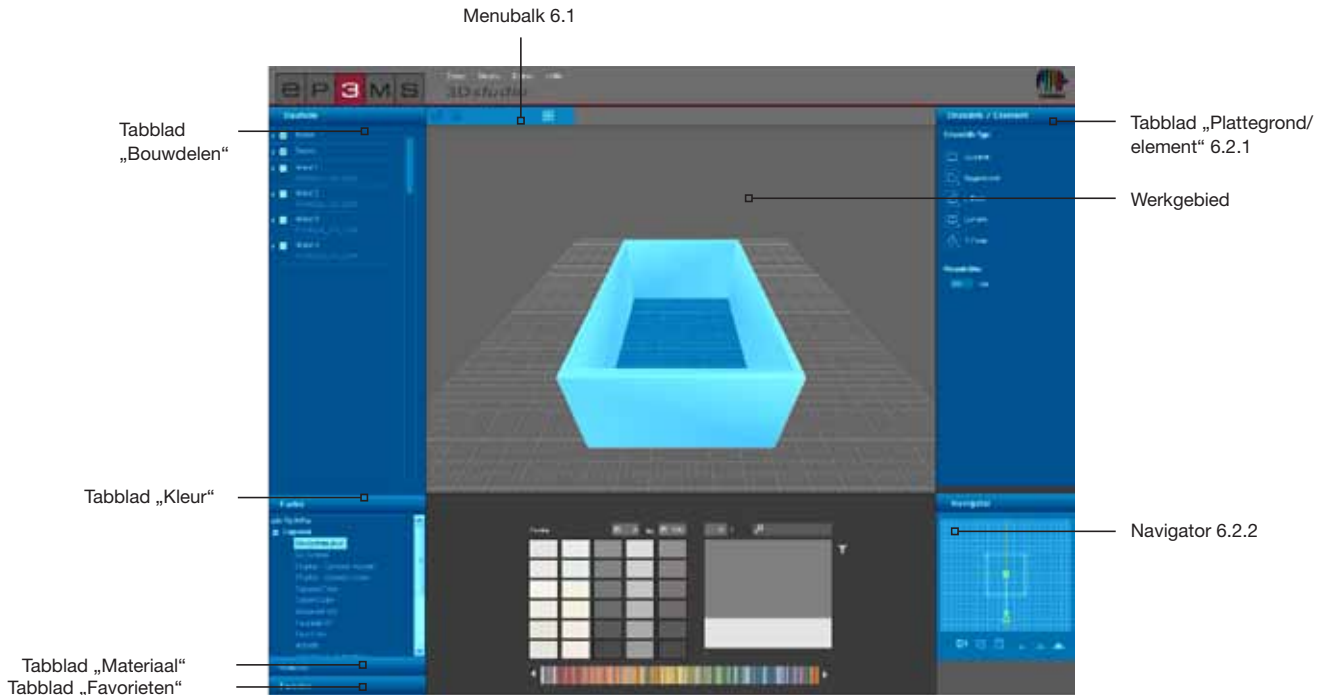


6. 3Dstudio

In de 3Dstudio kunnen virtuele interieurs, inclusief ramen en deuren, geconstrueerd worden. Met kleurtinten, materialen en favorieten kan hieraan vorm worden gegeven en kunnen ontwerpen in verschillende weergaven opgeslagen worden. De ruimtes kunnen vanuit verschillende perspectieven geobserveerd worden met behulp van een „camera“. De 3Dstudio is bijzonder goed geschikt voor nieuwe planningen of voor objecten waarvan geen foto's aanwezig zijn voor de beeldbewerking.



6.1 Menubalk

De menubalk van de 3Dstudio omvat de volgende functieknoppen:



Openen

Met een klik op de knop „Openen“ kunt u reeds aangemaakte ontwerpen van ruimtes voor de bewerking in de 3Dstudio importeren (of via de hoofdnavigatie onder „Bestand“>„Openen“). Er gaat een venster open, waarin u uw eigen projecten kunt overzien. Selecteer de gewenste ruimte uit één van uw projectmappen en klik op „OK“. De ruimte wordt in het werkgebied van de 3Dstudio geladen om verder bewerkt te worden.



