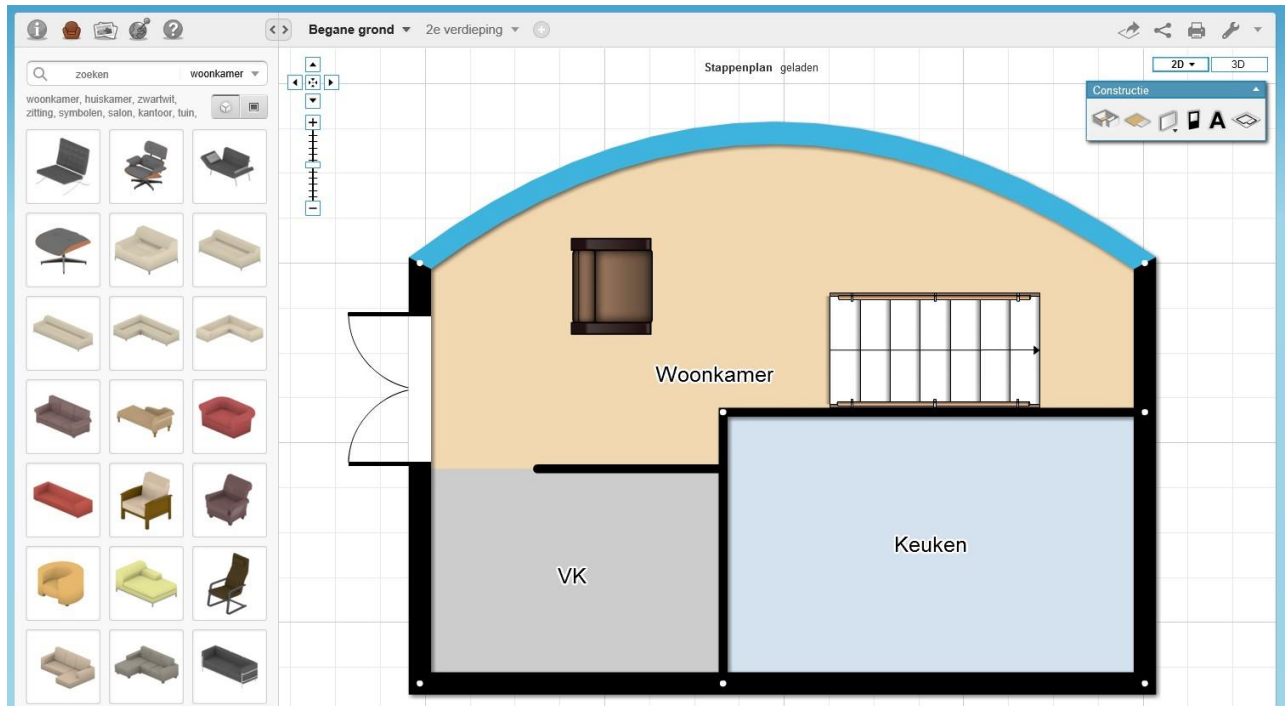


Stappenplan Plattegrond maken


WAT IS FLOORPLANNER?

Floorplanner is een tool waarmee je heel veel opties hebt voor het maken van de plattegronden van gebouwen. Zo kun je muren plaatsen en is er een grote bibliotheek met onderdelen die je in het gebouw kunt zetten. Het ontwerp kun je ook in 3D-aanzicht bekijken.



Een screenshot van een ontwerp in Floorplanner.

EEN ACCOUNT AANMAKEN

 nl.floorplanner.com

1. Ga naar <http://nl.floorplanner.com/>.

aanmelden

2. Klik vervolgens op **aanmelden**.

Neem nu een Free

E-mail adres

Wachtwoord

Wachtwoord bevestiging

Aanmelden

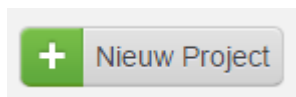
OF

Aanmelden Via Google

Door op "aanmelden" te klikken ga je akkoord met de [algemene voorwaarden](#).

