student-project.blog.ir

فصل اول :

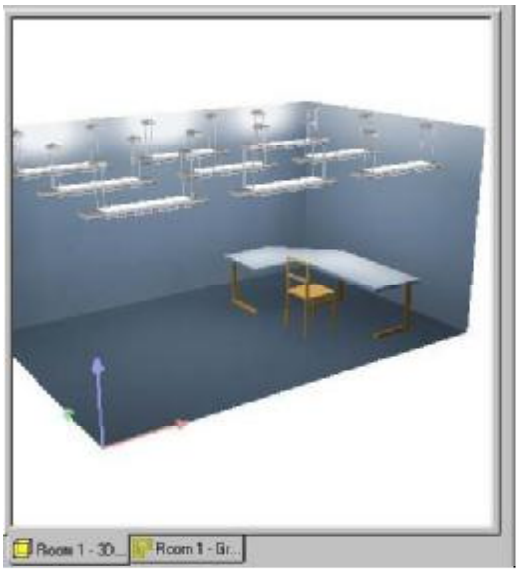
واسطه کاربر dialux 2.0

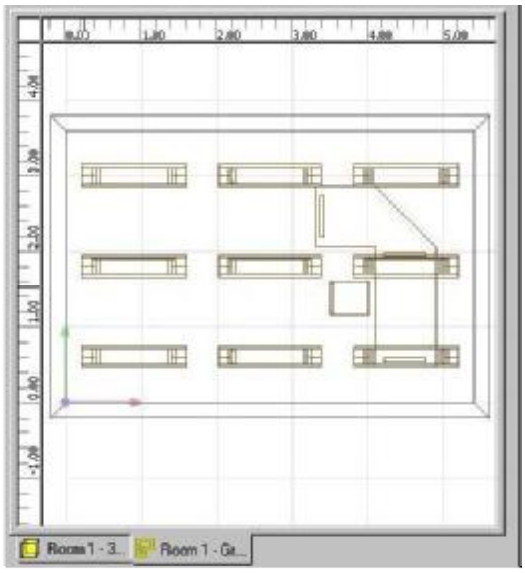
واسطه کاربر dialux 2.0 به چهار محیط کار اصلی تقسیم شده است:

- پنجره CAD
- درخت پروژه
- راهنما
- کنترل کننده

این چهار محیط طرح ریزی موثر جایابی تاسیسات روشنایی را توسط dialux 2.0 فراهم می سازد.شما می توانید در هرکدام از این محیط ها به توابع نرم افزاری ویژه دسترسی پیدا کنید و یا اشیا ویژه ای را ویرایش کنید.

پنجره CAD:



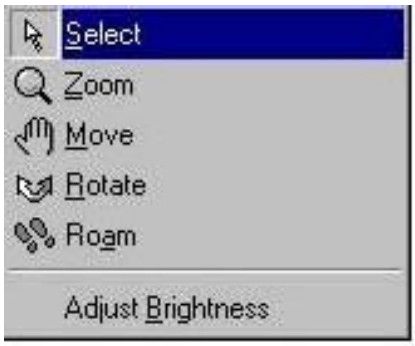


نمای نقشه مسطحه نمای 3D

علاوه بر نماهای 3D و نقشه مسطحه(ground plan),همچنین می توانید از نماهای مقابل و پهلو(side) برای طرح ریزی تعاملی استفاده کنید.پنجره CAD
طرح ریزی تعاملی طرح بندی روشنایی را فراهم می سازد.با استفاده از موس می توانید به صورت گرافیکی ((rotate)) ,((zoom)),((move)),((roam)) کنید.انتخاب های ((PAN)) یا ((move)) اغلب توسط کلید وسطی موس دست یابی می شوند و اگر شما از موس های چرخان(wheel mouse) استفاده می کنید,انتخاب ((zoom)) با چرخش(wheel) علامت گذاری شده است.
هنگامی که با**dialux 2.0** کار می کنید, کلید سمت راست موس از اهمیت ویژه ای برخوردار می باشد.بسته به شئ انتخاب شده,سبک برنامه و محیط کار انتخابهای متفاوت و مهمی دستیابی می شوند.

