

NCH Software

DreamPlan Huisontwerpsoftware

Deze gebruikershandleiding is gemaakt voor gebruik met
DreamPlan Huisontwerpsoftware versie 9.xx

Technische ondersteuning

Hebt u problemen met behulp van DreamPlan Huisontwerpsoftware Lees de toepasselijke onderwerp voordat u ondersteuning aanvraagt. Als uw probleem wordt niet behandeld in deze gebruikershandleiding Bekijk de actuele DreamPlan Huisontwerpsoftware Online technische ondersteuning via www.nchsoftware.com/design/nl/support.html.

Als dat uw probleem niet is opgelost, kunt u contact met ons met behulp van de technische ondersteuning contactpersonen op die pagina.

Software suggesties

Hebt u suggesties voor verbeteringen aan DreamPlan Huisontwerpsoftware, of suggesties voor andere gerelateerde software die u mogelijk nodig hebt, post het op onze suggesties pagina op www.nch.com.au. Veel van onze softwareprojecten hebben plaatsgevonden na suggesties van gebruikers zoals u. Als we uw suggestie volgen, krijg je een gratis upgrade.

DreamPlan Huisontwerpsoftware

Inhoud

Flickr-autorisatie	3
NCH Software Suite	4
Google Autorisatieproces op Windows XP en Vista	5
Licentievoorwaarden voor software	6
Slag	
Inleiding	8
Startscherm	9
Keizerlijke en metrische eenheden	10
Sneltoetsen	11
Tabbladen	
Tabblad Bestand	13
Tabblad Bouwen	14
Tabblad Buitenkant	15
Tabblad Interieur	16
Tabblad Dek	17
Tabblad Groenvoorzieningen	18
Tabblad Gereedschappen	20
Camera en weergaven	
De camera bedienen	21
Weergavemodus wijzigen	22
Afbeeldingsinstellingen	
JPEG-compressie-instellingen	23
Instellingen voor BMP-codering	24
Png-coderingsinstellingen	25
PNM-coderingsinstellingen	26
TIFF-coderingsinstellingen	27
Instellingen voor PDF-codering	28
WebP-compressie-instellingen	29
SVG-coderingsinstellingen	30
INSTELLINGEN VOOR GIF-CODERING	31
Taken	
Muren bouwen	32
Premade kamers toevoegen	34
Vloeren bouwen	35
Het bouwen van een dak	36
Bouwplafonds	37
Ramen en deuren bouwen	38

Een pad bouwen.....	39
Het ontwerpen van Het kallewerk.....	40
Het bouwen van trappen.....	42
Hellingen bouwen.....	43
Het bouwen van leuningen / hekken.....	44
Buitenpaden aanleggen.....	45
Het bouwen van een zwembad.....	46
Het schilderen Muren.....	47
Afstanden en lengtes meten.....	48
Objecten plaatsen.....	49
Een nieuw verhaal maken.....	50
Een verhaal bewerken.....	51
3D-modellen importeren.....	52
3D-modellen exporteren.....	54

Tools

Gereedschapspaneel.....	55
Tekstlabels.....	57
Symbolen toevoegen.....	59
Texturen kiezen.....	60
Verfcalculator.....	61
Wizard Traceren.....	62
Zoeken in catalogi.....	63
Gereedschap Tekenen blokkeren.....	64
Afdrukken.....	65

Scherm verwijzingen

Color Picker Dialog.....	66
Send Email Dialog.....	67
Sample Project Download Dialog.....	68
Create New Wall Type.....	69
Screen Capture.....	70
Import Texture.....	71
App Search Dialog.....	72
Opties ~ Algemene.....	73
Opties ~ Weergeven.....	74
Opties ~ Terrein.....	75
Opties ~ Sociale media.....	76

Flickr-autorisatie

DreamPlan can maken het gemakkelijk en handig om uw foto's of video's te uploaden naar Flickr. Het heeft echter uw toestemming nodig voordat u het gebruikt.

Als u op de **knop Autoriseren klikt**, wordt de Flickr-website geopend in uw webbrowser. Als de Flickr-website een inlogpagina toont, log dan in. De website zal dan vragen of u DreamPlan to uw Flickr-account wilt koppelen. Klik op **OK, ik geef toestemming**. De website toont dan een negencijferige verificatiecode. Typ of kopieer en plak de code van de website in DreamPlan and klik op **Doorgaan**.

Flickr-autorisatie

Als DreamPlan has de autorisatie van de gebruiker van een Flickr, wordt de knop **Autoriseren**. .. uitgeschakeld en wordt de knop **Autorisatie verwijderen** ingeschakeld, zodat u de autorisatie verwijderen. Anders klikt u op de knop **Autoriseren...** om DreamPlan for het uploaden van foto's of video's naar Flickr te autoriseren.

NCH Software Suite

Dit is een handige manier om alle software die beschikbaar is van NCH Software te bladeren. U een reeks producten bekijken op type, zoals Audio, Video enzovoort en het product bekijken. Vanaf daar u proberen het product en het zal downloaden en installeren voor u om trial. Als u het product al hebt geïnstalleerd, u op Run It Now klikken en wordt het programma voor u gestart.

Er is ook een lijst met functies voor producten in de categorie. Klik op een functie, zoals 'Een videobestand bewerken', om een product met die mogelijkheid te installeren.

Zoeken

Zoek op onze website naar producten die overeenkomen met zoekwoorden die u typt.

Bekijk meer van onze software

Bekijk onze website voor meer software.

Schrijf je in voor onze nieuwsbrief

U zich abonneren op onze nieuwsbrief voor aankondigingen van nieuwe releases en kortingen.

U zich op elk gewenst moment afmelden.

Bekijk de nieuwste kortingen voor aankoop

Bekijk de nieuwste kortingen die wij aanbieden voor de aankoop van onze producten.

Google Autorisatieproces op Windows XP en Vista

Extra stappen zijn vereist om DreamPlan toestemming te geven om te uploaden naar Google Drive en/of YouTube bij gebruik op Windows XP of Windows Vista:

1. Klik **Machtigen...** in de {Autorisatie} **Vergunning** Dialoogvenster.
2. Meld u op de webpagina die wordt geopend, indien nodig aan bij uw Google-account.
3. Controleer of u DreamPlan toestemming geeft om toegang te krijgen tot de gevraagde functies.
4. Kopieer de **Autorisatiecode** verstrekt door Google en plak het in de **Autorisatie bevestigen**
5. Klik **Klaar** om te bevestigen dat de autorisatie voltooid is.

Licentievoorwaarden voor software

Ons doel is dat iedere gebruiker een succesvolle ervaring heeft met onze software. Wij bieden het u aan op voorwaarde dat u onze licentieovereenkomst voor eindgebruikers aanvaardt.

Deze EULA beperkt onze aansprakelijkheid en wordt beheerst door een arbitrageovereenkomst en een locatieovereenkomst. Lees hieronder verder, deze voorwaarden beïnvloeden uw rechten.

1. De auteursrechten in deze software en elk visueel of audiowerk gedistribueerd met de software, behoren toe aan NCH Software en anderen vermeld in het venster Info. Alle rechten zijn voorbehouden. Installatie van deze software en alle software die met deze software is gebundeld of met Install-on-Demand wordt geïnstalleerd, waaronder snelkoppelingen en startmenumappen, wordt alleen een licentie verleend in overeenstemming met deze voorwaarden. Deze auteursrechten zijn niet van toepassing op creatief werk gemaakt door u, de gebruiker.

2. Door de software te installeren, te gebruiken of te verspreiden stemt u in eigen naam en in naam van uw werkgever of opdrachtgever in met deze voorwaarden. Indien u niet akkoord gaat met deze voorwaarden, mag u deze software niet gebruiken, kopiëren, doorsturen, verspreiden of installeren - stuur de software binnen 14 dagen terug naar de plaats van aankoop om een volledige restitutie te ontvangen

3. Deze software, en alle bijbehorende bestanden, gegevens en materialen, worden verspreid "zoals ze zijn" en zonder garantie, uitdrukkelijk of impliciet, behalve vereist door de wet. Indien u van plan bent deze software te gebruiken voor kritische doeleinden, moet u deze volledig testen voor gebruik, installeer overbodige systemen en verwacht risico.

4. Wij zijn niet aansprakelijk voor enige verlies veroorzaakt door het gebruik van deze software, daarbij inbegrepen, maar niet gelimiteerd tot, bijzondere, incidentele of gevolgschade. Uw rechtsmiddel tegen ons voor alle klachten is beperkt tot het ontvangen van een volledige restitutie van het bedrag dat u voor de software hebt betaald.

5. U mag deze software niet gebruiken in omstandigheden waarin het risico bestaat dat het falen van deze software kan leiden tot lichamelijk letsel of verlies van leven. U mag deze software niet gebruiken als u niet regelmatig een back-up maakt van uw computer, als u geen antivirus- en firewall-software op de computer hebt geïnstalleerd, of als u gevoelige gegevens onversleuteld op uw computer bewaart. U stemt ermee in ons te vrijwaren van alle vorderingen in verband met dergelijk gebruik.

6. U mag het installatiebestand van deze software in zijn volledige ongewijzigde vorm kopiëren of verspreiden, maar u mag in geen geval een software-registratiecode voor een van onze programma's verspreiden zonder schriftelijke toestemming. Indien u toch een registratiecode van de software verspreidt, bent u aansprakelijk voor de betaling van de volledige aankoopprijs voor elke locatie waar het ongeoorloofd gebruik plaatsvindt.

7. Het gebruik van door de software verzamelde gegevens is onderworpen aan de NCH Software Privacyverklaring die het automatisch anoniem verzamelen van gebruiksstatistieken in beperkte omstandigheden toestaat.

8. Rechtskeuze. Als u in de Verenigde Staten woont, is uw relatie met NCH Software, Inc, een Amerikaans bedrijf, en deze overeenkomst wordt beheerst door de wetten en rechtbanken van Colorado. Indien u ergens in de wereld buiten de Verenigde Staten woont, is uw relatie met NCH Software Pty Ltd, een Australisch bedrijf, en deze overeenkomst wordt beheerst door de wetten en rechtbanken van het Australisch Hoofdstedelijk Gebied. Deze rechtbanken hebben voortdurende en exclusieve jurisdictie over elk geschil tussen u en ons, ongeacht de aard van het geschil.

9. Alleen Amerikaanse klanten: Arbitrageovereenkomst en Kwijtschelding Inzake Groepsacties: Indien u in de Verenigde Staten woont, komen NCH Software en u overeen om alle geschillen en claims tussen ons te arbitreren in overeenstemming met de regels en het proces die in de Engelse versie van deze voorwaarden hier worden uiteengezet: www.nch.com.au/general/legal.html. GELIEVE DEZE VOORWAARDEN ZORGVULDIG TE LEZEN. HET KAN UW RECHTEN BEÏNVLOEDEN. In deze voorwaarden KOMEN U EN NCH OVEREEN DAT IEDER ENKEL IN UW OF ZIJN ENIGE INDIVIDUELE VERMOGEN EN NIET ALS AANKLAGER OF GROEPSLID IN EEN VERMEENDE COLLECTIEVE OF REPRESENTATIEVE PROCEDURE KAN INSTELLEN.

Slag - Inleiding

DreamPlan Home Design software is een eenvoudig te gebruiken hulpmiddel voor het visualiseren van uw plattegronden, landschapsarchitectuur en decks. Met DreamPlan u:

- Eenvoudig 3D-plattegronden van uw huis ontwerpen
- Maak muren, meerdere verhalen, dekken en daken
- Voeg meubels, armaturen, apparaten en andere decoraties toe aan kamers
- Bouw het terrein van outdoor landschapsgebieden
- Plant bomen en tuinen
- Schakelen tussen 3D-, 2D- en blauwdrukweergavemodi

Systeemvereisten

- Werkt op Windows 11, 10, XP, Vista, 7, 8 en 8.1
- Werkt op 64-bits Windows
- Mac OS X 10.5 of hoger
- 64 MB videokaart met Pixel Shader 2.0-ondersteuning

Slag - Startscherm

Wanneer dREAMPLAN voor het eerst is gestart, presenteert het een startscherm met verschillende menu-opties die beschikbaar zijn om aan de slag te gaan.

- **Leeg project starten:**Selecteer deze menuoptie om een nieuw project te starten.
- **Voorbeeldproject weergeven:**Selecteer deze menuoptie om een voorbeeldproject weer te geven dat is opgenomen in DREAMPLAN.
- **Opgeslagen project openen:**Selecteer deze menuoptie om een eerder gemaakt project te laden.
- **Trace Plattegrond:**Start een nieuw project met de Wizard Trace gestart. Een plattegrond kan worden geladen en getraceerd met behulp van de wizard.
- **Bekijk online tutorials:**Hiermee opent u een webpagina met videotutorials voor verschillende DREAMPLAN-hulpprogramma's.