3. Vul je e-mailadres in en bedenk een wachtwoord.
4. Klik vervolgens op **Aanmelden** om een account aan te maken.

EEN NIEUW PROJECT



1. Klik om te beginnen op **Nieuw Project**.

Projecttype

woning

kantoor

horeca

anders

Or upload your FML file.

Projectnaam

Underground house

Locatie

Meppel, Nederland

Verdiepingen

2

Verdiepingsnaam

Begane grond

2e verdieping

onderleegert
toevoegen

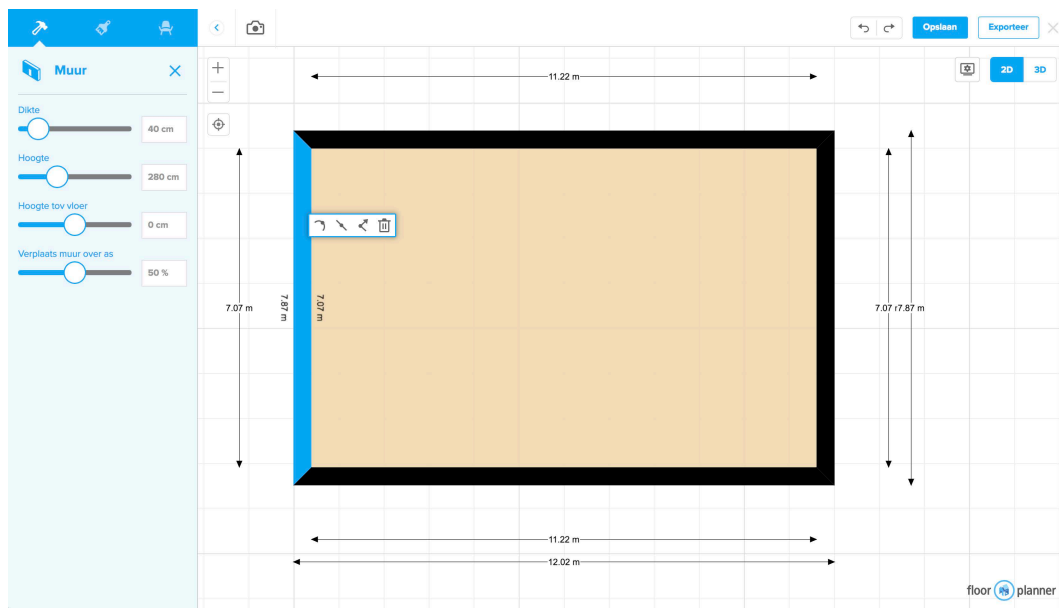
onderleegert
toevoegen

annuleren

Project Aanmaken

2. Selecteer onder **Projecttype** het soort gebouw dat je wilt gaan maken.
3. Geef het gebouw een naam onder **Projectnaam**.
4. Geef de locatie van het gebouw op.
5. En geef onder **Verdiepingen** aan hoeveel verdiepingen het gebouw gaat krijgen en wat hun namen zijn.
6. Klik op **Project Aanmaken**.

HET WERKVELD

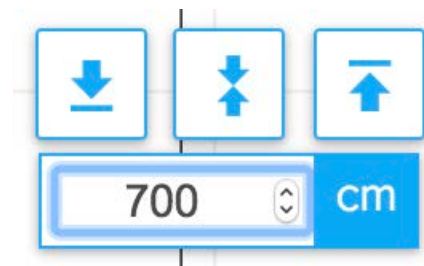


Een screenshot van het werkveld in Floorplanner.

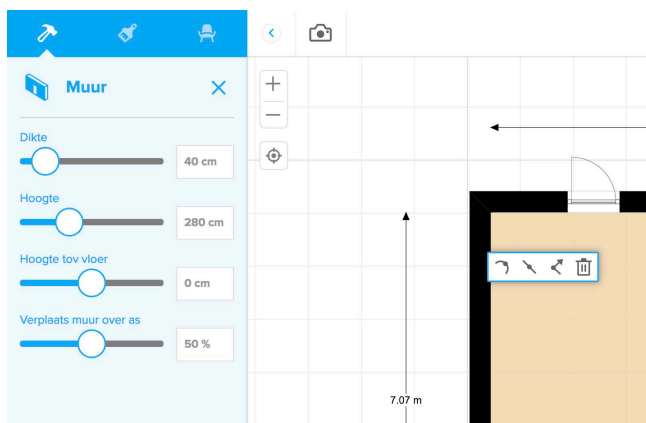


1. Rechtsboven in het werkveld bevindt zich deze balk. Met de pijltjes kun je de laatste acties die gedaan zijn ongedaan maken, en weer opnieuw doen.
2. Met het plus- en minteken kun je inzoomen.
3. Klik rechtsbovenin op **Opslaan** om een ontwerp op te slaan.

