



Haal meer uit je SketchUp-tekening

Zeven fouten die hoveniers beter kunnen vermijden

De populariteit van tekenprogramma SketchUp is mede te danken aan zijn toegankelijkheid. Maar die laagdrempeligheid heeft ook een keerzijde: wie te snel begint, mist de stappen die het verschil maken tussen een werkbaar model en een digitale chaos. Maarten Pontier, eigenaar van software- en trainingsbureau SketchExpert, begeleidt dagelijks hoveniers, architecten en interieurdesigners en herkent de struikelblokken dagelijks.

Auteur: Fleur Dil

Het is een paradox die Pontier regelmatig tegenkomt: juist omdat SketchUp zo eenvoudig werkt, slaan gebruikers stappen over die later veel tijd en frustratie kosten. 'Het lijkt zo instapklaar dat je meteen kunt beginnen,' zegt hij. 'En dan ga je fouten maken die je toch liever vooraf wilt voorkomen.' Uit zijn trainingservaringen destilleerde hij de zeven meest gemaakte fouten, van beginners tot gebruikers met al de nodige vlieguren.

1. Structuur is geen luxe

De eerste en meest fundamentele fout is beginnen zonder modelstructuur. Wie objecten toevoegt aan zijn tekening, merkt al snel dat ze aan elkaar gaan kleven. 'Neem een borderrand van cortenstaal,' legt Pontier uit. 'Als je die eruit

wil halen, trekt hij andere objecten mee die daarnaast staan.' Dat los je op door er groepen of componenten van te maken, waarmee je objecten in je tekening isoleert.

Door het gebruik van tags kun je objecten categoriseren op bijvoorbeeld beplanting, verlichting of tuinmeubilair en met één klik aan of uit schakelen. 'Hiermee kun je verschillende lagen in je ontwerp aanbrengen, met specifieke meubels en beplanting, om diverse ontwerpvarianten te laten zien.' Presenteer je dat aan een klant, dan wissel je eenvoudig met één klik tussen beide ontwerpen. 'Een model is een georganiseerde werkplaats,' aldus Pontier. Die discipline moet je jezelf aanleren, liever vroeg dan laat.

2. Van chaos naar scènes

Wie tags beheerst, doet er goed aan een volgende stap te zetten: scènes. Want zelfs als je alle tags netjes hebt aangemaakt, moet je bij een presentatie tientallen 'oogjes' aan en uitzetten om de juiste weergave te krijgen. Gecombineerd met diverse instellingen als camerastandpunt, kleurinstelling of realistische weergave kan dat oplopen tot een onoverzichtelijke hoeveelheid handelingen. Scènes bundelen al die tags met één klik, opgeslagen als een apart tabblad. Dat maakt het verschil tussen een vloeiende klantpresentatie en een rommelig geklik op knoppen.

3 + 4. Het gewicht van details

Een derde valkuil ligt op de loer in het



Maarten Pontier van trainingsbureau SketchExpert

5. Wat wil je overbrengen?

De vijfde fout raakt aan iets fundamenteleers dan techniek: het communicatieve doel van een ontwerp. Veel gebruikers willen te veel tegelijk laten zien. 'Vraag jezelf altijd af: welke boodschap wil ik overbrengen?' zegt Pontier. 'Voeg dus geen objecten toe die ruis toevoegen aan je verhaal.' Een tekening moet een verhaal vertellen. Ruis versluiert de boodschap en dus het doel van je afbeelding.

6. Het onderschatte broertje

Dan is er LayOut, het tweede programma binnen SketchUp Pro en misschien wel het meest onderschatte. LayOut zet het driedimensionale model om in een professionele presentatie voor klanten. Een gelaagd document met bedrijfslogo, klantgegevens, bovenaanzichten, zij aanzichten en schaaltekeningen. Renderafbeeldingen uit programma's als Enscape of Lumion, beide programma's waarmee je SketchUp-modellen omzet naar realistische beelden of animaties, kunnen daar eenvoudig aan worden toegevoegd.

Het slimme zit in de koppeling: pas je het SketchUp-model aan, dan werkt LayOut automatisch mee. Pontier geeft toe dat hij deze functie zelf ook laat heeft ontdekt, net als tags, die hij lange tijd links liet liggen. 'Al mijn eigen leermomenten heb ik in mijn trainingen gestopt. Had ik twintig jaar geleden zo'n handleiding gehad, dan was ik veel sneller tot resultaat gekomen.'

7. Geflikker als signaal

De zevende en laatste fout is technisch van aard, maar visueel onmiskenbaar: twee vlakken op exact dezelfde hoogte leggen. Een grijze staptegel op een groen grasvlak, beide op

'Al mijn eigen leermomenten hebben we in de trainingen gestopt'

hetzelfde niveau, levert een flikkerende strijd op tussen twee kleuren. De oorzaak is dat SketchUp niet weet welk vlak bovenaan hoort. De oplossing is eenvoudig, zegt Pontier: 'Geef de tegel een dikte van twee of drie centimeter. Probleem opgelost, want het grijs ligt nu hoger dan het groen.'

Een middel, geen doel op zich

Wie structuur aanbrengt, een eigen bibliotheek opbouwt en weet wat hij wil communiceren, heeft aan SketchUp een krachtig middel. Maar het programma is geen doel op zich, het is een verlengstuk van de creativiteit die de gebruiker zelf meebrengt.

'Wat ik altijd meeneem in mijn trainingen is dat plezier het vertrekpunt is,' zegt Pontier. 'SketchUp is toegankelijk voor iedereen, van kantoortijger tot senior. Als ik het kan, kan jij het ook.'

3D Warehouse, de online bibliotheek van SketchUp. Die barst van de modellen, van plantenbakken tot heggen, maar niet elk model is even vriendelijk voor je computer. Een heg opgebouwd uit honderden individuele blaadjes kan je systeem volledig vastleggen. Pontiers vuistregel: objecten met meer dan vijfduizend driehoekjes zijn een risico.

De oplossing? Een eigen bibliotheek opbouwen. Dat is meteen fout nummer vier: steeds opnieuw dezelfde objecten opzoeken in plaats van ze één keer goed op te slaan. Extensies zoals de gratis Componentfinder van Flextools helpen daarbij. Maar Pontier wijst ook op een andere, minder bekende route: fabrikantenbibliotheken. Bedrijven als Adezz of verlichtingsfabrikanten stellen hun eigen 3D-modellen beschikbaar aan professionals.

'Als kenner zijn fabrikanten sneller bereid hun modellen aan jou beschikbaar te stellen, maar je moet er wel zelf actief naar op zoek gaan.'