Slag - Keizerlijke en metrische eenheden

DreamPlan ondersteunt het gebruik van Imperial en Metric units. Keizerlijke eenheden worden meestal gebruikt in De Verenigde Staten, Het Verenigd Koninkrijk, delen van Canada en een paar andere plaatsen. Metrische eenheden worden gebruikt in het grootste deel van de wereld.

DreamPlan zal proberen te bepalen welke eenheden het meest zinvol zijn op basis van de computerinstellingen. Eenheidstypen kunnen echter op elk gewenst moment worden gewijzigd via het dialoogvenster Opties.

Keizerlijke eenheden: Keizerlijke eenheden worden uitgedrukt in voeten en centimeters. Voeten worden aangeduid met een enkele teek (') en centimeters worden aangeduid met een dubbele teek ("). Grote metingen (bijvoorbeeld wandlengte) worden weergegeven in voeten en inches, terwijl kleine metingen (bijvoorbeeld wandbreedte) slechts in inches worden weergegeven.

Het invoeren van keizerlijke eenheden: Imperial eenheden kunnen worden ingevoerd op verschillende manieren met behulp van de enkele teek (') om voeten aan te duiden en de dubbele teek (") om inches aan te duiden. Breuken en decimalen kunnen ook worden ingevoerd. Fracties worden afgerond op de dichtstbijzijnde 1/16. Enkele voorbeelden van het invoeren van keizerlijke metingen:

Ingevoerde waarde	Grote meting	Kleine meting
1'	1'	12"
1' 6"	1'-6"	18"
1.5'	1'-6"	18"
1' 6 1/2"	1'-6 1/2"	18 1/2"
1' 6.5"	1'-6 1/2"	18 1/2"
144"	12'	144"
4 2/3"	0'-4 11/16"	4 11/16"

Metrische eenheden: Metrische eenheden worden uitgedrukt in meters en millimeters. Meters worden aangeduid met 'm' en millimeters worden aangeduid met 'mm'. Grote metingen (bijvoorbeeld wandlengte) worden als meters weergegeven, terwijl kleine metingen (bijvoorbeeld wandbreedte) in millimeters worden weergegeven.

Metrische eenheden invoeren: Metrische eenheden kunnen worden ingevoerd door meters (m) of millimeters aan te geven. Enkele voorbeelden van het invoeren van metrische eenheden:

Ingevoerde waarde	Grote meting	Kleine meting
4m	4m	4000 mm
4,5 m	4,5 m	4500 mm
500 mm	0,5 m	500 mm

Slag - Sneltoetsen

DreamPlan maakt gebruik van de volgende sneltoetsen:

-Werkbalkselectie:

-
- **Alt.:** Menu Bestand openen
- **Alt + F:** Tabblad Bestand
- **Alt + B:** Tabblad Bouwen
- **Alt + I:** Tabblad Interieur
- **Alt + D:** Tabblad Dek
- **Alt + L:** Tabblad Liggend
- **Alt + T:** Tabblad Gereedschappen

-Navigatiebesturingselementen:

-
- **Pijltoetsen:** De camera verplaatsen (pannen)
- **Shift + Pijltoetsen:** Baan om de camera
- **Pagina omhoog/pagina omlaag:** De camera op en neer bewegen
- **Home/End:** De camera in- en uitzoomen

-Modelbesturing:

-
- **V:** Draai het model 15 graden naar links.
- **E:** Draai het model 15 graden naar rechts.
- **Z:** Verhoog de grootte van het model met 1/20e.
- **C:** Verlaag de grootte van het model met 1/20e.

-Snelkoppelingen:

-
- **Spatiebalk:** In- en uitschakelen van de modus Selecteren
- **Verwijderen:** Het geselecteerde object verwijderen
- **Esc:** De huidige bewerking stoppen
- **Ctrl+C:** Het geselecteerde object kopiëren (als object kan worden gekopieerd)
- **Ctrl + O:** Open de Opties window
- **Ctrl + S:** Het huidige project opslaan
- **Shift + Ctrl + S:** Het huidige project opslaan met een nieuwe naam (Opslaan als)
- **Ctrl + L:** Een opgeslagen project laden
- **Ctrl + N:** Een nieuw project starten
- **Ctrl + P:** Afdrukken
- **Ctrl + Z:** De laatste actie ongedaan maken
- **Ctrl + Y:** De laatste ongedaan maken opnieuw doen
- **Ctrl + 1:** Overschakelen naar 3D-weergave
- **Ctrl + 2:** Overschakelen naar 2D Blueprint-weergave
- **Ctrl + 3:** Overschakelen naar 2D-weergegeven weergave
- **Ctrl + F:** Het weergeven van scèneobjecten in-/uitschakelen
- **Ctrl + T:** Tekstlabel toevoegen
- **Ctrl + .Ofj:** Eén verhaal omhoog of omlaag gaan
- **Ctrl + R:** Reset de camera naar de standaardpositie
- **Ctrl + H:** Stel de camera in op bovenaanzicht
- **Ctrl + Shift + Q:** Begin met typen in de zoekbalk (indien beschikbaar)
- **F1:** Helpmenu openen
- **F3:** Het zoekvenster voor catalogi openen

- **F8:**Schermafbeelding opslaan

Tabbladen - Tabblad Bestand

Het tabblad Bestand bevat opties voor het werken met uw projectbestanden.

-
-
- **Nieuw project (Ctrl + N):** Selecteer deze optie om een nieuw project te starten.
- **Recente projecten:** Toont een lijst met onlangs geopende of opgeslagen projecten.
- **Load Project (Ctrl + L):** Selecteer deze optie om een eerder gemaakt project te openen.
- **Voorbeeldproject laden:** Selecteer deze optie om een voorbeeldproject te openen dat vooraf is gebouwd met DreamPlan.
- **Project opslaan (Ctrl + S):** Selecteer deze optie om het project op te slaan waaraan u momenteel werkt.
- **Project opslaan als (Ctrl + Shift + S):** Selecteer deze optie om een ander exemplaar van het project op te slaan waaraan u momenteel werkt met een nieuwe naam en/of een nieuwe locatie op te slaan.
- **Afdrukken (Ctrl + P):** Selecteer deze optie om de huidige scène af te drukken.
- **Schermafbeelding opslaan (F8):** Selecteer deze optie om een schermafbeelding als afbeelding op te slaan.
- **Structuur importeren:** Selecteer deze optie om uw eigen texturen te importeren die op objecten moeten worden gebruikt.
- **3D-model importeren:** Selecteer deze optie om uw eigen 3D-modellen te importeren.
- **3D-model exporteren:** Selecteer deze optie om een 3D-model van uw huisplan te exporteren.
- **Opties (Ctrl + O):** Selecteer deze optie om te kiezen tussen meeteenheden.
- **Afsluiten (Alt + F4):** Selecteer deze optie om DreamPlan. af te sluiten

Tabbladen - Tabblad Bouwen

De Building Tab wordt gebruikt voor tools die betrekking hebben op het bouwen van een huis of structuur.

Selecteer: Schakel de selecte modus in en uit. Gebruik de selectiemodus om objecten in de scène te selecteren.

- -
 - **Muren:** Deze tool wordt gebruikt voor het tekenen van muren.
 - **Kamers:** Deze tool wordt gebruikt voor het toevoegen van vooraf gemaakte ruimte in de scène.
 - **Windows:** Deze tool wordt gebruikt voor het toevoegen van ramen aan een huis.
 - **Deuren:** Deze tool wordt gebruikt voor het toevoegen van deuren aan een huis.
 - **Verdiepingen:** Deze tool wordt gebruikt voor het schilderen van vloeren en het toevoegen van vloerpaden.
 - **Plafonds:** Deze tool wordt gebruikt voor het schilderen van plafonds.
 - **Dak:** Deze tool wordt gebruikt voor het bouwen van een dak.
 - **Trap:** Dit gereedschap wordt gebruikt voor het plaatsen van trappen en hellingen.
 - **Balustrades:** Deze tool wordt gebruikt voor het tekenen van leuning.
 - **Blokken:** Deze tool wordt gebruikt voor het tekenen van op maat gevormde blokken.
 - **Verf:** Deze tool wordt gebruikt voor het schilderen van muren.
 - **Maatregel:** Deze tool wordt gebruikt om de afstand tussen twee punten op de scène te meten.
 - **AddContent:** Deze tool wordt gebruikt voor het importeren 3D-modellen Of Texturen.
- importeren:** Opties voor het importeren van aangepaste 3D-modellen of texturen.

Tabbladen - Tabblad Buitenkant

Het tabblad exterieur is voor het plaatsen van objecten die meestal buiten worden gevonden, zoals bomen en trottoirs.

Selecteer: Schakel de selecte modus in en uit. Gebruik de selectiemodus om objecten in de scène te selecteren.

- -
 - **Planten:** Deze tool wordt gebruikt voor het plaatsen van planten, bloemen en bomen.
 - **Verlichting:** Deze tool wordt gebruikt voor het plaatsen van buitenverlichting objecten.
 - **Pad:** Deze tool wordt gebruikt voor het plaatsen van buitenpaden, zoals stukken vuil, trottoirs en opritten, patio's, enz.
 - **Zwembaden:** Deze tool wordt gebruikt voor het tekenen van zwembaden.
 - **Schermen:** Deze tool wordt gebruikt voor het tekenen van hekken.
 - **Meubels:** Deze tool wordt gebruikt voor het plaatsen van buitenmeubilair.
 - **Accessoires:** Deze tool wordt gebruikt voor het plaatsen van exterieur accessoires.
 - **Misc:** Deze tool wordt gebruikt voor het plaatsen van diverse exterieur items.
 - **Verf:** Deze tool wordt gebruikt voor het schilderen van muren.
 - **Maatregel:** Deze tool wordt gebruikt om de afstand tussen twee punten op de scène te meten.
 - **AddContent:** Deze tool wordt gebruikt voor het importeren 3D-modellen Of Texturen.
- importeren:** Opties voor het importeren van aangepaste 3D-modellen of texturen.

Tabbladen - Tabblad Interieur

Het tabblad interieur is voor het plaatsen van object dat meestal binnenshuis worden gevonden, zoals meubels en apparaten.

Selecteer: Schakel de selecte modus in en uit. Gebruik de selectiemodus om objecten in de scène te selecteren.

- -
 - **Kasten:** Deze tool is voor het plaatsen van kasten, boekenplanken en rekken.
 - **Meubels:** Deze tool is voor het plaatsen van meubels, zoals stoelen, tafels en beddengoed.
 - **Apparaten:** Deze tool is voor het plaatsen van grote apparaten zoals koelkasten en kachels.
 - **Elektronica:** Deze tool is voor het plaatsen van elektronische apparaten, zoals tv's, computers en stereo's.
 - **Verlichting:** Deze tool is voor het plaatsen van alle soorten verlichting.
 - **Loodgieters:** Deze tool is voor het plaatsen van sanitair objecten, zoals douches, wastafels, en toiletten.
 - **Misc:** Deze tool is voor het plaatsen van diverse en decoratieve items.
 - **Verf:** Deze tool wordt gebruikt voor het schilderen van muren en het toevoegen van wandtextuur.
 - **Maatregel:** Deze tool wordt gebruikt om de afstand tussen twee punten op de scène te meten.
 - **AddContent:** Deze tool wordt gebruikt voor het importeren [3D-modellen](#) Of [Texturen](#).
- importeren:** Opties voor het importeren van aangepaste 3D-modellen of texturen.

Tabbladen - Tabblad Dek

Dit tabblad bevat de tools voor het bouwen en wijzigen van decks.

Selecteer: Schakel de selecte modus in en uit. Gebruik de selectiemodus om objecten in de scène te selecteren.

- -
 - **Dek:** Deze tool is voor het tekenen van dek. Dek bestaat uit de vloerplanken, fascia, balken en (optioneel) deck plinten.
 - **Reling:** Deze tool is voor het toevoegen van reling aan dekken.
 - **Trap:** Deze tool is voor het toevoegen van trappen aan dekken.
 - **Voet:** Deze tool is voor het tekenen van dek voetjes. De steunen zijn verticale elementen die het dek ondersteunen.
 - **Maatregel:** Deze tool wordt gebruikt om de afstand tussen twee punten op de scène te meten.
 - **AddContent:** Deze tool wordt gebruikt voor het importeren 3D-modellen Of Texturen.
- importeren:** Opties voor het importeren van aangepaste 3D-modellen of texturen.

Tabbladen - Tabblad Groenvoorzieningen

Dit tabblad bevat de hulpmiddelen voor het wijzigen van het landschap.

Selecteer: Schakel de selecte modus in en uit. Gebruik de selectiemodus om objecten in de scène te selecteren.

Als u het landschap wilt wijzigen, kiest u een van de onderstaande penseelen en stelt u de penseeleigenschappen in. Er wordt een groene cirkel weergegeven wanneer de cursor over de scène wordt verplaatst. Dit beschrijft het gebied dat zal worden gewijzigd. Klik op de linkermuisknop en houd deze ingedrukt en beweeg de muis om het terrein te wijzigen, vergelijkbaar met het gebruik van een verfprogramma.