کلید سمت راست موس

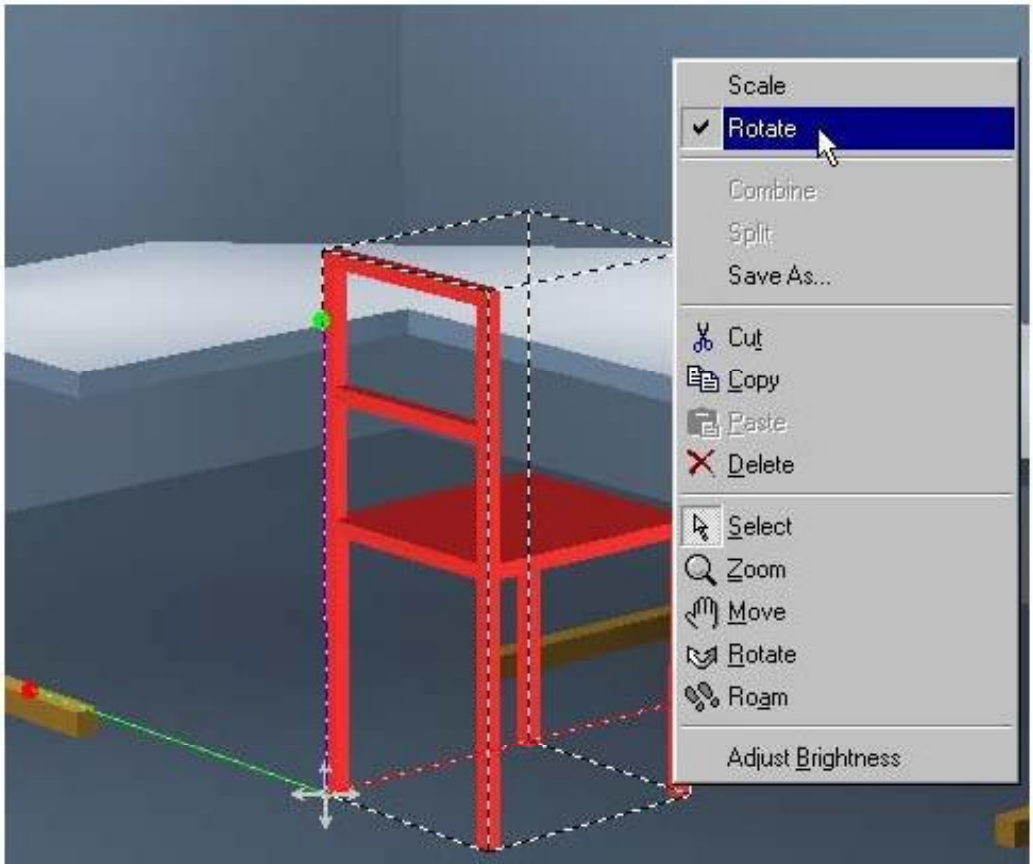
علاوه بر این می توانید اشیا را داخل اتاق جابهجا کنید, مقیاس گذاری کنید بچرخانید یا انتخاب کنید.برای دستیابی به منوی context که توسط آن پنجره CAD می تواند به سبک مطلوب سوئیچ شود.



منوی context برای پنجره 3D CAD

منوی context برای نمای نقشه مسطحه

انتخاب های روشنایی ها(luminaires),الحاق(insert) و ((...Dxf)) فقط در نمای نقشه مسطحه در دسترس هستند.انتخاب تعدیل درخشش(Adjust Brightness) فقط در نمای 3D وجود دارد.در محیط درخت پروژه می توانید برای تغییر بین نماهای 3D ,نقشه مسطحه,پهلو و مقابل در داخل اتاق راست کلیک کنید.اگر بیش از یک پنجره CAD باز بود,شما می توانید آنها را توسط منوی پنجره همان طور که می خواهید مرتب کنید.اگر پنجره تمام صفحه بود می توانید بوسیله tab در پایین صفحه به نمای دیگری آن را تبدیل کنید.کار کردن همزمان با پنجره های متعدد فقط در هنگام کار با وضوح بالای تصویر و یک وفق دهنده خوب تصویر توصیه شده است.اگر یک شئ به یک اتاق اضافه شده است,منوی context آن نیز توسط راست کلیک کردن به دست می آید.

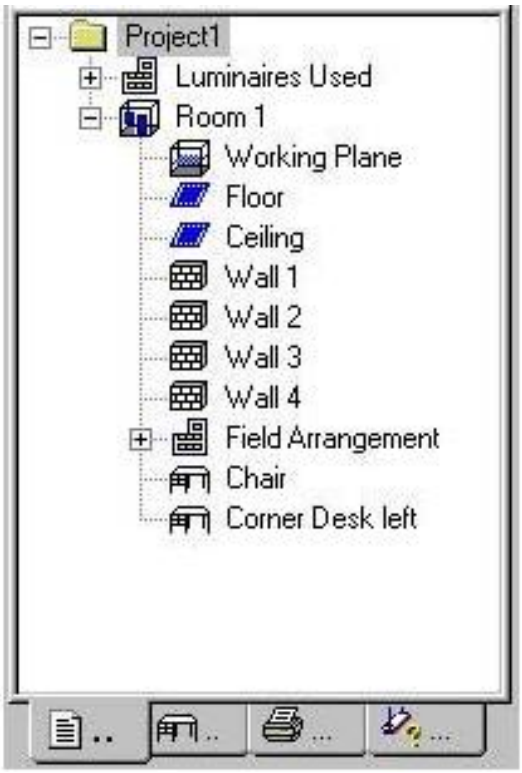


منوی context برای شئ انتخاب شده

در صورتیکه گزینه چرخیدن انتخاب شده باشد,شئ با کلیک کردن و چرخاندن نقطه پایین چرخانده می شود.نقطه دوران قرمز چرخش حول محور قرمز و نقاط دوران سبز و آبی به ترتیب دوران حول محورهای سبز و آبی را ممکن می سازند.لطفا" به خاطر بسپارید که شئ سیستم مختصات خودش را دارد.شئ می تواند با کلیک کردن و کشیدن نشانه های طرفی(arrow cross) حرکت کند.

