En combinant les clôtures avec et sans murets, vous pouvez facilement placer des portails

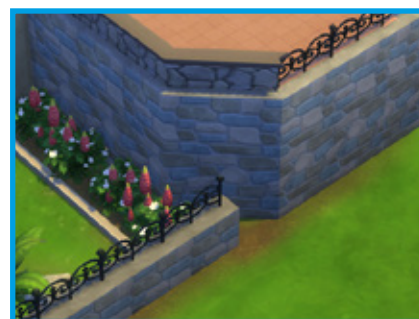
Changer la hauteur des fondations

Les Sims 4 permettent de changer facilement la hauteur de fondation des différentes parties de votre construction : mettez à profit cette possibilité en variant la hauteur de vos murets !



Remarque : Pour changer uniquement d'un muret en particulier, vérifiez que celui-ci n'est pas relié au reste de la construction (sinon, le reste de la construction aussi verra sa hauteur de fondation être modifiée...). Si le muret est connecté au reste de la construction, supprimez-en un bout avec l'outil Massue (touche **K**) ou redimensionnez-le (cliquez sur le muret et utilisez les flèches de redimensionnement).

> Voir le paragraphe **Fondations**, page 35





Merci à Foufii, créatrice de talent, pour cette ingénieuse astuce. N'hésitez pas à aller découvrir ses créations, et notamment Cally, une sublime maison qui utilise ce type de clôtures !

Maison « Cally », à voir sur le studio de Foufii du forum officiel : forums.thesims.com/fr_FR

SUPPRIMER LE TOIT D'UN SOUS-SOL

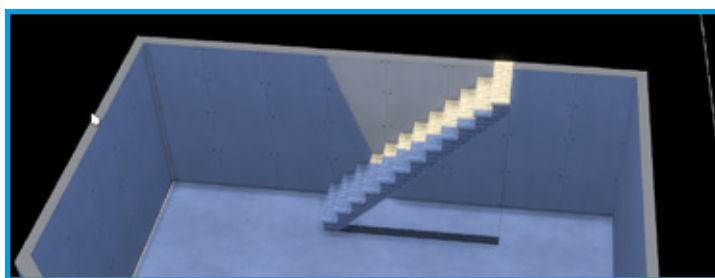
Les sous-sol sont apparus dans Les Sims 4 grâce à la mise à jour gratuite du mois de mars 2015. On peut créer jusqu'à deux niveaux enterrés, et se permettre toutes sortes de folies comme construire une piscine adjacente à un sous-sol avec un mur vitré ou encore leur enlever leur plafond ! C'est cette astuce que nous allons voir maintenant.

- Commencez par construire un sous-sol. Rendez-vous pour cela dans la catégorie « Pièces vides et murs » et sélectionnez l'Outil sous-sol pour en tracer un.

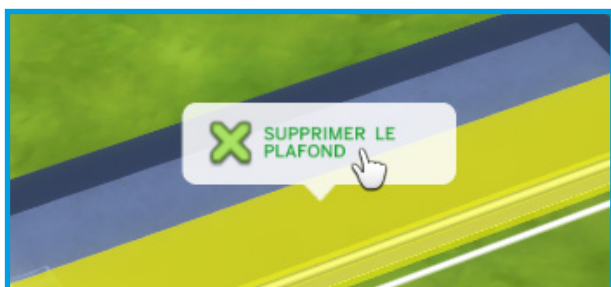
> Voir le paragraphe **Pièces vides et murs**, page 26



- Maintenant, affichez ce sous-sol en appuyant (plusieurs fois si nécessaire) sur la touche **Page suivante** ou en utilisant les flèches du menu en haut à droite. Une fois que le sous-sol apparaît, placez un escalier afin que vos Sims puissent y accéder.



- Ensuite, remontez au niveau du terrain avec la touche **Page précédente** et cliquez à travers le trou de l'escalier sur le sol de votre sous-sol. Normalement, il doit apparaître comme étant sélectionné (c'est à dire entouré d'arêtes blanches et d'une bordure jaune). Il vous suffit de cliquer sur cette bordure jaune et de sélectionner « **Supprimer le plafond** ». C'est terminé, le plafond a disparu !



Astuce : En activant la grille, (touche **G**) vous pouvez placer des clôtures sur le sous-sol, dans le vide, à la place du plafond. Voilà de quoi créer des espaces enterrés très originaux !

ORIENTER LES OBJETS POUR PLUS DE RÉALISME

On n'y pense pas souvent et pourtant c'est une différence qui peut tout changer. Le placement des objets dans Les Sims 4 est d'une simplicité enfantine mais permet cependant énormément de choses et ce, de manière très précise. Le souci, c'est que deux mêmes objets apparaîtront en jeu comme étant parfaitement identiques, ce qui est logique dans un sens. Toutefois, niveau réalisme, ce n'est pas terrible car cela donne l'impression d'un « copié-collé », chose que l'on peut très facilement corriger.

- Ce problème arrive bien souvent lors de la réalisation des jardins : on est tenté d'aller vite lors de la pose des plantes, et au final cela donne un résultat pas du tout naturel. Les plantes semblent toutes parfaitement identiques et alignées...



- Pour pallier à cela, c'est tout simple : il suffit de ré-orienter plantes ! Cliquez dessus, et, tout en maintenant le clic, bougez votre souris pour changer la direction de la plante.

Astuce : Appuyez sur la touche **ALT** de votre clavier en même temps que vous orientez la plante, cela vous permettra d'obtenir un angle plus précis. Vous pouvez aussi utiliser le code **moveobjects** pour avoir un placement plus libre. N'hésitez pas aussi à bouger légèrement certaines plantes de manière à les décaler par rapport aux autres : l'effet de « copié-collé » n'en sera que plus atténué !



AGRANDIR ET RÉTRÉCIR LES OBJETS

C'est une petite nouveauté un peu cachée des Sims 4 et pourtant, vous risquez de l'adorer : on peut désormais agrandir les objets. Cela n'a l'air de rien dit comme ça, mais vous allez sûrement vous rendre compte que ce petit plus peut vraiment vous permettre de faire des choses épatantes.

Attention : Si ce code est extrêmement pratique pour détourner les objets, il a plusieurs inconvénients. Il convient d'abord de rappeler qu'en agrandissant un objet, il peut ne plus être utilisable par les Sims, ou que les animations qui lui sont associées peuvent avoir un aspect inattendu. De plus, le système est parfois peu apprécié par le jeu, qui a tendance à faire revenir les objets à leur taille initiale lorsque vous rechargez le terrain, voire à les supprimer complètement.

- Pour **agrandir un objet**, appuyez sur la touche ^
- Pour **rétrécir un objet**, appuyez sur la touche)



L'agrandissement des objets fonctionne très bien avec la plupart des objets décoratifs, mais un peu moins bien avec les objets interactifs comme les portes et les fenêtres

D'une manière générale, vous pouvez utiliser sans trop de crainte cette astuce avec les objets décoratifs avec lesquels les Sims ne peuvent interagir. Évitez ainsi d'agrandir les fenêtres, les lits, chaises, appareils électroménagers... Certains objets quant à eux refuseront tout bonnement d'être agrandis.

Faites enfin attention lorsque vous téléchargez des créations contenant des objets agrandis à bien installer le terrain via le Mode Construction, et non pas depuis la vue Gérer les Mondes : un bug fait qu'en passant par cette vue, les objets retrouvent leur taille normale...

> Voir le paragraphe **Onglet « Galerie », page 201, dans la partie sur La Galerie, page 200**



Agrandir des objets permet par exemple de transformer de simples jouets pour enfants en vraies voitures, ou bien de varier la taille des rochers disponibles

CRÉER DES CLÔTURES ARRONDIES

Les Sims 4 ne permet malheureusement pas encore de tracer des murs arrondis, mais du progrès a été fait puisque l'on peut néanmoins créer des clôtures arrondies. Cette manipulation, très simple, offre de nombreuses possibilités pour l'aménagement de vos balcons, terrasses et jardins !

- Placez un bloc préfabriqué de type « *Terrasse [ou plateforme] arrondie* » que vous trouverez dans le menu « *Pièces vides et murs* » (il en existe trois tailles différentes) :



Remarque : Les blocs arrondis comme ceux-ci ne peuvent pas être redimensionnés (vous pouvez juste enlever les parties droites présentes sur les côtés). Si, pour les besoins de votre construction, vous avez besoin d'un arrondi plus petit ou plus grand, il vous faudra utiliser l'une des trois tailles déjà disponibles dans le menu « *Pièces vides et murs* ».



Seules les parties « droites » de ces blocs préfabriqués sont redimensionnables

- Ensuite, choisissez le modèle de clôture de votre choix dans le menu « *Clôtures* ». Vérifiez que vous êtes bien en mode « *Remplacer la clôture* » : vous devez voir l'icône suivante affichée en vert :
- Cliquez ensuite sur la clôture arrondie déjà présente sur le bloc préfabriqué afin de la remplacer. Le jeu est un peu capricieux et peut vous afficher le message d'erreur « *Doit être appliqué à une pièce* » : il vous faut bien **cliquer sur les extrémités** de la clôture arrondie pour qu'elle soit remplacée par la vôtre.



Astuce : Pour gagner du temps et vous épargner des allers-retours dans le menu « Pièces vides et murs », pensez que vous pouvez dupliquer le bloc préfabriqué.



Astuce : Vous pouvez rajouter des plantes par dessus le sol de votre fondation et le couvrir d'un sol en herbe pour le rendre plus réaliste et masquer son contour si vous l'utilisez en extérieur.



A droite, la maison « Anmi », disponible sur www.fezet.fr

CRÉER DES ÉTANGS AVEC CASCADE

Un jardin avec cascade et étangs dans Les Sims 4, ça vous paraît impossible ? Détrompez-vous : ce tutoriel va vous montrer comment agrémenter vos espaces extérieurs d'un plan d'eau accompagnée d'une chute d'eau, pour le plus grand bonheur de vos Sims.

PRÉ-REQUIS – LE MOD T.O.O.L. DE TWISTEDMEXI

Pour réaliser une cascade, nous allons ici avoir besoin du mod T.O.O.L. créé par *TwistedMexi*. Ce mod permet de bouger les objets de façon très libre – bien plus encore qu'avec le code de triche *bb.moveobjects*. Voici comment le télécharger et l'installer.

1. Téléchargez le mod [depuis la page Patreon de TwistedMexi](#).
2. Supprimez toutes les copies existantes que vous avez du mod T.O.O.L. (si vous en aviez une version précédente).
3. Ouvrez le fichier ZIP téléchargé « **TwistedMexi's T.O.O.L. [...]** » et faites glisser le dossier « **Tmex-TOOL** » qu'il contient dans le dossier Documents / Electronic Arts / Les Sims 4 / Mods.
4. C'est tout ! Ne restructurez pas et ne déplacez pas les fichiers.
5. Dans les options des Sims 4, onglet « **Autres** », cochez les cases « **Activer le contenu personnalisé et les mods** » et « **Modifications de scripts autorisées** ». Redémarrez le jeu.
6. Le mod T.O.O.L. est désormais activé !

ÉTAPE 1 – PRÉPARER LE TERRAIN

Maintenant, commençons à préparer le terrain pour nos étangs. Il va falloir créer une zone surélevée, où sera situé un étang « haut ».

Astuce : Réalisez cette construction sur un terrain occupé par un foyer de Sims. Cela vous permettra de basculer plus facilement entre le Mode Vie et le Mode Construction.

1. Avec l'outil « **Élever le terrain** », créez une zone surélevée, de la surface et hauteur que vous souhaitez. **Réglez la taille et la dureté de la brosse** pour obtenir des pentes plus ou moins abruptes.
2. **Aplatissez cette zone** grâce à l'outil « **Aplatir le terrain** ». Vous pouvez aussi utiliser l'outil « **Lisser le terrain** » pour y aller plus en douceur.



L'outil "Aplatir le terrain" va nous permettre de faciliter la création de l'étang par la suite

3. **Creusez la zone surélevée** avec l'outil « **Abaissier le terrain** », ou mieux, l'outil « **Aplatir à la hauteur** ». Cet outil permet d'avoir un fond plat pour l'étang. Réglez la hauteur du curseur grâce au curseur situé dans le menu du bas. **Creusez aussi près que possible du côté où vous souhaitez créer la cascade.**
4. **Ajoutez de l'eau** dans le trou ainsi créé.



L'outil "Aplatir à la hauteur" permet de simplifier la création d'étangs

5. **Lissez ou aplatissez la bande de terre** qui sépare votre étang du bord où vous voulez créer la cascade en veillant à ne pas faire baisser le niveau de l'étang.



Il faut être délicat au moment de lisser la bordure du lac pour ne pas baisser le niveau d'eau de celui-ci

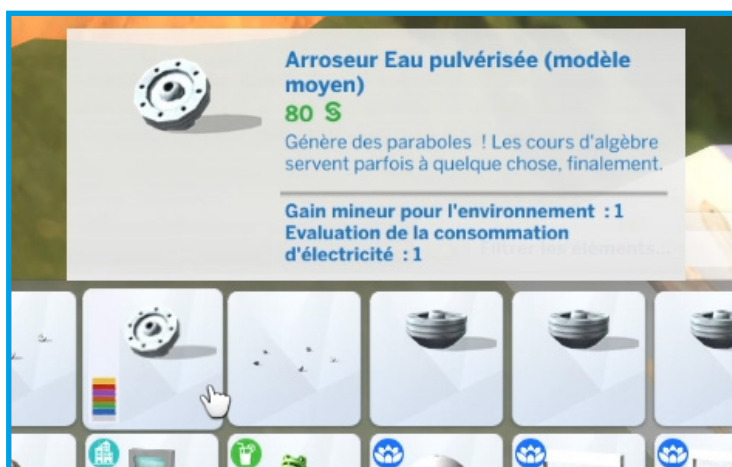
6. **Creusez un deuxième étang** au pied de la zone surélevée et remplissez-le d'eau.



Terminez par créer un second étang au pied de la colline

ÉTAPE 2 – AJOUTER LES JETS D'EAU (ARROSEURS)

Maintenant, nous allons ajouter les jets d'eau qui vont donner l'illusion que l'eau s'écoule entre les deux lacs. Nous allons utiliser ce modèle appelé « **Arroseur eau pulvérisée** », qui est disponible en trois tailles de jet. Pensez à activer le code de triche *bb.moveobjects*.



Cet arroseur avec trois tailles de jets différentes

1. **Sélectionnez l'arroseur** dans la liste, et, en maintenant les touches **ALT** et **MAJ (SHIFT)** enfoncées, **placez en plusieurs à l'emplacement de votre cascade**. La touche **ALT** permet de placer les arroseurs librement (cela désactive l'accrochage à la grille) et la touche **MAJ (SHIFT)** permet d'en placer plusieurs exemplaires sans cliquer à nouveau dans la liste.



Créer une cascade dans Les Sims 4 est possible grâce à l'utilisation de plusieurs arroseurs

2. **Quittez le Mode Construction** et **allez en Mode Vie sur le terrain**. Laissez passer le temps pour **voir les jets d'eau en action**.

Nous allons maintenant les pivoter grâce au mod T.O.O.L.

3. En appuyant sur **MAJ (SHIFT)**, cliquez sur un arroseur. Choisissez le menu « **T.O.O.L.** » puis « **Rotation** ».

- Il va nous falloir **changer l'axe de rotation**, qui apparaît en vert autour de l'arroseur. Cliquez sur « **Changer l'axe** », puis de nouveau sur « **Changer l'axe** ».



L'axe de rotation de l'objet doit être changé pour correspondre à ceci : cela va nous permettre d'incliner le jet d'eau à l'horizontale

- Une fois l'axe réglé comme sur l'image ci-dessus, faites pivoter l'objet en **entrant une valeur d'angle dans la zone de texte**. En général, **80 ou 90 convient**.
- Renouvelez l'opération** (étape 5) sur l'ensemble des arroseurs (**vous n'avez pas besoin de changer l'axe à chaque fois**, le jeu garde en mémoire le dernier axe de rotation utilisé).
- Quand l'angle des arroseurs vous convient** (re passez éventuellement en Mode Vie pour les voir s'ils n'apparaissent pas), passez à l'étape suivante.
- Sélectionnez chaque arroseur et **rétrécissez-le** en appuyant sur).
- Ajoutez des rochers pour cacher les arroseurs, aidez-vous de la touche **ALT**.

Astuce : Vous pouvez aussi ajuster la position des rochers grâce au mod T.O.O.L.



Ajouter des rochers permet de masquer les arroseurs placés précédemment



Notre cascade version Sims 4 commence à prendre forme

Astuce : Il peut être difficile de rajouter des arroseurs après avoir placé les rochers. Vous pouvez alors placer des arroseurs supplémentaires sur le côté de votre cascade, les tourner avec le mod T.O.O.L. et les réduire (étapes 1 à 8) avant de les placer précisément parmi les rochers.

10. Ajoutez des plantes et d'autres rochers pour décorer votre cascade. Complétez éventuellement avec de **nouveaux arroseurs** si vous le souhaitez. La chute d'eau est terminée !



Grâce à quelques astuces, il est possible de créer des étangs avec cascade dans Les Sims 4

CRÉER DES BALCONS PERSONNALISÉS

Les balcons sont un bon moyen pour ajouter du cachet et du réalisme aux façades de vos constructions. Bien que le jeu en propose des modèles tous prêts à l'emploi (dans les objets de type « *Sculptures murales* »), il est également possible d'en créer soi-même, notamment avec les objets cachés de débogage...

> Voir à ce sujet : [Créer de superbes façades \(page 124\)](#), [Afficher les objets cachés de débogage \(page 182\)](#)

Avant de vous montrer comment créer ces balcons, voyons rapidement à quoi ils ressemblent. Sur l'image ci-dessous, vous pouvez voir qu'il y en a de toutes les sortes, de toutes les tailles, et de tous les styles : en pierre, en métal ou en bois, contemporain ou plus ancien...