Er zijn verschillende hulpmiddelen om te helpen bij het aanpassen van het landschap. Op basis van systeeminstellingen is een van de twee sets terreinbewerkingstools beschikbaar:

Basisgereedschappen:

Basis borstels:

-
-
- **Raise:** Deze borstel zal het terrein rond de cursor verhogen.
- **Lager:** Deze borstel zal het terrein rond de cursor verlagen.
- **Niveau:** Deze borstel zal het terrein nivelleren tot de hoogte van het terrein dat onder de cursor stond toen op de linkermuisknop werd geklikt. Deze borstel heeft een "plateau" effect op het terrein.
- **Wissen:** Deze borstel zal het terrein verplaatsen naar de oorspronkelijke hoogte. Bijvoorbeeld, als het terrein rond de cursor is boven de oorspronkelijke hoogte, zal het naar beneden bewegen. Het terrein zal niet bewegen nadat het de oorspronkelijke hoogte bereikt.

Basisborsteleigenschappen: Er zijn twee penseeleigenschappen die kunnen worden ingesteld.

-
-
- **Straal:** deze eigenschap is van invloed op het aantal terreindat wordt bewerkt wanneer de muis wordt verplaatst.
- **Omvang:** Deze eigenschap beïnvloedt hoe snel het terrein wordt gewijzigd wanneer de muis wordt verplaatst.

Geavanceerde tools:

Geavanceerde borstels:

-
-
- **Wijzigen:** dit penseel wordt gebruikt om een selectie van het terrein in te stellen op een opgegeven hoogte.
- **Glad:** Deze borstel zal een selectie van terrein met verschillende hoogten gladstrijken.
- **Helling:** Deze borstel wordt gebruikt om een deel van hellend terrein te creëren.
- **Verf:** Dit penseel brengt nieuwe texturen aan op het terrein.

Geavanceerde penseeleigenschappen: Er zijn verschillende eigenschappen die kunnen worden gebruikt voor de terreinborstels. Niet alle eigenschappen zijn beschikbaar voor alle borstels.

-
-
- **Hoogte (wijzigen, helling):** dit is de hoogte waarop het terrein moet worden ingesteld of gewijzigd. Nul is de standaardhoogte voor alle terreinen.

- Vrije hand (Wijzigen, Glad, Verf): Terreinaanpassing wordt gedaan in de stijl van de vrije hand door de muis over het aan te passen terrein te bewegen terwijl u de linkermuisknop ingedrukt houdt.
- Gebied (Wijzigen, Glad, Verf): Terreinaanpassing wordt gedaan door een gebied van het terrein met de muis te markeren.
- Rond penseel (wijzigen, glad, schilderen): het betreffende gebied is een cirkel voor penselen uit de vrije hand of elliptische toetsen voor gebiedspenselen.
- Vierkant penseel (wijzigen, vloeiend, schilderen): het betreffende gebied is een vierkant voor penselen uit de vrije hand of rechthoekig voor gebiedspenselen.
- Penseelgrootte (penselen uit de vrije hand): de diameter of breedte van een penseel uit de vrije hand.
- Zachtheid (wijzigen): hoe glad of ruw de randen van een selectie zijn. Een zachtere borstel zal
- Textuur (verf): de textuur die op het terrein moet worden aangebracht.
- Dekking (verf): hoe ondoorzichtig of transparant de structuur wordt toegepast.

Maatregel: Deze tool wordt gebruikt om de afstand tussen twee punten op de scène te meten.

Tabbladen - Tabblad Gereedschappen

Dit tabblad bevat de tools voor het verbeteren van DreamPlan-projecten.

Selecteer: Schakel de selecte modus in en uit. Gebruik de selectiemodus om objecten in de scène te selecteren.

Tekstlabel: Hulpprogramma voor het toevoegen van tekstlabels aan een project.

Symbolen toevoegen: Hulpmiddel voor het toevoegen van architecturale symbolen aan een project.

Wizard Tracering starten: De wizard Traceren leidt u bij het instellen van een afbeelding om te traceren. Elk JPG- of PNG-afbeeldingsbestand kan worden gebruikt voor tracering. Ook PDF-formaat is geschikt.

Verfcalculator: Hulpmiddel voor het berekenen van de hoeveelheid verf die nodig is voor een kamer.

Afbeelding van tracering verbergen/weergeven: Verberg of toon de traceerafbeelding nadat deze is geladen. Opmerking: De traceerafbeelding wordt alleen weergegeven wanneer DreamPlan zich in de 2D-blauwdrukmodus bevindt.

Maatregel: Deze tool wordt gebruikt om de afstand tussen twee punten op de scène te meten.

AddContent: Deze tool wordt gebruikt voor het importeren van 3D-modellen of texturen.

importeren: Opties voor het importeren van aangepaste 3D-modellen of texturen.

Camera en weergaven - De camera bedienen

De camera kan op een aantal manieren worden bediend om het exacte beeld te krijgen dat nodig is.

-Met de muis:

-De eenvoudigste manier om de camera te bedienen is door de muis te gebruiken.

- De camera kan worden gedraaid door op de rechtermuisknop te klikken en vast te houden.
- Sleep de muis om de camera naar het gewenste uitkijkpunt te pannen.
- De camera kan in- en uitzoomen door het muiswiel omhoog of omlaag te schuiven.
- De camera kan worden verplaatst door de middelste muisknop (het scrollwiel) ingedrukt te houden en de muis te bewegen.

Navigatiebesturingselementen op het scherm: In de linkerbenedenhoek van het scherm bevinden zich de navigatiebesturingselementen op het scherm. Als u op de knoppen klikt die zich hier bevinden, u de camera pannen (draaien), verplaatsen en inzoomen. Als u de linkermuisknop wilt verplaatsen en pannen, wordt de gewenste actie herhaald.

-Met behulp van het toetsenbord:

-De volgende toetsen voeren cameraacties uit:

- Pijltoetsen: de camera in de richting van de pijltoets verplaatsen
- Shift+Pijltoetsen: de camera draaien in de richting van de pijltoets
- Ctrl+R: Zet de camera terug op de standaardstand
- Page Up: Verhoog de hoogte van de camera
- Pagina omlaag: De hoogte van de camera verlagen
- Home: Zoom de camera in
- Einde: Zoom de camera uit

-Aanvullende tips voor cameranavigatie:

-

- Wanneer u voor het eerst leert hoe u met de muis door de binnenkamers van uw project navigeert, slaat u vaak op. Per ongeluk met behulp van een links-klik in plaats van een rechter-klik kan bewegen een perfect geplaatste muur of meubelstuk. Ongedaan maken is er altijd voor u in de bijschriftbalk.
- Om een kamer te bekijken alsof je erin staat, moet je inzoomen totdat je door de muren en de kamer naar binnen gaat.
- Met behulp van de muis om te navigeren is echt de makkelijkste methode, probeer het uit!

-Cameramodi:

-



Orbit-modus: Wanneer in de orbit-modus, zal de camera bewegen rond de look-at punt wanneer gedraaid, het houden van de look-at punt in het midden van het scherm.



Draaimodus: In de rotmodus blijft de camera in een vaste positie en draait hij naar de draairichting.

Camera en weergaven - Weergavemodus wijzigen

Het dialoogvenster Weergavemodus wijzigen wordt gebruikt om de weergavemodus te wijzigen:

- **3D-weergave:** Het project zal volledig 3D worden weergegeven.
- **2D Blauwdruk:** Het project zal worden weergegeven vanaf de top-down in 2D, alsof het een blauwdruk tekening.
- **2D Rendeded:** Het project zal worden weergegeven vanaf de top-down in 2D, maar volledig weergegeven.
- **Isometrisch (indien beschikbaar):** Het project wordt top-down weergegeven zoals bij de 2D-weergaven, maar dan in 3D.

Afbeeldingsinstellingen - JPEG-compressie-instellingen

Kwaliteit

Kies tussen een kleiner bestand met een lagere kwaliteit of een groter bestand met een hogere kwaliteit.

Afbeeldingsinstellingen - Instellingen voor BMP-codering

Pixelindeling

Kies tussen een bestand met 8, 24 of 32 bits per pixel. U moet 32 bits per pixel selecteren als u transparantie in de afbeelding wilt hebben.

Afbeeldingsinstellingen - Png-coderingsinstellingen

256 kleuren

U kunt deze optie aanvink om PNG met 256 kleuren te gebruiken, wat kleiner is dan PNG in ware kleuren.

Afbeeldingsinstellingen - PNM-coderingsinstellingen

Draagbare Anymap-indeling

Kies monochroom (portable pixmap), grayscale (portable graymap) of RGB (portable bitmap) formaat. Elk van hen kan worden opgeslagen als gewone (ASCII) of binaire bestanden.

Binaire drempel

Stel de drempel in voor het converteren van afbeelding naar binaire afbeelding. Het wordt alleen gebruikt met monochrome formaten.

Afbeeldingsinstellingen - TIFF-coderingsinstellingen

256 kleuren

U kunt deze optie aanvinken om TIFF met 256 kleuren te gebruiken, wat kleiner is dan TIFF in ware kleuren.

Afbeeldingsinstellingen - Instellingen voor PDF-codering

Papierformaat

Selecteer het papierformaat dat u wilt gebruiken voor het doel-PDF-document.

Oriëntatie

Selecteer de papierrichting die u wilt gebruiken voor het doel-PDF-document.

Marge

Voer de margewaarde in millimeter in als boven-, linker-, onder- en rechtermarge.

Schaalmodus

Selecteer de modus om te bepalen hoe u afbeeldingen op de PDF-pagina wilt schalen.

- Geen: behoud de oorspronkelijke grootte van de afbeelding. Als afbeeldingen geen resolutiebeschrijving hebben, wordt de standaardwaarde (bijv. 72DPI) gebruikt.
- Aanpassen aan afdrukbaar gebied: verklein of vergroot elke afbeelding tot het papierformaat behalve de marges en behoud dezelfde beeldverhouding in breedte en hoogte.
- Uittrekken naar afdrukbaar gebied: rek de afbeelding uit om de hele pagina vol te maken, behalve de marges.
- Automatisch aanpassen op afbeeldingsgrootte: schaal de afbeelding naar een redelijk formaat

Positioneringsmodus

Selecteer de positioneringsmodus om te bepalen hoe u afbeeldingen op een PDF-pagina wilt plaatsen.

Beeldkwaliteit

Selecteer de beeldkwaliteit wanneer u deze insluit in een PDF-bestand. Hoe hoger de waarde, hoe beter de ingesloten beeldkwaliteit is.

Automatische rotatie

Hiermee past u de afdrukstand van de afbeelding aan het geselecteerde papierformaat en de geselecteerde afdrukstand aan.

Afbeeldingsinstellingen - WebP-compressie-instellingen

WebP is een nieuw afbeeldingsformaat ontwikkeld door Google en ondersteund in Chrome, Opera en Android dat is geoptimaliseerd om snellere en kleinere afbeeldingen op internet mogelijk te maken. WebP-afbeeldingen zijn ongeveer 30% smaller groot in vergelijking met PNG- en JPEG-afbeeldingen met een gelijkwaardige visuele kwaliteit.

Lossy Compressie

Slaat een kleiner bestand op dan compressie zonder verlies, maar veroorzaakt enige vermindering van de beeldkwaliteit.

Kwaliteit

Kies tussen een kleiner bestand met een lagere kwaliteit of een groter bestand met een hogere kwaliteit.

Afbeeldingsinstellingen - SVG-coderingsinstellingen

Schaalbare vectorafbeeldingen (SVG) SVG is ontwikkeld en wordt onderhouden door de W3C SVG Working Group. Het is een populair formaat voor grafieken, illustraties en 2D-afbeeldingen. Het is een webvriendelijk vectorbestandsformaat.

Afbeelding insluiten

Behoudt de kwaliteit van de afbeelding en wordt geconverteerd naar SVG-indeling zoals XML

Converteren naar getraceerde SVG (gebruikt in elektronische snijmachine)

Het resultaat is een omlijnd, zwart-wit beeld. Veel voorkomende toepassingen zijn het bedrukken van logo's, t-shirts, enz.

Afbeeldingsinstellingen - INSTELLINGEN VOOR GIF-CODERING

GIF met meerdere pagina's (geanimeerde GIF)

U kunt deze optie aanvinken om een geanimeerd GIF-bestand te maken. U kunt de vertraging van elk frame opgeven door het invoervak *'Framevertraging in seconden instellen'* aan te vinken en een tijdvertraging in te stellen.

Meerdere GIF-bestanden

U kunt deze optie aanvinken om afzonderlijke GIF-bestanden voor elk frame te maken.

Vink *"Vragen bij het converteren van afbeeldingen met meerdere pagina's"* aan als u wilt dat de GIF-coderingsinstellingen verschijnen bij het converteren van afbeeldingen met meerdere pagina's.

Taken - Muren bouwen

Muurbouw ligt in het hart van elk project. Muren zijn gegroepeerd in kamers, die vervolgens worden gegroepeerd om een huis (of huizen) te creëren. Er zijn twee manieren om muren te tekenen, "Free Draw" en "Fixed Draw".