student-project.blog.ir

درخت پروژه:



درخت پروژه

درخت پروژه جریان کاری سریعی را به همراه المانهای استفاده شده در طرح روشنایتان فراهم می کند.هر المان منحصر بفردی می تواند انتخاب و خواص آن می تواند در The Inspector مشاهده و اصلاح گردد.در این مثال پروژه,"DIALux2" نامیده شده و اطلاعات کلی آن مانند نام و آدرس اپراتور و مشتری, و همچنین تمام اتاقها و روشنایی ها را سازمان داده است.در لیست روشنایی ها ,کلیه روشنایی های استفاده شده در پروژه و آنها که از یک plugin برای استفاده انتخاب شده اند لیست شده اند.در اینجا روشنایی های جایگزین که هنوز در این طرح بندی روشنایی استفاده نشده اند نیز سازمان دهی شده اند.

اتاق از بخش های مقابل تشکیل شده است:

سطوح تعریف کننده اتاق(سقف و کف)

سطح کار

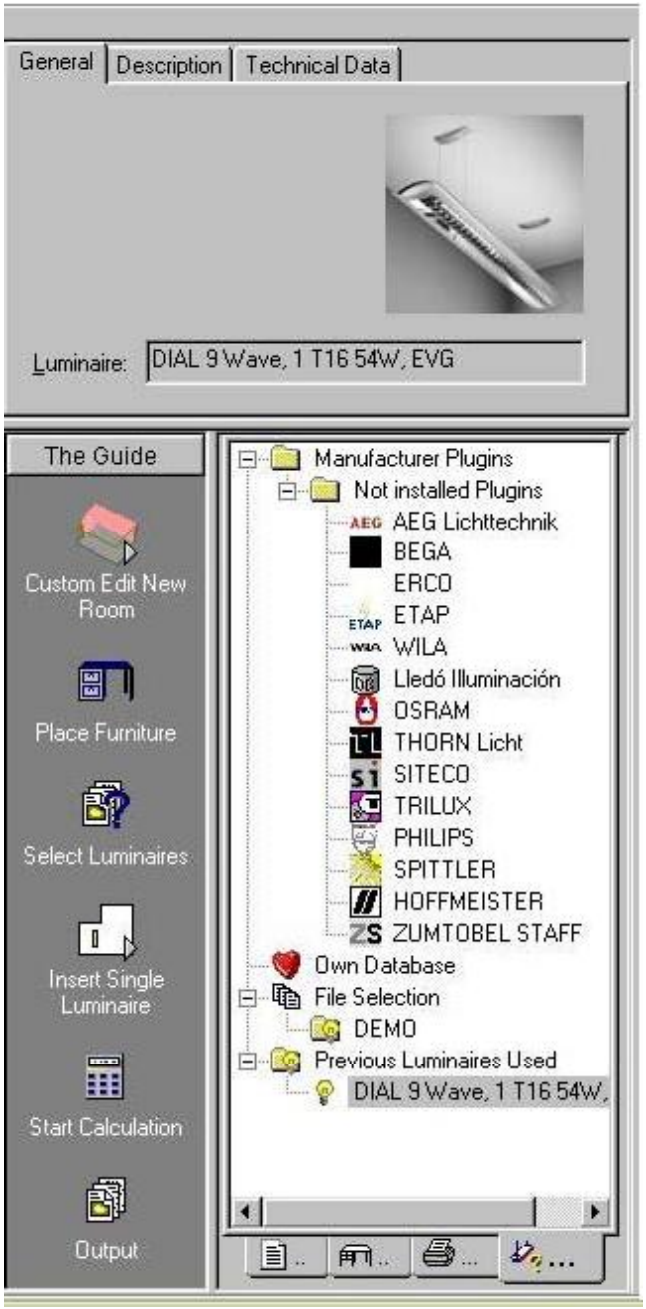
چیدمان اثاثه و روشنایی ها

student-project.blog.ir

در صورتیکه یکی از این المان ها را با کلیک چپ انتخاب کنید خواص آن در Inspector نمایش داده می شوند.کلیک راست کردن,مشابه نمای CAD,منوی context را برای شئ باز می کند.

انتخاب روشنایی ها:

ساختار درخت گونه دیگری برای انتخاب روشنایی ها وجود دارد که با کلیک کردن روی tab ((luminaire selection)) در پایین درخت پروژه نمایان می شود.