Certains de ces balcons sont simplement décoratifs, tandis que d'autres sont accessibles par les Sims. Notez aussi qu'il n'est pas nécessaire de posséder des objets de kits ou packs additionnels pour pouvoir les créer : le jeu de base offre déjà un grand nombre de possibilités !



Exemples de balcons personnalisés dans Les Sims 4

PRÉ-REQUIS

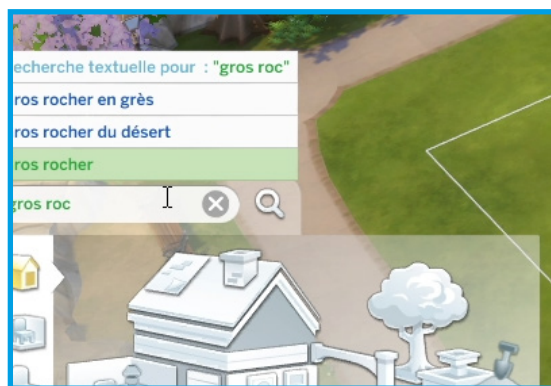
Avant de pouvoir construire ces jolis balcons, quelques étapes sont nécessaires.

Activer les codes de triche

Ici, on aura besoin de deux codes de triche : le *moveobjects* (qui permet de placer les objets librement) et le *showliveeditobjects* (qui permet d'afficher dans le catalogue du jeu des objets normalement cachés).

- Ouvrez la console de triche, en appuyant simultanément sur **CTRL, MAJ (SHIFT) et C**.
- Tapez *bb.moveobjects*, et validez avec la touche **Entrée**. Un message « *MoveObjects cheat is ON* » doit s'afficher.
- Tapez *bb.showliveeditobjects*, et validez avec la touche **Entrée**.

Le placement des objets est désormais simplifié et les objets cachés désormais visibles dans le catalogue !



Afficher les objets cachés des Sims 4
requiert un peu d'astuce...

Trouver les objets cachés (de débogage) dans le catalogue du jeu

Plusieurs méthodes permettent d'y accéder, mais ici le plus simple, c'est d'utiliser la fonction de recherche. Dans la barre de recherche, tapez simplement *gros rocher*, et cliquez sur la suggestion « *Gros rocher en grès* ».

Le jeu doit normalement vous afficher une longue liste d'objets, en particulier des rochers. Ce n'est pas ce qui nous intéresse, mais si vous remontez dans la liste, vous trouverez normalement des éléments plus utiles.

Astuce : Vous pouvez aussi vous rendre dans le menu « **Objets par fonction** » puis choisir « **Afficher tout** ». Vous devrez alors descendre en bas de la liste pour afficher les objets normalement cachés (les objets du haut de la liste sont ceux que vous voyez habituellement en Mode Construction).



QUELQUES EXEMPLES

Cette liste d'objets est plutôt colossale ! Il existe donc un grand nombre de possibilités d'assemblages d'objets permettant de créer des balcons personnalisés. Je vous en propose ici quelques-uns dont vous pouvez vous inspirer, mais n'hésitez pas à tenter de créer vos propres modèles de balcons.



Exemples de balcons personnalisés dans Les Sims 4

Si vous souhaitez regarder en détail comment ces balcons personnalisés sont conçus, vous pouvez télécharger un terrain de démonstration dans votre jeu, via la Galerie ou en téléchargement direct.

Hashtags de la Galerie : #fezet #fezettutobalcons

**TÉLÉCHARGER
LE TERRAIN DE DÉMO**

COMMANDES UTILES

Passons maintenant aux choses sérieuses. Pour construire ces balcons, plusieurs raccourcis clavier et manipulations vous seront utiles voire indispensables.

> *Pour en savoir plus, consultez la page [Raccourcis clavier et codes de triche utiles, page 8](#)*

Afficher la grille

Touche **G**

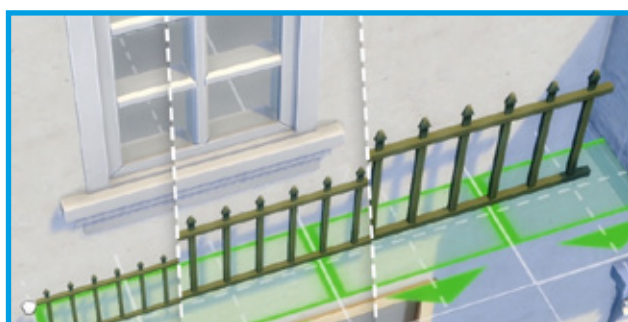
C'est peut-être l'un des raccourcis les plus utiles. Activer la grille vous aidera à placer les objets à des endroits où il n'y a pas de sol, ce qui est généralement le cas quand vous construisez des balcons.



Agrandir / Rétrécir les objets

Touches **^** et **)**

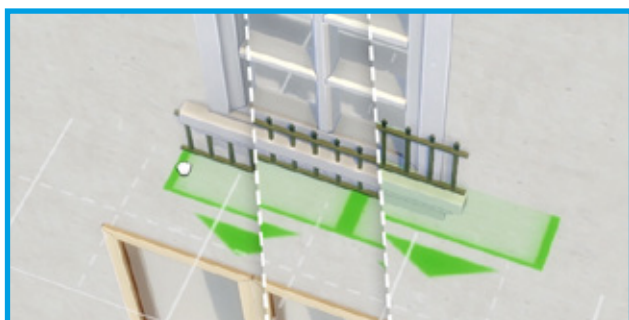
Les objets cachés sont très utiles et nombreux, mais ils peuvent ne pas correspondre aux dimensions que vous souhaitez pour votre balcon. Heureusement, grâce à ces deux touches, ce n'est plus un souci.



Désactiver le magnétisme de la grille

Touches **Alt** ou **F5**

Afficher la grille est utile pour placer les objets, mais en revanche désactiver le fait que les objets s'y accrochent (magnétisme) vous donnera plus de liberté pour les placer. La touche **ALT** désactive complètement le magnétisme, tandis que **F5** permet de doubler la précision de la grille par défaut.



Élever / Baisser les objets

Touches **CTRL + 0** et **CTRL + 9**

[Chiffres au-dessus des lettres, pas ceux du pavé numérique !]

Pareillement, élever ou baisser les objets est parfois indispensable. Notez que pour que ces raccourcis clavier fonctionnent, le `moveobjects` doit impérativement être activé.



BALCON DÉCORATIF OU ACCESSIBLE ?

Avant de vous lancer dans le montage de votre balcon, prenez le temps de déterminer si vous souhaitez qu'il soit accessible ou pas par les Sims :

Balcons décoratifs

Ces balcons vous offrent plus de possibilités architecturales, car vous n'avez pas besoin de créer un sol sur lequel les Sims peuvent marcher, ni besoin de placer une porte par laquelle ils pourront passer. Ils sont aussi un peu plus compliqués à créer, et vous demanderont donc plus de patience. Pour créer leur sol (simplement décoratif et facultatif donc), vous devrez fouiller dans les objets cachés et bricoler afin de créer un semblant de surface plane.

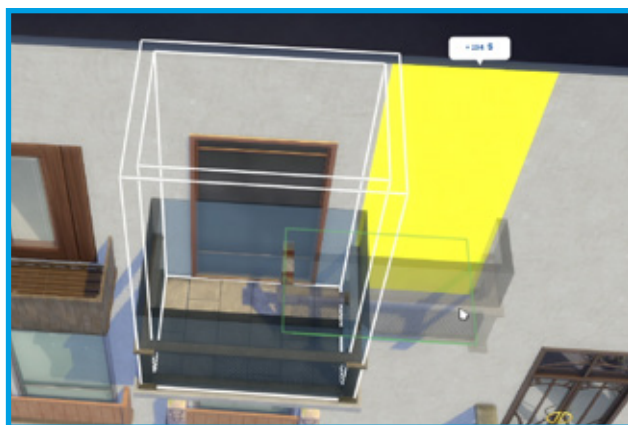
Notez que vous ne pourrez pas déplacer ni copier un balcon décoratif : s'il vous prend l'envie de le mettre ailleurs, vous devrez le refaire intégralement.



Balcons accessibles

Plus classiques, et aussi plus simples à créer, ces balcons ont l'avantage de pouvoir avoir des surfaces bien plus importantes, devenant de véritables terrasses. Vous devrez créer un sol à l'aide d'un bloc de pièce sur lequel vous viendrez placer les éléments de garde-corps. Vous pourrez aussi placer des [Frises et décorations d'extérieur \(page 73\)](#) sur le sol de ces balcons pour les agrémenter.

Ces balcons peuvent être déplacés : attention toutefois, car les parties du garde-corps situées légèrement en dehors de la zone accessibles par les Sims ne se déplaceront pas...



Astuce : Vous pouvez très bien créer un balcon théoriquement accessible (avec bloc de pièce qui forme le sol), mais ne pas lui ajouter de porte pour en permettre l'accès.

CRÉER UN BALCON DROIT

Voyons maintenant comment construire ces balcons en jeu. Je détaille ici une méthode simplifiée, car les manipulations varient selon les objets que vous utilisez.

> *Pour voir plus en détail les différentes étapes de construction propre à d'autres balcons, je vous invite à regarder [la vidéo associée à ce tutoriel](#)*

Cas n°1 : Balcon accessible

Si vous souhaitez que vos Sims accèdent à votre balcon, une petite étape préliminaire s'impose : il faut créer un bloc de pièce sur lequel ils vont pouvoir marcher. N'oubliez pas d'ajouter une porte pour qu'ils puissent y accéder.

1. Rendez-vous dans le menu **Pièces vides et murs**, et **choisissez un bloc de pièce nu** (sans murs ni clôtures). **Placez ce bloc de pièce** sur le terrain et **redimensionnez-le** selon la taille que vous souhaitez.
2. **Activez la grille de placement des objets** si elle n'est pas déjà visible (touche **G**), et **déplacez votre bloc de pièce en hauteur**, à l'endroit où vous souhaitez construire le balcon.



3. Rendez-vous dans le catalogue d'objets cachés pour **choisir les éléments constituant le garde-corps de votre balcon**. Vous pouvez utiliser les exemples vu plus haut ou laisser libre cours à votre imagination !
4. Comme vu un peu avant, utilisez les touches permettant **d'augmenter / baisser les objets**, ou encore **réduisez / agrandissez-les**. Pensez à appuyer sur la touche **ALT** pour plus de précision lors du placement.



Cas n°2 : Balcon décoratif

Pour ces balcons décoratifs, nul besoin d'ajouter de bloc de pièce : vous pouvez directement commencer à placer les éléments constituant le garde-corps.

Remarque : Comme vous ne placez pas de bloc de pièce, le jeu n'affichera la grille de placement des objets que sur une longueur d'un carreau à partir du mur de votre bâtiment. Bien que cela soit suffisant pour des balcons de petite taille, cela peut être limitant pour vous. Pour réaliser des balcons décoratifs plus grands, utilisez les touches permettant de modifier la position verticale des objets (**CTRL + 0** et **CTRL + 9**), comme je l'explique plus haut.

Une fois les éléments du garde-corps placés, vous aurez probablement envie de rajouter un « faux » sol pour rendre votre balcon plus réaliste. Pour cela, il vous faudra faire preuve d'un peu d'imagination, en utilisant des objets relativement plats, comme des planches en bois ou des palettes (voir ci-dessous). Bien évidemment, plein d'autres objets cachés peuvent convenir, tout dépend de l'esthétique que vous recherchez.



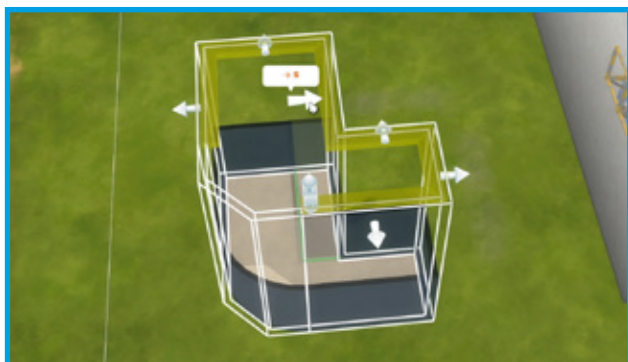
CRÉER UN BALCON D'ANGLE

Pour les balcons d'angle, la méthode reste dans l'ensemble la même que pour les balcons droits, à un détail près : le placement du bloc de pièce de départ (dans le cas des balcons accessibles) nécessite une manipulation supplémentaire.

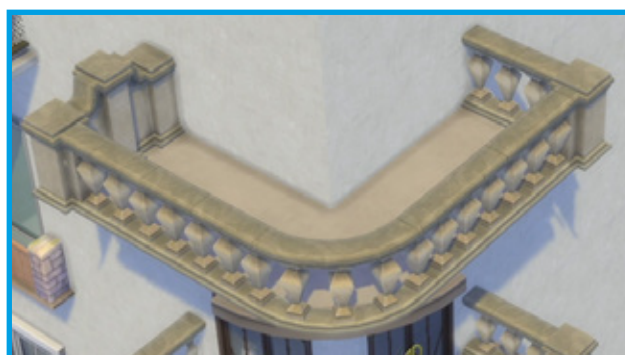
1. Rendez-vous dans le menu **Pièces vides et murs**, et **choisissez un bloc de pièce arrondi ou normal** (sans murs ni clôtures). **Placez ce bloc de pièce** sur le terrain et **redimensionnez-le** selon la taille que vous souhaitez.
2. Prenez ensuite un second bloc de pièce, carré cette fois-ci. **Placez ce bloc sur le premier en le faisant légèrement dépasser** (de un carreau sur deux côtés, voir image ci-dessous).



3. Le second bloc permet de **redimensionner le premier** : cliquez sur le bloc de pièce nouvellement créé et redimensionnez-le comme ci-dessous afin de créer un décroché.
4. **Déplacez ce bloc de pièce** à l'endroit où vous voulez créer votre balcon. Pensez à **activer la grille** pour vous aider à le placer (touche **G**). Les murs de votre bâtiment doivent devenir jaunes quand vous approchez le bloc.



Maintenant que le bloc de pièce est en place, il ne vous reste plus qu'à installer les objets constituant le garde-corps comme nous l'avons vu pour les balcons droits.



CONSTRUIRE UN IMMEUBLE HAUSSMANNIEN

PARTIE 1 - ARCHITECTURE GÉNÉRALE

Ah, Paris ! Quel Sim n'a jamais rêvé au moins une fois dans sa vie de flâner dans les rues de la Ville des Lumières ? Bonne nouvelle pour eux, c'est possible ! Avec ce tutoriel, vous découvrirez comment créer par vous-même de magnifiques immeubles haussmanniens, ce style si caractéristique de la capitale française.

Mélanger histoire de l'architecture et construction dans Les Sims 4, c'est le principe de mes SpeedBuilds In Vivo, que vous peut-être déjà pu découvrir sur le site du Guide !

En plus de ce tutoriel 100% Sims 4, vous pourrez ainsi retrouver sur le site du Guide et en vidéo YouTube de plus amples informations sur l'histoire de Paris et de ses immeubles haussmanniens.

[DÉCOUVRIR LES ARTICLES](#)[REGARDER SUR YOUTUBE](#)

L'ÎLOT ET L'IMMEUBLE HAUSSMANNIEN

Les immeubles haussmanniens naissent grâce aux destructions d'immeubles anciens, datant parfois du Moyen-Age. Globalement, ces destructions sont bien accueillies car elles sont justifiées par le besoin d'élargir les rues ou d'en créer de nouvelles pour assainir la ville. Mais il résulte aussi parfois des bizarreries dans la forme des parcelles ainsi créées.

En général ces les parcelles des immeubles font une vingtaine de mètres de large minimum.



PRINCIPE #1

Pour créer un immeuble haussmannien, voyez grand !

Les immeubles haussmanniens ne sont jamais tous seuls : ils fonctionnent par îlots*.

Prenez un terrain suffisamment grand (au moins 40 x 30 m) de façon à créer plusieurs immeubles collés.