-Gratis trekking:

-Als u muren wilt tekenen, selecteert u de knop Muren op het tabblad Gebouw. Wanneer een nieuw project wordt gestart, wordt het wandgereedschap automatisch geselecteerd.

Als het gereedschap Muur is geselecteerd, wordt er een stylus onder de muiscursor weergegeven wanneer de muis over de scène wordt verplaatst. De stylus wijst naar de locatie op de grond waar de muur zal worden getekend. De hoogte van de stylus komt overeen met welk verhaal wordt bewerkt, bijvoorbeeld de bovenkant van de stylus komt overeen met de bovenkant van de muur.

Als u een muur wilt starten, klikt u links op de gewenste startlocatie. Sleep de muis naar het gewenste eindpunt en klik opnieuw met de linkermuisknop om de muur te voltooien. De lengte van de wand wordt weergegeven op het eigendomspaneel.

Nadat een muur is voltooid, wordt automatisch een nieuwe wand gestart. Muren kunnen blijven worden gemaakt, een na de ander, op deze manier. Als u wilt stoppen met het tekenen van muren, drukt u op de **Esc-toets** of schakelt u over naar een ander gereedschap.

Niet-orthogonale muren: Standaard worden muren langs de Noord-Zuid- of Oost-West assen getekend en vormen ze rechte hoeken naar elkaar. Hoewel dit wenselijk is voor de meeste muren, kunnen niet-rechthoekige muren worden gemaakt door de **Shift-toets** vast te houden tijdens het bouwen van de muur.

-Fixed Draw:

-

Om een vaste muur te plaatsen, begin door de muurlengte en de hoek in te gaan. DreamPlan zal dan een muur met deze afmetingen creëren. Gebruik de muis om de muur te plaatsen en klik links om de muur te plaatsen. Dezelfde wand kan meerdere keren geplaatst worden. Houd er rekening mee dat de lengte en hoek van de wand op elk gewenst moment kan worden gewijzigd.

Wanneer muren samenkomen om een gesloten ruimte te vormen, zal een nieuwe ruimte worden gecreëerd met een vloer en plafond.

-Muur stijl:

-

De muurstijl kan "recht" of "gebogen" zijn, bepaald door welke optie wordt geselecteerd bij het maken van een muur. Wanneer je een gebogen muur tekent, zal deze in eerste instantie recht lijken te zijn. Nadat u de muur hebt getekend, gebruikt u het gereedschap Selecteren om het te selecteren. Je ziet een roze speld in het midden van de muur. Klik en sleep op deze pin om de muur te buigen.

-Uitlijnpunten:

-

"Snap points" zijn plaatsen, zoals hoeken, wanneer de motor een logische plaats detecteert om een muur te beginnen of te eindigen. Wanneer een muur bijvoorbeeld dicht bij het einde van een andere muur wordt getrokken, zal de stylus de muren in elkaar klikken. Dit zorgt ervoor dat muren correct zijn uitgelijnd. Dit kan echter soms in de weg zitten wanneer muren dicht bij elkaar staan, maar niet echt verbonden zijn. Als u het vastmaken wilt uitschakelen, houdt u de **Ctrl** ingedrukt terwijl u de stylus verplaatst. Maar doe dit met de nodige voorzichtigheid, want muren die verbonden lijken te zijn, zijn dat mogelijk niet als snappen is uitgeschakeld.

-Wandtypes:

-

Op het wandbedieningspaneel wordt een lijst van wandtypes gepresenteerd. Voor elk artikel in het project wordt een standaardwandtype gemaakt. Een wandtype heeft de volgende eigenschappen:

- **Weergavenaam:** De naam van het type muur.
- **Hoogte:** De hoogte van de muren getekend bij het gebruik van deze muur type.
- **Breedte:** De breedte van de muren getekend bij het gebruik van deze muur type.
- **Kamer:** Geeft aan of de muur wordt gebruikt om kamers te bouwen. Als de muur als Nee is gemarkeerd, is deze alleen decoratief.

Taken - Premade kamers toevoegen

Premade kamers kunnen aan het project worden toegevoegd.

Momenteel zijn er twee soorten vooraf gemaakte kamers: vierkant en rechthoek. Premade kamers hebben drie vooraf gedefinieerde maten - klein, normaal en groot.

Dimensie en rotatie kunnen worden ingesteld voordat u een vooraf gemaakte ruimte aan de scène toevoegt.

Dimensie kan worden opgegeven in de tekstvakken lengte en breedte.

Rotatie kan worden gewijzigd door op de draaiknoppen te klikken of door op de numerieke updown te klikken.

Een vooraf gemaakte kamer kan op een bestaande muur worden geklikt. Het vastklikken van de muur kan worden uitgeschakeld door op de **Ctrl** toets te drukken terwijl de vooraf gemaakte kamer wordt geplaatst.

Taken - Vloeren bouwen

Vloeren kunnen op verschillende manieren worden aangepast.

Als u wilt beginnen met het ontwerpen van vloeren, klikt u op de knop Vloeren op de werkbalk [Tabblad Bouwen](#) . In het eigenschappenvenster worden opties voor Vloerstijl en Vloerkleur weergegeven. Stijl en kleur combineren om een zeer aanpasbare vloertextuur te bieden. Klik op de pipetknop om de stijl of kleur te wijzigen. De textuur kan worden geschaald of gedraaid met de bijbehorende invoervakken.

Er zijn twee opties voor het ontwerpen van vloeren: Fill and Path.

- Vulling: deze optie wordt gebruikt om een hele ruimte te vullen met de geselecteerde stijl en kleur. Klik op een vloer om de textuur te wijzigen in de geselecteerde stijl en kleur.
- Pad: Deze optie wordt gebruikt om een gebied van de vloer te tekenen dat moet worden ingevuld. Zie [Een pad bouwen](#) voor meer informatie.

Taken - Het bouwen van een dak

Daken kunnen op twee manieren aan een ontwerp worden toegevoegd:

- **Automatisch maken:** Met deze optie kan een dak worden toegevoegd aan een voltooide structuur (bijvoorbeeld een huis). Het dak wordt geplaatst door met de muis over de structuur te zweven en te klikken.
- **Tekenpad:** Met deze optie kan een dakpad (omtrek) worden getekend. Het dak wordt gegenereerd zodra het pad is voltooid.

Zodra het dakpad is voltooid, kunnen de zijkanten van het dak worden geschakeld tussen heup en gevelstijlen door te klikken op de pijl op het dak.

Daken kunnen op verschillende manieren worden aangepast:

- **Stijl:** Dit wordt gebruikt om de dakbedekking te selecteren, zoals houten shingles, kleitegels, enz.
- **Kleur:** Dit wordt gebruikt om de kleur van de dakbedekking te selecteren.
- **Helling:** Hiermee wordt de helling van het dak ingesteld.
- **Afveegrootte:** Deze set hoe ver het dak is uitgebreid van het huis.
- **Dakhogte (Alleen de daken van het pad):** Dit is de hoogte van de dakbasis gemeten vanaf de begane grond.
- **Fascia:** Dit schakelt of een fascia wordt toegevoegd aan het dak. Als dit is ingeschakeld, kunnen de afmetingen en kleur van de fascia worden gewijzigd met de besturingselementen Hoogte, Diepte en Stijl.

Taken - Bouwplafonds

Het ontwerpen van een plafond is zeer eenvoudig.

Als u plafonds wilt ontwerpen, klikt u op de knop Plafond op de werkbalk [Tabblad Bouwen](#). Het eigenschappenpaneel geeft opties weer voor plafondstijl, plafondkleur en plafondhoogte. Stijl en kleur worden gecombineerd om een zeer aanpasbare plafondtextuur te bieden. Klik op de knop Pipet om de stijl of kleur te wijzigen.

Nadat de gewenste textuur is geselecteerd, klikt u op het plafond om de textuur te wijzigen. Opmerking: Om het ontwerpen van interieurs gemakkelijker te maken, worden plafonds alleen weergegeven wanneer de camera erop wordt gericht. Ze worden niet weergegeven wanneer de camera naar beneden kijkt in een kamer.

Plafondhoogte is de hoogte boven de grond dat het plafond zal worden geplaatst.

Taken - Ramen en deuren bouwen

Deuren en ramen kunnen gemakkelijk worden toegevoegd aan een muur zodra het is gemaakt. Als u deuren en vensters wilt toevoegen, selecteert u de knop Deuren of Windows op de werkbalk Tabblad Bouwen. In het eigenschappenpaneel (het linkerpaneel) wordt een catalogus weergegeven met beschikbare deuren of ramen en enkele eigenschappen die kunnen worden ingesteld.

Als u een deur of raam wilt plaatsen, selecteert u de gewenste deur of raam in de catalogus. Zodra u deze optie hebt geselecteerd, plaatst u de muiscursor over een gewenste locatie op een muur en klikt u links om de deur of het venster toe te voegen. Dezelfde deur of raam kan meerdere keren op verschillende locaties worden geplaatst.

Opmerking: Deuren en ramen *moeten* op een momenteel bestaande muur worden geplaatst.

Eigenschappen: Verschillende eigenschappen van deuren en ramen kunnen worden ingesteld voordat ze worden geplaatst.

- Breedte: de breedte van het object dat wordt geplaatst
- Hoogte: hoe hoog het object gaat worden
- Dorpelhoogte (alleen ramen): De hoogte van de vloer wordt het raam geplaatst

Taken - Een pad bouwen

Pad wordt gebruikt bij het bouwen van vloeren en het aanleggen van buitenpaden.

Paden worden gemaakt als een set punten. Om te beginnen met het bouwen van een pad, klik links op de begane grond of vloer op de gewenste locatie. Ga verder met het plaatsen van padpunten op deze manier totdat het hele pad is beschreven. Een pad wordt voltooid door een nieuw punt over een bestaand punt te plaatsen.

Paden moeten minimaal drie punten hebben. Paden kunnen zichzelf niet kruisen, dat is wanneer een kant van een pad kruist over een andere kant van het pad.

Standaard worden de zijanten van een pad getekend bij hoofdrichtingen (stappen van 90 graden). Als u de padzijde in vrije vorm wilt tekenen, houdt u de **Shift-toets** ingedrukt terwijl u de padpunten plaatst.

Als u op **Esc** drukt, wordt het huidige pad geannuleerd. Als u op **Delete** drukt, wordt het vorige padpunt verwijderd.

Taken - Het ontwerpen van Het kallewerk

Deze tool wordt gebruikt om decking te maken. Dek bestaat uit de dek vloerplanken, balken, fascia, en (optioneel) deck plinten.

Balken zijn de planken die meestal worden ondersteund door de voet balken, en op hun beurt ondersteuning van het dek vloerplanken.

De fascia zijn planken die langs de rand van een dek gaan en gewoonlijk dienen om de balken te verbergen, steundektraliewerk, enz.

De plint is een soort bekleding voor de zijkanen van het dek dat de onderkant van een dek verbergt. Plinten is meestal te vinden op veranda's en kan bestaan uit gevelbeplating, rooster, steen of vele andere materialen.

Dekvloer: Stel hier de eigenschappen in voor de dekvloeren.

- Dekhoogte: Dit is de afstand van de grond tot de onderste rand van de vloerbalken. Deze instelling is ook van toepassing op voetvoeten.
- Decking Style: Dit is de stijl toe te passen op het dek vloer.
- dedek kleur: dit is de kleur van het dek vloer.
- Rotatie: Dit is de rotatie van de vloerplanken van het dek.

Fascia & Skirting:

- Fascia Dikte: De hoogte van de fascia gemeten vanaf de onderkant van het dek naar de top.
- Fascia Style: Dit is de stijl die wordt toegepast op de fascia.
- Fascia Kleur: Dit is de kleur die wordt toegepast op de fascia.
- Dekrok toevoegen: Dit selectievakje wordt gebruikt om plinten aan het dek toe te voegen.
- Rok stijl: Dit is de stijl die wordt toegepast op het deck plinten (indien aanwezig).
- Rok kleur: Dit is de kleur die wordt toegepast op het deck plinten (indien aanwezig).

Om decking te tekenen, gebruik je de stylus om de omtrek van het dekgebied te tekenen. Om te beginnen, plaats de stylus over het punt waar het dek begint. Verplaats de stylus om een dekrand te maken en klik om de rand te voltooiën. Ga door met het creëren van dekranden totdat het dekpak wordt afgesloten door terug te verbinden met het startpunt (of een pervious deck point).

Het dekpak kan zichzelf niet kruisen. Als u schuine dekranden wilt maken, houdt u de Shift-toets vast terwijl u de rand tekent. Als u een dekpak wilt annuleren, drukt u op de Esc-toets.

Zodra het dekpak is voltooid, worden het dek, de balken, de fascia en de plint automatisch gegenereerd.

Voet:

Deze tool is voor het plaatsen van dek voetjes. Funderingen bestaan uit een fundering, palen en de balken. Funderingen zijn de structurele elementen die de rest van de dekelementen ondersteunen.

