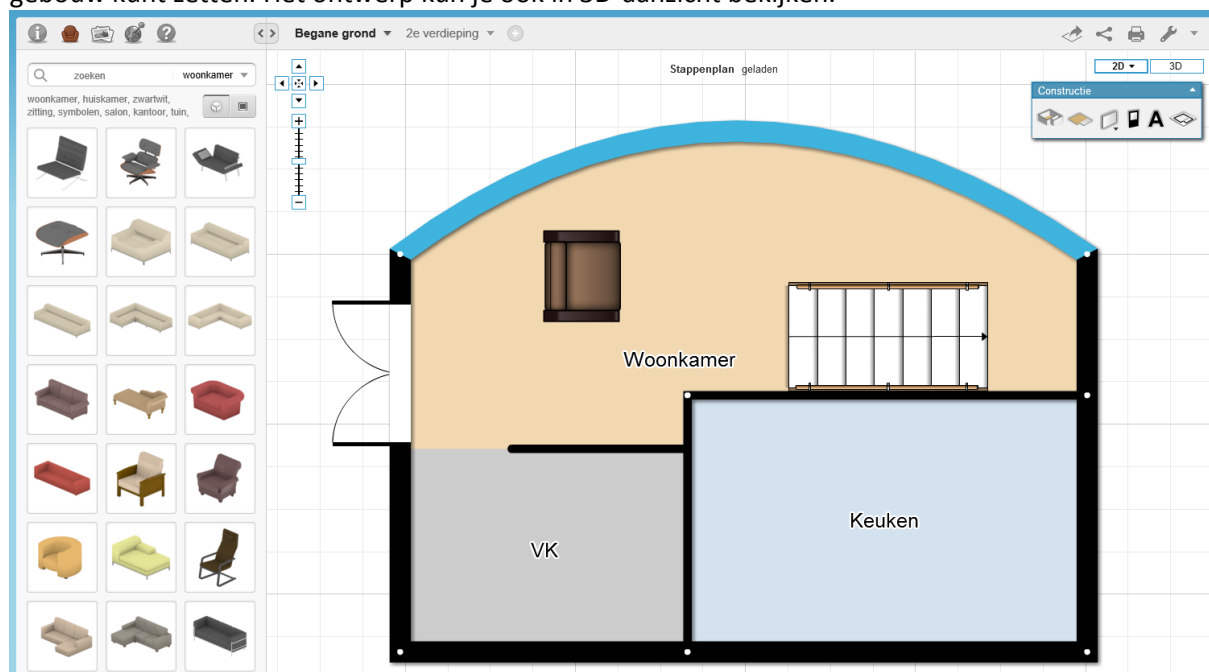


Werken met Floorplanner


WAT IS FLOORPLANNER?

Floorplanner is een tool waarmee je een heleboel 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

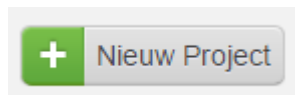
— OF —



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



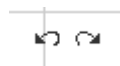
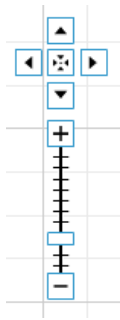
5. Klik om te beginnen op **Nieuw Project**.

Projecttype <input type="button" value="woning"/> <input type="button" value="kantoor"/> <input type="button" value="horeca"/> <input type="button" value="anders"/> Or upload your FML file.	Projectnaam <input type="text" value="Underground house"/> Verdiepingen <input type="button" value="2"/> Verdiepingsnaam <input type="text" value="Begane grond"/> <input type="text" value="2e verdieping"/> <input type="button" value="onderlegger toevoegen"/> <input type="button" value="onderlegger toevoegen"/>	Locatie <input type="text" value="Meppel, Nederland"/> <input type="button" value="annuleren"/> <input type="button" value="Project Aanmaken"/>
---	--	--

6. Selecteer onder **Projecttype** het soort gebouw wat je wilt gaan maken.
7. Geef het gebouw een naam onder **Projectnaam**.
8. Geef de locatie van het gebouw op.
9. En geef onder **Verdiepingen** aan hoeveel verdiepingen het gebouw gaat krijgen en wat hun namen zijn.