درخت plugin

student-project.blog.ir

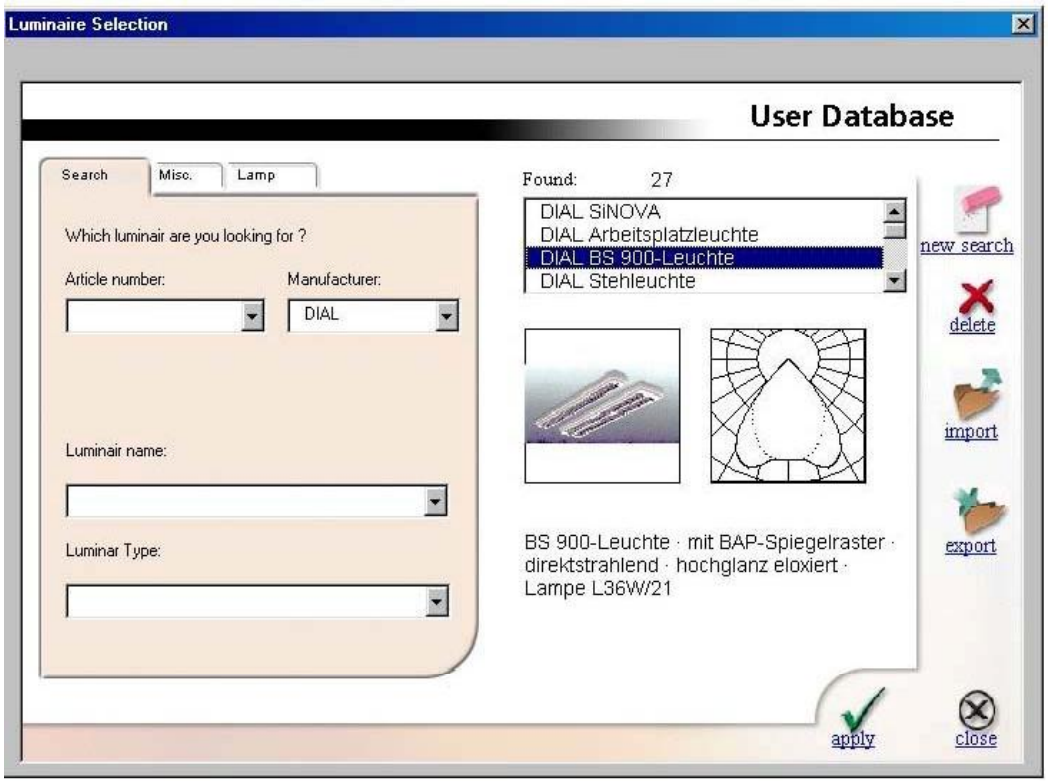
plugin های نصب شده به طور اتوماتیک با dialux 2 به رسمیت شناخته می شوند و نیازی به دوباره نصب کردن plugin ها بعد از به روز کردن .1.X نمی باشد.روی یک plugin دبل کلیک کنید تا آن را باز کنید,همچنین می توانید از طریق منوی luminaire selection به این گزینه دسترسی پیدا کنید.

Plugin های فراهم شده توسط شرکای ما و آنچه تا کنون نصب نشده کمی پایین تر درساختار درخت قرار گرفته اند.اگر روی یک plugin که تا کنون نصب نشده است دبل کلیک کنیدباعث می شود که پنجره home page, Intenet Explorer کارخانه سازنده روشنایی را ,اگر در دسترس باشد,نمایش دهد.در آینده برخی سازندگان روشنایی های منحصر به فردی را برای download کردن از اینجا در اختیار ما قرار می دهند.

پایگاه داده کاربر(The user database):

کاربر می تواند plugin های گوناگون فراهم شده توسط سازندگان را که اغلب مورد استفاده قرار می گیرد انتخاب کند. این روشنایی ها می توانند در ((پایگاه داده کاربر)) ذخیره شوند,همچنین جستجو و پاک کردن روشنایی ها نیز ممکن می باشد.

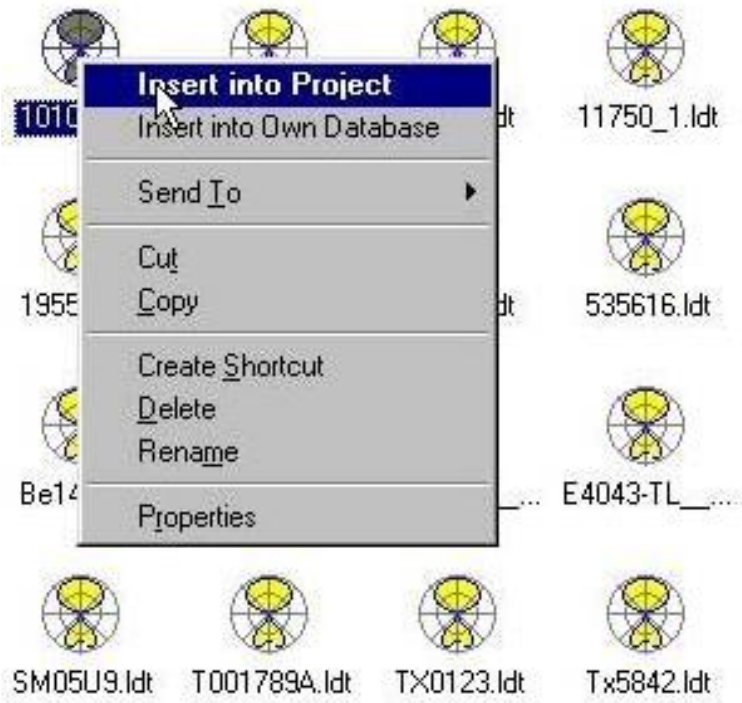
DIALUX 2.0 به طور قرار دادی شامل دموی روشنایی ها در ((user database)) می باشد.این ها می توانند با روشنایی های واقعی فراهم شده توسط سازندگان جابه جا و جایگزین شوند.