NIEUW ONTWERP

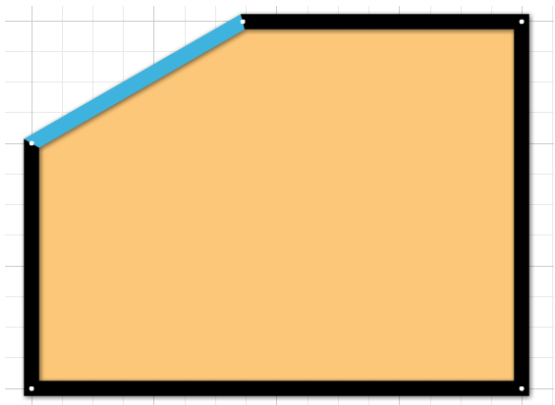


1. In de menubalk links boven zie je een aantal iconen. Onder de hamer kun je de gereedschappen vinden om te beginnen met het tekenen van je plattegrond.
2. Nadat de ruimte is getekend, kun je onder deze knop verf en materialen in verschillende stijlen vinden.
3. Onder deze knop vind je meubels die je kunt toevoegen aan je plattegrond.
4. Je kunt handmatig je lengte en breedte aanpassen van je ontwerp. Klik op de wand die je langer of korter wilt maken. Typ vervolgens het aantal centimeters in waarin je wand wil aanpassen.
 - a. Klik op het eerste icoontje om te vergroten of te verkleinen vanaf de onderkant (verticale wand) of linkerkant (horizontale wand).
 - b. Klik op het middelste icoontje om te vergroten of te verkleinen vanaf het midden.
 - c. Klik op het derde icoontje om te vergroten of te verkleinen vanaf de bovenkant (verticale wand) of de rechterkant (horizontale wand).

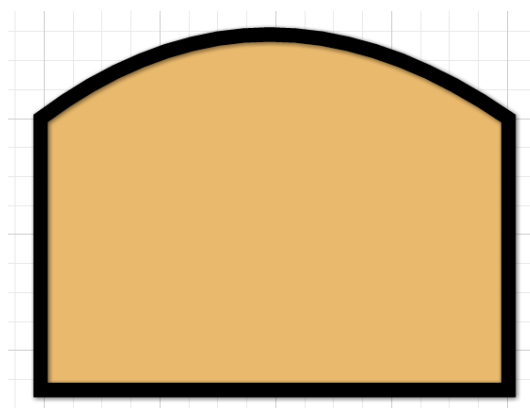


19. Wanneer je op een muur klikt, komen er opties voor die muur in beeld.

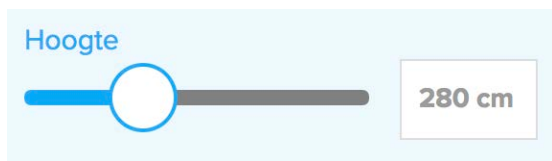
- a. Zo kun je de dikte aanpassen achter **DIKTE [cm]**.
- b. Met **opsplitsen** kun je een muur opsplitsen (zie voorbeeld hieronder).
- c. Met de **curven-icoon** kun je de muur gebogen maken (zie voorbeeld hieronder).
- d. Met het icoon **Prullenbak** kun je de muur verwijderen.