HET WERKVELD



10. Linksboven in het werkveld bevindt zich deze balk. Met de pijltjes bovenaan kun je verplaatsen over het werkveld

11. Met de balk onderaan kun je in- en uitzoomen op het werkveld.

12. Door met de muis op het werkveld te klikken en te slepen kun je ook verplaatsen over het werkveld

13. In het midden, boven in het werkveld bevinden zich deze pijltjes. Hiermee kun je de laatste acties die gedaan zijn ongedaan maken, en weer opnieuw doen.

EEN ONTWERP OPSLAAN

[sla wijzigingen op](#)

A dialog box titled 'Sla ontwerp op als:' (Save design as:). It contains a text input field with 'Eerste ontwerp' (First design) entered. Below the input field is a checked checkbox labeled 'Automatisch opslaan' (Automatic save). At the bottom are three buttons: 'Niet opslaan' (Do not save), 'Annuleren' (Cancel), and 'Opslaan' (Save).

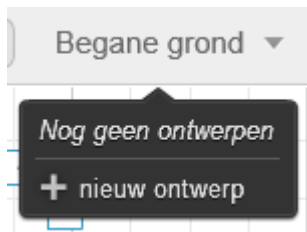
14. Naast de pijltjes bovenaan staat **sla wijzigingen op**. Klik hier op om een ontwerp op te slaan.

15. Geef het ontwerp een naam en klik op **Opslaan**.

16. Vink de optie **Automatisch opslaan** aan of uit om hier gebruik van te maken.



NIEUW ONTWERP



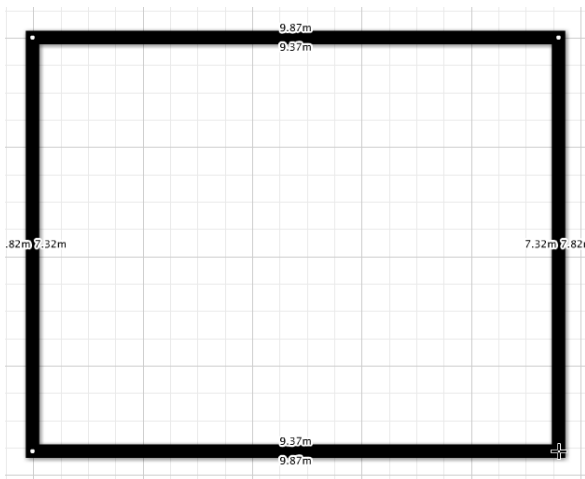
17. Boven het werkveld staan de verdiepingen. Klik op de begane grond en vervolgens op **nieuw ontwerp** om een nieuw ontwerp te maken.



18. Rechts in het werkveld bevinden zich de **Constructie**-onderdelen.



19. Klik op het onderdeel **teken ruimte** om een ruimte te maken.

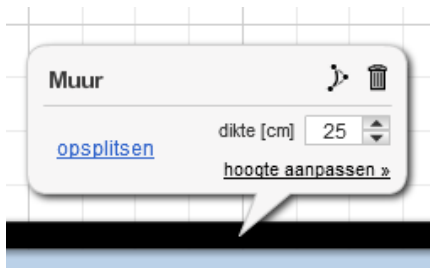


20. Klik ergens op het werkveld, laat de muisknop los en verplaats de muis om muren te maken.
21. Klik vervolgens weer ergens anders om de muren definitief te maken.