Opslaan

Voor het opslaan van de actuele weergave van een 3D-ontwerp klikt u op de knop „Opslaan“ (of in de hoofd navigatie kiezen „Bestand“>„Opslaan als“). Selecteer de desbetreffende doel-projectmap of creëer een nieuwe projectmap (Eigen projecten aanmaken, zie hfst. 4.2.1 „Bibliotheek“). Sla het ontwerp van de ruimte op met de weergegeven naam of voer een nieuwe naam in in het tekstveld, en klik daarna op „Opslaan“.



Rooster

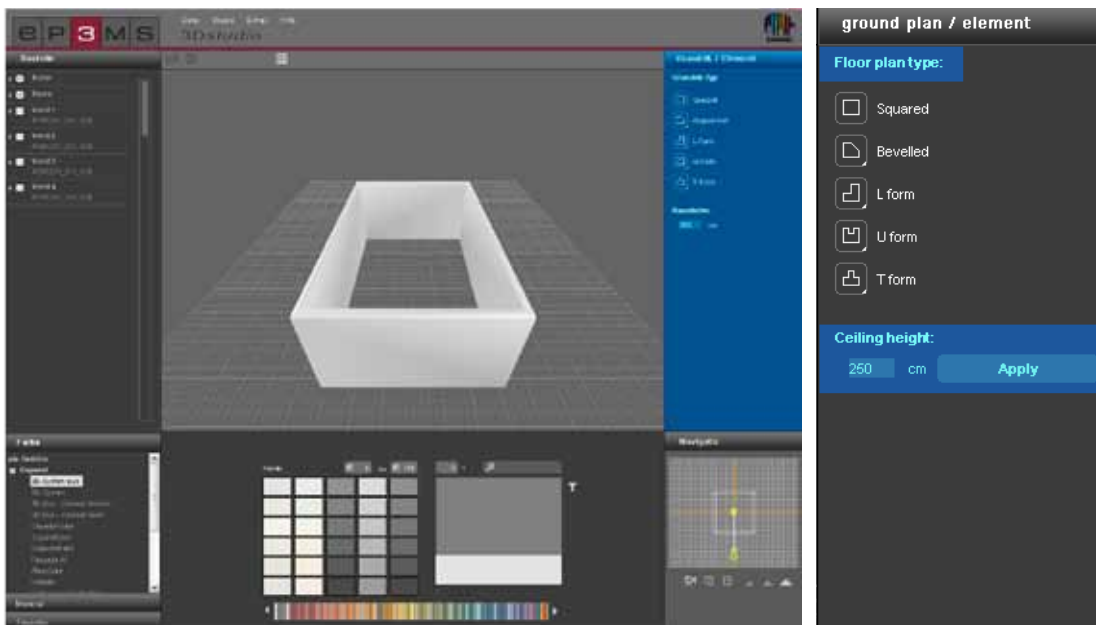
Voor een betere oriëntering in het werkvlak van de 3Dstudio kunt u tijdens de ontwerpfase het standaard ingeregelde rooster inregelen en verbergen door te klikken op de knop „Rooster opleggen“.