- Dekhoogte: Dit is de afstand van de grond tot de onderste rand van de vloerbalken. Deze instelling is ook van toepassing op deks.
- Voet (Breedte X Diepte): Dit is de grootte van de voetposten.
- Voetafstand: dit is de maximale afstand tussen berichten zoals gemeten vanuit het midden van elk bericht. De afstand is variabel, afhankelijk van de overspanning die wordt gemaakt. DreamPlan zal genoeg berichten creëren om de overspanning gelijkmatig te dekken, maar zal deze afstand niet overschrijden.
- Voetstijl: dit is de stijl die wordt toegepast op de voetjes.
- Voetkleur: dit is de kleur die wordt toegepast op de voetjes.

Als u wilt beginnen met het plaatsen van voetjes, selecteert u de beginlocatie op de grond en klikt u links. Beweeg de muis naar het eindpunt van de voeten en klik links om de voet te plaatsen.

In tegenstelling tot andere dekelementen, zijn de voet volledig onafhankelijk van deken en kan overal (of helemaal niet) worden geplaatst.

Taken - Het bouwen van trappen

Dit gereedschap is voor het plaatsen van trappen. Trappen bestaan plaatsen van opritten .

Anatomie van trappen:

Trap:

- Trapstijl: Selecteer "Recht" om klassieke trappen te tekenen. Selecteer "Oprit" naar teken een helling, in plaats van.
- Traphoogte: Dit is de totale hoogte van de trap.
- Trapbreedte: Dit is de totale breedte van de trap.
- Loopvlak: Dit is de lengte van het loopvlak, minus de loopvlak neus.
- Loopvlak Neus: Dit is de lengte van het loopvlak neus. De neus is het deel van het loopvlak dat de stootborden overhangt.
- Stijging: Dit is de totale hoogte van een enkele stap.
- Loopvlak kleur: dit is de kleur die wordt toegepast op de loopvlakken.
- Risers opnemen: Schakel dit vakje in om trapvogels op te nemen.
- Riser Kleur: Dit is de kleur die wordt toegepast op de stap risers (indien aanwezig).
- Inclusief reling: Schakel dit vakje in om de reling op te nemen bij het bouwen van trappen.
- Rotatie: Dit is de richting waarin de trap leidt, gemeten in graden met de klok mee vanuit het noorden.

Om trappen te plaatsen, selecteert u de trap gereedschap en zweven de muis over een vloer of de grond. Als de locatie geldig is, wordt een voorbeeld van de trap getoond. Links klik om de trap te plaatsen.

-Soorten vervoer:

-De trapwagen is het ondersteunende element van het trapprofiel. DreamPlan staat de volgende soorten vervoer toe: -Geen:

-

De draagconstructie is niet zichtbaar of de trap wordt opgehangen.

-Gesloten stringers:

-

De trap wordt ondersteund door stringers en de stringers zijn ingekapseld in een bekleding (zoals gipsplaten).

- Stringerkleur: dit is de kleur die wordt toegepast op de tekeners.
- Open Stringers:
 - De trap wordt ondersteund door een of meer zichtbare stringers.
- Stringerbreedte: dit is de dikte van elke stringer.
- Stringer Count: Het aantal stringers dat de trap zal ondersteunen.
- Kniemuur:
 - De trap wordt ondersteund door en ingekapseld in een kniewand.
- muur breedte: Dit is de dikte van de muren aan elke kant.
- Muur hoogte: Dit is hoe hoog elke muren zal zijn.
- Bouw links / rechts / achterwand: welke zijden van de trap om de muren te bevestigen.
- Inclusief Cap: Leg een extra laag op de bovenkant van de muren.
- Cap Breedte: Dit is de breedte van de extra laag.
- Cap Hoogte: Dit is de hoogte van de extra laag.
- Cap-stijl: dit is de textuur die wordt toegepast op de extra laag.
- Cap Kleur: Dit is de kleur die wordt toegepast op de extra laag.

Taken - Hellingen bouwen

Het trapgereedschap kan ook worden gebruikt om een

- Breedte van de oprit
- Dit is de totale breedte van de oprit.
- Oprithoogte
- Dit is de hoogte van de onderkant van de overloop. Of de totale hoogte, exclusief de dikte van de oprit.
- Lengte van de oprit
- Dit is de lengte van de oprit, exclusief de basis of de overloop.
- Basislengte
- Dit is de lengte van de basis van de oprit.
- Landingslengte
- Dit is de lengte van de overloop bovenaan de oprit.
- Rotatie
- Dit is de richting waarin de oprit leidt, gemeten in graden met de klok mee vanuit het noorden.
- Helling van de helling
- Dit is de helling van de oprit, zoals bepaald door de opritlengte en de oprithoogte. De basis van de oprit kan onder een andere hoek hellen.

Om een

Taken - Het bouwen van leuningen / hekken

Deze tool is voor het maken van leuningen of hekken. Leuningen en hekken kunnen alleen op de grond of op bestaande vloeren, dek en trappen worden geplaatst. Anatomie van leuningen en hekken:

Reling posten: De relingpalen zijn de structurele steunelementen van leuningen. DreamPlan beschouwt de leuningrails als onderdeel van de relingpalen.

- Rail hoogte: Dit is de hoogte van de reling palen. Overleg met lokale bouwvoorschriften over de minimale hoogte van reling in uw rechtsgebied.
- Post (Width X Depth): Dit is de breedte en diepte van de reling palen.
- Bericht afstand: Dit is de maximale afstand tussen de berichten, gemeten vanuit het midden van elk bericht. De afstand tussen het spoor is variabel, afhankelijk van de lengte van de overspanning die wordt gemaakt. DreamPlan genereert voldoende berichten om de overspanning te dekken en zal deze instelling niet overschrijden, hoewel een kleinere afstandswaarde kan worden gebruikt om gelijkmatige ruimteposten te plaatsen.
- Post Stijl: Dit is de stijl die wordt toegepast op de reling palen en rail boards.
- Post Kleur: Dit is de stijl die wordt toegepast op de reling palen en rail boards.

Reling infill: De reling infill verwijst naar de ontwerpelementen tussen de reling palen en rails.

- Infill type: Het type infill toegepast op de reling.
- **Railing Cap:** De reling kap verwijst naar twee delen van de reling. Ten eerste kan een decoratieve dop bovenop relingpalen worden geplaatst en kan worden gebruikt om dekverlichting te bevatten. Ten tweede, een plank horizontaal gelegd over de leuning rails is handig voor het plaatsen van borden, dranken en andere items. Beide zijn optioneel.

- Cap Type: Dit is de stijl van rail capping voor de reling.
- Rail Cap Breedte: Dit is de breedte van de rail cap board.
- Cap Stijl: Dit is de stijl van de post cap (indien geselecteerd).

Leuningen kunnen op verschillende manieren worden getekend:

- De grond: Leuningen kunnen worden geplaatst op open grond (terrein). Om te beginnen met het tekenen van een reling, plaats de stylus over de gewenste plek en links-klik. Verplaats de stylus naar de plaats waar de reling eindigt en klik opnieuw links. Nadat een reling is voltooid, zal een nieuwe reling automatisch starten vanaf het einde van de laatste reling. Als u wilt stoppen met het tekenen van de huidige reling en een nieuwe reling wilt starten, drukt u op de Esc-toets.
- Vloeren: Leuningen kunnen op binnenverdiepingen worden geplaatst op dezelfde manier als leuningen op het terrein worden geplaatst. De begin- en eindpunten van de reling moeten op dezelfde verdieping liggen.
- Dek: Leuningen kunnen op dekbevoering op de zelfde manier worden geplaatst dat de traliwerk op binnenlandse vloeren wordt geplaatst. De begin- en eindpunten van de reling moeten zich op hetzelfde dek bevinden. Bovendien wordt de stylus automatisch naar hoeken van het deck gesnapt.
- Trap: Leuningen kunnen op de trap worden geplaatst door met de muis over de trap te zweven. De reling wordt geplaatst aan de zijkant van de trap die dichterbij de muis.

Taken - Buitenpaden aanleggen

Buitenpaden kunnen buiten worden geplaatst om dingen te vertegenwoordigen zoals bloemperken, opritten en trottoirs, patio's, enz.

Als u wilt beginnen met het plaatsen van buitenpaden, klikt u op de knop Pad op de werkbalk Van het tabblad Buitenkant. Padstijl en padkleur worden weergegeven in het deelvenster Eigenschap. Stijl en kleur worden gecombineerd om een zeer aanpasbaar padoppervlak te creëren. Klik op de knop Pipet om de stijl of kleur te wijzigen.

Nadat de stijl en kleur zijn geselecteerd, kan een pad worden getekend. Nadat het pad is gemaakt, kan het pad opnieuw worden gevormd door de padstuds te slepen.

Taken - Het bouwen van een zwembad

Zwembaden kunnen worden gebouwd met behulp van het zwembad gereedschap. Na het selecteren van het zwembadgereedschap kan een poolpad worden getekend. Terwijl u het zwembadpad tekent, u de Shift-toets ingedrukt houden, diagonale poolranden tekenen. Als u tijdens het tekenen van een pool op de Esc-toets drukt, wordt het huidige zwembadpad geannuleerd.

Nadat het zwembadpad is voltooid, kunnen de zwembadranden worden gevormd met behulp van de zwembadnoppen. Houd er rekening mee dat het zwembadpad zichzelf niet kan kruisen.

Eigenschappen: Verschillende eigenschappen van zwembaden kunnen worden ingesteld voordat u een pool maakt of als een pool is geselecteerd.

- **Pooldiepte:** geeft aan hoe diep het zwembad is ten opzichte van de standaardgrondhoogte.
- **Wall Color/Style:** Dit is de kleur en stijl van de muren van het zwembad.
- **Onderste kleur / stijl:** Dit is de kleur en stijl van de bodem van het zwembad.
- **Coping Breedte:** Dit is de breedte van de coping (de rand rond het zwembad).
- **Coping Hoogte:** Het is de hoogte van de coping ten opzichte van de top van het zwembad.
- **Coping kleur / stijl:** dit is de kleur en stijl van de coping.
- **Waterhoogte:** geeft de hoogte van het water ten opzichte van de standaardgrondhoogte weer.
- **Hoek stijl:** Dit is de vorm van de hoeken van het zwembad.

Taken - Het schilderen Muren

Muren, dakmuren en kniewanden kunnen snel en gemakkelijk worden geschilderd. Als u muren wilt beginnen te schilderen, klikt u op de knop Verf op de werkbalk.

In het deelvenster Eigenschap worden opties weergegeven voor muurstijl en muurkleur. Stijl en kleur worden gecombineerd om een zeer aanpasbaar wandoppervlak te creëren. Klik op de knop Pipet om de stijl of kleur te wijzigen.

De grootte van de stijlstructuur kan worden geschaald met de optie Structuurschaal.

Nadat de gewenste stijl en kleur zijn ingesteld, klikt u op de muur om de textuur te wijzigen. Merk op dat muren zijn tweezijdige en verschillende texturen kunnen worden toegepast op elke kant van de muur.

Verfgebieden (indien beschikbaar): Delen van muren kunnen worden geverfd met het gereedschap Verfgebied. Selecteer om te beginnen de optie "Verfgebied toevoegen" en selecteer de textuur en kleur. Delen van de muur kunnen vervolgens worden geverfd door op de muur te klikken om de regio te starten. Nadat het gewenste gebied is gemarkeerd, klikt u om het gebied te voltooiën. Regiokleuren en -structuren kunnen worden gewijzigd met het verf gereedschap of worden verwijderd met de optie 'Verfgebied verwijderen'.

Taken - Afstanden en lengtes meten

Deze tool zou ons in staat stellen om de afstand tussen twee punten te meten. Het meetprogramma is beschikbaar in alle weergavemodi: 3D View, 2D Blueprint en 2D Rendered.

Meetpunten zijn standaard orthogonaal. Als u meting wilt toestaan tussen twee diagonale punten, houdt u de SHIFT-toets vast terwijl u de muis sleept.

Wanneer een meetpunt op een muur wordt ingesteld, klikt het met enige offsetafstand op de muur. Als u wilt voorkomen dat u op een muur klikt, drukt u op de **Ctrl** toets.

Als u de huidige meetbewerking wilt beëindigen, drukt u op de ESCAPE-toets. Na beëindiging wordt meetinformatie, inclusief meetlijn en meetlabel, uit de scène verwijderd.

Als u overschakelt naar een andere bewerking, wordt ook de huidige meetbewerking beëindigd.

Taken - Objecten plaatsen

Een grote verscheidenheid aan objecten kan worden geplaatst in een scène, van bloemen en bomen tot koelkasten en kachels.

Als u wilt beginnen met het plaatsen van objecten, selecteert u de categorie object die moet worden geplaatst:

-Buitenkant:

-
- Planten: Bloemen, grassen en bomen.
- Verlichting: Objecten voor buitenverlichting.
- Meubilair: Meubilair dat typisch buiten wordt gevonden.
- Accessoires: Accessoires die meestal buiten te vinden zijn.
- Misc: Diverse items die meestal buiten worden gevonden.