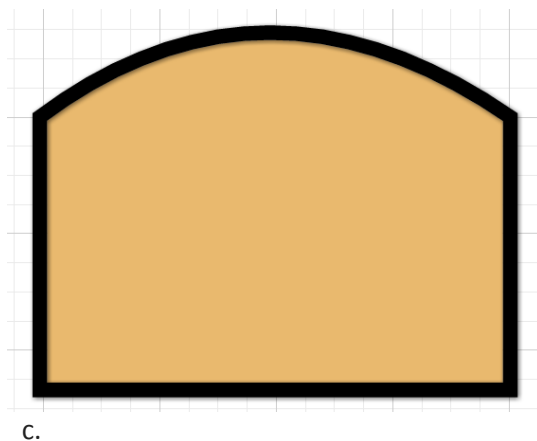
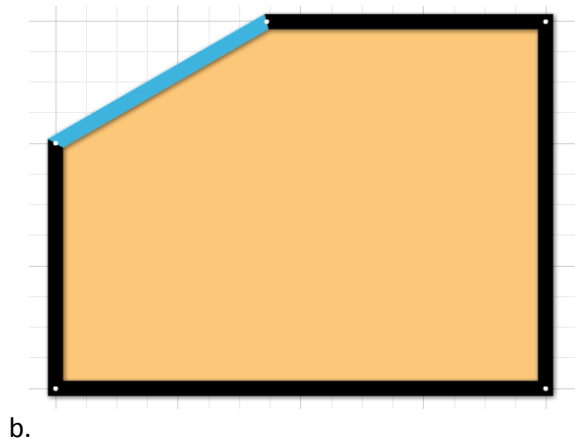
22. Wanneer het gereedschap **teken ruimte** geselecteerd is, komen ook onderaan in het werkveld de dimensies te staan.

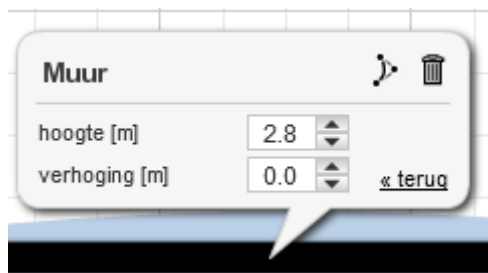
- a. Door het typen van getallen kun je op deze manier ook een ruimte maken.
- b. Druk op enter om de dimensies toe te passen.



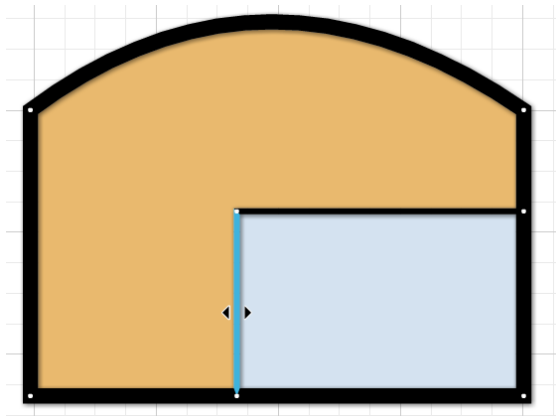
23. Wanneer je op een muur klikt, komen er opties voor die muur in beeld.

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



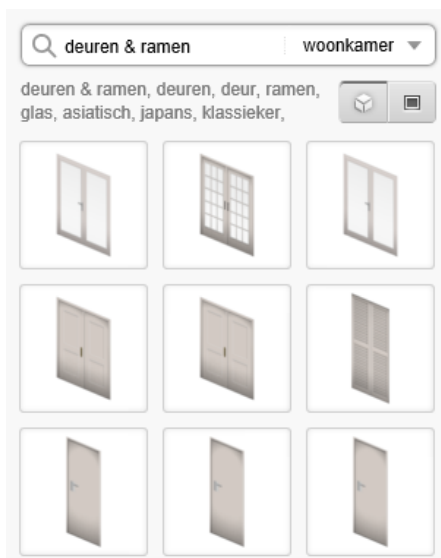


24. Onder **hoogte aanpassen** kun je de **hoogte [m]** en **verhoging [m]** aanpassen.

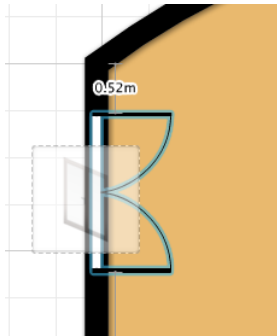


25. Wanneer je een nieuwe kamer wilt maken, moet je altijd beginnen bij een wit puntje in de muren.

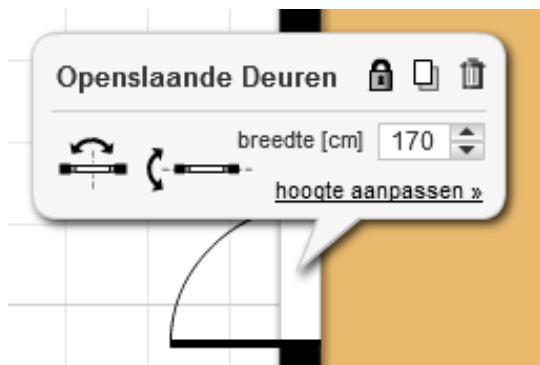
ONDERDELEN TOEVOEGEN



26. Links van het werkveld bevindt zich de bibliotheek. Hierin bevinden zich allerlei onderdelen die je in het gebouw kunt plaatsen.