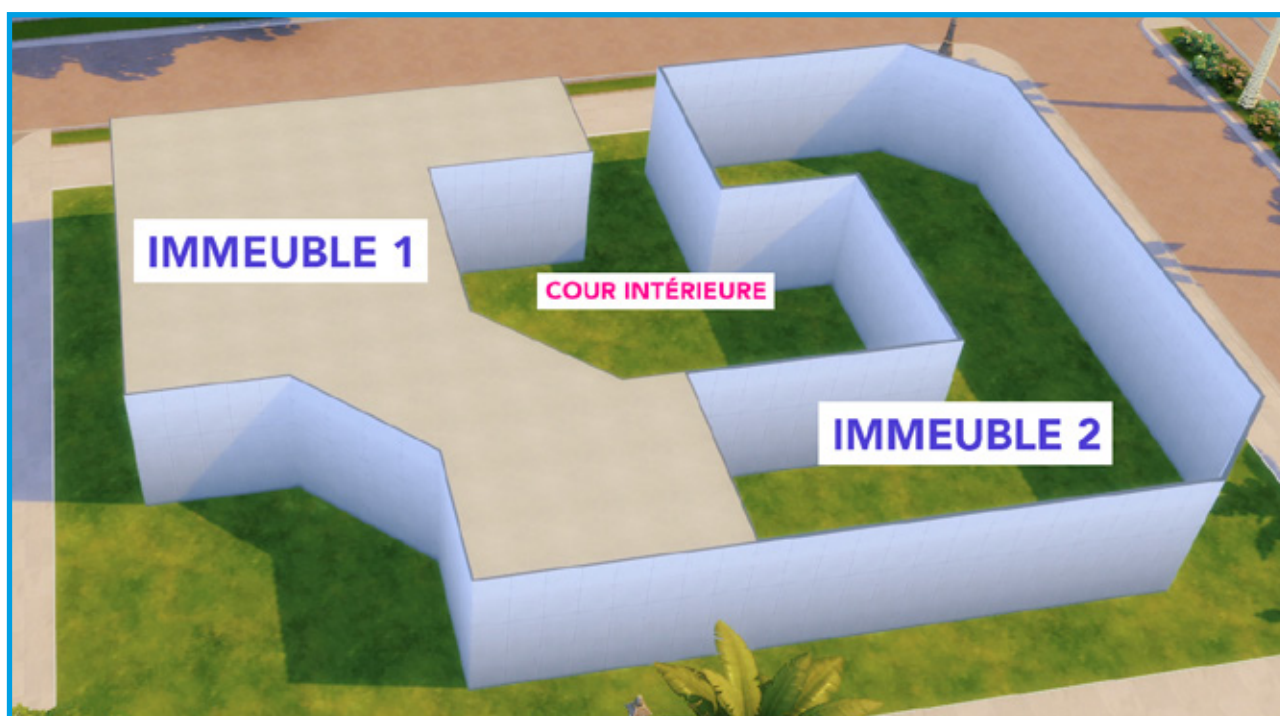


PRINCIPE #2

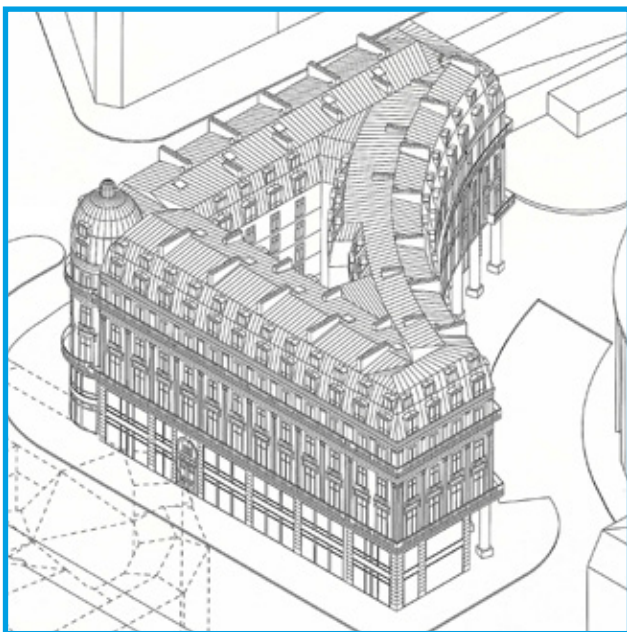
Les immeubles haussmanniens sont en général peu épais (9 à 13 m.), et forment des cours en cœur d'îlot.

Créez plusieurs immeubles d'environ une 10 dizaine de carreaux d'épaisseur avec des cours au centre. Séparez ces immeubles avec des murs.

Remarque : Un **îlot urbain** (ou "pâté de maisons") est un ensemble de bâtiments entouré par des rues

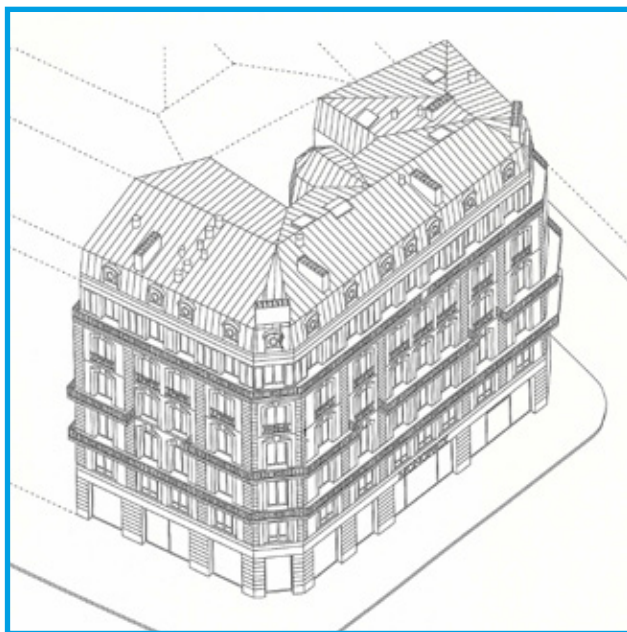


N'hésitez pas à vous baser sur des vrais immeubles haussmanniens pour votre création ! Pour cela, recherchez des images sur *Google Images*, sur *Google Street View* ou dans le très beau livre « *Paris Haussmann* » disponible aux Éditions du Pavillon de l'Arsenal. C'est de ce livre que j'ai extrait les dessins ci-dessous :



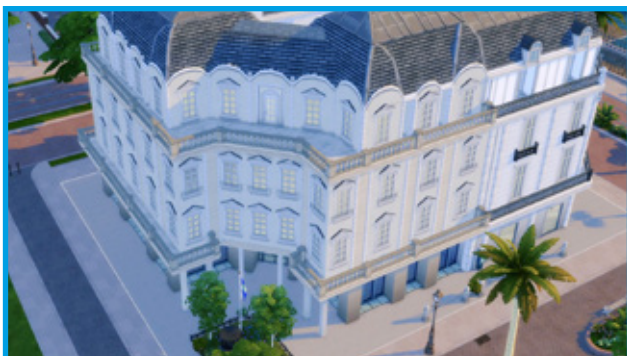
42 Rue du Louvre (Paris I)

Ce qui m'a plu avec ce premier immeuble c'est sa partie courbée avec sa colonnade qui dégage une petite place dans l'angle. En jeu, on ne peut malheureusement pas créer de partie courbée, mais à la place j'ai fait une façade chanfreinée (en diagonale) ce qui crée un petit espace public.



47 Boulevard Malesherbes (Paris VIII)

Ce second immeuble, plus classique, m'a inspiré l'autre côté du terrain. J'ai pris la liberté de rajouter aux angles des toitures rondes car je trouvais ça plus joli. Ce type de toiture existe à Paris, mais sur les immeubles de style post-haussmannien (construits après 1870).



Ces deux constructions ont des commerces au niveau du rez-de-chaussée, et c'est une idée que je vais garder pour l'aménagement de la création de ce tutoriel.

LA FAÇADE : LES REVÊTEMENTS

La pierre dont les immeubles haussmanniens sont faits, c'est généralement du calcaire extrait des carrières de Saint-Maximin dans l'Oise, à 50km au nord de Paris. A l'heure actuellement, c'est d'ailleurs souvent cette pierre qui est toujours utilisée pour la rénovation des façades.

Malheureusement Les Sims 4 ne proposent pas vraiment de pierres ayant un appareil proche de celui des vrais immeubles haussmanniens. Ici, j'ai donc dû faire un compromis au niveau de la texture et de la couleur et ai opté pour deux teintes différentes pour les deux immeubles : une teinte assez blanche, et une un peu plus jaune.

Remarque : En architecture, « l'appareil » désigne la façon dont les blocs de pierre sont assemblés entre-eux.

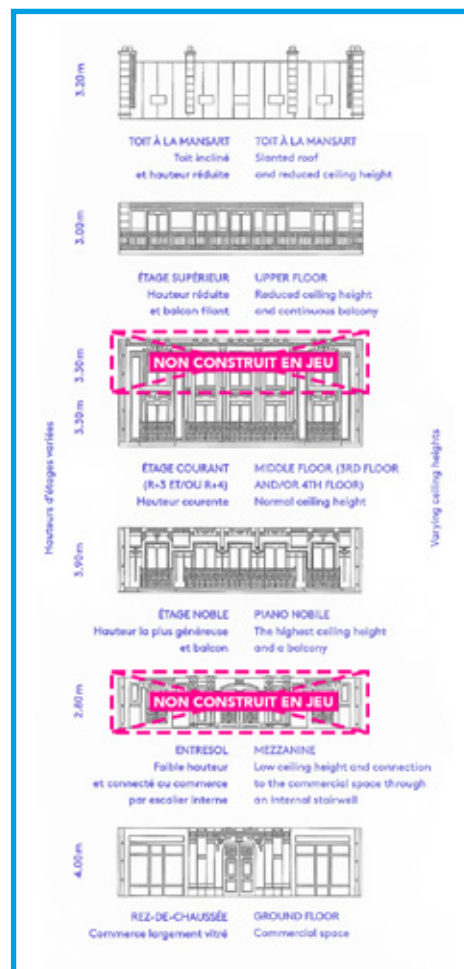


LA FAÇADE : ORGANISATION

Parlons maintenant de l'organisation d'une façade d'immeuble haussmannien. Sur ces constructions, on retrouve généralement une hiérarchie comme celle-ci :

- Un **rez-de-chaussée** [4/5 m] qui accueille une boutique, un vestibule et un grand escalier. Cet étage, appelé **soubassement**, se distingue parfois par son appareillage de pierre qui est dit bosselé (avec des joints plus profonds).
- Au-dessus, c'est l'**entresol** [3 m], un étage généralement bas de plafond mais assez polyvalent car sa surface peut facilement être récupérée par le commerce du rez-de-chaussée.
- Le **premier niveau au-dessus de l'entresol** [3.90 m] comporte les appartements les plus prestigieux. C'est sur ce niveau que l'on retrouve les balcons filants, continus idéalement sur toute la longueur de la façade.
- Les **niveaux au-dessus sont un peu moins prestigieux** [3.20 m / 3.40 m], et ne possèdent pas de balcons filants, mais des balcons individuels.
- Ensuite, le **dernier niveau avant le toit** possède aussi des balcons filants.
- Enfin, la **toiture** abrite les domestiques.

En jeu, il est malheureusement impossible de construire autant de niveaux ! J'ai donc dû ruser et choisir : sur l'image ci-contre, les niveaux barrés en rose sont ceux que je n'ai pas construits. En image, cela donne ça :



LA FAÇADE : LES BALCONS

A l'époque, tous les immeubles d'un même îlot haussmannien n'étaient pas dessinés par le même architecte, ni possédés par la même personne. Pour autant, les règles imposées par Haussmann demandaient une certaine continuité horizontale dans les façades (par exemple avec les balcons filants), chose qu'il n'était évidemment pas toujours faisable !

Mais dans Les Sims 4, il se trouve que c'est plutôt facile à faire, car les immeubles étant accolés, leurs niveaux doivent obligatoirement être alignés.

Remarque : Ces balcons personnalisés demandent un peu d'astuce et pas mal de patience. Je vous invite à lire le tutoriel dédié que j'ai écrit à ce sujet, et qui vous explique comment les créer pas-à-pas.

> Lisez les tutoriels [Créer des balcons personnalisés](#), [Créer avec le moveobjects](#), page 179 et [Afficher les objets cachés de débogage](#), page 182



LA FAÇADE : LES FENÊTRES

Terminons par les fenêtres, un élément essentiel des façades haussmanniennes. Comme vous avez pu le constater, elles sont très hautes et élancées. Je vous parlerai des caractéristiques et avantages de ces types de fenêtres dans la seconde partie du tutoriel (à venir prochainement).

Pour l'instant, ce qu'il faut noter, c'est que la disposition des fenêtres sur les façades haussmanniennes est très méticuleuse, comme si les fenêtres étaient placées sur une grille : on dit que la façade est « tramée », comme je le montre sur l'image ci-dessous.

En Mode Construction, ce n'est a priori pas une contrainte, mais pour avoir plus d'équilibre et de cohérence, j'ai quand même bien profité de la dernière mise à jour du jeu qui permet d'aligner librement les fenêtres horizontalement. Cela m'a permis de faire en sorte que toutes les fenêtres étaient disposées de façon cohérente, du premier étage à la toiture.



PRINCIPE #3

Choisissez des fenêtres hautes et élancées pour vos façades

LA TOITURE

La toiture est la partie la plus complexe à réaliser. Déjà, parce qu'en bons américains, les designers du jeu n'ont pas jugé utile de proposer des revêtements en ardoises, il faut donc prendre quelque chose d'approchant.

Ensuite, pour créer ces pentes en deux parties, la solution que j'ai trouvée est d'utiliser une décoration de toiture avec un toit en zinc (pour former le terrasson), que j'ai agrandi et placé avec le code **moveobjects**. Cette association zinc et ardoise est courante sur les immeubles parisiens. Pour faire cette toiture, une technique simple aurait été de créer deux étages avec deux morceaux de toiture distincts, mais comme je vais vous l'expliquer dans quelques minutes, j'ai été limité par le nombre d'étages qu'il est possible de construire, et j'ai donc préféré ne pas en gaspiller un juste pour la forme du toit...

> Pour plus de détails, consultez [Créer avec le moveobjects](#), page 179, [Sculptures de toit](#), page 71 et [Surfaces de toit](#), page 55



Félicitations ! Vous avez franchi toutes les étapes de ce guide... ou presque ! Il nous reste maintenant à voir quelques astuces avancées, destinées aux plus aguerris d'entre-vous. Mais nul doute néanmoins qu'elles pourront être utiles à tous.

C. ASTUCES AVANCÉES

Ces astuces ne sont en soit pas tellement différentes de celles vues précédemment, mais elles sont en revanche un peu plus poussées et nécessitent donc une certaine expérience. Heureusement, ce guide est là pour vous... guider dans l'application de ces quelques manipulations complexes ! Et vous allez voir qu'elles ne le sont pas tant que ça finalement...



Construire des ponts dans Les Sims 4, c'est possible !



CONSTRUIRE UN PONT

Bien qu'aucun outil ne propose directement cette fonction, il est possible de construire des ponts au-dessus de l'eau (ou de tout autre chose) dans Les Sims 4. Et avec un peu d'astuce et de soin, le résultat peut vraiment être appréciable.

Remarque : Pour illustrer le guide, le pont a été créé sur des fondations, mais rien ne vous empêche d'en faire un directement sur le sol, la méthode est exactement la même.

> Voir le paragraphe **Fondations**, page 35

Facultatif : Pour commencer, placez des blocs de fondations (disponible dans « Pièces vides et murs ») de part et d'autre de votre étendue d'eau (qui peut être une piscine ou une fontaine). Sachez que vous n'êtes pas obligé de mettre des fondations, et que vous pouvez installer vos escaliers directement sur le terrain si vous voulez (voir étape suivante).

> Voir le paragraphe **Pièces vides et murs**, page 26



- Comme vous l'avez deviné, nous allons maintenant placer deux escaliers. Dans le cas où vous avez utilisé des fondations, il faut que vos blocs soit assez longs pour les accueillir.
- Ensuite, appuyez sur **G** pour afficher la grille de placement, et déposez un bloc de sol de type « Carré plat » (disponible dans « Pièces vides et murs ») en haut des escaliers de manière à les relier ensemble. Il vous faudra peut-être basculer (touches **Page Suivante** / **Page Précédente**) entre les étages pour que la grille apparaisse bien au bon niveau, c'est à dire en haut des escaliers.
- Cliquez sur ce bloc pour ajuster ses dimensions.

Astuce : La hauteur et la longueur de vos escaliers dépendent de la hauteur du niveau sur lequel vous les placez. Pour avoir un pont moins haut avec des escaliers qui prennent ainsi moins de place, vous pouvez créer un mur au même niveau ailleurs sur votre terrain et abaisser sa hauteur.

> Voir le paragraphe **Modifier la hauteur des murs**, page 87



L'affichage de la grille de placement permet de déposer un bloc de sol en haut des escaliers

- Maintenant, votre pont devrait être fonctionnel, mais le travail n'est pas fini pour autant. Il vous reste à le décorer : rajoutez des barrières pour éviter que vos Sims ne tombent, des colonnes, des tympans, des décorations d'extérieur au niveau du sol... Pensez aussi aux revêtements muraux et à ceux des fondations.

> Voir les paragraphes [Clôtures et portails \(page 57\)](#), [Colonnes \(page 59\)](#), [Tympans \(page 75\)](#), [Frises et décorations d'extérieur \(page 73\)](#), [Motifs de mur \(page 41\)](#), [Fondations \(page 35\)](#)



Astuce : Vous pouvez même rajouter un toit à votre pont pour le rendre plus original ! Pour cela, affichez la grille avec la touche **G** de votre clavier, et affichez le dernier étage (touches **Page Suivante** / **Page Précédente**). Il vous suffit ensuite de déposer un bloc de toit et de le redimensionner selon la forme de votre pont.

> Voir le paragraphe [Toits, page 52](#)



Voilà, votre pont est terminé ! Alors, satisfait ?



Voici deux modèles de pont : un avec et l'autre sans fondations

CRÉER AVEC LE MOVEOBJECTS

C'est l'un des codes de triche les plus pratiques pour la construction : le **moveobjects** est certainement l'arme absolue de tout créateur dans Les Sims 4. Non seulement il permet d'outrepasser certaines limitations du jeu en ce qui concerne le placement des objets, mais permet en plus de laisser votre créativité s'exprimer.

Attention : Le **moveobjects** est un code certes très utile, mais dont l'usage est aussi risqué ! Pensez toujours à tester les créations où vous avez utilisé ce code afin de vérifier qu'elles fonctionnent bien.

> Voir le paragraphe **Placer les objets librement avec le moveobjects**, page 10

Pour désactiver les contraintes lors du placement d'objets grâce au code **moveobjects** :

1. Ouvrez la console de triche, en appuyant simultanément sur **CTRL, MAJ (SHIFT) et C**
2. Puis entrez le code **bb.moveobjects**, et validez une nouvelle fois avec la touche **Entrée**

Le code est désormais activé, vous pouvez placer la plupart des objets entièrement librement. Voyons ce que vous pouvez en faire !

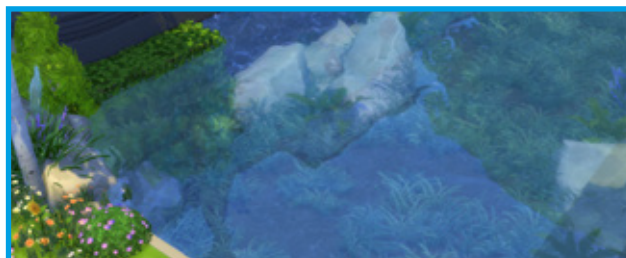
EXEMPLES D'UTILISATIONS POSSIBLES

Le nombre de possibilités offert par le **moveobjects** est pour ainsi dire presque infini, et n'a pour seule limite que votre imagination. Voici cependant quelques-unes des choses que ce code vous permet de faire.