6.2 3D-elementen aanmaken

6.2.1 Tabblad „Plattegrond/element“

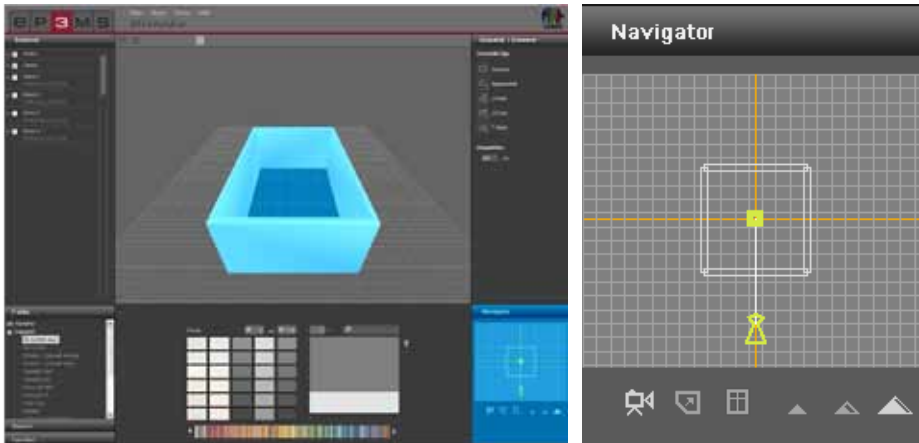
Plattegrond selecteren

In dit tabblad kunt u een vorm voor de plattegrond, de uitlijning ervan en de hoogte van de ruimte van uw 3D-object vastleggen. Voor de vormgeving van een nieuwe ruimte selecteert u eerst één van de vijf „plattegrondtypes“ waaruit gekozen kan worden. Voor de vier asymmetrische plattegrondtypes kan daarnaast via de hoek rechtsonder in het plattegrondsymbool de positie in de ruimte gekozen worden. Geef indien nodig een individuele ruimtehoogte in centimeters aan - de hoogte van de ruimte is standaard op 250 cm ingesteld.



6.2.2 Navigator

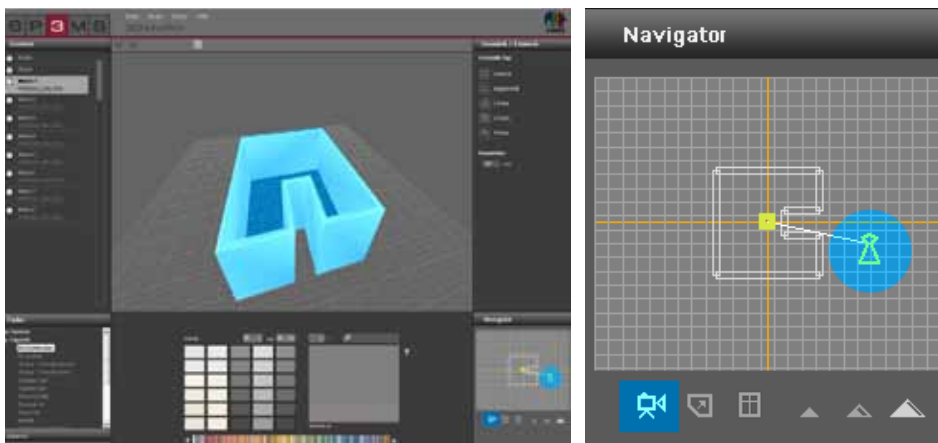
De navigator van de 3Dstudio bevindt zich in het gedeelte rechtsonder van het programmavenster en toont de 3D-ruimte als 2D-weergave, van bovenaf gezien. Gebruik deze weergave om de camerahoek en de afstand daarvan tot de ruimte te veranderen of om de ruimtevorm handmatig aan te passen. De wanden van de ruimte worden in de navigator transparant weergegeven - de gele figuur stelt uw huidige kijkpositie naar de ruimte voor.



Verplaats camera

Met de modus „Verplaats camera“ kunt u uw kijkrichting naar de ruimte veranderen. Klik op het symbool (de actieve modus wordt wit uitgelicht) en beweeg vervolgens de gele figuur met ingedrukte linker muisknop naar de gewenste positie.