-Interieur:

-
- Kasten: Kasten, boekenkasten en rekken.
- Meubilair: Tafels, stoelen, beddengoed, enz.
- Apparaten: Belangrijke apparaten, zoals koelkasten en kachels.
- Elektronica: tv's, radio's, computers.
- Verlichting: Binnenlampen en andere verlichting.
- Sanitair: Wastafels, douches en toiletten.
- Misc: Diverse indoor items.

In elke categorie wordt een unieke catalogus met items gekoppeld. Selecteer het gewenste item in de catalogus in het eigenschappenpaneel. Beweeg de muis over de scène naar de gewenste locatie en klik op de linkermuisknop. Het item kan meerdere keren op deze manier worden geplaatst. Opmerking: objecten kunnen alleen worden geplaatst op het verhaal dat momenteel wordt bewerkt.

Elk object heeft zijn eigen regels over waar het kan worden geplaatst. Zo kan een boom alleen over de grond worden geplaatst en kunnen gordijnen alleen op een muur worden geplaatst.

-Eigenschappen:

-Elk object heeft verschillende eigenschappen die kunnen worden ingesteld voordat u het object plaatst of terwijl het object is geselecteerd.

- Hoogte: hiermee stelt u in hoe hoog het object is.
- Breedte: hiermee wordt ingesteld hoe breed het object is.
- Diepte: hiermee wordt ingesteld hoe diep het object is.
- Straal: hiermee wordt ingesteld hoe groot het object is.
- Rotatie: hiermee stelt u de richting van het object in de scène in.

-Materialen:

-Elk object is gemaakt van verschillende materialen of kleuren. Elk materiaal wordt vermeld in het materiaalpaneel en kan worden gewijzigd door op het pictogram van de kleurkiezer te klikken.

-Verlichting (indien beschikbaar):

-Aan sommige objecten zijn verlichtingseigenschappen gekoppeld. Houd er rekening mee dat er niet op alle systemen verlichting beschikbaar is.

- Licht inschakelen:
- Kleur:
- Intensiteit:

Taken - Een nieuw verhaal maken

Het maken van nieuwe verhalen gebeurt via het venster Nieuw verhaal. Het venster kan worden geopend met de "New Story..." knop onderaan het verhaalselectiepaneel.

Het venster Nieuw verhaal bevat velden voor het maken van een nieuw verhaal:

- **Verhaal naam:** Een naam zoals "Kelder" of "3e verdieping" die het doel van het verhaal identificeert. Elke naam kan worden ingevoerd, maar dubbele namen zijn niet toegestaan.
- **Muurhoogte:** De hoogte van de muren voor het nieuwe verhaal.
- **Hoogte:** De verhoging voor het nieuwe verhaal. Als het nieuwe verhaal onder het maaiveld moet liggen, zoals een kelder of tuinniveau, voert u een negatief getal in voor hoogte.

Artikelsjablonen: een lijst met verhaalsjablonen wordt aangeboden als een voorbeeld van het maken van verhalen. De sjablonen kunnen worden gebruikt als basis voor het nieuwe verhaal.

Koppelen aan een verhaal: een nieuw verhaal kan aan een bestaand verhaal worden gekoppeld om de hoogte van het nieuwe verhaal automatisch aan te passen. De huidige verhalen worden weergegeven in een lijst waaruit u kunt kiezen.

Het nieuwe verhaal aan een actueel verhaal koppelen:

- Selecteer het artikel in de lijst waaraan u het nieuwe artikel wilt koppelen.
- Selecteer de knop "Toevoegen boven" of "Toevoegen onder" en de hoogte van het nieuwe verhaal wordt aangepast aan het geselecteerde verhaal.
- Selecteer "NONE" in de lijst om het nieuwe artikel los te koppelen van een huidig artikel.

Taken - Een verhaal bewerken

Verhalen bewerken gebeurt via het venster Verhaal bewerken. Het venster kan worden geopend met de knop Bewerken onder aan het deelvenster verhaalselectie.

Het venster Verhaal bewerken bevat velden voor het bewerken van artikeleigenschappen:

- **Verhaal naam:**Een naam zoals "Kelder" of "3e verdieping" die het doel van het verhaal identificeert. Elke naam kan worden ingevoerd, maar dubbele namen zijn niet toegestaan.
- **Muurhoogte:**De hoogte van de muren voor het verhaal. De wandhoogte kan niet worden gewijzigd als er momenteel muren op het verhaal zijn geplaatst.
- **Hoogte:**De verhoging voor het verhaal. Als het verhaal onder het maaiveld moet liggen, zoals een kelder of tuinniveau, voert u een negatief getal in voor hoogte. De hoogte kan niet worden gewijzigd als er objecten op het verhaal zijn geplaatst.

Taken - 3D-modellen importeren

DreamPlan maakt het mogelijk om extra 3rd party- of gebruiker 3D-modellen te importeren via de wizard 3D-model importeren. Selecteer "3D-model importeren..." in het menu Bestand of de knop Inhoud toevoegen op de werkbalk. Wanneer de wizard 3D-model importeren voor het eerst wordt geopend, wordt gevraagd om een 3D-modelbestand te importeren. De volgende bestandstypen worden ondersteund:

- .3DS (3DStudio Max)
- . STL (Stereo Lithografie)
- . PLY (polygoonbestandsindeling)

Voorbeeldvenster: Nadat een bestand is geladen, wordt een voorbeeld van het model weergegeven in het voorbeeldvenster. Het model kan worden gedraaid door de linker- of rechtermuisknop in de voorvertoning ingedrukt te houden en vervolgens de muis te verplaatsen. Het model kan met het muiswiel in- of uitzoomen.

In het voorbeeldvenster wordt ook de uitlijning van het model weergegeven. De groene lijn toont de Y-As (in de richting omhoog), de rode lijn toont de X-As (voorrichting) en de blauwe lijn toont de Z-As (linkerrichting).

Gebruik het "Load 3D Model..." knop om een ander model te laden.

- Modeleigenschappen:
- De volgende eigenschappen voor een geïmporteerd model kunnen worden ingesteld: -Weergavenaam:

-

Dit is de naam die wordt weergegeven in de catalogus van de modelcategorie. Elk model moet een unieke weergavenaam binnen de categorie hebben.

- Objectcategorie:

-

Dit is de categorie die het model zal worden geplaatst voor selectie. Bijvoorbeeld, als het model is een nieuwe deur kan worden geplaatst in de categorie "Gebouw - Deuren" zodat het gemakkelijk kan worden gevonden.

- Objecttype:

-

Dit zijn de regels die het model regelen bij het plaatsen van het (Let op: Deuren en ramen hebben geen objecttype en zijn altijd gebonden aan muren):

- Standaard: Het object heeft geen speciale regels en zal altijd op de vloer of de grond worden geplaatst.
- Oppervlak: het object, bijvoorbeeld een tafel of teller, kan andere objecten erbovenop plaatsen. Het object wordt op de vloer of de grond geplaatst.
- Zwevend: het object kan bovenop oppervlakteobjecten worden geplaatst, bijvoorbeeld een tabel. Anders wordt het op de vloer of op de grond geplaatst.
- Plafond: Het object wordt altijd aan het plafond bevestigd.
- Muur: Het object zal altijd aan een muur worden bevestigd.

- Rotatie:

-De standaardrotatie van het model. Dit is vooral handig voor deur- en raamaanblik die niet overeenkomen met de X-as (de rode lijn in de preview).

- Metingen:

-

De metingen worden gebruikt om het model naar de juiste maat te schalen. Als u één meting invoert, worden de andere metingen automatisch geschaald. De ingangen van het apparaat kunnen met behulp van de keuzerondjes op kleine (millimeter of inches) of grote (meters of voeten) worden ingesteld.

Conversienotities: De conversienotities tonen mogelijke problemen met het importeren van het model, inclusief eventuele problemen die voorkomen dat een model wordt geïmporteerd. Het kan wenselijk of noodzakelijk zijn om het model met 3D-bewerkingssoftware te bewerken voordat u het model importeert.

Zie ook: [Waar kan ik 3D-modellen downloaden om te importeren in DreamPlan?](#)

Taken - 3D-modellen exporteren

Gebruik het gereedschap 3D-model exporteren om een 3D-model van uw huisplan te exporteren. De volgende bestandstypen worden ondersteund:

- . OBJ (Wavefront)
- . STL (Stereo Lithografie)

Selecteer '3D-model exporteren' selecteren in het menu Bestand. Het dialoogvenster Exportmodel wordt geopend. Voor geëxporteerd 3D-model u het nieuwe model doen:

- Terrein, daken, zwembaden, buitenpaden opnemen of uitsluiten
- Kies verhalen van uw huisplan

Voer de naam van de uitvoermap in waar de geëxporteerde bestanden worden geplaatst (de projectnaam wordt standaard gebruikt) en selecteer de locatie van de uitvoermap. Zorg ervoor dat .obj of .stl is geselecteerd als uitvoerindeling en klik op 'Exporteren'. De

OBJ-bestandsindeling is een van de belangrijkste bestandsindelingen in 3D-print- en 3D-grafische toepassingen. Het is het voorkeursformaat voor multi-color 3D-prints en wordt veel gebruikt als een neutraal uitwisselingsformaat voor niet-geanimeerde 3D-modellen in grafische toepassingen.

STL-bestanden (binaire representatie) beschrijven alleen de oppervlaktegeometrie van een driedimensionaal object zonder enige weergave van kleur, textuur of andere algemene modelkenmerken.

Uw 3D-model kan worden geladen in elke 3D-software die Wavefront OBJ- of Stereo Lithography STL-bestanden opent.

Tools - Gereedschapspaneel

Het gereedschapspaneel bevat verschillende gereedschappen die worden gebruikt bij het bewerken van een scène. Het is gelegen aan de rechterkant van de scène.



Selecteer Modus aan/uit:

-Deze knop is om te schakelen tussen tekenmodus en selecteermodus. In de selecte modus wordt deze pijl als groen weergegeven. In de selecte modus kunnen objecten worden geselecteerd, bewerkt en verwijderd.



Ongedaan maken:

-Dit zal de actie ongedaan maken die in het project wordt ondernomen.



Opnieuw:

-Dit zal de laatste ongedaan maken opnieuw doen.



Verwijderen:

-Hiermee wordt het geselecteerde object uit de scène verwijderd.



Kopiëren:

-Hiermee wordt het geselecteerde object gekopieerd. Hiermee wordt ook de selecte modus uitgeschakeld.



Muren aan/uit:

-Dit zal de muren om te tonen op hun volledige hoogte of verlaagd. Het verlagen van de muren kan het gemakkelijker maken om interieurs te tekenen.



Dak aan/uit:

-Dit zal het dakdisplay inschakelen.



Scèneobjecten aan/uit weergeven:

-Hiermee wordt de weergave van scèneobjecten inschakelt. Scèneobjecten zijn objecten die niet structureel of permanent zijn.



Weergave wijzigen:

-Als u op de knop Weergave klikt, wordt een dialoogvenster geopend om de weergavemodus van DreamPlan te wijzigen tussen volledige 3D-rendering, rendering als 2D-blauwdruk of rendering als een 2D-afbeelding.



Raster:

-Met deze knop wordt het rasterweer ingeschakeld.



Module:

-Deze knop zal het in- en uitschakelen van het terrein.



Gidsen:

-Met deze knop schakelt u cursorhulplijnen weer geven wanneer u in 2D-modi staat.



Navigatiebesturingselementen aan/uit weergeven:

-Met deze knop wordt de navigatiebediening ingeschakeld wanneer de muis er niet overheen zweeft. Als deze is uitgeschakeld, kunnen de besturingselementen nog steeds worden geopend door met de muis over het controlegebied te zweven.



Tekstlabels aan/uit weergeven:

-Met deze knop wordt de weergave van tekstlabels inwisseld.

Tools - Tekstlabels

Met het gereedschap Tekstlabel u tekst toevoegen aan een project wanneer deze wordt weergegeven in de modus 2D-blauwdruk of gerenderde modus.

Tekstlabels zijn een veelzijdig hulpmiddel dat kan worden gebruikt om een project te documenteren door kamers, landschap, functies of instructies te labelen.

Tekstlabels zijn er in twee modi.

- Algemeen: dit is een leeg label dat overal in het project kan worden geplaatst.
- Kamer: Dit label wordt over een kamer geplaatst. Het zal worden geplaatst in het geometrische midden van de kamer en zal automatisch de ruimte in de tekst van het label. Na plaatsing functioneert het kamerlabel als een normaal tekstlabel. Het wordt niet bijgewerkt of verwijderd als de kamer verandert.

Tekstlabel: Het tekstlabel dat u wilt invoegen. U het ook bewerken vanaf het label op het project.