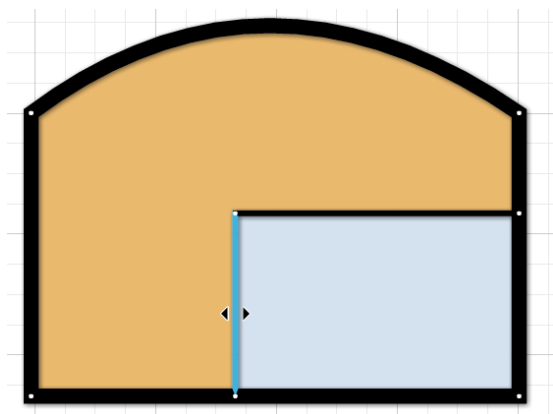
b.



c.

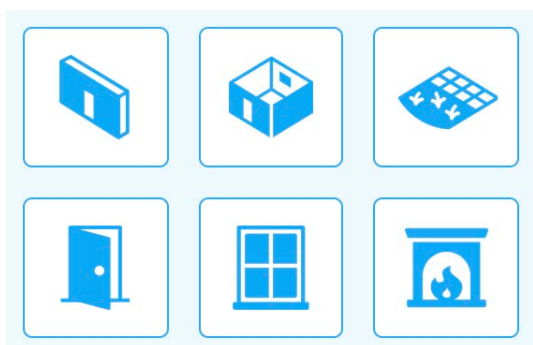


20. Onder **Hoogte aanpassen** kun je de **hoogte [m]** en **Hoogte tov vloer [m]** aanpassen.

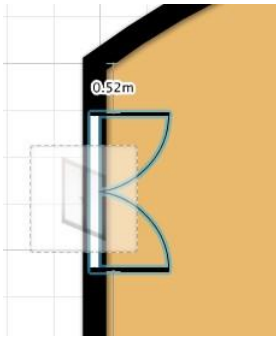


21. Wanneer je een nieuwe kamer wilt maken, moet je altijd beginnen bij een wit puntje in de muren.

ONDERDELEN TOEVOEGEN



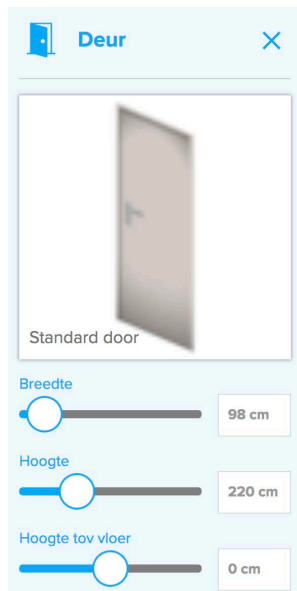
1. Links in het dashboard staan allerlei iconen, waarmee je deuren, ramen en structures kunt plaatsen in je plattegrond.



2. Versleep een onderdeel uit het aangeboden assortiment naar het gebouw om dit hieraan toe te voegen.



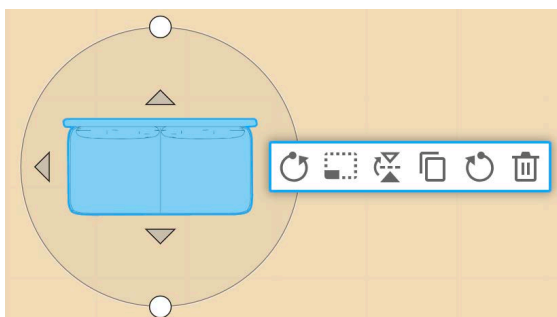
Wanneer je een deur of raam toegevoegd hebt kun je hier vervolgens op klikken voor extra opties.



Met de iconen links onderin kun je aangeven of de deur of het raam naar binnen of buiten openslaat.

Bij **Breedte [cm]** kun je de breedte van de deur of het raam aanpassen.

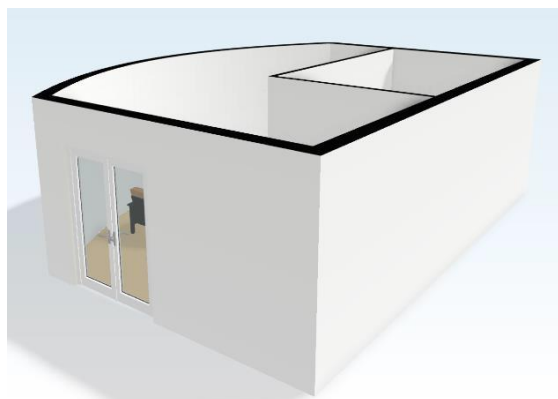
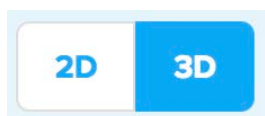
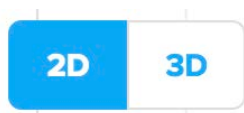
Onder **Hoogte aanpassen** kun je de hoogte van de deur aanpassen.