- **Pour vos jardins** : *Des massifs abondants*

Si vous êtes un adepte des jardins qui regorgent de plantes et de fleurs de toutes sortes, alors le code **moveobjects** va certainement devenir votre meilleur allié en jeu. Vu qu'il n'y a plus aucune limitation de placement, vous pouvez multiplier les végétaux situés dans un même espace, et pourquoi pas utiliser des rochers pour compléter le tout.

> Voir le paragraphe **Créer de beaux espaces extérieurs**, page 127



Avec le **moveobjects**, il est bien plus aisé de créer de splendides massifs fleuris dans vos jardins !

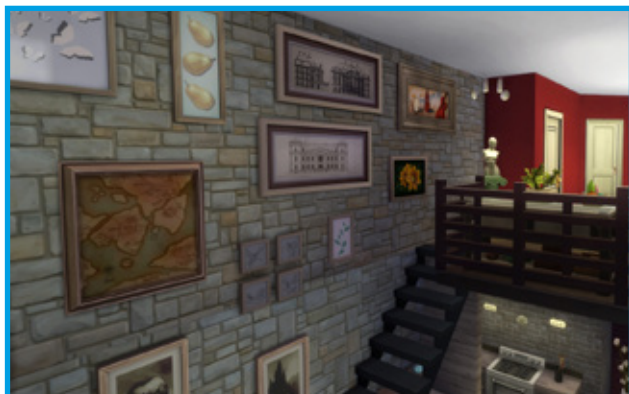
- **Pour vos intérieurs** : *Plus de bibelots pour plus de réalisme*

Le placement des objets sur des tables ou des comptoirs est une chose qui a été bien améliorée avec Les Sims 4, c'est vrai. Mais pour des raisons pratiques ou créatives, vous aurez peut-être envie d'aller un peu plus loin et de placer plus d'objets que permis normalement.



Ci-contre, un plan de travail décoré sans le **moveobjects** (à gauche) puis avec (à droite). La différence est impressionnante !

Et les éléments muraux ne sont pas en reste : avec le **moveobjects**, vous êtes aussi en mesure de les positionner de manière bien plus libre !



A gauche, la maison « Delta », à droite le terrain communautaire « Nevada City », disponibles sur www.fezet.fr

- **Pour les plus bricoleurs** : Créez de nouveaux objets !

Vu que vous pouvez placer des objets n'importe où grâce au **moveobjects**, pourquoi ne pas les fusionner pour en créer de nouveaux ? Là encore, impossible de vous lister tout ce qu'il est possible de faire, c'est à vous d'essayer !



Notez que la sculpture de gauche a été créée en ajustant la position verticale du pot de fleur, comme nous allons le voir juste en dessous !

PLACER LES ÉLÉMENTS EN HAUTEUR

Comme vous avez pu le constater, le code **moveobjects** dans Les Sims 4 n'est en fait pas vraiment différent de celui que vous avez pu connaître dans Les Sims 3. A un détail près cependant : il permet aussi d'ajuster la position verticale de n'importe quel objet du jeu, pratique notamment pour créer de nouveaux objets.

Attention : Placez toujours les objets élevés verticalement dans une pièce, sinon gare aux problèmes !

> Voir [Résoudre les problèmes du jeu, page 190](#)

- Pour **déplacer un objet vers le haut**, appuyez sur la touche **ç** (le **9** au dessus du **I** et du **O**)
- Pour **déplacer un objet vers le bas**, appuyez sur la touche **à** (le **0** au dessus du **O** et du **P**)



EXEMPLES EN IMAGES

Il y a tant de choses à faire avec le **moveobjects**, aussi je vous propose de découvrir un aperçu de l'étendue des possibilités que ce code de triche merveilleux nous offre. Encore une fois, n'oubliez pas que le **moveobjects** peut entraîner des problèmes d'objets inutilisables et d'endroits inaccessibles pour les Sims. Utilisez-le, mais toujours en testant vos créations !



Une pergola en bois ? C'est comme si c'était fait !



Voici une très jolie cheminée créée par aurelsan94, du forum officiel. **Attention : elle n'est pas fonctionnelle !**

Retrouvez la maison « 14A » dans son Studio sur le forum officiel Les Sims : forums.thesims.com/fr_FR



Une chaise plus une banquette encastrées = un joli fauteuil avec méridienne... fonctionnelle qui plus est !



Grâce aux auvents du pack d'extension *Vivre Ensemble*, et au **moveobjects**, vous pouvez créer de petits bâtiments n'importe où



Oh, voilà qui est fortement chic : un lit à baldaquin ! Pour le réaliser, j'ai installé des clôtures (ensuite retirées) et colonnes autour du lit qui m'ont servi à poser des tympans. Puis, à l'aide du **moveobjects** (et des touches pour élever les objets), j'ai disposé des rideaux tout autour, et même des appliques murales sur les colonnes. Et le lit est entièrement fonctionnel !

> Voir *Tympans*, page 75

AFFICHER LES OBJETS CACHÉS DE DÉBOGAGE

Vous aurez peut-être remarqué que certains objets que vous rencontrez en jeu ne sont pas présents dans le catalogue du Mode Construction. Mais bonne nouvelle : il est possible de les débloquent pour pouvoir les utiliser dans vos constructions ! Pour cela, deux codes de triche ont été mis en place par les développeurs du jeu.

LES CODES DE TRICHE

Pour afficher ces objets cachés, rien de plus simple !

- Ouvrez la console de triche, en appuyant simultanément sur **CTRL, MAJ (SHIFT) et C**

Maintenant, il vous suffit d'entrer l'un des deux codes de triche suivants :

- `bb.showhiddenobjects`, et validez avec la touche **Entrée**
- `bb.showliveeditobjects`, et validez avec la touche **Entrée**

Le premier (`bb.showhiddenobjects`) de ces codes débloquent des objets généralement utilisés en Mode Vie de façon temporaire (assiettes, verres, livres etc.) et d'autres éléments plus divers. Le second (`bb.showliveeditobjects`) débloquent des objets utilisés par les concepteurs du jeu pour créer et décorer les mondes (rochers en tailles très diverses, arbres, clôtures etc.). Ce code a été rajouté avec la mise à jour du jeu de juillet 2019 et a ainsi rendu accessible plus de 1000 nouveaux objets déjà présents dans le jeu mais pas en Mode Construction !

TROUVER LES OBJETS DE DÉBOGAGE DANS LE CATALOGUE

Certains de ces objets de débogage s'afficheront avec les autres dans les différentes catégories du Mode Construction. D'autres nécessiteront un peu d'astuce pour être découverts.

La plupart de ces objets ne sont en effet pas classés : ayant été conçus à l'origine pour ne pas être accessibles par les joueurs au travers du Mode Construction, ils ne possèdent pas de titre, de description et ne sont même pas catégorisés. Pour y accéder, il faut donc ruser ! Mais rassurez-vous, rien de bien compliqué, et vous avez même deux options :

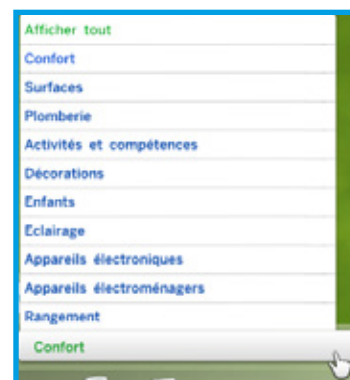
- Lancez simplement une recherche sans mot-clé en cliquant sur l'icône en forme de loupe dans la barre de recherche. Vous pouvez aussi utiliser un mot clé tel que « *tombe* », « *tomate* » ou « *gros rocher en grès* ».
- Ou rendez-vous dans le menu **Afficher les objets par fonction** puis sélectionnez « **Afficher tout** ».

Vous retrouverez donc l'ensemble des objets de débogage au milieu de ceux que vous avez plus l'habitude de côtoyer en Mode Construction. Maintenant, laissez parler votre imagination pour agréementer vos constructions !

Attention : Ces objets de « débogage » n'ayant été conçus qu'à des fins décoratives ou pour des animations / interactions spécifiques, ils peuvent entraîner des choses étranges sur vos terrains : vos Sims peuvent passer à travers, ces objets peuvent disparaître subitement (notamment les plantes, les objets à collectionner etc.). Utilisez-les donc en ayant cela en tête !

> Voir le paragraphe **Onglet « Objets par fonction »**, page 77

> Voir le paragraphe **Barre de recherche**, page 79



REVÊTEMENTS DE FONDATIONS ET FRISES : COMMENT ÊTRE PLUS PRÉCIS

Comme nous l'avons constaté un peu plus haut dans ce guide, il n'est malheureusement pas possible d'appliquer un revêtement de fondation ou une frise sur un seul bout (lé), l'ajout se faisant automatiquement sur une pièce entière ou un pan de mur complet ! Mais les créateurs les plus fêrus de ces éléments décoratifs seront ravis d'apprendre qu'il est possible de contourner ce défaut du jeu grâce à un peu d'astuce...

> Voir le paragraphe **Fondations**, page 35

> Voir le paragraphe **Frises et décorations d'extérieur**, page 73

PEINDRE UN SEUL BOUT (LÉ) DE FONDATION

Lorsque vous construisez une maison ou tout autre type de terrain dans Les Sims 4, vous aurez peut-être envie de lui ajouter des fondations. Jusque là, tout va bien. Le problème, c'est que si votre bâtiment est fait de plusieurs revêtements muraux, vous voudrez sûrement que les fondations qui sont juste en dessous de ces murs aient la même teinte. Chose qui n'est malheureusement pas aussi simple que ça en a l'air...



Du gris ou du marron ? Dans les deux cas, ce n'est pas très esthétique...

- Pour commencer, il faut que vous définissiez les différentes zones de vos fondations que vous voulez peindre. Par exemple, sur la photo ci-dessus, imaginez que vous vouliez avoir des fondations marrons sous l'extension en bois et le reste en gris.
- Une fois que vous savez ce que vous voulez faire, c'est très simple : Tracez un mur à l'intérieur du bâtiment de manière à délimiter vos différents espaces. Ici le bloc à peindre en marron sera considéré par le jeu comme étant une pièce...



Vous pouvez donc appliquer un revêtement différent sur chaque partie de la construction ! Une fois vos fondations peintes, les murs peuvent être supprimés.

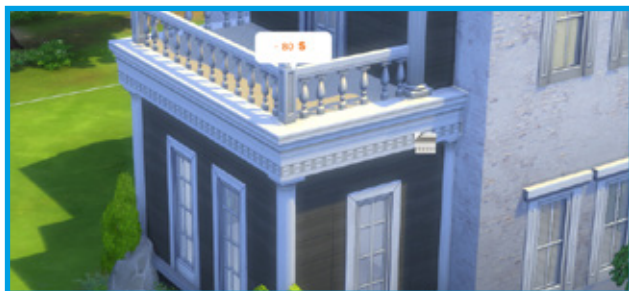


Notez que j'ai mis en image cette astuce avec un bloc de fondation assez grand : rien ne vous empêche d'utiliser cette astuce avec des bouts de fondations plus petits, et même de multiplier les différents revêtements le long d'un même côté ! Mais pour cela, l'astuce concernant les frises, que vous trouverez ci-après, s'avérera plus pratique...

AJOUTER UNE FRISE SUR UN SEUL BOUT (PAN) DE MUR

De la même manière, il n'est apparemment pas possible d'appliquer une frise sur un seul mur ou pan de mur... Sauf si vous êtes malin ! La technique diffère un peu par rapport aux revêtements de fondation, mais le principe reste le même. Et cette technique peut aussi être utilisée pour les revêtements de fondations : remplacez les blocs de murs par des blocs de fondations...

- Avant de trop vous lancer dans cette procédure, il est important que vous ayez en tête ce que vous voulez obtenir, c'est à dire les endroits où vous souhaitez voir vos différentes frises. Une fois que c'est bien clair, alors, allez-y !
- Commencez par placer une frise de votre choix sur le bloc de pièce en question. Choisissez la judicieusement car si vous voulez en changer par la suite, vous devrez recommencer toutes les étapes !
- Maintenant, vous allez créer à part de votre pièce des morceaux de murs avec l'autre modèle de frise que vous voulez utiliser. Pour cela, tracez des murs et ajoutez les frises dessus. N'hésitez pas à en faire plusieurs à la chaîne pour aller plus vite (quitte à en avoir de trop après). Ces morceaux ne doivent pas se toucher.



Pour l'instant, je vous l'accorde, c'est un peu bizarre... Mais patience, vous allez voir où est l'astuce !

- Une fois cela fait, vous allez cliquer sur ces pans de murs et les déplacer aux endroits voulus grâce à l'outil symbolisé par une paire de doubles-flèches. Vous pouvez aussi les faire pivoter si besoin (touches *virgule* , et *point-virgule* ;). Pour la démonstration, les murs seront placés dans les coins.



- Répétez l'opération jusqu'à obtenir le résultat escompté. N'oubliez pas de remettre les revêtements muraux et de fondation sur ces murs nouvellement placés.



Vous pouvez utiliser les différentes frises pour qu'elles s'adaptent au contenu du mur, comme par exemple ici, des fenêtres

MASQUER LES DESSOUS DE TOIT

L'astuce qui suit n'est pas vraiment compliquée et aurait très bien pu être classée avec les astuces de décoration. Mais elle n'est en fait qu'un point de détail tellement minime (mais toujours utile) qu'elle est classée ici, parmi les astuces les plus avancées. Alors, trêve de blabla, découvrons-la !

Si vous avez l'habitude de partager vos créations architecturales, vous êtes forcément amené à faire des photos. Et pour avoir une présentation complète, il faut faire les photos sous plusieurs angles... et peut-être en contre-plongée ! Et là, le résultat peut être décevant à cause des dessous de toit.



Ouch... que c'est pas joli !



Ah, là c'est beaucoup mieux !

En fait, si nous raisonnons logiquement, ce petit « bug » est tout à fait normal. Pour que l'on ne voit pas ces dessous de toit, il faut, au choix, qu'un plafond ou qu'un sol les masque... ce qui ne se fait pas automatiquement. Vous avez donc à votre disposition deux solutions :

- **Le bloc de fondation** : *La solution à tous vos problèmes*

Dans le menu « *Pièces vides et murs* », prenez un bloc de fondation de type « *Carré plat* » et placez le sous le toit, au même niveau. Pour cela, affichez la grille de construction (touche **G**), naviguez jusqu'à arriver au niveau du toit (touches **Page Suivante** / **Page Précédente**) et masquez le (touche **Fin**). Déposez ensuite le bloc de fondation sous le toit, afin de recouvrir toute la surface.

> Voir le paragraphe **Fondations**, page 35

- **Construire un plafond** : *Plus simple, mais ne fonctionne pas toujours*

Autrement, pour aller plus vite il y a la solution du plafond. Si elle est très rapide, elle ne marchera pas dans tous les cas, car elle implique que vous ayez une pièce en dessous de votre morceau de toit qui dépasse, et que cette pièce soit de la même taille. Si vous pouvez l'utiliser, alors c'est très simple : cliquez simplement sur la pièce en question, puis sur les bordures jaunes qui apparaissent et choisissez « *Construire un plafond* ».

Astuce : Pensez à rajouter une frise sous votre toit pour lui donner un aspect fini.

> Voir le paragraphe **Frises et décorations d'extérieur**, page 73



Le bloc de fondation ou le plafond : le résultat obtenu sera le même. A vous de choisir votre méthode !

OPTIMISER LES ÉCLAIRAGES

Si au fil des différents opus des jeux Les Sims, le système d'éclairage a considérablement été amélioré, il n'en reste pas moins qu'il faut tout de même faire attention à la disposition des luminaires, leur nombre et leurs réglages pour obtenir le meilleur rendu possible en jeu. Cette partie a pour but de vous expliquer les différentes astuces à mettre en œuvre, et les solutions qu'il est possible d'apporter aux éventuels problèmes.

DISPOSITION GÉNÉRALE

Premier point de cette partie : la disposition des éclairages. Avant de penser à les régler de manière plus fine, il faut s'attacher à les placer de manière intelligente et réfléchie.

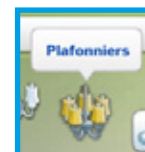
Pour commencer, il faut préparer la pièce à l'installation des éclairages : pour obtenir un résultat optimal par la suite, il faut entamer la création de cet espace en installant les fenêtres et portes. De cette façon, vous permettez à la lumière naturelle de donner un minimum de luminosité à la pièce, ce qui vous aidera ensuite à estimer vos besoins en luminaires.

Astuce : Pour obtenir un aperçu de la luminosité de la pièce à différents moments de la journée, appuyez sur la touche **L**. Le jeu bascule alors entre différents horaires (Matin, Après-midi, Soirée, Nuit). Vous pouvez aussi utiliser l'icône présente dans le menu du haut.



> Voir le paragraphe [Menu du haut \(2\), page 22](#)

Ensuite, vous pouvez installer les premiers luminaires. Dans l'idéal, il vaut mieux débiter par les plafonniers car ce sont eux qui éclairent le plus et sont le plus souvent présents dans n'importe quelle pièce. C'est une façon de procéder comme une autre, mais elle vous garantit un certain réalisme.



Pour le choix des plafonniers, c'est à la fois une question de goût et de style, mais aussi d'effet d'éclairage recherché. En effet, certains luminaires ont tendance à avoir une lumière diffuse, qui éclaire bien l'ensemble de la zone (du sol au haut des murs, *image de gauche ci-dessous*) tandis que d'autres ont un éclairage plus dirigé vers le sol (ce qui crée des zones sombres près du plafond, *image de droite ci-dessous*).