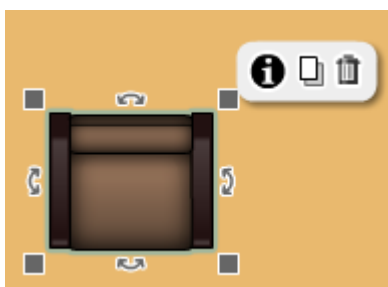


27. Versleep een onderdeel uit de bibliotheek naar het gebouw om deze hieraan toe te voegen.



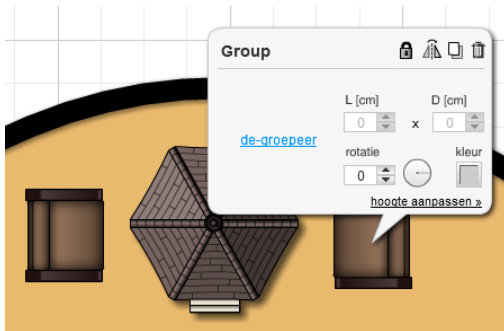
28. Wanneer je een deur of raam toegevoegd hebt kun je hier vervolgens op klikken voor extra opties.

- Met de iconen links onderin kun je aangeven of de deur naar binnen of buiten openslaat.
- Bij **breedte [cm]** kun je de breedte van de deur aanpassen.
- Onder **hoogte aanpassen** kun je de hoogte van de deur aanpassen.
- Met het slotje kun je de deur vastzetten zodat deze niet per ongeluk kan worden verschoven.



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

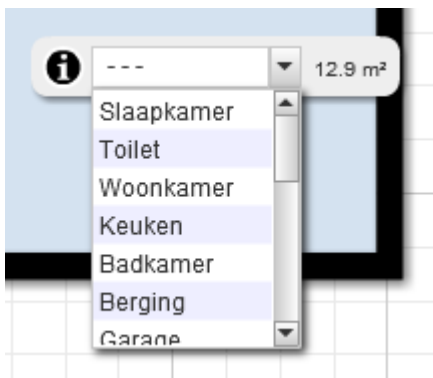
- Met de pijltjes aan de randen kun je deze draaien
- Met de **dupliceren**-icoon kun je een onderdeel verdubbelen.
- En met het prullenbakje kun je het onderdeel weer verwijderen.



30. Wanneer je meerdere onderdelen toegevoegd hebt, kun je hier een groep van maken. Doe dat door ze allemaal te selecteren en ondertussen de shift-toets ingedrukt te houden.

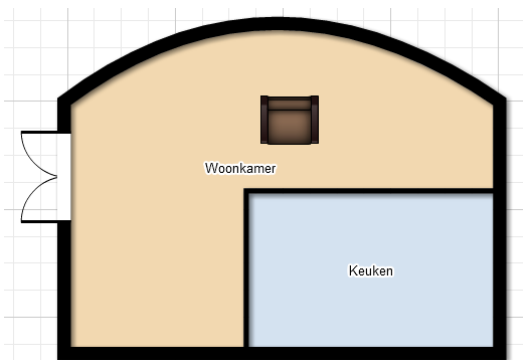
31. Klik op de groep en vervolgens op **de-groeppeer** om de onderdelen weer op te splitsen.

KAMERS

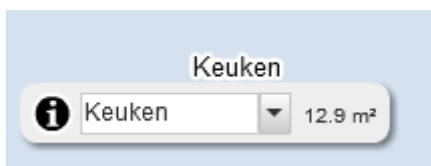


32. Klik in een ruimte en er verschijnt een klein menu. Kies hier wat voor type kamer het is.

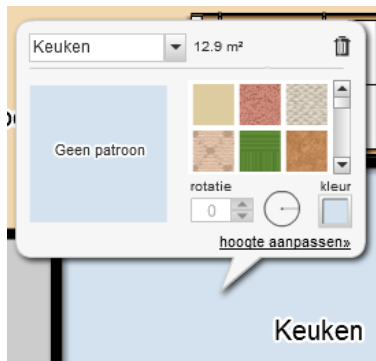
33. Hier staat ook aangegeven wat de oppervlakte van de kamer is.