25. Kasten, tafels, stoelen enzovoort die toegevoegd zijn, kun je met de vierkantjes vergroten of verkleinen.

- a. Met de pijltjes aan de randen kun je deze draaien.
- b. Met de **dupliceren**-icoon kun je een onderdeel verdubbelen.
- c. En met de **Pullenbak** kun je het onderdeel weer verwijderen.

KAMERS



26. Klik in een ruimte en er verschijnt een klein menu aan de linkerkant. Hier staat aangegeven wat het oppervlak van de kamer is.

27. In de menubalk zie je aan welke kamer je werkt.

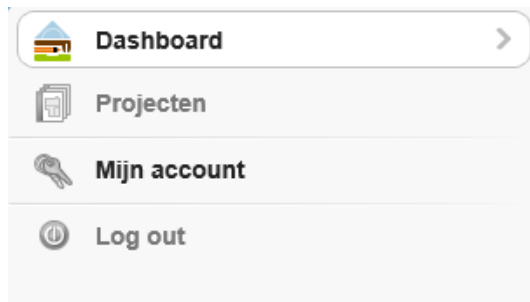
28. Rechtsboven in het werkveld vind je de optie tussen **2D** en **3D**.

29. Klik op **3D** om je project in 3D-aanzicht te bekijken.

30. Klik en sleep met de muis om rond het ontwerp te gaan en scroll met het muiswiel om in- en uit te zoomen.

31. Ga terug naar de bewerkpagina door op **2D** te klikken.

DASHBOARD



1. Wanneer je uit een project gaat zie je linksboven in het scherm dit venster.
2. Bij **Dashboard** vind je verschillende dingen, zoals **Recente projecten**, **handige tips en weetjes** en meer.

Projecten

Je hebt 1 project(en). Upgrade naar een **Plus** of **Pro** account om meer projecten te kunnen aanmaken.

Meer plattegronden nodig? Koop losse projecten of upgrade naar Plus. [Meer informatie](#)



3. Onder **Projecten** vind je jouw projecten.

Account

Profiel
Connections

Huidige avatar:

[change](#)

Gebruikersnaam:

Nieuw E-mail adres:

Land:

Netherlands

Taal:

Dutch

Maatsysteem:

☒ metrisch
☐ imperial

Nieuwsbrief ontvangen:

☐ ja
☐ nee

Huidig wachtwoord:

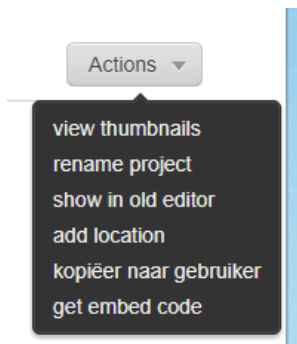
Nieuw wachtwoord:

Bevestig:

Veranderen

4. Onder **Mijn account** kun je de gegevens van je account aanpassen.

EEN PROJECT DELEN



Exporteer

Selectie

Title ☐

Formaat

Orientatie

Afbeeldingen per vel

Ratio

Scale bar

Exporteer 2D ☒

Exporteer 3D ☐

E-mail naar

1. Klik op **Actions** om opties toe te voegen aan je project.
 - a. Door op **add location** te klikken kun je een locatie toevoegen aan je project.
 - b. Door **kopieer naar gebruiker** te klikken kun je het project verzenden naar andere Floorplanner gebruikers.
 - c. Door op **get embed code** te klikken krijg je de embed code die je kunt gebruiken voor op een website of social media.
2. Ga vanuit het Dashboard terug naar je project en klik op **Exporteer**.

37. Selecteer het formaat en vul je e-mailadres in. Klik op **Exporteer**.