



## Een woning inrichten en in 3D bekijken vanuit elke gewenste hoek.

Met Roomsketcher kun je online woonkamers tekenen en inrichten naar eigen idee. Eerst moet je een plattegrond tekenen. Je kunt er ook één kiezen uit het aanbod van Roomsketcher. Na het tekenen van de plattegrond kun je deuren en ramen plaatsen, meubilair in de kamer zetten en woonaccessoires toevoegen.

Is de kamer klaar dan kun je die vanuit elke hoek in 3D bekijken.

Daartoe is een camera aanwezig. De camera kun je neerzetten op de plaats waar je wilt.

Met een klik op de knop "Take snapshot" wordt een foto genomen en wordt een 3D-afbeelding gemaakt. Je kunt de kamer bekijken vanuit iedere gewenste hoek.

Je kunt je project zelfs bekijken in een full 360° view.

Wil je zelf ontworpen woninginrichtingen opslaan en later nog een bekijken dan moet je eerst een account aanvragen. Dat aanvragen van een account is gratis en gaat als volgt.

### Zo maak je een account bij Roomsketcher.

1. Surf naar <http://www.roomsketcher.com/>
2. Klik rechts bovenin op de knop "Sign up".
3. Voer op het volgende scherm in: je e-mailadres, een Username, een Password, een bevestiging van dat Password en selecteer een segment.  
Zet een vinkje voor "I accept the terms of use and privacy policy" en klik daarna op de knop "Sign Up".
4. Er verschijnt een scherm waarin een code moet worden ingevoerd.  
Deze code ontvang je per mail op het e-mailadres dat je bij pnt. 3 hebt opgegeven.  
Voer het ontvangen codewoord in en klik op de knop "Confirm".
5. Vanaf nu kun je inloggen op Roomsketcher.

### Zo log je in op Roomsketcher.

6. Surf naar <http://www.roomsketcher.com/>
7. Klik rechts bovenin op "Sign in".
8. Voer op het volgende scherm je "Username" en "Password" in en klik daarna op "Sign in". Je bent nu ingelogd op Roomsketcher.

### Zo teken je een plattegrond van een woning of kamer.

9. Klik nadat je bent ingelogd aan de linkerkzijde op de knop "New project" en daarna op "Draw it yourself".

10. Bedenk een naam voor het project dat je gaat maken en vervang de tekst “Project Name” door de naam van jouw project.  
Selecteer uit hoeveel etages de woning die je gaat inrichten bestaat en klik daarna op de knop “Create”.
11. Klik op de knop “Edit”
12. De groene camera in het midden staat in de weg. Schuif die voorlopig maar naar de rand van de pagina.
13. Klik op het tandwiel aan de onderkant van de pagina en zet een vinkje voor “Grid” (= raster) en voor “Meter”.  
*NB. Het raster dat nu verschijnt bestaat uit vierkanten die een vierkante meter voorstellen.*
14. Klik aan de linkerkant op de knop “Walls”.
15. Klik op “Divider” als je lijnen wilt tekenen en op “Thin Wall” of “Thick Wall” als je meteen muren wilt plaatsen.
16. Klik op de plaats waar een lijn of muur moet beginnen, versleep de muiswijzer en klik vervolgens op de plaats waar de muur moet eindigen.  
*NB. Bij het plaatsen van lijnen of muren worden direct de maten weergegeven.*  
Ga door met klikken tot alle muren zijn geplaatst.
17. Zijn alle wanden geplaatst klik dan links onder op de knop “Select” om het proces te stoppen.

*NB. Bij het tekenen van de muren hoef je geen rekening te houden met ramen en deuren; die worden later aangebracht.*

*NB. Wil je een muur verwijderen, klik dan eerst op de knop met de pijl en de tekst “Select”, klik daarna op de muur die je wilt verwijderen en klik tot slot op het rode kruis of druk op je toetsenbord op delete.*

## **Zo voeg je deuren, ramen, trappen en hulptekens toe aan je plattegrond.**

18. Klik aan de linkerkant op de knop “Windows etc.” (na activering wordt de knop groen).
19. Klik links naast de groene knop “Search” op het naar beneden gerichte driehoekje.  
Klik op één van de getoonde groepen en er verschijnt een ruim aanbod aan deuren, ramen, trappen of hulptekens. Door te klikken op de groene pijlen aan de linker en rechterkant van de werkbalk kun je door het aanbod scrollen.
20. Maak een keuze, klik erop en versleep die met ingedrukte muisknop naar de gewenste plaats.  
Als dat later nodig is kunnen deuren, ramen, trappen en hulptekens met ingedrukte muisknop weer verplaatst worden.
21. Bij een klik op deur, raam, trap of hulpteken verschijnen groene tekens. Door hier op te klikken kunnen ramen en deuren naar wens gedraaid worden.