پایگاه داده کاربر

برای انتقال روشنایی ها به ((پایگاه داده کاربر))از کلید((Import)) استفاده کنید.از هر دایرکتوری دلخواهی یک یا چند فایل *.cib or *.ies ,*.ldt , "ULD" می توانند وارد شوند.اگر یک روشنایی وارد شده به پروژه-مثلا" در لیست روشنایی ها ظاهر شده باشد-می تواند با راست کلیک کردن به پایگاه داده شخصی کپی شود.

وارد کردن فایل های روشنایی به DIALUX 2.0:



منوی context Explorer مادامیکه DIALUX 2.0 در حال اجرا می باشد.

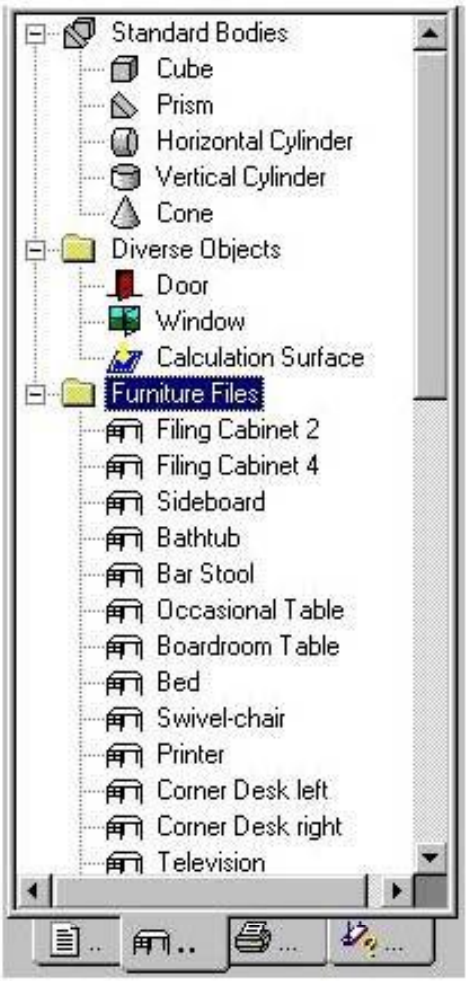
هنگامیکه DILUX 2.0 در بک گراند در حال اجرا می باشد می توانید هر دایرکتوری دلخواهی را برای داده های روشنایی جستجو کنید و آنها را به به پروژه جاری وارد کنید,یا آنها را به پایگاه داده شخصی تان با راست کلیک کردن روی فایل وارد کنید. DIALUX فرمت های مقابل را ساپورت می کند:

–Eulumdat (ldt)

-CIBSE
-TM14
-IES (all variations)
-LTLi
-PDF (manufacturer-specific format)

درخت اثاثه:

اثاثه می تواند از درخت اثاثه به پروژه(هر نمایی)با استفاده از drag & drap موس منتقل شود.

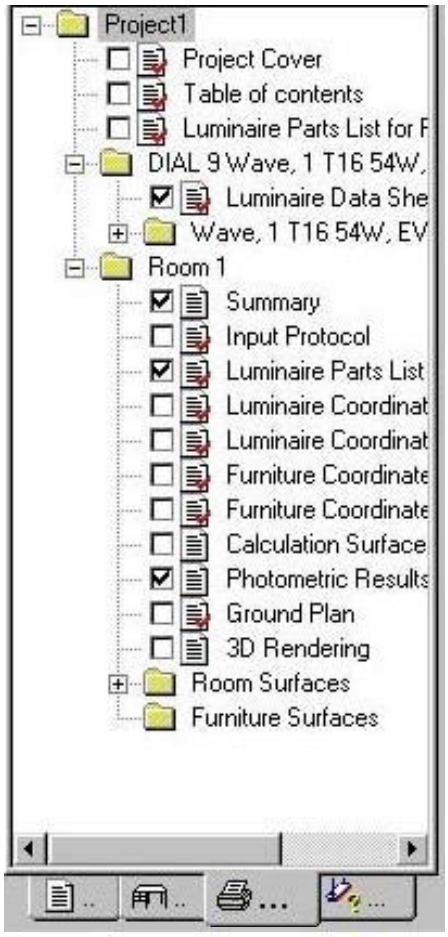


درخت اثاثه

درخت اثاثه به سه زیر شاخه تقسیم شده است.اینها فایل های اثاثه کامل یا اثاثه خود ساخته می باشند.شما همچنین می توانید فایل های اثاثه را از دیگر سازندگان به صورت فایل های *.SAT ذخیره کنید, علاوه بر این اشکال هندسی استاندارد مثل مکعب,منشور و... موجود هستند,با نام ((diverse objects)), آنها درها وپنجره هاو کلکسیون سطوح مجازی هستند.