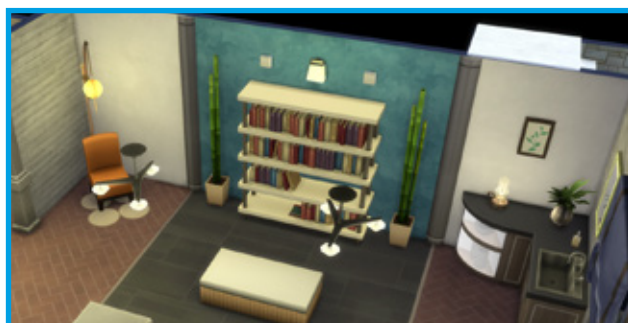


Bien évidemment, rien ne vous empêche par la suite de rajouter des appliques murales pour atténuer cet effet de « zones sombres » si votre choix venait à se porter sur un luminaire au faisceau très dirigé.

Remarque : Par défaut, certains luminaires ont une lumière plutôt chaude (jaune clair) ou froide (blanche voire légèrement bleue), ce qui peut vous dissuader de choisir tel ou tel modèle. N'oubliez pas que vous pouvez changer cette couleur (ainsi que l'intensité lumineuse) en Mode Vie.

> Voir le paragraphe [Régler les éclairages en Mode Vie, page 188](#)

Une fois les plafonniers placés, poursuivez l'aménagement de la pièce avec des luminaires secondaires comme des appliques murales, des lampes à pied ou de chevet. Ajoutez-en autant que vous le souhaitez pour obtenir l'ambiance voulue. Privilégiez ainsi un éclairage plutôt léger pour les chambres ou les salles de bain, et un éclairage plus froid pour les pièces comme la cuisine ou les toilettes. Ce ne sont bien évidemment pas des règles générales : libre à vous d'ajuster le ton de l'éclairage comme bon vous semble. N'hésitez pas à ajouter des lampes sur les bureaux, tables de chevet, et dans les coins qui pourraient être sombres.



A gauche avec seulement deux plafonniers, à droite avec cinq éclairages secondaires

ASTUCES AVANCÉES

- **Tester différentes orientations pour la maison**

Avec la mise à jour du 2 juin 2016 des Sims 4, les Studios Les Sims ont amélioré le rendu des éclairages pour les joueurs qui ont réglé ce paramètre en qualité « Très élevée » dans leurs options. Il en résulte que le Soleil et la Lune génèrent désormais de splendides effets de lumière et d'ombres à travers les fenêtres des bâtiments.



Pour profiter au mieux de cette nouveauté dans vos constructions, il convient donc de réfléchir, comme dans la vraie vie, à la meilleure orientation à donner à votre création, et à la disposition des pièces possédant de grandes fenêtres.

Dans l'idéal, il faudra donc veiller à ce que les pièces dont les ouvertures sont suffisamment larges pour laisser la lumière naturelle soient dirigées « plein sud ». Entre guillemets bien sûr, puisqu'il n'y a pas vraiment de notion de points cardinaux dans Les Sims.

Afin de déterminer l'orientation optimale pour votre construction, vous devrez ainsi tester l'éclairage à différents moments de la journée : la touche **L** de votre clavier s'avérera donc une nouvelle fois utile ici. Grâce à elle vous allez pouvoir observer dans quel sens la lumière entrera le mieux à travers vos ouvertures au fil des heures. Pareil pour vos façades : elles seront plus mises en valeur si le soleil de la mi-journée les illumine au maximum !



A un même moment de la journée, toutes les orientations ne se valent pas

- **Régler les éclairages en Mode Vie**

Les luminaires du jeu possèdent tous des réglages qu'il est possible de modifier. Ces options de personnalisation sont au nombre de deux : la couleur et l'intensité de la lumière.

Contrairement à la quasi-totalité des outils de construction et de décoration qui sont réglables directement dans le Mode Construction, les éclairages s'ajustent en Mode Vie.

Pour cela, c'est très simple : un clic gauche sur la lampe en question permet d'ouvrir le menu de réglage. En plus des traditionnelles options d'allumage et d'éclairage automatique, un menu donne accès aux options de couleur et d'intensité lumineuse. Notez que vous avez la possibilité d'appliquer ces réglages à toutes les lampes du terrain d'un seul coup, à celles de la pièce, ou bien juste à la lampe sélectionnée.

Remarque : Ce menu est masqué si vous avez activé le code de triche **headlineeffects off**.

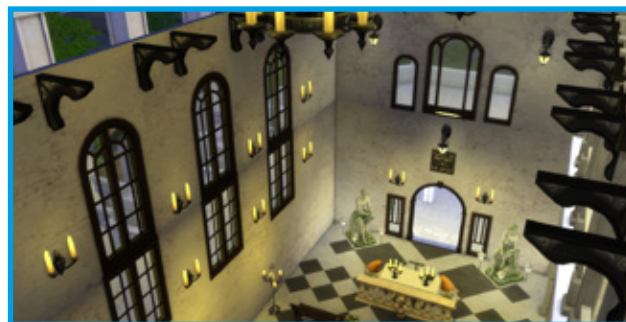
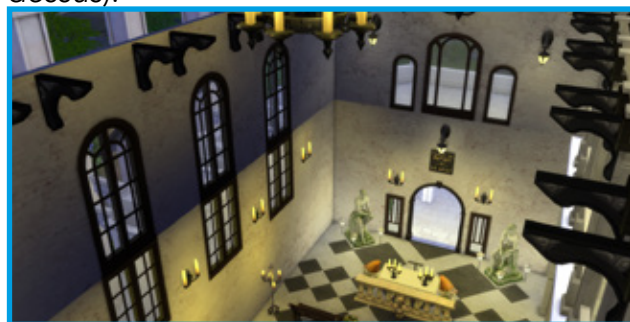


- **Estomper les différences entre deux niveaux**

Dans la plupart des cas, Les Sims 4 parvient à effectuer un rendu correct et réaliste des éclairages entre deux niveaux. C'est notamment visible pour les pièces avec une mezzanine ou les façades de bâtiments de plusieurs étages : on ne voit pas la démarcation (comme sur l'image ci-contre).



Malheureusement, il arrive parfois que le résultat ne soit pas toujours si irréprochable, loin de là, et dès lors, des ajustements manuels s'imposent. Pour pallier à cela, il n'y a pas de solution miracle : la principale méthode consiste à placer, aux endroits plus sombres qui touchent les zones les plus claires, des appliques murales. De cette façon, on peut atténuer la différence entre les deux niveaux : les zones sombres et claires se « fondent » entre-elles. Vous pouvez affiner le rendu en réglant la couleur et l'intensité des lampes en Mode Vie (voir paragraphe ci-dessus).



A gauche, on voit clairement la ligne qui sépare les deux niveaux : la lumière des appliques du rez-de-chaussée n'atteignant pas le premier étage.

A droite, le problème est atténué par l'ajout d'appliques en bas du premier étage.

- **Utiliser les éclairages de débogage**

Si vous avez besoin d'apporter un peu de luminosité à une pièce mais sans vouloir pour autant que la source de lumière ne soit visible, une solution consiste à utiliser les éclairages de débogage.

Ces éclairages sont normalement cachés par défaut dans le catalogue d'objets, car ils sont un peu particuliers. En Mode Construction, vous pouvez les voir, les déplacer, comme n'importe quel autre éclairage, mais ils se masquent dès que l'on accède au Mode Vie.

> Voir le paragraphe [Afficher les objets cachés de débogage, page 182](#)

Une fois que vous avez activé l'affichage des objets de débogage, rendez-vous dans une des catégorie « *Eclairages* » du Mode Construction (voir dans l'Onglet « [Objets par fonction](#) », [page 77](#)) pour retrouver ces luminaires.



Les éclairages de débogage se présentent sous la forme de néons pouvant être placés n'importe où. Ils sont uniquement visibles en Mode Construction, et disparaissent dès que vous repassez en Mode Vie.

RÉSOUTRE LES PROBLÈMES DU JEU

En dépit des nombreuses améliorations qu'il a apporté, le quatrième opus de la saga Les Sims n'est pas exempt de bugs, notamment en Mode Construction. Voici quelques uns des problèmes que vous pouvez être susceptible de rencontrer, et comment les contourner !

TOITS À L'INTÉRIEUR DES PIÈCES

Le système de pièces introduit par Les Sims 4 est certes très performant, mais parfois aussi capricieux. Le souci, c'est que le jeu s'en sert pour gérer l'affichage des toits : Si vous construisez une toiture en bordure d'une pièce, les morceaux qui viendraient à dépasser dans cette pièce seront masqués. Malheureusement, cela ne se passe pas toujours aussi bien.



Ici, le problème était dû au fait que la pièce voulue (celle matérialisée par la forme des murs) n'était pas liée à la pièce « comprise » par le jeu (celle qui apparaît sélectionnée sur l'image de droite)

La solution la plus efficace consiste à retracer à nouveau la pièce en question avec l'Outil Mur. Il arrive en effet souvent que votre pièce soit mal formée (surtout si vous avez beaucoup déplacé les murs et les pièces au cours de la construction). La retracer permet donc de faire comprendre au jeu comment cette pièce doit réellement être structurée. Notez que vous perdrez les revêtements muraux appliqués à ces murs.



Le tracé d'un mur, qui entraîne la création d'une pièce, provoque aussi le masquage du toit. Le but est de faire pareil, mais à l'échelle de la pièce entière.



Une fois la pièce retracée en entier, il reste encore un bout de toit. En jouant un peu avec la hauteur de la toiture, ce problème a été résolu.

Astuce : Pour retracer rapidement les murs de la pièce, vous pouvez utiliser l'Outil Pièce personnalisée. Repassez les murs existants avec de façon à tracer une forme fermée. Un liseret vert doit apparaître en bas des murs de la pièce pour confirmer que cette dernière est correctement fermée.

> Voir les paragraphes **Pièces vides et murs (page 26)** et **Manipuler les pièces (page 82)**



LES PIÈCES BLEUTÉES / SANS OMBRES

Encore elles ? Eh oui : les pièces sont aussi à l'origine de ce petit désagrément que l'on rencontre dans pas mal de constructions. N'avez-vous jamais remarqué que l'éclairage d'une pièce dans une de vos construction était un peu... étrange ? Avec une teinte bleutée, des couleurs fades, et des ombres très peu visibles ?

En effet, le jeu gère les éclairages et le rendu des ombres de manière différente s'il s'agit d'un espace intérieur ou extérieur. Comment fait-il la distinction entre les deux ? Il regarde quelles parties du bâtiment sont des pièces fermées : si l'espace en question n'en n'est pas une (qu'il y a donc une ouverture sur l'extérieur avec une absence de mur), alors il le considère comme un espace extérieur... et le rendu est différent. Mais parfois, ce n'est pas ce que vous voulez : le jeu considère comme espace extérieur une pièce que vous ne voyez pas comme telle. La solution à ce problème est la même que pour le souci des toits visibles à l'intérieur : il faut s'assurer que la pièce est bien fermée en retraçant les murs.

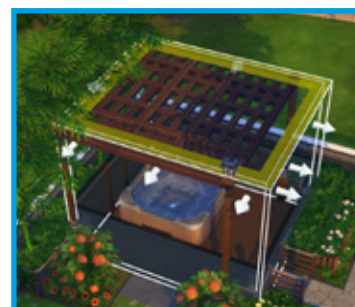


La pièce sur l'image de gauche n'est pas totalement fermée par des murs (j'ai placé des fenêtres grâce au **moveobjects** à gauche pour donner l'illusion qu'elle est fermée, mais ce n'est pas le cas).

A droite, le problème est résolu : j'ai rajouté un mur là où il n'y en avait pas, le rendu de l'éclairage est correct.

LE MOVEOBJECTS QUI FAIT DES SIENNES

Le **moveobjects** est un code certes fort utile, mais aussi fort instable. En plus des soucis d'objets inutilisables ou d'endroits inaccessibles qu'il peut provoquer (et qui sont facilement réparables en supprimant ou déplaçant les objets problématiques), il arrive aussi souvent que les objets placés en hauteur manuellement se retrouvent au sol à la suite d'une sauvegarde, ou d'une installation d'un terrain à partir de la Galerie. Pour éviter ce bug, il faut que vos objets élevés manuellement soient situés dans une pièce reconnue par le jeu (oui, encore ces fameuses pièces !). Pour les objets situés à l'intérieur, c'est assez facile, et pour ceux présents à l'extérieur, il faudra créer manuellement cette pièce grâce aux blocs.



Sur l'image ci-contre par exemple, j'ai créé cette pergola grâce à des sculptures murales élevées grâce au **moveobjects** et j'ai placé des blocs de pièce. La pergola est donc désormais considérée comme une pièce (on peut la sélectionner) et les objets en sécurité !

Remarque : Si votre maison est située sur des fondations, et que les objets extérieurs sont placés par rapport au sol (dans le jardin par exemple), vous ne pourrez pas appliquer cette astuce. En effet, dès que vous installerez votre bloc de pièce dehors, il se retrouvera élevé sur des fondations comme la maison, et avoir un bloc de béton en plein dans votre jardin n'est probablement pas votre souhait.

> Voir les paragraphes **Pièces vides et murs (page 26)**, **Manipuler les pièces (page 82)** et **Créer avec le moveobjects (page 179)**

[MINI-MAISONS] TRICHER SUR LE COMPTAGE DES CARREAUX

Le kit *Les Sims 4 Mini-Maisons* a apporté une nouveauté des plus intéressantes en Mode Construction : le comptage des carreaux.

L'intérêt c'est de vous permettre de débloquent certains avantages en fonction de la surface de votre maison. Plus vous faites en sorte de construire compact, plus votre maison bénéficiera de bonus : apprentissage des compétences accéléré, plantes qui poussent plus vite, factures réduites... Trois « paliers » sont ainsi fixés, correspondant chacun à un nombre de carreaux de pièce à ne pas dépasser :

PETITE MAISON

Mini-maison de niveau 3

100 carreaux

MINI-MAISON

Mini-maison de niveau 2

64 carreaux

MICRO-MAISON

Mini-maison de niveau 1

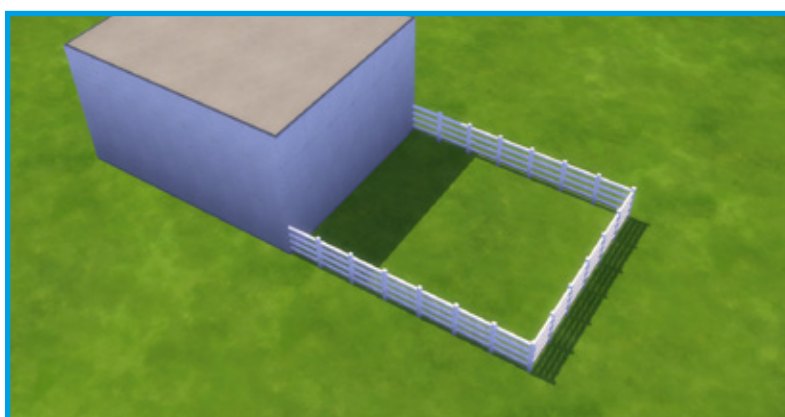
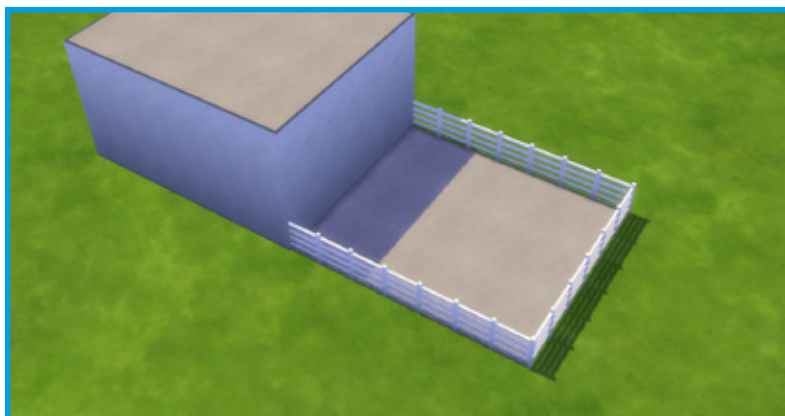
32 carreaux

CAS#1 : TERRASSES

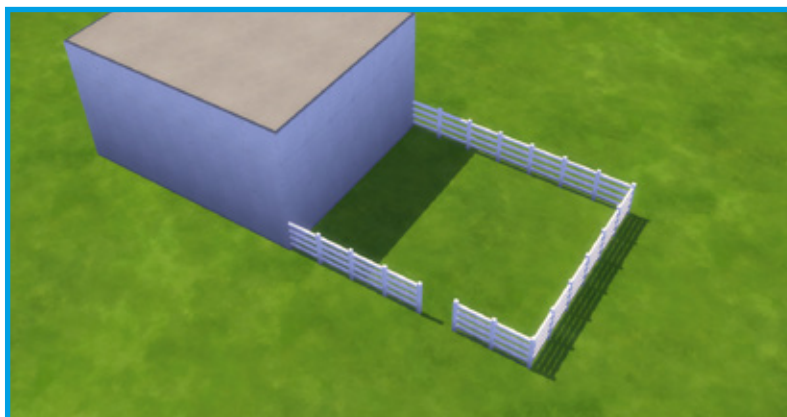
Pour ce premier cas, on va tricher un tout petit peu. Par défaut, le jeu compte les terrasses clôturées, mêmes extérieures, comme des pièces fermées... et donc comme des carreaux construits. Pour empêcher cela, c'est très simple !

Attention : Cette astuce ne fonctionne que si votre terrasse n'est pas construite sur des fondations !

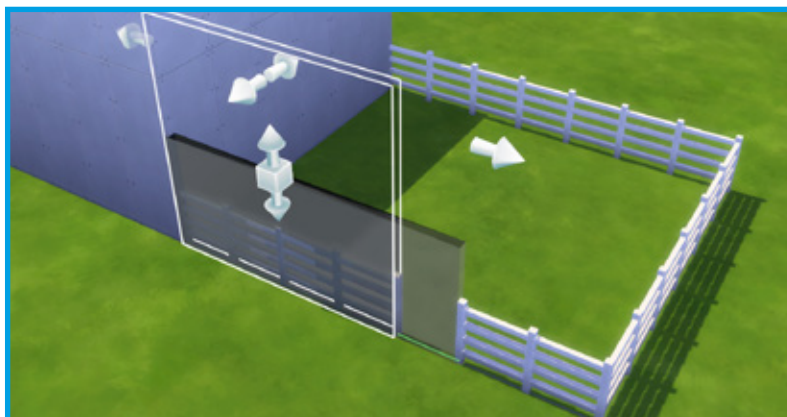
- **Tracez la terrasse** que vous vouliez avec les clôtures.