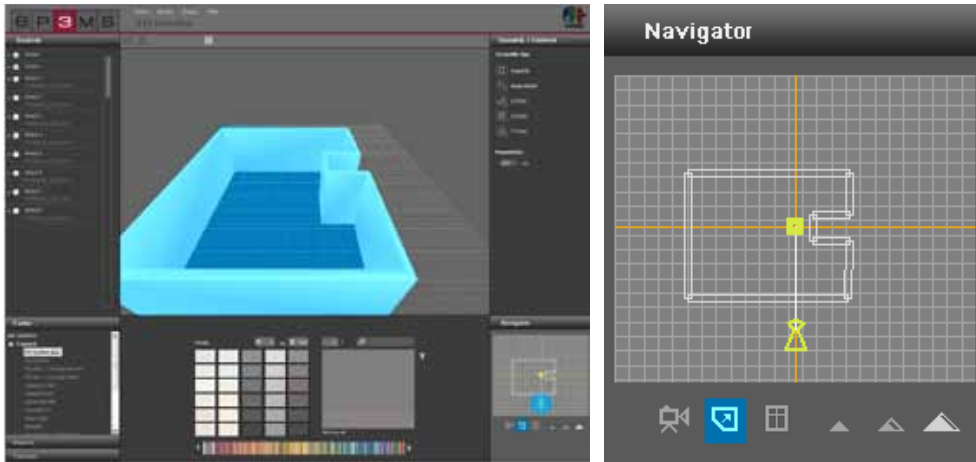
Als u de figuur van de plattegrond verwijdert, verandert de 3D-ruimte in het werkgebied dienovereenkomstig; als u de figuur naar een andere positie t.o.v. de ruimte draait, krijgt u een andere kijkhoek op de ruimte. Zo kunt u zowel van buitenaf naar uw ruimte kijken als in de ruimte „staan“ of een 360°-blik simuleren door de figuur continu te draaien. Met ingedrukte rechter muisknop kan ook het gele standpunt verplaatst worden.





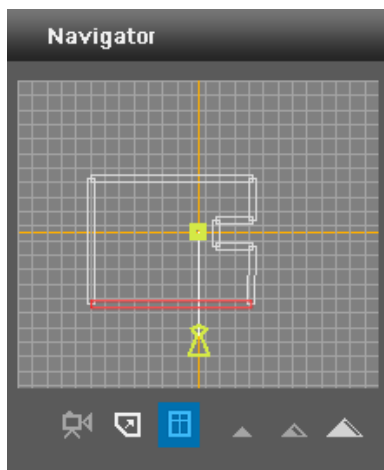
Plattegrond veranderen/bewerken

Met deze modus kunt u de ruimte individualiseren na de selectie van een plattegrondtype (Plattegrond selecteren, zie hfst. 6.2.1 „Tabblad plattegrond/element“). Na de keuze van de knop „Plattegrond veranderen“ (de actieve modus wordt wit uitgelicht) kunt u afzonderlijke wanden in de gewenste nieuwe positie brengen door te trekken met ingedrukte linker muisknop - de wanden worden hierbij rood weergegeven. Ook kunnen hoekpunten verplaatst worden door te trekken met ingedrukte muisknop. Aangrenzende wanden worden in beide gevallen dienovereenkomstig aangepast. Het resultaat kunt u direct volgen in het werkgebied.