درخت خروجی:

درخت دیگری برای انتخابهای خروجی وجود دارد.شما می توانید آن را باکلیک کردن روی tab ((output)) در درخت پروژه باز کنید.انواع خروجی که با تیک قرمز روی آیکون صفحه مشخص شده اند بی واسطه در دسترس هستند.خروجی های بدون تیک قرمز فقط بعد از انجام محاسبات بدست می آیند.



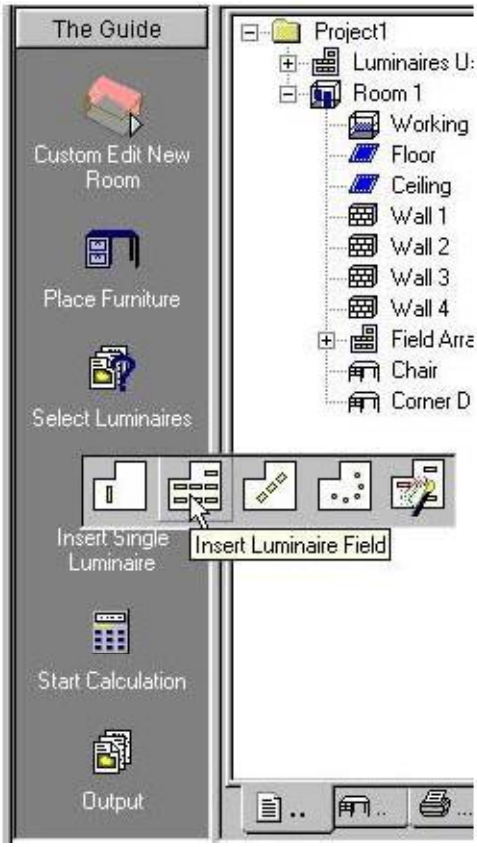
درخت خروجی

برای دیدن یک خروجی روی صفحه روی آیکون متناظر دبل کلیک کنید.برای مشاهده انواع خروجی به طور همزمان روی آیکون outputراست کلیک کنید و open in new window را انتخاب کنید.شما می توانید انواع خروجی ها را روی صفحه ببینید.زمانیکه فرمان های File -> Print یا File -> Print Preview استفاده شده اند فایل هایی که در مربع کناری آنها علامت تیک خورده است پرینت یا به عنوان پیش پرینت نمایش داده می شوند.موقعیت ناظر استفاده شده در نمای CAD توسط 3Dخروجی استفاده شده است.

student-project.blog.ir

راهنما:

GUIDE مستقیما" به همه پله های لازم برای طرح دسترسی دارد.این به عنوان ((ریسمان اتصال دهنده)) به کاربران کمک میکند تا سریعا" به هدف خود برسند.

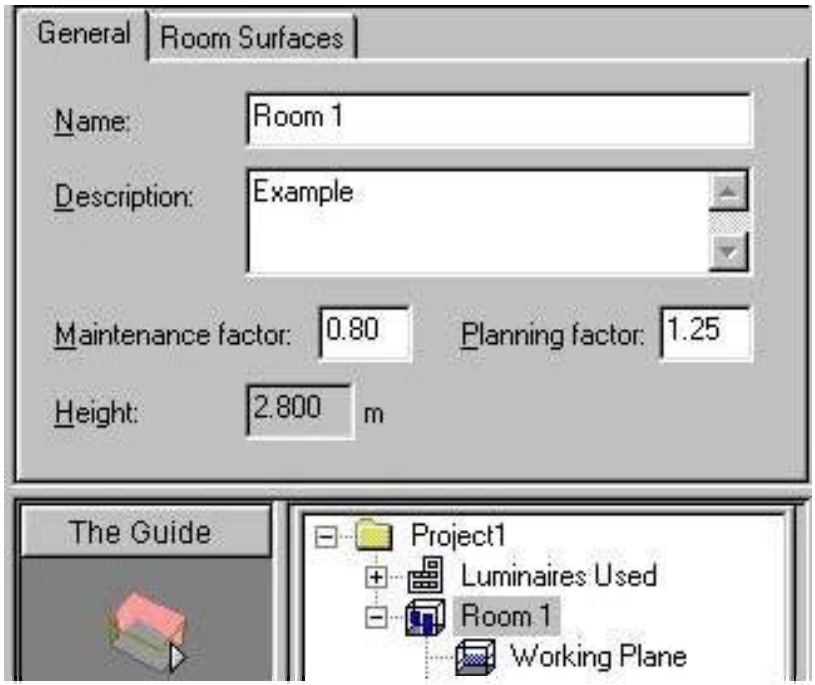


راهنما (The Guide)

اگر روی یک آیکون در Guideکلیک کنید گزینه متناظر مستقیما" به دست می آید. نشانگر موس را بالای آیکونهای((Create Room)) یا ((Position Luminaires)) نگه دارید کلیه گزینه هایی که برای وارد کردن روشنایی ها یا اتاقها لازمند در قسمت راست آیکون ظاهر می شوند.آیکون شروع آخرین گزینه استفاده شده می باشد,به عنوان مثال ((Insert single Luminaire)) آخرین بار استفاده شده است.