*NB. Wil je een deur of raam verwijderen, klik er dan op en verwijder het met een klik op het rode kruis of een druk op de delete-toets op je toetsenbord.*

## Zo voeg je vloer- en/of wandbedekking toe.

22. Klik aan de linkerkant op de knop “Materials” (na activering wordt de knop groen).
23. Klik links naast de groene knop “Search” op het naar beneden gerichte driehoekje.  
Klik op één van de getoonde groepen en er verschijnt een ruim aanbod van de gekozen groep. Door te klikken op de groene pijlen aan de linker en rechterkant van de werkbalk kun je door het aanbod scrollen.
24. Maak een keuze, klik erop en versleep die met ingedrukte muisknop naar de gewenste ruimte.

*NB. Bij sommige keuzes moet je aangegeven of je de bedekking op de vloer, de wand of op beide wilt hebben.*

*NB. Kies je een vloerbedekking dan wordt die meteen zichtbaar geplaatst.  
Kies je een wandbedekking dan zie je die niet meteen in je ontwerp. Die krijg je pas te zien als je je ontwerp later in 3D of 360 graden view bekijkt.*

## Zo voeg je meubels en woonaccessoires toe.

25. Klik aan de linkerkant op de knop “Furniture” (na activering wordt de knop groen).
26. Klik links naast de groene knop “Search” op het naar beneden gerichte driehoekje.  
Klik op één van de getoonde groepen en er verschijnt een ruim aanbod van de gekozen groep. Door te klikken op de groene pijlen aan de linker en rechterkant van de werkbalk kun je door het aanbod scrollen.
27. Klik op een meubelstuk of woonaccessoire, versleep die met ingedrukte muisknop naar de gewenste plaats en laat de muisknop daar los.
28. Wil je een meubelstuk of woonaccessoire draaien klik er dan op, klik op een groen driehoekje en verander de stand door het met ingedrukte muisknop te verdraaien.

*NB. Wil je een meubelstuk of woonaccessoire verwijderen, klik er dan op en verwijder het met een klik op het rode kruis of een druk op de delete-toets op je toetsenbord.*

## Zo sla je je project op.

29. Sla je ontwerp als volgt op:  
Klik linksboven op het witte driehoekje naast de knop “Save”.  
Klik op “Save as”, geef je project een naam als dat nog niet is gebeurd, en klik op “Save” om het om je ontwerp op te slaan.

## Zo bekijk je je project vanuit ieder gewenst camerastandpunt.

30. Sleep de afbeelding van de groene camera (*had je bij nr. 12 naar de rand geschoven*) met ingedrukte muisknop naar de gewenste plaats.

31. Wil je de richting van de camera veranderen klik er dan op, pak hem vast bij een van de groene driehoekjes en maak een draaibeweging met de muis.
32. Wil je meer instelmogelijkheden geef dan een dubbelklik op de camera, selecteer het tabblad "Camera" en zet de camera in de gewenste positie door te klikken op de groene driehoekjes. Met behulp van de schuifbalk onderin is de kijkhoek in te stellen.
33. Is de camera juist ingesteld klik dan rechtsboven op icoontje van de camera. In het scherm rechts bovenin verschijnt na enige tijd een snapshot (= foto) van je ontwerp in 3D.
34. Klik op die afbeelding voor een vergrootte weergave.

## Zo kun je je project bekijken in een 360° view.

35. Wil je je project in 360° view bekijken sla je project dan eerst op.
36. Neem een snapshot van je project zoals beschreven bij 33 en 34.
37. Klik **onder** de vergrootte weergave van je snapshot achter "Save as" op de knop "Home 360".
38. Klik nu **boven** de vergrootte weergave van je snapshot op de knop "Home 360".
39. Er verschijnt een miniatuurweergave van de snapshot. Klik bij die weergave op de knop "View".

*NB. Soms komt het voor dat een wand, deur, raam, meubelstuk of accessoirestuk niet is te selecteren en te verwijderen. Klik dan op de knop "Walls", daarna op de afbeelding van de pijl boven de tekst "Select" en doe opnieuw een poging.*

*NB. Soms komt het voor dat geplaatste meubelstukken en woonaccessoires niet zichtbaar zijn. Is dat het geval klik dan op de knop "Furniture" om ze alsnog in beeld te krijgen.*