- **Supprimez le sol** (**touche K** de votre clavier puis clic sur le sol).



- **Supprimez un bout de la clôture** (**touche K** et un clic sur un bout de clôture).



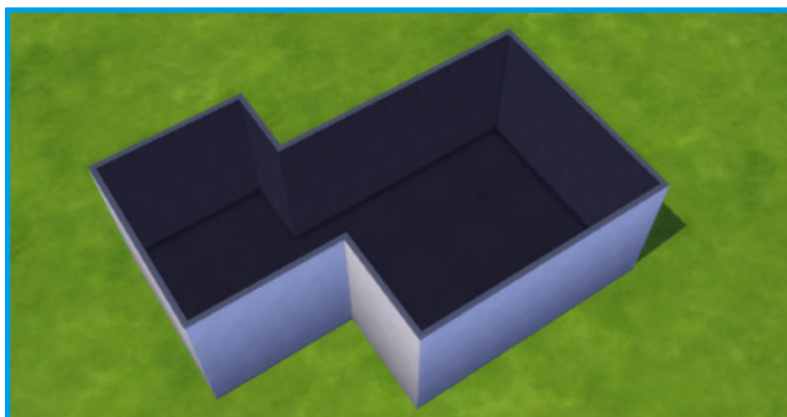
- *[Facultatif]* **Redimensionnez une des clôtures** pour remplir l'espace vide, **ou prenez un bout de clôture ailleurs pour le placer sur l'espace vide.**

Ensuite, rien ne vous empêche de placer des revêtements de sol ou des objets de décoration...

CAS#2 : PIÈCES INTÉRIEURES

Appliquée aux terrasses, cette astuce relève de la petite triche. Mais bien sûr, on peut aller plus loin et décompter les pièces intérieures de votre maison !

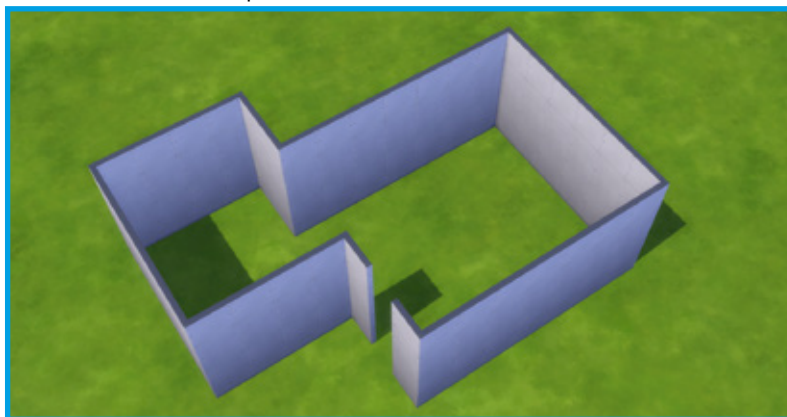
Attention : Cette astuce ne fonctionne que si votre terrasse n'est pas construite sur des fondations !



- Tracez la pièce que vous voulez avec l'**outil Mur (touche B)** ou l'**outil Pièce**



- Supprimez le sol (touche K puis clic sur le sol).



- Supprimez un bout du mur (touche K et un clic sur un bout de mur)



- *[Facultatif]* Redimensionnez un des murs pour remplir l'espace vide, ou prenez un bout de mur ailleurs pour le placer sur l'espace vide.

Ensuite, rien ne vous empêche de placer des revêtements de sol ou des objets de décoration...

Recréer le toit des pièces

Le problème de cette astuce, c'est que la perte du statut de « pièce fermée » entraîne aussi la suppression du plafond de ladite pièce... Vous conviendrez que ce n'est guère pratique, ne serait-ce pour placer des plafonniers ou protéger nos Sims de la pluie ! Mais il y a une astuce.

- **Tracez un bloc de pièce** sur votre terrain, non loin de la pièce que vous venez de décompter. **Placez-vous sur le toit** de celui-ci (**touche Page Précédente ↑**).



- **Placez dessus un morceau de toit** de votre choix



- **Redimensionnez ce bout de toit** à l'aide des flèches de redimensionnement pour le placer au dessus de votre pièce



- **Répétez l'opération** jusqu'à recouvrir totalement la pièce ou juste selon votre intention architecturale. *Vous pouvez supprimer la pièce créée au début.*



Astuce : Comme le plafond de la pièce a disparu, le jeu ne vous laissera pas placer de plafonniers. Pour pallier à cela, vous pouvez utiliser le code `moveobjects` ! Une fois activé, vous serez libre de placer lustres et autres lampes de plafond où vous voulez...

> Voir le paragraphe **Créer avec le moveobjects**, page 179



CAS#3 : ÉTAGES

Pour ce dernier cas, on va aller encore plus loin dans la ruse et décompter les pièces des étages. Mais avant de continuer, quelques précisions s'imposent : cette technique a ses limites !

Imaginons que vous ayez deux pièces empilées, l'une sur l'autre. Si vous souhaitez que votre pièce du dessus soit utilisable par les Sims (c'est à dire qu'elle ait un sol sur lequel ils pourront marcher), il faudra que, au choix :

- Soit la pièce du **DESSUS est comptée** (= pièce fermée) et a donc **un sol** ;
- Soit la pièce du **DESSOUS est comptée** (= pièce fermée), et a donc **un plafond qui sert de sol à la pièce du dessus**.

***La pièce du dessus est comptée
comme pièce fermée***

La pièce du dessous est décomptée



Dans ce cas, le jeu ne crée **pas de plafond pour la pièce du dessous** : c'est donc le **sol de la pièce du dessus** sur lequel vos Sims vont marcher à l'étage.

***La pièce du dessous est comptée
comme pièce fermée***

La pièce du dessus est décomptée

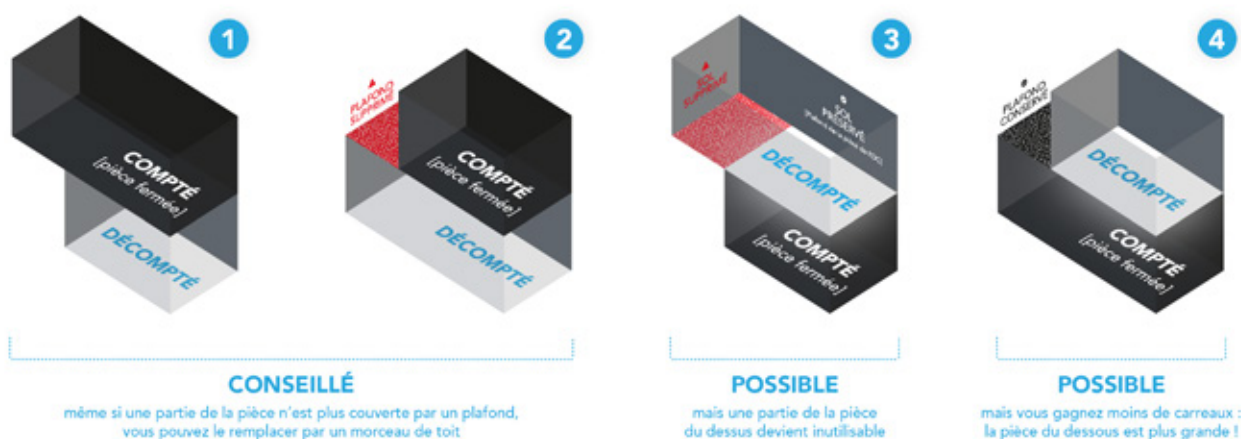


Dans ce cas, le jeu ne crée **pas de plancher pour la pièce du dessus**. Vous devez donc utiliser le **plafond de la pièce en-dessous** pour que vos Sims puissent avoir quelque chose sur lequel marcher à l'étage.

Il vous faut donc choisir si vous voulez décompter la pièce du dessous ou décompter la pièce du dessus.

De façon simple, je vous conseille de toujours décompter la pièce du dessous et de garder la pièce du dessus comme fermée (avec donc un sol). Ainsi, dans tous les cas, la pièce du dessus aura un sol, qu'elle dépasse (1) ou non (2) de la pièce en dessous.

Après, il peut être plus intéressant de décompter la pièce du dessus si cela vous fait gagner plus de carreaux... mais c'est à vous de voir si cela gêne votre construction ou pas, car elle n'aura plus de sol à elle et certaines de ses parties seront donc peut-être inutilisables. (3) Dans certains cas par contre, c'est peut-être inutile ! (4)



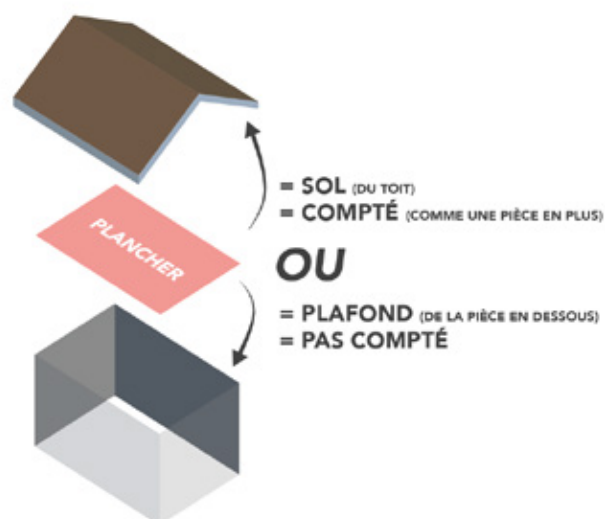
Cas particulier : le sol des toits

Il peut arriver que le jeu compte le plancher sur lequel repose le toit de votre construction comme une surface « en plus ». C'est un peu étrange, mais c'est dû à la façon dont le jeu gère la superposition des pièces :

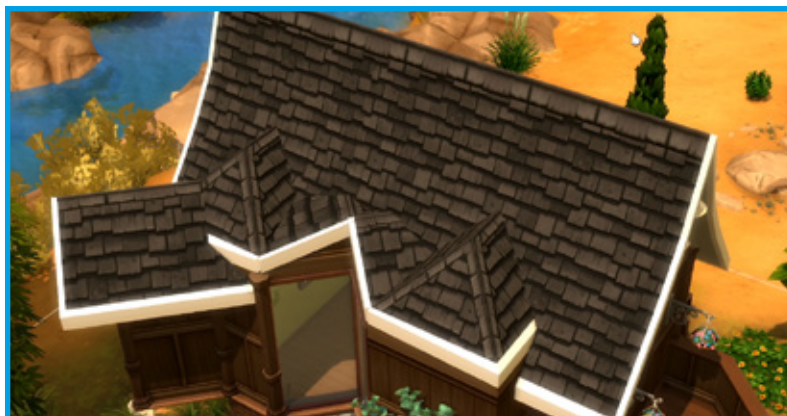
- **Soit le plancher est considéré comme étant le sol du toit**, auquel cas il est compté comme une surface en plus de la pièce du dessous ;
- **Soit le plancher est considéré comme étant le plafond de la pièce du dessous**, auquel cas il n'est pas compté en plus, puisque le sol de la pièce en question est déjà comptabilisé.

L'idée, au travers de la manipulation que j'explique ci-dessous, est donc de faire comprendre au jeu que le plancher est bel et bien le plafond de la pièce en dessous et qu'il ne doit pas le compter. C'est un peu bête, mais cela se corrige plutôt simplement.

Remarque : Cette astuce n'est possible que si la pièce sous votre toit est comptée comme une pièce fermée. Si ce n'est pas le cas, vous ne serez pas en mesure de faire comprendre au jeu que le plancher est bien un plafond de cette pièce... car pour le jeu, cette pièce n'existe pas !



- **Placez-vous au niveau du toit en question** (touche **Page Précédente** ↑ ou via les icônes dans le menu de droite)



- **Masquez l'affichage du toit** (touche **Fin**) puis **supprimez le sol du toit** à l'aide de l'outil **Massue** (touche **K**).



- **Recréez le plafond de la pièce** en cliquant dessus puis sur la bande jaune qui apparaît : « **Créer un plafond** ». Vous devez bien être au niveau du toit, et non pas de la pièce, sinon cette option ne sera pas visible.



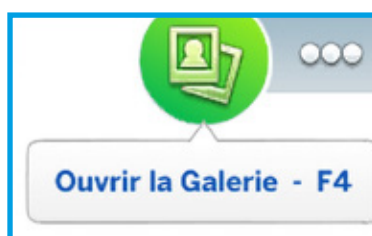
Et voilà ! Votre pièce retrouve désormais un plafond et le nombre de carreaux comptés par le jeu a diminué. Ce qui est appréciable, c'est que visuellement, le résultat est le même qu'avant.

Maintenant que vous savez tout ce qu'il y a à savoir sur le Mode Construction, il est temps de parler de l'une des nouveautés très attendue des Sims 4 : la Galerie !

A. PRÉSENTATION DE LA GALERIE

La Galerie est le système de partage de créations officiel des Sims 4. La grosse nouveauté par rapport à l'Échange des Sims 3 c'est que cette Galerie est directement intégrée au jeu ! Plus besoin de fermer le jeu, de se rendre sur un site externe, de télécharger la création voulue, de l'installer et de relancer le jeu pour en profiter : elle s'installe directement en quelques clics. Mieux encore, vous pouvez en profiter instantanément : la maisons téléchargées peuvent être ajoutées en un clic sur votre terrain et les Sims directement dans votre famille...

La Galerie est aussi une des fonctionnalités des Sims 4 qui a le plus évolué depuis la sortie du jeu. Avec la mise à jour de l'été 2018, elle a été largement revue pour devenir un espace d'échange fonctionnant à la manière d'un véritable réseau social.



L'accès à la Galerie est possible depuis tous les menus du jeu : que vous soyez dans le *Créer-un-Sim*, en Mode Vie, Construction ou dans le menu principal.

Pour accéder à la Galerie, appuyez sur **F4**, ou cliquez sur son icône, située en haut à droite. Une fois ouverte, vous constaterez qu'elle se compose de 5 onglets, accessibles en haut. Voyons à quoi ils servent !



Page d'accueil de la Galerie des Sims 4

ONGLET « GALERIE »

L'Onglet Galerie vous donne accès à la partie principale de la Galerie, celle qui vous permet de naviguer parmi l'ensemble des créations de la communauté.

Par défaut, l'écran vous liste les créations les plus populaires actuellement, toutes catégories confondues (que ce soit des terrains, des pièces personnalisées, des foyers...).



Moteur de recherche (A)

La Galerie fonctionne comme un véritable catalogue, et vous pouvez ainsi chercher du contenu en utilisant des mots clés. La barre de recherche vous permet de rechercher selon trois modes, grâce au menu déroulant situé à côté. Vous pouvez lancer une recherche en tapant le **Nom de la création**, l'**identifiant Origin d'un créateur** (l'orthographe doit être exacte, mais une liste de suggestions apparaît au fur et à mesure de la frappe) ou un **hashtag** utilisé dans la description de la création. Notez qu'utiliser cette barre de recherche n'est pas obligatoire, vous pouvez aussi ne vous servir que des filtres présents sur le côté (voir paragraphe ci-dessous).

Une liste de hashtags (mots-clés) populaires actuellement vous donne aussi quelques pistes de recherche.

Filtres de recherche (B)

Les filtres vous permettent d'affiner votre recherche : vous pouvez sélectionner le type de création recherchée (**Foyers**, **Terrains** ou **Pièces**) et éventuellement le mode de tri (pour afficher les créations les plus récentes en premier, ou les plus téléchargées). **Tous** permet d'afficher toutes les créations de la communauté, alors que **Maxis** liste uniquement celles mises en favoris par les équipes des studios Les Sims. Enfin, **Suivis** vous montre les créations des personnes que vous suivez.

Attention : si vous choisissez telle ou telle option, les recherches que vous effectuerez donneront les résultats disponibles pour la catégorie choisie. Pour faire une recherche sur l'ensemble de la Galerie, sélectionnez **Tous**.

Vous avez aussi accès à des filtres plus précis qui varient en fonction du type de création. Pour les terrains, vous pouvez ainsi choisir la taille, le prix maximum, la catégorie... Les foyers et pièces disposent eux aussi de filtres personnalisés. Vous pouvez choisir de filtrer les créations selon les contenus qu'elles utilisent (packs de jeu ou contenus personnalisés) grâce aux filtres qui s'affichent en cliquant sur « **••• Packs** » et « **••• Avancé** ».

Résultats de recherche (C)

Ici s'affichent toutes les créations correspondant à vos critères de recherche (mots-clés et filtres). Chaque vignette de création vous laisse la possibilité de vous abonner en un clic au créateur (pour être informé de ses nouveaux partages sur la Galerie), de télécharger ladite création ou de la mettre en favoris. Un clic sur l'image ouvre quant à lui la création dans une nouvelle fenêtre.

Quand vous pensez avoir trouvé la création recherchée, cliquez simplement sur son image pour afficher ses détails. Une fenêtre comme celle-ci va alors s'ouvrir :



Images de la création (A)

Vous pouvez avoir un aperçu de la création en jeu grâce aux différentes images.

Informations (B)

Vous trouverez là toutes les infos utiles sur la création : packs utilisés, date, auteur, description, nombre de chambres, etc.

Commentaires (C)

Cet encart affiche les commentaires des joueurs. Pour accéder au profil d'un joueur, cliquez sur nom.

Sauv. dans Ma bibliothèque / Mettre en favori / Signaler / Partager sur Twitter (D)

Ce menu regroupe différents boutons aux fonctionnalités diverses. Le premier sauvegarde une copie de la création dans votre bibliothèque pour que vous l'installiez plus tard. L'ajout dans les favoris permet de retrouver la création plus tard, sans avoir à la télécharger, ou juste montrer au créateur que vous appréciez son travail. Vous pouvez aussi partager la création sur Twitter (vous devez avoir au préalable ajouté votre compte Twitter dans les paramètres du client Origin) ou la signaler si vous pensez qu'elle ne respecte pas les règles d'utilisation de la Galerie.