بازرس(The Inspector):

در این بخش می توانید ویژگی های هر شئ انتخاب شده در پنجره CAD یارخت پروژه را ببینید.در اینجا همچنین می توانید خواص را تغییر بدهید.

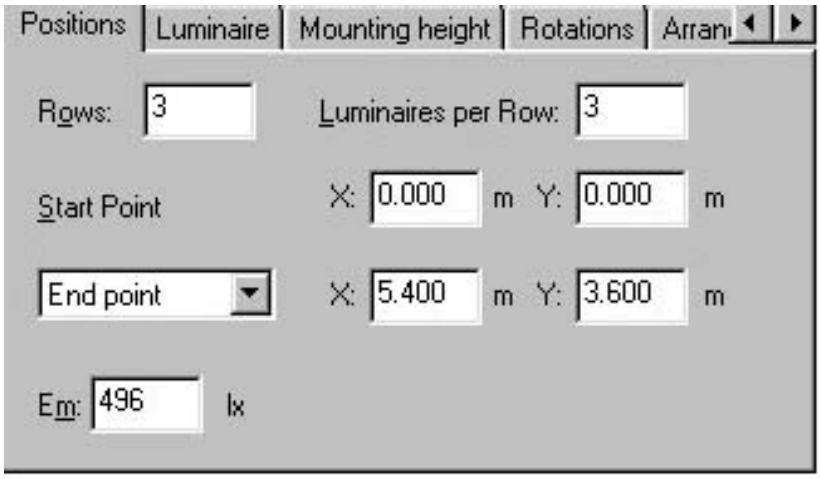


صفحه ویژگی های اتاق انتخاب شده در Inspector

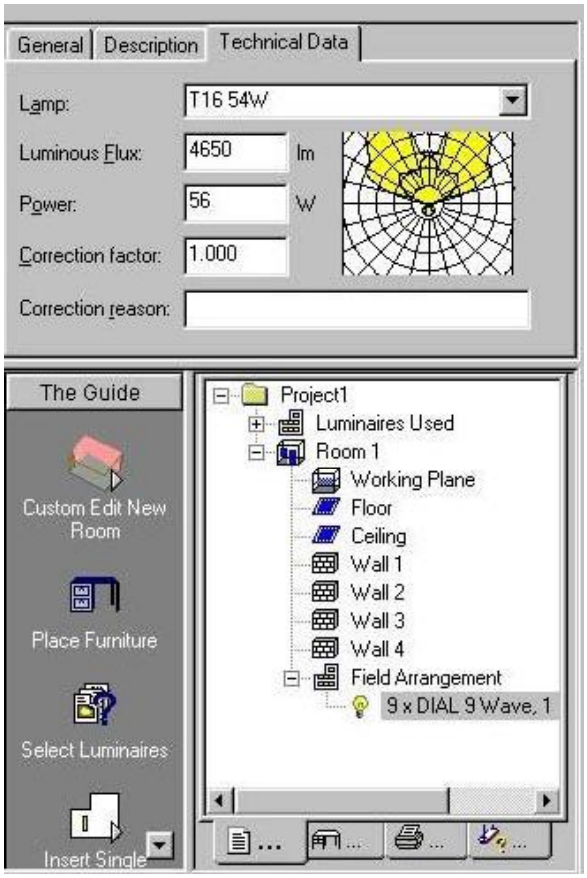
در تصویر قبل می توانید ویژگی های مختلفی از اتاق انتخاب شده را ببینید.روی tab ((Room Surface))کلیک کنید تا خواص ضریب انعکاس را تغییر بدهید.توجه داشته باشید که در اینجا می توانید ضریب انعکاس همه دیوار ها را با هم تغییر دهید.در صورتیکه می خواهید ضریب انعکاس دیوار خاصی را تغییر دهید باید دیوار متناظر را انتخاب و سپس خواص آن را در Inspector تغییر دهید.

به خاطر داشته باشید که Inspector بین روشنایی ها و آرایش روشنایی ها فرق قائل است.