-Lettertypenmerken:

-

- Stijl: het lettertype waarin het tekstlabel wordt weergegeven.
- Vet: het lettertype wordt vet vrijgemaakt als deze knop is ingeschakeld.
- Cursief: Het lettertype wordt cursief als deze knop wordt gecontroleerd.
- Onderstrepen: het lettertype wordt onderstreept als deze knop wordt gecontroleerd.
- Links uitvullen: de tekst van het label wordt uitgelijnd.
- Gecentreerd: de tekst van het label wordt gecentreerd in het label.
- Rechts uitvullen: de tekst van het label wordt rechts uitgelijnd.

-Tekengrootte:

-De grootte van de tekst in het label. De tekengrootte kan worden geselecteerd uit de lijst met uittrekken of er kan een aangepaste grootte worden ingevoerd met het toetsenbord.

-Rotatie:

-

De draaihoek van het tekstlabel. U de rotapictogrammen gebruiken om het tekstlabel vast te maken op 90, 180, 270 of 360°.

-Label weergeven in:

-

- Blueprint en Rendered: Het label wordt weergegeven in zowel 2D Blueprint als 2D Rendered view modes.
- Alleen blauwdruk: het label wordt alleen weergegeven wanneer de weergavemodus is ingesteld op 2D Blueprint.
- Alleen weergegeven: het label wordt alleen weergegeven wanneer de weergavemodus is ingesteld op 2D-gerenderd.

OPMERKING: Tekstlabels worden niet weergegeven in de 3D-weergavemodus.

-Tekstkleur:

-

De kleur van de tekst, per weergavemodus. Kleuren voor 2D Blueprint en 2D Rendered kunnen onafhankelijk van elkaar worden toegewezen.

-Gebruik tekstlabel:

-

Als u een tekstlabel wilt plaatsen, selecteert u eerst het gereedschap Tekstlabel op het tabblad Gereedschappen. Tekstlabels kunnen alleen worden geplaatst in de weergavemodi 2D Blueprint of 2D Gered (Tekstlabels zijn niet beschikbaar in de 3D-weergavemodus).

Klik op de gewenste locatie voor het tekstlabel op de scène en het tekstlabel wordt gemaakt en geselecteerd. Het tekstlabel kan vervolgens worden bewerkt, verplaatst of de kenmerken ervan wijzigen. Als u het label wilt verwijderen, klikt u op het prullenbakpictogram of op de knop Verwijderen.

Tools - Symbolen toevoegen

Met het gereedschap Symbolen toevoegen u architecturale symbolen toevoegen aan een project wanneer het wordt weergegeven in 2D Blueprint.

Architecturale symbolen stelt ons in staat om belangrijke informatie met betrekking tot locaties van gemeenschappelijke verbindingen zoals stopcontacten, telefoon, kabel te specificeren. We kunnen ook de locatie van wi-fi, toetsenbord, beveiligingscamera, enz.

Momenteel zijn er 14 symbolen beschikbaar:

1. Kabel - kabelverbindingssymbool
2. Camera - symbool van de veiligheidscamera
3. Buitendeur - buitendeursymbool
4. Franse deur - Frans deursymbool
5. Gas - gaskraansymbool
6. Hoogspanningsuitlaat - hoogspanningssymbool
7. Binnenlandse deur - binnenlands deursymbool
8. Internet - internetsymbool
9. Toetsenbord - toetsenbordsymbool
10. Olie - oliekraansymbool
11. Glijden - schuifdeursymbool
12. Standaard stopcontact - standaard uitlaatsymbool
13. Telefoon - telefoonverbindingssymbool
14. Wifi - wifi symbool

-Symboleigenschappen

-

-Kenmerk Schalen:

-De schaal van een symbool ten opzichte van de oorspronkelijke grootte. Symbolen kunnen het formaat van 25% up wijzigen tot 300% of de oorspronkelijke symboolgrootte.

-Rotatiekenmerk:

-

De draaihoek van een symbool. Symbolen kunnen worden gedraaid van 0° tot 360°.

-Kleurkenmerk:

-

De kleur van het symbool. Symboolkleuren kunnen worden toegewezen aan vooraf gedefinieerde en aangepaste kleuren.

-Symbolen toevoegen:

-

Begin met het selecteren van een symbool in de treeview en verplaats de muiscursor naar de scène. Zodra de muiscursor op de gewenste locatie is geplaatst, klikt u op de linkermuisknop om het symbool toe te voegen.

Een symbool kan achtereenvolgens aan de scène worden toegevoegd zonder opnieuw op het symbool van de treeview te klikken. Dit kan worden uitgevoerd door op de linkermuisknop te klikken terwijl u de Shift-toets ingedrukt houdt. Als u de Shift-toets loslaat, wordt de opeenvolgende bewerking voor het toevoegen van symbolen beëindigd.

Tools - Texturen kiezen

Het venster voor de textuurkiezer wordt gebruikt om de textuurstijl te selecteren die op veel objecten moet worden toegepast, zoals muren, blokken en leuningën.

Om een textuur te selecteren, klikt u op de gewenste textuur in de lijst met afbeeldingen en klikt u vervolgens op de knop "Textuur selecteren". De momenteel geselecteerde structuur wordt weergegeven in het voorbeeldvenster.

Textuur importeren: Gebruik deze knop om een aangepaste structuur in DreamPlan te importeren.

Textuur verwijderen: Gebruik deze knop om een aangepaste structuur uit DreamPlan te verwijderen.

Tools - Verfcalculator

Het gereedschap Verfcalculator wordt gebruikt om snel de hoeveelheid verf in te schatten die nodig is om een ruimte te schilderen.

Als u aan de slag wilt gaan, selecteert u Paint Calculator op het tabblad Extra. Zodra het gereedschap is geselecteerd, gebruikt u de muis om de ruimte in de tekening te markeren om te berekenen.

Nadat u een ruimte hebt geselecteerd, wordt het venster Paint Calculator geopend met verschillende opties voor het berekenen van de hoeveelheid verf die nodig is. De geselecteerde ruimte wordt in het rechterpaneel bekeken.

- **Totale wandoppervlakte:** Het is het verfgebied van de muur waaruit de kamer bestaat, met afgetrokken deur- en raamoppervlak.
- **Inclusief plafond:** Indien aangevinkt, wordt het plafond opgenomen in de uiteindelijke berekening voor de hoeveelheid verf.
- **Deuren en ramen opnemen:** Als deze optie is ingeschakeld, worden de deur en het raamgebied opgenomen in de uiteindelijke berekening voor de hoeveelheid verf.
- **Totaal verfgebied:** de som van alle geselecteerde verfoppervlakken.
- **Aantal jassen:** Hoeveel lagen verf worden toegepast in de verfberekening.
- **Vierkante voet per gallon/Vierkante meters per liter:** Hoeveel oppervlakte één gallon of liter wordt verwacht om in één laag verf te behandelen. Verffabrikanten geven deze informatie vaak voor hun verschillende producten.
- **Totaal liters / liters:** de hoeveelheid verf die nodig is om deze kamer te bedekken.

Tools - Wizard Traceren

De wizard Trace wordt gebruikt om een afbeelding in te stellen voor tracering. De afbeelding moet in png- of JPG-indeling zijn. Ook PDF-formaat is geschikt.

Het is onderverdeeld in een reeks van gemakkelijk te volgen stappen. Als u op de wizard Spoor start klikt, begint de wizard Traceren.

Tracering vereist dat DreamPlan in de 2D Blueprint-renderingmodus staat. DreamPlan schakelt automatisch over naar de 2D Blueprint-modus wanneer de wizard Traceren wordt gestart.

-Stap 1: De traceerafbeelding laden

De eerste stap in de wizard Traceren is het selecteren van de afbeelding die u wilt traceren. Afbeeldingen die plattegronden of kavelindelingen bevatten, worden doorgaans gebruikt voor de traceerafbeelding. Deze kunnen worden verkregen van thuisbouwers, zoekopdrachten op het web of zelfs gescande blauwdrukken.

Over het algemeen geldt dat hoe groter een afbeelding is, hoe groter de afbeelding is, hoe gemakkelijker het is om mee te werken.

Klik op de knop **Bladeren naar bestand...** om een traceringsafbeelding te selecteren.

Kies de naam van het **verhaal** in de vervolgkeuzelijst die u een traceerafbeelding wilt toevoegen en start de wizard Traceren.

Wanneer de afbeelding is geladen en het juiste artikel is geselecteerd, klikt u op de knop **Volgende** om verder te gaan met de wizard Traceren.

-Stap 2: Het traceerbeeld kalibreren

Nadat de afbeelding is geladen, moet deze worden gekalibreerd om aan dreamplan te voldoen. Om dit te doen, zoek een functie (bijvoorbeeld muur, eigenschaplijn, grootte grafiek) op de trace afbeelding met een bekende lengte.

Als u de kalibratiestap wilt starten, klikt u op de knop **Kalibratie starten**. Klik op het beginpunt van de functie op de traceerafbeelding. Er verschijnt een rode kalibratielij. Verplaats de lijn naar het eindpunt van de functie en klik nogmaals.

Nadat het eindpunt is geselecteerd, voert u de lengte van de functie in:

Nadat een geldige lengte is ingevoerd, wordt de spoorafbeelding aangepast aan de schaal die door DreamPlan wordt gebruikt. LET OP: De maximale grootte van een project is 328' X 328' (100m X 100m).

Klik **op** de knop Voltoeien om de wizard Traceren te voltoeien.

Klik **op** de knop Annuleren om de starttraceringsmodus terug te sturen.

Tools - Zoeken in catalogi

De zoekfunctie kan worden gebruikt om objecten te vinden in de vele catalogi die in DreamPlan worden gevonden.

Als u het zoekvenster wilt openen, klikt u op 'Zoeken naar modellen...'. knop gevonden onder elk van de catalogus lijsten voor door op de F3-toets. Het zoekvenster is modeloos en u aan uw project blijven werken terwijl het open is.

Het zoekvenster:

Zoekrefwoorden: Voer een of meer termen in om naar te zoeken. Als de modelnaam, categorie of catalogus de zoekterm bevat, wordt het model weergegeven in de zoekresultaten.

Knop Zoeken: Klik hier om te zoeken naar de ingevoerde zoekwoorden.

Zoekresultaten: Een lijst van alle modellen die voldoen aan de zoekcriteria. Als u op een model in de lijst klikt, wordt het model geactiveerd voor gebruik.

Online zoeken: Voert op online zoeken met de website 3DArchive.net met behulp van de zoekwoorden. LET OP: 3DArchive.net is op geen enkele manier aangesloten bij NCH Software.

Zelfstudie model importeren bekijken: Hiermee opent u de zelfstudie waarin wordt getoond hoe u 3D-modellen importeert in DreamPlan.

Tools - Gereedschap Tekenen blokkeren

Met het gereedschap Tekenen blokkeren u aangepaste, gekleurde en getextureerde objecten maken. Blokken kunnen worden gebruikt om oppervlakken te maken die niet beschikbaar zijn met andere gereedschappen zoals aanrechtbladen, landingen, bloemperken, enz. Andere objecten kunnen worden geplaatst op of op de randen van blokken.

Als u een blok wilt maken, selecteert u het gereedschap Blokkeren om een blokpad te tekenen. Voeg zoveel punten toe aan het pad als nodig is. Als u het pad sluit, wordt het blok voltooid. Terwijl u het pad tekent, zal het ingedrukt houden van de shift-toets diagonale randen toestaan. Als u op de ESC-toets drukt, wordt het huidige pad geannuleerd.

Nadat het blok is gemaakt, kan het blok opnieuw worden gevormd door de padnoppen te slepen.

Eigenschappen:

- Hoogte: De hoogte, gemeten vanaf het terrein naar de onderkant van het blok.
- Hoogte: De hoogte van het blok, gemeten vanaf de onderkant van het blok.
- Randstijl/kleur: de stijl (textuur) en de kleur van de zijkanen van het blok.
- Top stijl / kleur: de stijl en kleur van de bovenkant van het blok.
- Onderste stijl/kleur: de stijl en kleur van de onderkant van het blok.
- Stijlstructuurschaal: de grootte van de stijlstructuur van het blok.
- Rotatie: De hoek van het blok in graden, vergeleken met toen het oorspronkelijk werd getekend.

Tools - Afdrukken

In het venster Afdrukvoorbeeld ziet u een voorbeeld van de afbeelding die moet worden afgedrukt, samen met papierinstellingen.

- **Papierformaat:** Kies het papierformaat uit een lijst met beschikbare papierformaten in de VS en A. De afmetingen van het papier worden weergegeven in de eenheden (Imperial of metric) die momenteel door de toepassing worden gebruikt.
- **Oriëntatie:** Hiermee stelt u de afdrukstand in op Liggend (breed) of Staand (hoog).
- **Marges:** Hiermee stelt u de regio in rond de grens van het papier waarop niet wordt afgedrukt. Vertegenwoordigt zowel de linker/rechts als de boven/onder marges.