Bouton Ajouter la création (E)

Ce bouton n'est disponible que si vous êtes dans un mode de jeu approprié. Pour les terrains, vous devez être en Mode Construction, ou dans la vue Gérer les Mondes, pour les foyers vous devez être dans le Créer-un-Sim ou dans la vue Gérer les Mondes.

Attention : Installez toujours les terrains **via le Mode Construction** et non pas depuis la vue Gérer les Mondes. En effet, il a été constaté que pour les terrains où des objets ont été agrandis, ces derniers revenaient à leur taille initiale si le terrain était installé via la vue Gérer les Mondes.

Traits du terrain (F) (Non-affiché ici) / Contenu de packs additionnels

Ce coin affiche la liste des « traits » (caractéristiques) que possède le terrain. Notez que tous les terrains n'en ont pas !

ONGLET « DÉFIS SPARK'D »

Les défis *Spark'd* sont un nouveau moyen de mettre votre créativité à l'épreuve. En parallèle d'une émission [en anglais] diffusée sur la chaîne YouTube [BuzzFeed Multiplayer](#), les équipes des studios Maxis organisent des défis créatifs à destination de tous les joueurs. Que vous soyez constructeur, créateur de Sims ou bien rédacteur d'histoires, les défis *Spark'd* vous offriront forcément une occasion de mettre à profit vos talents de joueur des Sims !

> Pour en savoir plus sur les défis *Spark'd*, consultez [le site officiel du jeu](#)



Filtres de recherche (A)

Le fonctionnement est similaire à l'Onglet « Galerie » : les filtres vous permettent de parcourir les créations partagées par les joueurs pour chaque défi *Spark'd*, puis par type (**Terrain** ou **Foyer**). Vous pouvez aussi choisir le mode de tri (pour afficher les créations les plus récentes en premier, ou les plus populaires en nombre de téléchargements).

Actualités et résultats de recherche (B)

La partie haute de cette zone affiche les derniers défis *Spark'd* publiés par Maxis et vous propose de voter. Si vous avez activé des filtres, la zone affichera aussi toutes les créations correspondant à vos critères de recherche. Un clic sur l'image ouvre la création dans une nouvelle fenêtre.

ONGLET « ACTUALITÉS »

Il s'agit de l'onglet qui s'ouvre par défaut quand vous entrez dans la Galerie. Il regroupe diverses informations concernant le jeu, la Galerie et les actualités de vos amis.



Dernières actualités (A)

Un diaporama vous présente les dernières nouveautés concernant le jeu : packs d'extensions, nouvelles mises à jour gratuites...

Flux d'activité (B)

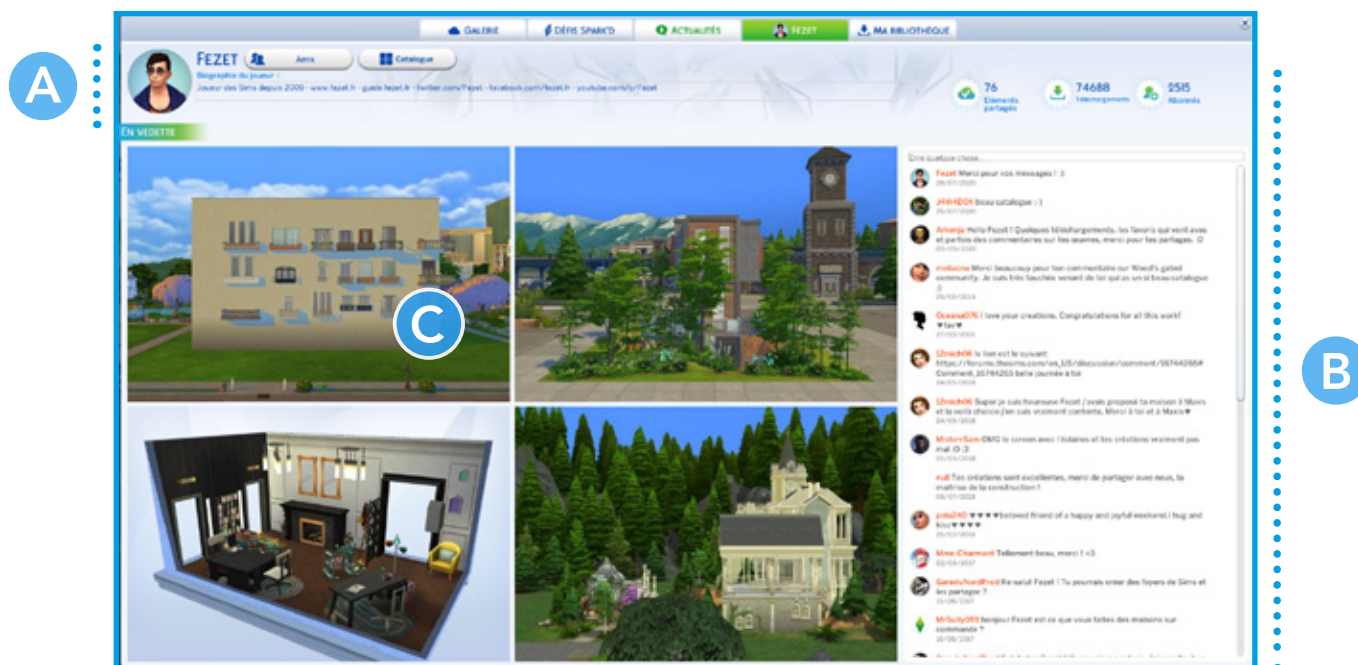
Cet encart est quant à lui dédié à votre activité et à celle vos amis Origin sur la Galerie. Vous y verrez les créations qu'ils ont mises en favoris, leurs derniers partages, ainsi que les infos concernant vos créations (téléchargements notamment).

Chiffres-clés et hashtags populaires (C)

Dernier petit encart qu'il est intéressant de regarder de temps en temps : quelques chiffres concernant la Galerie au niveau mondial (nombre de créations partagées, de joueurs connectés en ce moment...). Vous verrez aussi une liste des hashtags populaires actuellement : pensez à y jeter un œil avant de partager une création, c'est toujours utile de voir quels sont les mots clés les plus recherchés !

ONGLET PERSONNEL

L'Onglet Personnel est votre profil public sur la Galerie. Vous y verrez vos dernières créations partagées, les détails vous concernant, votre nombre d'abonnés...



Détails de votre profil (A)

Ici vous verrez les principales informations vous concernant : nom, liste d'amis, votre catalogue (créations que vous avez partagées sur la Galerie). Vous retrouverez également quelques chiffres (nombre d'abonnés, de téléchargements cumulés sur vos créations et nombre d'éléments partagés), ainsi qu'une brève biographie que vous pouvez éditer en cliquant dessus.

Mur de commentaires (B)

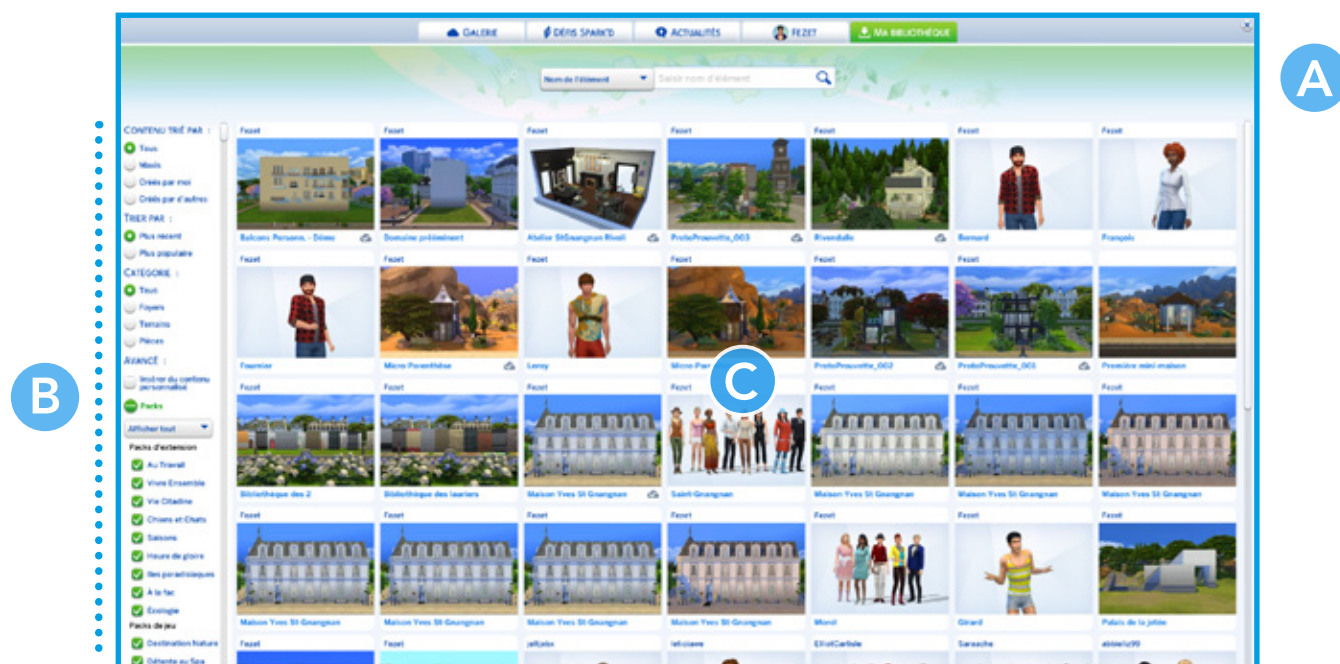
Ce mur liste l'ensemble des commentaires laissés par les autres joueurs sur votre profil. Vous pouvez aussi y écrire vous même des messages, mais vous ne pouvez pas répondre directement à un commentaire.

Dernières créations partagées et favoris (C)

Sur votre profil, cette grille liste à la fois les dernières créations que vous avez partagées sur la Galerie, mais également les derniers éléments des autres joueurs que vous avez mis en favoris.

ONGLET « MA BIBLIOTHÈQUE »

L'Onglet « Ma Bibliothèque » regroupe l'ensemble des créations téléchargées dans votre jeu : c'est à dire aussi bien les contenus créés dans vos parties que vous avez sauvegardés que les créations des autres joueurs que vous avez téléchargé sur la Galerie. Vous y trouverez également les créations réalisées par Maxis et présentes par défaut dans le jeu.



Moteur de recherche (A)

La barre de recherche vous permet de rechercher selon trois modes, grâce au menu déroulant situé à côté. Vous pouvez lancer une recherche en tapant le **Nom de la création**, l'**identifiant Origin d'un créateur** (l'orthographe doit être exacte, mais une liste de suggestions apparaît au fur et à mesure de la frappe) ou un **hashtag** utilisé dans la description de la création. Notez qu'utiliser cette barre de recherche n'est pas obligatoire, vous pouvez aussi ne vous servir que des filtres présents sur le côté (voir paragraphe ci-dessous).

Filtres de recherche (B)

Comme dans l'Onglet « Galerie », les filtres vous permettent d'affiner votre recherche : vous pouvez sélectionner le type de création recherchée (**Foyers**, **Terrains** ou **Pièces**) et éventuellement le mode de tri (pour afficher les créations les plus récentes en premier, ou les plus populaires en nombre de téléchargements). **Tous** permet d'afficher toutes les créations de la communauté, alors que **Maxis** liste uniquement celles créées par les équipes des studios Les Sims. Enfin, **Créé par moi** vous montre les créations que vous avez réalisées, et **Créé par d'autres** celles des autres joueurs.

Vous avez aussi accès à des filtres plus précis qui varient en fonction du type de création. Pour les terrains, vous pouvez ainsi choisir la taille, le prix maximum, la catégorie... Les foyers et pièces disposent eux aussi de filtres personnalisés. Vous pouvez choisir de filtrer les créations selon les contenus qu'elles utilisent (packs de jeu ou contenus personnalisés) grâce aux filtres qui s'affichent en cliquant sur « **●●● Packs** » et « **●●● Avancé** ».

Résultats de recherche (C)

Ici s'affichent toutes les créations correspondant à vos critères de recherche (mots-clés et filtres). Un clic sur l'image ouvre la création dans une nouvelle fenêtre.

Un clic sur la vignette d'une des créations vous donne plus d'informations :



Images de la création (A)

Vous pouvez avoir un aperçu de la création en jeu grâce aux différentes images.

Informations (B)

Vous trouverez là toutes les infos utiles sur la création : packs utilisés, date, auteur, description, nombre de chambres, etc.

Commentaires (C)

Cet encart affiche les commentaires des joueurs. Pour accéder au profil d'un joueur, cliquez sur son nom.

Partager sur la Galerie / Participer au défi Spark'd / Supprimer / Partager sur Twitter (D)

Ce menu regroupe différents boutons aux fonctionnalités diverses. Le premier vous permet de partager en un clic votre création sur la Galerie pour qu'elle soit visible et téléchargeable de tous, le second vous permet de soumettre votre création à un défi Spark'd. Celui d'après vous permet de supprimer la création. Vous pouvez aussi partager la création sur Twitter (vous devez avoir au préalable ajouté votre compte Twitter dans les paramètres du client Origin).

Ajouter la création (E)

Ce bouton n'est disponible que si vous êtes dans un mode de jeu approprié. Pour les terrains, vous devez être en Mode Construction, ou dans la vue Gérer les Mondes, pour les foyers vous devez être dans le Créer-un-Sim ou dans la vue Gérer les Mondes.

Attention : Installez toujours les terrains **via le Mode Construction** et non pas depuis la vue Gérer les Mondes. En effet, il a été constaté que pour les terrains où des objets ont été agrandis, ces derniers revenaient à leur taille initiale si le terrain était installé via la vue Gérer les Mondes.

> Voir le paragraphe **Agrandir et rétrécir les objets**, page 153

Mettre le terrain en vedette (F)

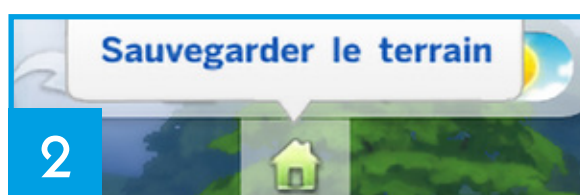
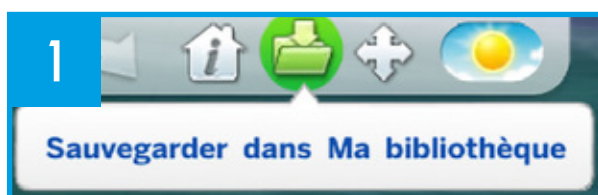
Permet de mettre le terrain en avant sur votre profil (Onglet Personnel) : il s'affichera en priorité par rapport aux autres.

B. ENREGISTRER ET PARTAGER SES CRÉATIONS

ENREGISTRER ET PARTAGER UN TERRAIN

La sauvegarde des terrains et le partage a été grandement simplifié avec Les Sims 4, et peut se faire directement via le Mode Construction. Quand vous aurez terminé votre construction (ou si vous souhaitez juste en avoir une copie au cas où...), cette procédure s'avère très simple !

- En Mode Construction, dans le menu du haut, cliquez sur « Sauvegarder dans Ma Bibliothèque » puis sélectionnez l'option « Sauvegarder le terrain ».



- La fenêtre qui s'affiche vous permet d'indiquer les caractéristiques de votre terrain :

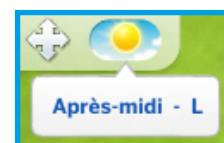


Donnez **un nom** à votre terrain
Cliquez pour rentrer un nom

Indiquez le **nombre de chambres**, de **salles de bain** et la **description du terrain**
Choisissez le nombre de chambres et salles de bain et de chambres grâce aux listes de chiffres déroulantes et cliquez sur la zone de texte pour remplir la description

Partagez sur la Galerie, **Participez au défi Spark'd** en cours, ou **Sauvegardez** dans votre bibliothèque

Astuce : Vous pouvez essayer différents moments de la journée pour l'éclairage de votre terrain afin de mieux le mettre en valeur. Pour cela, appuyez sur la touche **L** en Mode Construction, ou utilisez l'icône dans le menu du haut.