34. De namen worden dan aangegeven in de kamers.



35. Klik op de eigenschappen-icoon links om de ruimte aan te passen.



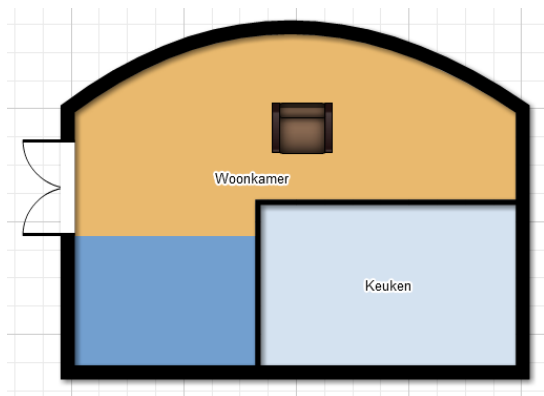
36. Hier kun je de vloer een bepaald patroon geven.

a. Bij **rotatie** kun je vervolgens de richting van bijvoorbeeld de tegels veranderen

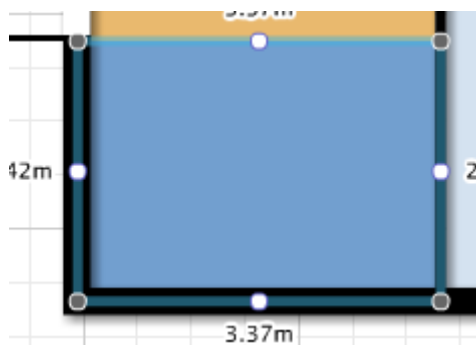
b. Bij **kleur** kun je de kleur aanpassen.



37. Met de **teken oppervlakte**-icoon in het **Constructie**-menu kun je een oppervlakte maken zonder muren.



38. Teken het oppervlak en dubbelklik vervolgens om het gebied definitief te maken. Of druk op escape.



39. Klik op het oppervlak wanneer je hier nog iets aan wilt veranderen.

40. Met de witte stip in het midden van de rechte stukken kun je het gedeelte afronden.

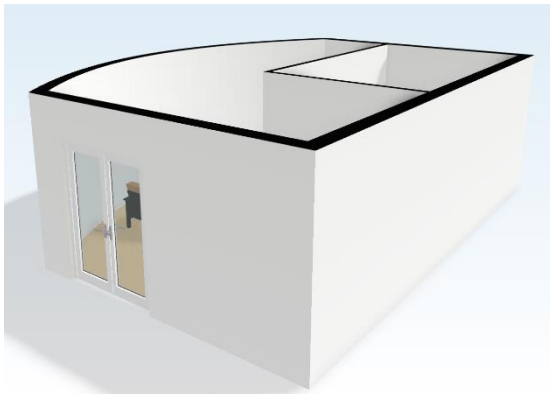




41. Met de **teken losse muur**-, **lijn**- of **maatlijn**-icoon in het **Constructie**-menu kun je een losse muur tekenen.



42. Recht boven in het werkveld vind je de optie tussen **2D** en **3D**.



43. Klik op 3D om je project in 3D-aanzicht te bekijken.
44. Klik en sleep met de muis om rond het ontwerp te gaan en scrol met het muiswiel om in en uit te zoomen.

VERDIEPINGEN

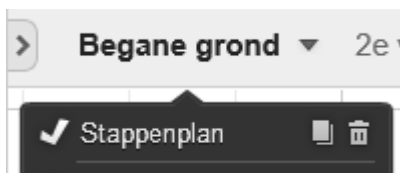


45. Bovenin bij de verdiepingen kun je met het **plusje** rechts een nieuwe verdieping maken.



46. Geef de verdieping een naam achter **Verdiepingsnaam** en geef de Plafondhoogte aan.

47. Klik op **Opslaan** om de verdieping toe te voegen.



48. Omdat een verdieping vaak dezelfde verhoudingen heeft als de begane grond is het handig om de begane grond te kopiëren.