Scherm verwijzingen - Color Picker Dialog

Dialogvenster Kleurkiezer

De kleurkiezer is verdeeld in meerdere delen, met verschillende manieren beschikbaar om een kleur te kiezen:

Kleur visueel aanpassen

De bovenste helft van het dialoogvenster bestaat uit 2 gekleurde vakken, een waarmee je elk punt in een vierkant van 256 x 256 kiezen en de andere die werkt als een lange schuifregelaar. Welke kleuren in deze twee vakken worden weergegeven, hangt af van welke keuzerondje is geselecteerd (zie hieronder), maar in alle gevallen verandert de positie van de schuifregelaar de kleuren die beschikbaar zijn in het vierkante vak. Welk punt in dat vierkante vak wordt geselecteerd, is de geselecteerde kleur.

Aanpassen op RGB of HSV

Onder de vierkante gekleurde doos, is er een reeks van 6 opties (1 elk voor tint, verzadiging, waarde, rood, groen en blauw) dat elk een radioknop, een schuifregelaar, en een up-down nummer controle bevat. Als een van de 3 HSV-keuzerondjes is geselecteerd, wordt die waarde weergegeven door de visuele schuifregelaar (zie hierboven), terwijl de andere twee waarden de assen van het vierkante kleurvak zijn. De besturingselementen werken op dezelfde manier als een van de RGB-keuzerondjes is geselecteerd. U deze waarden ook aanpassen met de schuifregelaars die naast de labels worden geleverd, evenals de knoppen voor omhoog/omlaag naast de schuifregelaars. Elke aanpassing van deze waarden zal de visuele besturingselementen bijwerken, en elke aanpassing van deze visuele besturingselementen zal deze waarden bijwerken.

Geselecteerde kleur

De geselecteerde kleur wordt rechts van de BEsturingselementen RGB en HSV weergegeven. Het vak wordt diagonaal gesplitst, waarbij de sectie linksboven het label Nieuw (de kleur die u maakt) en de sectie rechtsonder met het label Stroom (de kleur die al bestaat en zal blijven worden geselecteerd als u het dialoogvenster annuleert). Daaronder is de Hex-waarde van de geselecteerde kleur (u daar ook een geldige hex-waarde invoeren om de geselecteerde kleur bij te werken). Er is een pipetknop rechts van de geselecteerde kleur waarmee u de geselecteerde kleur instellen door overal op het bureaublad te samplen.

Door de gebruiker gedefinieerd kleurenpalet

Aan de onderkant van het dialoogvenster vindt u een reeks van 12 gekleurde rechthoeken naast een knop met de titel Set to Swatch. Deze omvatten het door de gebruiker gedefinieerde kleurenpalet en u uw eigen aangepaste kleuren maken en opslaan (deze blijven bestaan, zelfs wanneer DreamPlan is gesloten). Als u de kleur van een staal wilt instellen, selecteert u eerst dat staal door erop te klikken. Kies vervolgens de gewenste kleur en klik uiteindelijk op de knop Instellen op staal. U vervolgens een van de opgeslagen kleuren laden door simpelweg op dat staal te klikken.

Scherm verwijzingen - Send Email Dialog

Stuur een e-mail

Het dialoogvenster E-mail verzenden verzendt automatisch een e-mail. E-mailinstellingen moeten worden ingesteld voordat een e-mail kan worden verzonden. Als u dit nog niet hebt gedaan, wordt u gevraagd om uw e-mailinstellingen voordat u doorgaat.

E-mail opties

- Verzenden naar
- Voer het e-mailadres(sen) van de ontvangers in. Plaats een komma tussen elk e-mailadres.
- Onderwerp
- Alle tekst die in dit veld wordt ingevoerd, wordt weergegeven als het onderwerp van de e-mail.
- Lichaam
- Alle tekst die in dit vak wordt ingevoerd, wordt weergegeven als de hoofdtekst van de e-mail.
- Voettekst
- Alle tekst die in dit vak wordt ingevoerd, wordt helemaal aan het einde van de e-mail weergegeven. Hiervoor kan een aankoop nodig zijn om het wijzigen ervan mogelijk te maken.
- Instellingen
- Als u op deze knop klikt, wordt het dialoogvenster E-mailinstellingen geopend, waar wijzigingen kunnen worden aangebracht in de e-mailservers, het verzendadres, enz.

Scherm verwijzingen - Sample Project Download Dialog

Het voorbeeldvenster voor het downloaden van projecten wordt weergegeven wanneer DreamPlan de voorbeeldprojecten downloadt.

Als u ziet dat het voorbeeldproject dat u wilt openen is gemarkeerd als voltooid, kunt u de knop Annuleren gebruiken om het downloaden van andere projecten over te slaan. De download wordt hervat de volgende keer dat u de optie "Voorbeeldproject bekijken / laden" gebruikt.

Scherm verwijzingen - Create New Wall Type

Nieuw muurtype maken:

Weergavenaam: Voer de naam in die in de wandlijst wordt weergegeven.

Muurhoogte: Voer de hoogte van de muren bij het gebruik van deze muur type.

Wandbreedte: Voer de breedte van de wanden in bij het gebruik van dit wandtype.

Dit wandtype wordt gebruikt om kamers te maken: Indien aangevinkt, zal dit muurtype een ruimte creëren als het wordt gebruikt om een afgesloten ruimte met andere muren te maken.

Schermp verwijzingen - Screen Capture

Schermpopname:

Een schermpopname kan lokaal worden opgeslagen of op verschillende manieren online worden gedeeld.

- **Opslaan op schijf:** Met deze optie wordt het scherm vastgelegd op een lokale schijf, USB of ander opslagapparaat dat op de computer is aangesloten.
- **Delen op Flickr:** Deze optie plaatst de schermpopname op een Flickr-account (een actief account is vereist).
- **Opslaan in Google Drive:** Met deze optie wordt het vastleggen van het scherm opgeslagen in een Google Drive-account (een actief account is vereist).
- **Opslaan op OneDrive:** Met deze optie wordt de schermpopname opgeslagen in een OneDrive-account (een actief Microsoft-account is vereist).
- **Delen op Twitter:** Deze optie plaatst de schermpopname op een Twitter-account (een actief account is vereist) als een tweet.

Opmerking: Voor het delen van schermpopnames op sociale mediasites (Flickr, Twitter, enz.), moet een account worden gemaakt voordat u het delen hebt. DreamPlan vraagt om de gebruikersnaam en het wachtwoord van het account voordat u deze deelt. Voor sommige sociale mediaplatforms is dreamplan geautoriseerde toegang tot het account vereist voordat ze worden gedeeld. Zodra een account is geautoriseerd, blijft DreamPlan dat account gebruiken zonder verdere toestemming.

Accountreferenties opnieuw instellen: De optie staat het opnieuw instellen van referenties toe als deze onjuist zijn, niet langer geldig zijn of als een ander account gewenst is.

Zie voor meer informatie over de accountautorisatie:

[Flickr-autorisatie](#)

[Google Drive-autorisatie](#)

Scherm verwijzingen - Import Texture

Aangepaste texturen kunnen worden geïmporteerd in DreamPlan en overal worden gebruikt waar verpakte texturen worden gebruikt. Texturen zijn te vinden op vele websites of kunnen met de hand worden gemaakt met behulp van een tekening applicatie.

DreamPlan kan PNG-afbeeldingen (.png) of JPEG -afbeeldingen (.jpg of jpeg) als texturen gebruiken.

Als u een structuur wilt importeren, klikt u op de structuur importeren..." menu-item gevonden onder het tabblad Bestand. Het dialoogvenster Structuur importeren wordt geopend.

Wizard Structuur importeren:

- **Structuurbestand:** dit is het afbeeldingsbestand dat wordt geïmporteerd.
- **Weergavenaam:** dit is de naam die wordt weergegeven in de dialoogvensters Structuurkiezer.
- **Beperkingen:** Sommige videokaarten hebben beperktere mogelijkheden dan andere, zoals de grootte van texturen die kunnen worden gebruikt. En beperkingen op texturen zullen hier worden vermeld.
- **Categorieën:** dit is een lijst met alle afzonderlijke categorieën waarop de structuur wordt geïmporteerd. Er kunnen meerdere categorieën worden geselecteerd om de structuur te gebruiken.

Beperkingen:

- **Structuurgrootte:** alle videokaarten hebben een limiet voor de grootte (in pixels) van texturen die ze kunnen weergeven. Hoewel nieuwere videokaarten texturen kunnen weergeven die vrij groot zijn, wordt aanbevolen dat de textuur wordt beperkt tot minder dan 1024x1024.
- **Kracht van 2:** Sommige videokaarten vereisen dat textuurmaten in bevoegdheden van 2 zijn. De breedte en hoogte moeten bijvoorbeeld 2, 4, 8, 16, 32, 64, etc. pixels zijn. De hoogte en breedte kunnen echter verschillende maten zijn.
- **Vierkant:** Sommige oudere videokaarten vereisen dat texturen vierkant zijn. Dit betekent dat de textuurbreedte en -hoogte in pixels gelijk moeten zijn.

Tips voor texturen:

Texturen kunnen beelden van alles zijn, maar sommige afbeeldingen zijn beter dan andere voor het produceren van realistische rendering. Over het algemeen, hoe groter de textuur hoe beter de kwaliteit.

Texturen aangebracht op de meeste oppervlakken zijn betegeld (herhaald) als ze niet groot genoeg zijn om het hele oppervlak te bedekken. Sommige texturen zijn speciaal gemaakt om te worden betegeld, zodat ze eruit zien als een enkele textuur. Als texturen niet zijn gemaakt om te worden betegeld, worden naden weergegeven op de plaatsen waar de betegeling plaatsvindt. Wanneer u texturen van websites downloadt, zoekt u naar texturen met een eigenschap 'Tegelbaar'.

Scherm verwijzingen - App Search Dialog

In het dialoogvenster App Search kunt u zoeken naar verschillende tools, modellen en menuopties in DreamPlan. U kunt het dialoogvenster App Search (indien beschikbaar) openen door op Ctrl + **Shift + Q** te drukken of door op de zoekbalk in de rechterbovenhoek te klikken, een paar letters te typen van wat u zoekt en op 'Meer resultaten bekijken...'

Effect of gereedschap zoeken

Typ een trefwoord dat u wilt vinden of typ een paar letters van wat u zoekt.

Zoekknop

Klik op de knop om te beginnen met zoeken.

Zoekresultaten

Alle gerelateerde items aan het zoekwoord worden hier weergegeven. Sorteer de kolommen door op de kolomkoppen te klikken. Klik op een item om het automatisch te gebruiken en te weten waar u het kunt openen.

Functie - Naam van de tool, het model of de menuoptie.

Locatie - Functielocatie in DreamPlan.

- Menu-items hebben locaties die eruit zien als "Menu - [submenu's]". Klik op de menuknop in de linkerbovenhoek en volg de vermelde submenu's om een menu-item te vinden.
- Tools hebben locaties die eruit zien als "Toolbar - [tab]". Ga naar het aangegeven tabblad boven aan het scherm om een gereedschap te zoeken. Als u op een gereedschap klikt, wordt overgeschakeld naar het tabblad en wordt overgeschakeld naar het gereedschap, tenzij het is uitgeschakeld.
- Catalogusitems hebben locaties die eruit zien als "Catalogus - [tool] - [categorie]". Schakel over naar het aangegeven gereedschap en vouw de aangegeven categorie uit om een catalogusitem te vinden. Als u op het resultaat klikt, wordt dat allemaal gedaan en wordt ook het item geselecteerd voor plaatsing.

Scherm verwijzingen - Opties ~ Algemene

Meeteenheden: Deze optie wordt gebruikt om de dimensieweergave in te stellen als Imperial (US/UK) of Metric.

Wanneer **Metriek** is geselecteerd als meeteenheid, worden opties voor **kleine eenheid** ingeschakeld. Er zijn twee opties voor kleine eenheid - **Centimeter (cm)** en **Millimeter (mm)**.

Scherm verwijzingen - Opties ~ Weergeven

Camerabesturingselementen weergeven: Met deze optie wordt een cameracontroller toegevoegd aan de linkerkant van het scherm.

Voorbeeld van het model weergeven: Met deze optie wordt een voorbeeld weergegeven wanneer u door de modelbibliotheek bladert.

Instructies voor gereedschap op het scherm weergeven: Met deze optie worden sneltoetsen en informatie voor het huidige hulpprogramma weergegeven.

Toon menselijke figuur op nieuw project: Plaats menselijke figuur bij het maken van een nieuw project.

Schaduw weergeven: Schaduw op de scène renderen (indien beschikbaar). Het uitschakelen van deze optie kan het renderen op oudere systemen versnellen.

Schermbewijzen - Opties ~ Terrein

Terrein textuur: Deze optie wordt gebruikt om de stijl van het terrein in te stellen als **gras** of **concreet (beton)**.

Schermbewijzingen - Opties ~ Sociale media

Referenties opnieuw instellen: Deze knop opent een dialoogvenster waarmee u DreamPlan kunt ontkoppelen van uw sociale media-accounts, als ze zijn gekoppeld.