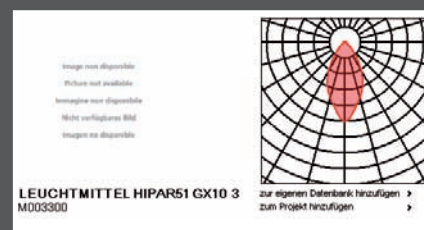
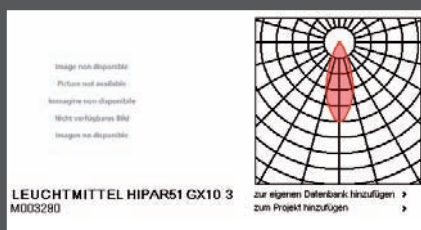


Seit dem 21. April 2009 ist die neueste Version unseres Plugins für DIALux online. Hier einige nützliche Informationen, um Ihre lichttechnischen Berechnungen zu optimieren. Die folgenden Anmerkungen, betreffen hauptsächlich die Produkte des Bereichs Artemide Architectural.

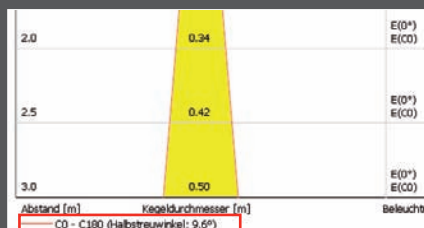
Leuchtmittel hinzufügen.

Als Antwort auf die steigende Nachfrage integriert das Plugin 2009 die technischen Daten von 4 Leuchtmittelarten (Niedervolthalogenlampen QR-CBC51 und QR-LP111 und HIT-Lampen HIPAR51 und HIR-CE111), die in den wichtigsten Ausstrahlungswinkeln zur Verfügung stehen. Diese Funktion erlaubt es, photometrische Daten von Leuchten durch die getrennte Einfügung der Leuchtmittel zu vervollständigen, wie zum Beispiel für ANDROMEDA oder MIX SYSTEM.



Ausstrahlungswinkel prüfen.

Für Leuchten, die über Leuchtmittel mit integriertem Reflektor verfügen (besonders die Niedervolthalogenlampen QR-CBC51 oder QR-LP111 und HIT-Lampen HIPAR51 oder HIR-CE111), sind die meistgenutzten verschiedenen Lichtverteilungen unter der gleichen Artikelnummer angelegt. Um den gewünschten Ausstrahlungswinkel zu identifizieren und auszuwählen, ist die Leuchendatei ins Dialux-Projekt einzufügen und die Informationen zum Halbstreuwinkel im Lichtkegeldiagramm abzurufen. Dieser Hinweis betrifft unter anderem die Leuchten TOPLITE, RASTAF, ALTOP usw....



Bewegliche Teile ausrichten.

Die 3D- Modelle bestehen manchmal aus mehreren Elementen, darunter bewegliche Teile, die verstellbaren Optikeinheiten entsprechen. Dies gilt vor allem für die Leuchten ALTOP oder auch FOCAL. Die Leuchten mit beweglichen Teilen sind anhand eines bidirektionalen Pfeils zu erkennen, der nach Einfügen der Leuchte ins Dialux-Projekt im Leuchtsymbol des Projektbaums erscheint (1). Um diese beweglichen Elemente auszurichten, wird das entsprechende Auswahlwerkzeug (2) - Auswahl von drehbaren Leuchtteilen) aktiviert, der bewegliche Teil (3) ausgewählt, und mit rechtem Mausklick das Menü geöffnet, wo die Funktion „Anstrahlpunkt setzen“ (4) zu finden ist. Danach in den zu beleuchtenden Punkt klicken (es öffnet sich eine Dialog-Box, um den Anstrahlpunkt zu bestätigen), dann bestätigen. Der Strahler ist jetzt gerichtet (5). Alternativ (dazu) ist die Position des beweglichen Teils zu ändern, indem nach Auswahl des drehbaren Teils die Drehwinkel nach Achse X und Z (6) eingegeben werden.