49. Klik daarvoor op **Begane grond** en vervolgens in het submenu dat zich opent op de **dupliceer**-icoon naast het prullenbakje.

50. Geef achter **Dupliceren als::** de verdieping een naam.

51. Selecteer naar welke verdieping het ontwerp gekopieerd moet worden en klik op **Kopiëren**.



52. Rechts bovenin bevindt zich deze moersleutel-icoon. Daar vind je instellingen van het project.

Instellingen

Plan naam: Underground house

Verdiepingen:

- Begane grond 2.80 m
- 2e verdieping 2.80 m

[verdieping toevoegen](#)

Automatisch opslaan ☒ aan ☐ uit

Muurdikte [cm] 25

Raster grootte [m] 2.0 subcellen 4

[Annuleren](#) [opslaan](#)

53. Met het blauwe balletje achter verdiepingen kun je bepalen welke verdieping boven of onder zit.
54. Klik op **opslaan** om de wijzigingen door te voeren.

OVERIG

Underground house
Meppel

Omschrijving

B I U —

[Publiceren](#)

55. Linksboven in beeld kun je onder **Details** een omschrijving van het project geven. Dit krijgen mensen te zien wanneer het project gedeeld wordt.

Underground house
Meppel

Voer adres in

Kaart Satelliet

Nieuwleusen Dedemsvaart Ommen Dalfsen Vilsteren

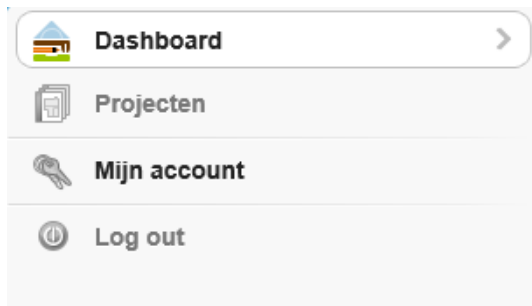
N35 N36

Google Kaartgegevens Gebruiksvoorwaarden

56. Bij **Locatie** kun je de locatie aangeven van het pand.



DASHBOARD



57. Wanneer je uit een project gaat, vind je linksboven in het scherm dit venster.

58. Bij **Dashboard** vind je verschillende dingen, zoals je meest recente project, handige tips en nog 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](#)



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

Account

Profiel Connections

Huidige avatar:  [change](#)

Gebruikersnaam:

Nieuw E-mail adres:

Land:

Taal:

Maatsysteem: ☒ metrisch ☐ imperial

Nieuwsbrief ontvangen: ☐ ja ☐ nee

Huidig wachtwoord:

Nieuw wachtwoord:

Bevestig:

[Veranderen](#)

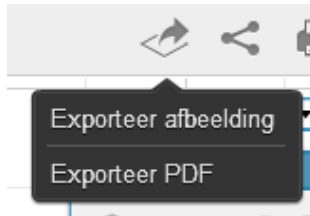
60. Onder **Account** kun je de gegevens van je account aanpassen.



EEN PROJECT DELEN



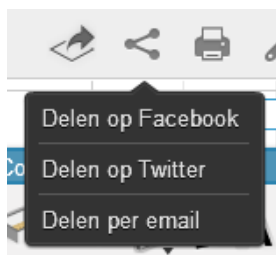
61. Rechts bovenin, naast de moersleutel bevinden zich enkele opties voor het delen van een project.



62. Met exporteren kun je het ontwerp opslaan als afbeelding. In de gratis versie is de kwaliteit hiervan niet erg hoog, dus niet aan te raden.



63. Klik in het venster dat zich opent op **Exporteren** en de afbeelding wordt verstuurd naar het e-mailadres van het account.



64. Een andere manier om het project te delen is met de **delen**-icoon.

65. Klik in het submenu onderaan op **Delen per e-mail**.



Delen per mail

Stuur naar (email)

Bericht

Delen per mail

66. Vul in het venster dat zich opent het e-mailadres van de ontvanger in en eventueel een bericht.
67. De ontvanger krijgt dan een link waar hij het project kan bekijken.