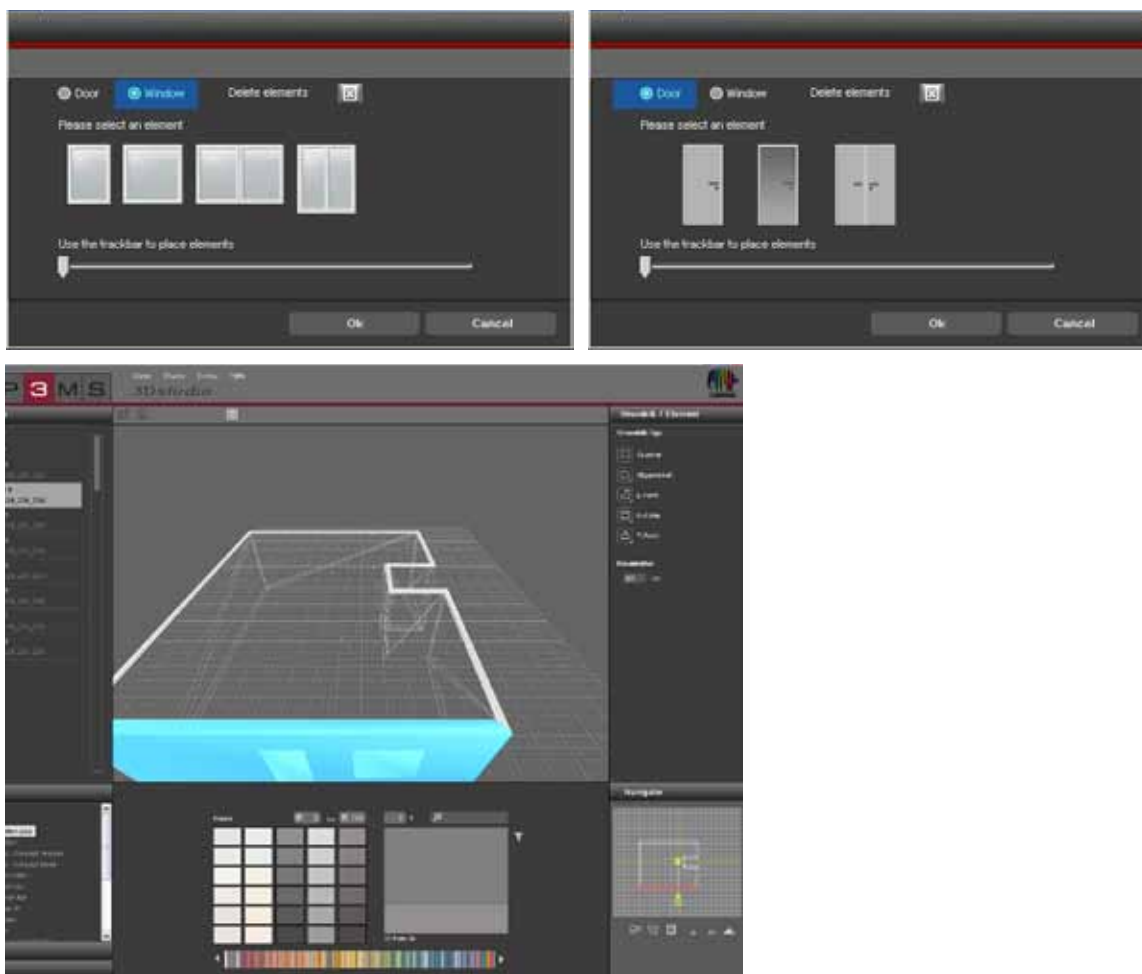
Deuren en ramen toevoegen

Om ramen en deuren aan de wanden toe te voegen, klikt u op de knop „Deuren en ramen toevoegen“ (de actieve modus wordt wit uitgelicht). Activeer door te klikken een wand waaraan een deur of raam moet worden toegevoegd. De wanden die geselecteerd kunnen worden, worden rood weergegeven wanneer er met de muis overheen bewogen wordt. Na het klikken op een wand worden de inactieve wanden transparant weergegeven voor een betere oriëntering.



In de volgende dialoog kan gekozen worden uit meerdere deur- en raamvarianten. Positioneer het gekozen element door de regelaar naar de gewenste plaats te verschuiven. De effecten van de verschuiving van de regelaar kunt u direct in het werkgebied op uw 3D-object zien. U kunt per wand steeds één raam en één deur aanbrengen.

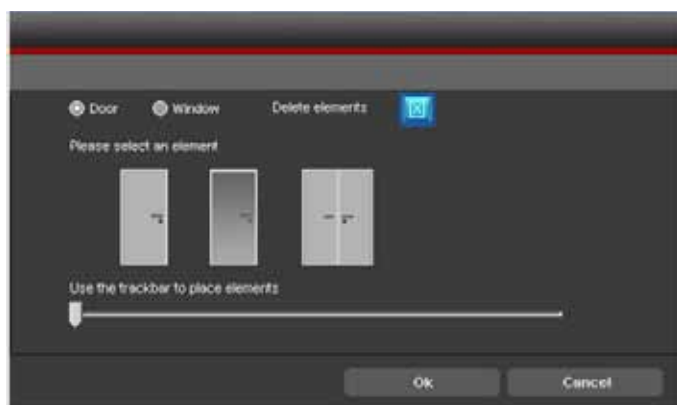
Aanwijzing: Voor het invoegen van deur en raam wordt aanbevolen over te schakelen naar de modus „Vogelvluchtperspectief“, zodat de ingevoegde elementen op de wand goed zichtbaar zijn.