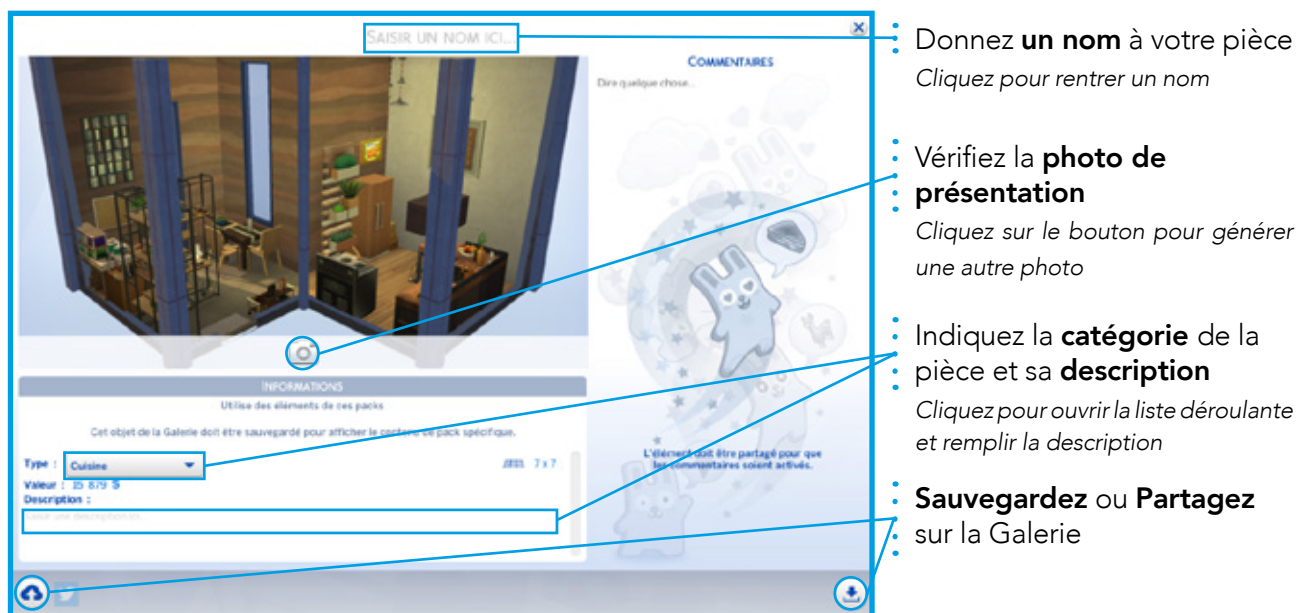
ENREGISTRER ET PARTAGER DES PIÈCES PERSONNALISÉES

La fonction de sauvegarde de pièces meublées peut s'avérer très pratique si vous souhaitez garder une trace de vos travaux sans pour autant enregistrer toute la maison. Voici la procédure à suivre :

- En Mode Construction, cliquez sur la pièce que vous souhaitez sauvegarder. Des arêtes blanches autour de la pièce et des flèches de redimensionnement (voir [Manipuler les pièces, page 82](#)) doivent apparaître.
- Dans le menu du haut, cliquez sur « Sauvegarder dans Ma Bibliothèque ».
- Un petit sous-menu s'ouvre : sélectionnez l'option « Sauvegarder la pièce ».



- La fenêtre qui s'affiche vous permet d'indiquer les caractéristiques de votre pièce :

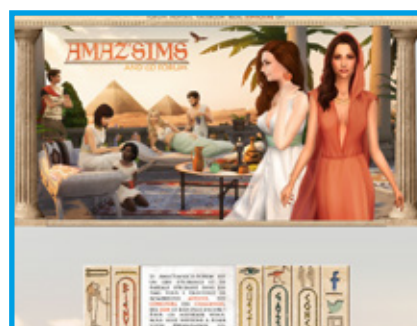


Savoir utiliser les outils de construction des Sims 4, c'est bien. Mais ça ne vous aidera pas à trouver l'inspiration pour vous décider quoi construire et comment. Voici donc une petite liste (non-exhaustive bien entendu) de divers endroits où vous pourrez dénicher des idées pour votre prochaine création !

LES FORUMS SIMS

Les forums consacrés au jeu sont remplis de membres très créatifs qui rivalisent d'ingéniosité. Que ce soit sur le forum officiel ou sur d'autres forums créés par des fans du jeu, vous trouverez de nombreux sujets où tout un chacun partage ses astuces, ses créations, et ses idées. N'hésitez pas à vous inscrire sur ces sites pour faire de même.

- **Forum Officiel Les Sims France** : forums.thesims.com/fr_FR
- **Forum Sims Artists** : www.sims-artists.com - **Site** : www.sims-artists.fr
- **Amaz'Sims&Co Forum** : www.sims-3-forum.com/forum
- **Forum L'UniverSims** : luniversims.com/forums



LES SITES / REVUES DE DÉCORATION ET D'ARCHITECTURE

Pour concevoir le Mode Construction de la saga Les Sims, les développeurs du jeu se sont inspirés du monde de l'architecture. Voilà un autre endroit où chercher des idées : Procurez-vous des revues spécialisées dans l'aménagement, la décoration, l'architecture, le design. Il existe également un nombre incroyable de sites internet dédiés à ces arts, ainsi que des émissions de télévision, des chaînes YouTube... Autre mine d'or : *Google Street View* et ses milliers de kilomètres de rues du bout du monde à portée de clics !

- **Houzz France (site internet)** : www.houzz.fr
- **Home Designing (site internet)** : www.home-designing.com
- **Journal du Design (site internet)** : www.journal-du-design.fr
- **Côté Maison (magazine et site internet)** : www.cotemaison.fr
- **Architectures à Vivre (magazine et site internet)** : www.avivremagazine.fr
- **ArchDaily (site internet)** : www.archdaily.com
- **La Maison France 5 (émission de télévision)** : www.france5.fr/emissions/la-maison-france-5

CHEZ VOUS

Il est parfois inutile de chercher bien loin pour trouver de bonnes idées ! Regardez les maisons, les bâtiments qui vous entourent, même au sein de votre quartier. Prenez des photos de ceux qui vous plaisent, vous inspirent, vous questionnent... c'est un excellent moyen pour trouver des idées. Même les bâtiments les plus simples (ou les plus moches) peuvent servir de point de départ à des créations très intéressantes.

SITES DE FANS

Si vous débutez dans la construction ou bien que vous n'avez pas l'envie ou le temps de créer un terrain pour vos chers Sims, sachez que la communauté recèle de vrais trésors architecturaux aux quatre coins de la toile.

Afin de vous aider dans votre travail de recherche, voici pour vous quelques adresses utiles, qui sauront répondre à vos attentes les plus pointues en matière de construction.

Bonnes visites !

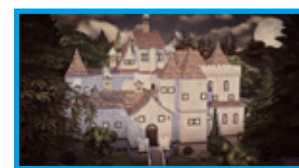
STUDIO SIMS CRÉATION

Les Sims 3, Les Sims 4 - Pas de CC
studiosimscreation.fr

Commençons avec une véritable institution dans la communauté française : Studio Sims Création !

Fondé par Angerouge en 2010, le site s'est largement étoffé au fil des années et propose un large choix de terrains résidentiels et communautaires pour Les Sims 3 et Les Sims 4.

Ce qui fait le charme de ce site ? Le style bien particulier de sa créatrice sur tous les plans : aussi bien ses intérieurs que ses jardins sont reconnaissables entre mille notamment par leur souci du détail et leur originalité. Vous pourrez retrouver également sur son site des Sims à télécharger, ainsi que des aperçus et tests de jeux en avant-première. Angerouge a même une chaîne YouTube et produit régulièrement *SpeedBuilds*, tutoriels, *Let's Play*.



CHRIS CRÉATION SIMS

Les Sims 3, Les Sims 4 - Pas de CC
chriscreationssims.fr

Chris est une membre active de la communauté Les Sims depuis un certain nombre d'années, mais ce n'est qu'en 2015 qu'elle décide d'ouvrir son propre site internet, en fusionnant ses précédents blogs.

Elle propose ainsi, au travers de *Chris Créations Sims*, une quantité fort intéressante de terrains, principalement résidentiels, tous très soignés et joliment aménagés. Et avis aux amateurs de lecture : Chris écrit aussi des histoires.

SITES DE FANS

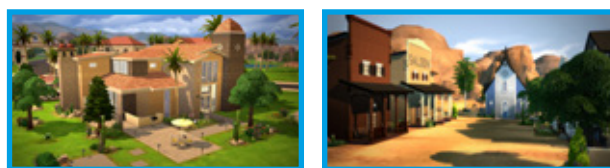
FEZET

Les Sims 3, Les Sims 4 - Pas de CC
fezet.fr

Tiens tiens, ce nom vous dit quelque chose ? Normal, c'est Fezet qui a écrit le Guide que vous êtes en train de lire !

Créé en 2011, le site a connu de nombreuses évolutions esthétiques, tout comme son contenu qui n'a cessé de se développer. Fezet.fr fonctionne à la manière d'un site d'agence immobilière (ou de la Galerie des Sims 4) : vous pouvez naviguer parmi les créations grâce à un puissant moteur de recherche par critères (version du jeu, nombre de chambres, de salles de bain...).

En plus des nombreuses créations toutes garanties avec du contenu 100% officiel, vous trouverez également bon nombre de tutoriels sur le jeu, ainsi que des vidéos (SpeedBuilds, tests de jeux), à voir également sur YouTube !



CASSIE & LES SIMS

Les Sims 4 - Pas de CC
cassimsinc.fr

Très active sur le forum officiel depuis la sortie des Sims 4, Cassiopeia (ou Cassie pour les intimes) nous propose au travers de son site de suivre toutes les actualités de sa chaîne YouTube et aussi de nombreuses constructions à télécharger. Le site est mis à jour régulièrement, avec de très belles maisons et de nombreuses vidéos !

LE FORUM OFFICIEL

Les Sims 3, Les Sims 4 - Présence de CC possible
forums.thesims.com/fr_FR

Le forum officiel a l'énorme avantage d'être ouvert à tous les créateurs et d'être géré directement par EA.

Il en résulte que le site est très fréquenté, régulièrement étoffé de nouveaux contenus et tutoriels, et aussi très accueillant. De nombreux membres du forum possèdent leurs propres sites, mais publient aussi leurs réalisations dessus.

C'est l'endroit idéal pour vous lancer dans la création avec Les Sims 4 si vous débutez : vous y trouverez de nombreuses sources d'inspiration et conseils utiles.

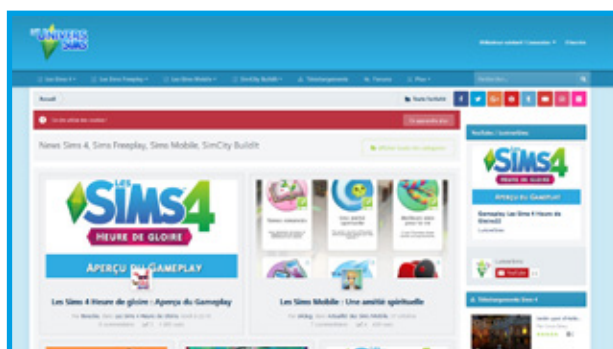


SIMS ARTISTS

Les Sims 3, Les Sims 4 - Présence de CC possible
sims-artists.fr - sims-artists.com

Sims Artists est un des forums majeurs de la communauté Sims francophone. Spécialisé notamment dans la création de contenu personnalisés grâce à un choix impressionnant de tutoriels dédiés au graphisme et à des membres très actifs, *Sims Artists* possède aussi son propre site vitrine.

Vous y trouverez de nombreux contenu personnalisés (vêtements, objets) mais aussi des constructions à télécharger gratuitement. Une chaîne YouTube *Sims Artists* existe également, et propose des vidéos très diverses : tests de jeux, *SpeedBuilds*, tutoriels...



L'UNIVERSIMS

Les Sims 3, Les Sims 4 - Présence de CC possible
luniversims.com

L'Universims est un site d'actualités autour des jeux Les Sims, que ça soit leurs versions PC ou mobiles (Les Sims Freeplay, Les Sims Mobile). Vous pourrez donc y trouver des articles de tests de jeux, des actualités, des dossiers spéciaux... mais aussi un bon nombre de téléchargements et notamment des terrains.

Voici un moment que je redoute : celui des remerciements. Non pas parce que je ne saurais être reconnaissant de tout le soutien que vous m'avez apporté tout au long de la rédaction de ce guide, mais surtout parce que je sais que malgré de nombreux efforts, je ne pourrais être en mesure de lister tout le monde. Aussi je vais tenter d'être le plus général possible afin de n'omettre personne...

Je tiens d'abord à remercier tout particulièrement 3 fervents et assidus joueurs des Sims : Angerouge, Chris et Tristan pour l'aide très précieuse qu'ils m'ont apportée au fil des semaines de rédaction. C'est grâce à eux que j'ai pu mener à bien ce projet titanesque, le peaufiner et faire en sorte qu'il soit aussi complet et précis que possible. Ce sont eux qui ont relu le guide (notamment Chris, qui a trouvé un bon nombre de fautes, encore un grand merci à elle), et m'ont donné leur avis toujours aiguisé et critique, choses indispensables pour un ouvrage de cette taille.

Je remercie aussi Greg, du site **simcookie.com**, qui m'a conseillé pour le choix du logiciel à utiliser pour mettre en page ce guide... Sans lui je n'y serais sûrement pas arrivé non plus !

Les membres du forum officiel Les Sims ont également joué un rôle important par leurs avis critiques, leurs encouragements. Parmi eux, je remercie également l'équipe de modération et en particulier Missing qui m'a guidé pour que je publie le guide dans la bonne salle (ce qui est toujours pratique, avouons-le). Il y a aussi Fougii, grande créatrice de talent, qui a également accepté que je partage avec vous dans ce guide son astuce pour créer des clôtures originales ([voir Créer un muret extérieur avec des fondations \(page 148\)](#)). Elle n'est pas la seule que je dois remercier : audcam ([pour ses astuces avec les toits, voir page 139](#), et [les problèmes liés au moveobjects, voir page 191](#)) et aurelsan94 ([pour l'idée de fabriquer une cheminée avec le moveobjects, voir page 181](#)). Je remercie aussi Charlotte, Community Manager chez EA France qui a su me conseiller et me rediriger vers les bonnes personnes pour les questions particulières que j'avais concernant la publication de ce guide. Et bien évidemment, je me dois enfin d'avoir une petite pensée à tous les autres qui m'ont soutenu dès le début ou m'ont rejoint en cours de route : je ne peux tous vous nommer de peur de vous oublier, mais je pense que vous vous reconnaîtrez.

Enfin, je tiens à remercier plus généralement toutes les personnes qui m'ont aidé dans ce projet, les équipes de Maxis et d'EA qui ont conçu ce jeu, Will Wright qui en a eu l'idée, mais aussi ceux qui auront pris quelques minutes de leur temps pour me suggérer des idées, répondre à mes questions, partager mes publications concernant le guide, enfin bref, tous ceux qui ont participé directement ou indirectement. J'ai fait ce guide pour la communauté, mais gardez bien en tête que je n'aurais pu le faire sans l'aide de cette dernière.

Maintenant je vous laisse retourner à votre jeu, car je suis sûr que vous êtes impatient de mettre en pratique tous les conseils évoqués ici !

Bonnes constructions à tous !

Fezet

NOTES

[illegible]

NOTES

This image shows a full page of a document template designed for handwriting practice or general note-taking. It consists of approximately 30 evenly spaced, horizontal dotted lines extending across the width of the page. The background is plain white, and there are no margins, headers, footers, or other markings present.

NOTES

[illegible]

« *Le Mode Construction des Sims 4 - Le Guide Ultime* » également nommé « *Le Guide Ultime du Mode Construction des Sims 4* » est publié à titre informatif et didactique. N'ayant pas été rédigé par une machine, il peut contenir des erreurs, imprécisions, et la validité de son contenu est susceptible d'évoluer en fonction des changements apportés au jeu Les Sims 4 par les équipes de Maxis et d'Electronic Arts.

Cet ouvrage a été rédigé par Fezet, membre de la communauté Les Sims dans le but de permettre aux joueurs du jeu Les Sims 4 d'utiliser au maximum le potentiel créatif offert par le Mode Construction dudit jeu.

Bien que cédé gratuitement à la communauté, le contenu de ce guide reste la propriété exclusive de son auteur. La distribution se fait donc exclusivement via les canaux désirés par lui.

AUCUNE REDISTRIBUTION, VENTE, MODIFICATION DE CE GUIDE (QUE CE SOIT À USAGE LUCRATIF OU NON) N'EST AUTORISÉE.

Le contenu de ce guide est protégé par les lois internationales en vigueur et notamment par les articles L111, L112, L122 et L335 du Code de la Propriété Intellectuelle.

Ce guide a fait l'objet de deux dépôts légaux auprès de la Bibliothèque Nationale de France (BnF) en août 2015 et août 2019

Le partage de ce guide doit se faire en indiquant clairement sa provenance, à savoir le site internet de son auteur, et / ou les différents sites partenaires accrédités pour sa distribution.

INFORMATIONS SUR L'AUTEUR

Pseudonyme : Fezet - **Site internet :** www.fezet.fr

SITES PARTENAIRES ET / OU UTILISÉS À DES FINS DE PROMOTION

Fezet - www.fezet.fr - guide.fezet.fr

Les Sims™ - **Forum Officiel (Version française)** - forums.thesims.com/fr_FR

Facebook - www.facebook.com

Twitter - www.twitter.com

Il est à noter que ce guide traite d'un jeu-vidéo qui n'est pas la propriété de son auteur, lequel n'est en aucun cas affilié ou employé par les marques / sociétés détentrices dudit jeu.

Les Sims™, Les Sims 3™, Les Sims 4™, le logo Les Sims™, les images tirées du jeu vidéo Les Sims™, les éléments de la charte graphique de la série Les Sims™ (ou des jeux Les Sims 3™, Les Sims 4™) inclus dans ce guide ou la marque Maxis™ restent la propriété exclusive de la société Electronic Arts Inc. Ces marques commerciales sont protégées juridiquement aux États-Unis et dans d'autres pays.

VERSION 1.7
22/08/2021

*Réalisé avec les versions du jeu Les Sims 4™
parues entre fin 2014 et septembre 2021 (mises à jour gratuites)*



© fezet
Tous droits réservés

guide.fezet.fr - www.fezet.fr



GUIDE NON-OFFICIEL POUR LE JEU LES SIMS 4™

PLUS D'INFORMATIONS : WWW.EA.COM/FR-FR/GAMES/THE-SIMS

ACCESSIBLE À TOUS

Abordant tour à tour l'utilisation de l'interface, les multiples outils et fonctionnalités de construction proposés dans *Les Sims 4™*, ce guide regorge aussi d'astuces, de solutions et d'explications qui rendent le Mode Construction plus compréhensible et facile à utiliser que jamais.

Que vous soyez un novice ou au contraire un joueur expérimenté, cet ensemble de tutoriels saura vous aider à progresser dans votre maîtrise des outils de construction !

UN GUIDE MULTI-FORMAT

En plus d'une version e-book, le *Guide Ultime du Mode Construction des Sims 4™* est aussi disponible sous la forme d'un site internet dédié et d'une chaîne YouTube !

Quelque soient vos préférences, votre envie du moment ou l'appareil que vous avez à votre disposition, toutes ces astuces de construction restent accessibles en quelques secondes.



www.fezet.fr - guide.fezet.fr