

# 6. 3Dstudio

I 3Dstudio kan virtuella innerum inklusive fönster och dörrar konstrueras individuellt. Dessa kan gestaltas med färgtoner, material och favoriter och utkasten kan sparas i olika vyer. Rummen kan betraktas ur olika perspektiv med hjälp av en "Kamera". 3Dstudio är särskilt bra vid nyplaneringar eller för objekt som saknar foton för bildbearbetningen.



# 6.1 Menyrad

Menyraden i 3Dstudio innehåller följande funktionsknappar:





# Öppna

Genom att klicka på knappen "Öppna" kan du importera redan skapade rumsutkast för bearbetning i 3D*studio* (alternativt via huvudnavigationen under "Fil">"Öppna"). Ett fönster öppnas där du kan se dina egna projekt. Välj önskat rum från en av dina projektkataloger och klicka på "OK". Rummet hämtas för ytterligare bearbetning av arbetsområdet i 3D*studio*.



# Spara

För att spara den aktuella vyn hos ett 3D-utkast, klicka på knappen "Spara" (eller välj i huvudnavigationen "Fil">"Spara som"). Välj en projektkatalog i vilken utkastet ska sparas eller skapa en ny projektkatalog (skapa egna projekt, se Kap. 4.2.1 "Bibliotek"). Spara rumsutkastet med namnet som visas eller ange ett nytt namn på utkastet i textfältet och klicka sedan på "Spara".

# Rutnät

För att underlätta orienteringen i arbetsytan i 3Dstudio kan du under utkastfasen visa eller dölja rutnätet som standardmässigt visas genom att klicka på knappen "Visa rutnät".

# 6.2 Skapa 3D-element

# 6.2.1 Register "Planritning/element"

### Välja planritning

I detta register kan du bestämma grundplanens form, dess orientering och rumshöjden för ditt 3D-objekt. För att gestalta ett nytt rum, börja med att välja en av de fem "grundplanstyper" som står till förfogande. För de fyra osymmetriska grundplanstyperna kan dessutom positionen i rummet väljas med det nedre högra hörnet i grundplanssymbolen. Ange om det behövs en individuell rumshöjd i centimeter - rumshöjden är som standard inställd på 250 cm.



# 6.2.2 Navigator

Navigatorn i 3Dstudio finns i programgränssnittets nedre högre område och visar 3D-rummet som en 2Dvy sedd från ovan. Använd den här vyn för att förändra kameravinkeln och kamerans avstånd till rumment eller för att gestalta rummets form manuellt. Rummets väggar visas transparent i navigator - den gula figuren motsvarar din aktuella blickposition i rummet.



# Flytta kamera

- 14

I läget "Flytta kamera" kan du förändra din blickvinkel gentemot rummet. Klicka på symbolen (det aktiva läget markeras vitt) och flytta sedan med vänster musknapp intryckt den gula figuren till önskad position. Om du tar bort figuren från grundplanen förändras 3D-rummet på motsvarande sätt i arbetsområdet. Om du vrider figuren till en annan position i rummet förändras den blickvinkel du har mot rummet. På så sätt kan du betrakta rummet både inifrån och utifrån, "stå" i rummet eller simulera en 360°-rotation genom att kontinuerligt vrida figuren. Med intryck höger musknapp kan den gula positionen förflyttas.



2

## Förändra/bearbeta grundplan

Detta läge gör det möjligt att efter valet av en grundplanstyp (välja grundplan se Kap. 6.2.1 "Register Planritning/element") utforma rummet individuellt. Välj först knappen "Förändra grundplan" (det aktiva läget markeras vitt). Sedan kan du genom att hålla ner vänster musknapp och dra de enskilda elementen flytta enskilda väggar till en ny position - väggarna markeras rött när detta görs. Med nedtryckt musknapp kan man också förflytta hörnpunkter. Angränsande väggar anpassas i båda dessa fall. Resultatet kan ses direkt i arbetsområdet.



#### Lägga till fönster och dörrar

För att lägga till fönster och dörrar till väggarna, klicka på knappen "Infoga dörrar och fönster" (det aktiva läget markeras vitt). Aktivera den vägg som du vill förse med en dörr eller ett fönster genom att klicka på den. Väggar som kan väljas markeras rött när man för musen över dem. Efter att man har klickat på en vägg visas de inaktiva väggarna transparent för att underlätta orienteringen.



Följande dialogruta innehåller ett urval av flera olika dörr- och fönstervarianter. Placera det valda elementet på önskad plats genom att förskjuta reglaget. Resultatet att reglageförflyttningen kan ses direkt i arbetsområdet för ditt 3D-objekt. Ett fönster och en dörr kan placeras per vägg.

**OBS:** Vi rekommenderar att man växlar till läget "Fågelperspektiv" för att infoga ett fönster eller en dörr så att de infogade elementen kan ses tydligt på väggen.



### Ta bort fönster och dörrar

Om du vill ta bort ett fönster eller en dörr som du infogat i en vägg, välj när du lägger till dörrar och fönster knappen "Infoga dörrar och fönster" och sedan den önskade väggen i navigatorfönstret. Klicka nu på knappen "Radera element" för att ta bort det aktuella elementet. När du har bekräftat med "OK" har elementet tagits bort från väggen.

OBS: Om både en dörr och ett fönster är placerat i samma vägg tas båda bort vid raderingen.



### Perspektiv

#### Grodperspektiv

Du kan välja tre olika perspektiv för att betrakta ditt 3D-rum. I grodperspektivet visas rummet från en position nere vid golvet. I detta läge kan du också navigera igenom väggar.





#### **Standardperspektiv**

Med standardperspektivet visas rummet från en synvinkel som motsvarar en stående person med genomsnittlig kroppslängd. I detta läge kan du också navigera igenom väggar.







### Fågelperspektiv

I fågelperspektivet kan du betrakta rummet från en svävande position ovanifrån. Detta är det perspektiv som är standardmässigt inställt när 3Dstudio startas. Det är tack vare den goda översikten att rekommendera för förändringar av grundplanen samt för att infoga dörrar och fönster.





# 6.3 Gestalta ett 3D-rum

Efter att du har valt och bearbetat ett 3D-objekt kan du på samma sätt som i PHOTO*studio* påbörja gestaltningen av rummet. (färg- och materialval, se Kap. 5.3.1 "Färg, material och favoriter" resp. Kap. 5.3.2 "Register gestaltning")

**OBS:** 3D-rummets byggnadsdelar har när rummet skapades lagts till automatiskt. Detta gör att man inte måste skapa ytmallar eller rutnät - du kan göra gestaltningen direkt med både färg och material.

Klicka för att göra det på något av registren "Färg", "Material" eller "Favoriter". I nästa steg väljer du ut en tillverkare och sedan en tillverkares kollektion. När du har valt en färgton eller ett material kan du påbörja gestaltningen (se Kap. 5.3.1 "Färg, material och favoriter" resp. Kap. 5.3.2 "Register gestaltning"). När du har valt en färg eller ett material, klicka sedan med muspekaren på en väg i rummet i <u>2D-vyn i navigator</u> eller direkt i byggnadsdelens lilla kvadrat i registret "Byggnadsdel". Tak och golv ses bäst när figuren står i rummet och "Standardperspektiv" har valts.

**OBS:** Tänk vid gestaltningen på om produkten går att genomföra inom- eller utomhus och titta vid behov igenom den tekniska informationen (TI) för de enskilda produkterna (materialdetaljer, se Kap. 4.2.3 "Material").