Ramen en deuren verwijderen

Als ramen of deuren weer uit een wand wilt verwijderen, selecteert u bij het toevoegen van deuren en ramen de knop „Deuren en ramen toevoegen“ en vervolgens de gewenste wand in het navigator-venster. Klik nu op de knop „Element wissen“ om het element te verwijderen. Na bevestiging met „OK“ heeft u het element uit de wand verwijderd.

Aanwijzing: Als zowel deur als raam zich in dezelfde wand bevinden, worden ze bij de wisprocedure alle twee verwijderd.



Perspectieven



Kikkerperspectief

Voor de weergave van uw 3D-ruimte kunt u kiezen uit drie verschillende perspectieven. In het kikkerperspectief ziet u de ruimte vanuit een positie op de vloer. In deze modus kunt u ook door wanden heen navigeren.



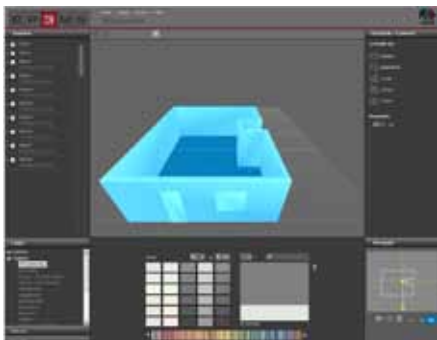
Standaardperspectief

Met het standaardperspectief ziet u de ruimte met een frontale weergave, vanaf de kijkhoogte van een gemiddeld grote persoon die rechtop staat. In deze modus kunt u ook door wanden heen navigeren.



Vogelvluchtperspectief

In het vogelvluchtperspectief kunt u de ruimte van bovenaf uit een zwevende positie observeren. Dit perspectief is het standaard perspectief bij de start van de 3Dstudio. Het wordt aanbevolen vanwege een goed overzicht op veranderingen van de plattegrond en bij het invoegen van deuren en ramen.



6.3 Vormgeving van een 3D-ruimte

Na de selectie en bewerking van een 3D-object kunt u, net als bij de *PHOTOstudio*, beginnen met de vormgeving van uw ruimte. (kleur- en materiaalkeuze, zie hfst. 5.3.1 „Kleur, materiaal en favorieten“ of hfst. 5.3.2 „Vormgeving-tabblad“)

Aanwijzing: De bouwdelen van de 3D-ruimte zijn bij het aanmaken automatisch gegenereerd. Zodoende komt het aanmaken van vlakken-maskers en roosters te vervallen - u kunt direct met kleur en materiaal vormgeven.

Klik hiervoor op één van de tabbladen „Kleur“, „Materiaal“ of „Favorieten“. Selecteer in de volgende stap een producent en vervolgens de collectie van een producent. Zodra u een kleurtint of een materiaal gekozen heeft, kunt u beginnen met de vormgeving (zie hfst. 5.3.1 „Kleur, materiaal en favorieten“ of hfst. 5.3.2 „Vormgeving-tabblad“).

Klik voor het inkleuren na de kleur-/materiaalkeuze met de muiswijzer op een wand van uw ruimte in het 2D-weergave van de navigator of direct in het kleine vierkantje van de bouwdelen in het tabblad „Bouwdelen“. Plafond en vloer kunt u het beste zien, als de figuur in de ruimte staat en het „Standaardperspectief“ gekozen is.

Aanwijzing: Denk bij de vormgeving aan de uitvoerbaarheid van de desbetreffende producten binnens- en buitenshuis en raadpleeg daarvoor eventueel de Technische Informatie (TI) van de afzonderlijke producten (Materiaaldetails, zie hfst. 4.2.3 “Materiaal“).