آرایش روشنایی ها و روشنایی های آن در درخت پروژه



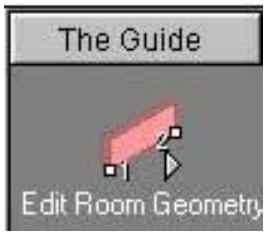
گزینه ((positon)) صفحه ویژگی ها برای آرایش روشنایی ها



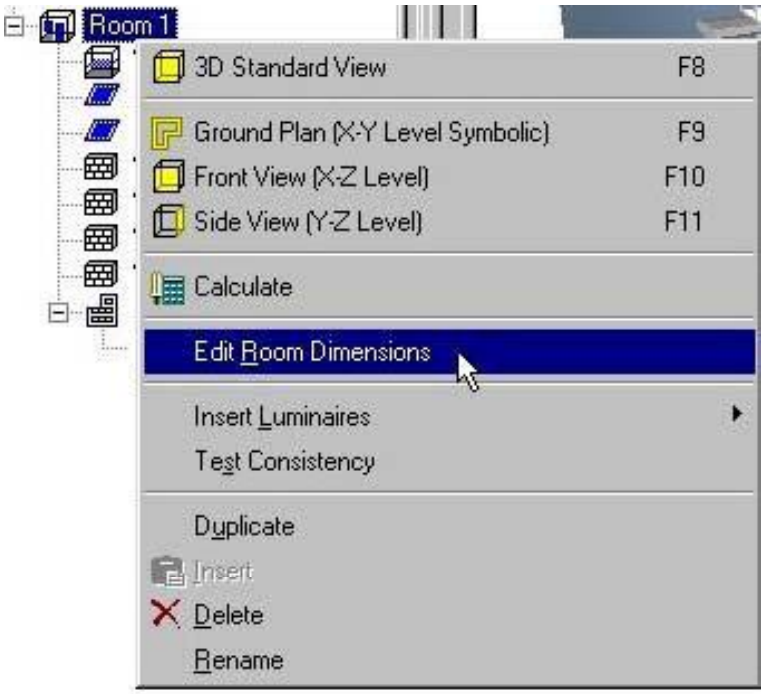
صفحه ویژگی های روشنایی های انتخاب شده

DIALUX 2.0 هنگامیکه گزینه های معینی استفاده شده باشند به یک مد ویرایش سوئیچ می شود.برای مثال هنگامیکه ابعاد اتاق بایستی در مرحله آخر تغییر پیدا کنند این اتفاق می افتد.در درخت پروژه روی اتاق و Edit Room Dimensions را انتخاب کنید,راه جایگزین کلیک روی گزینه Edit Room Dimensions در منوی Edit می

باشد.سومین راه کلیک روی Edit Room Dimensions در ((Guide)) می باشد.توصیه شده که ابعاد اتاق را در نمای ((نقشه مسطحه)) تغییر دهید.

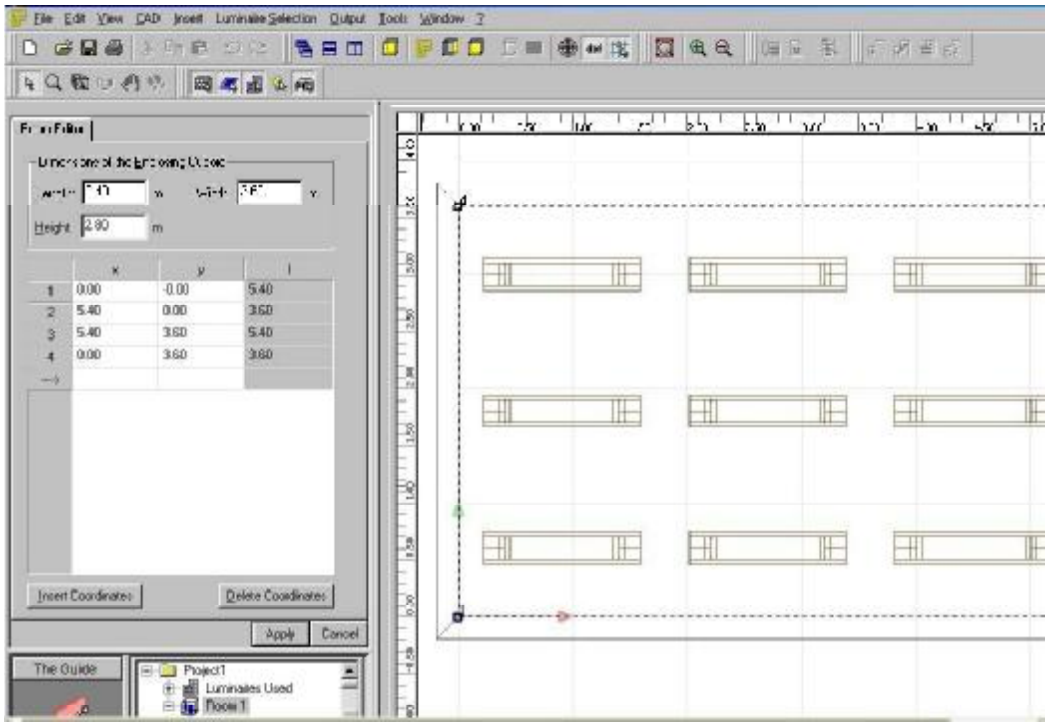


سوئیچ DIALUX به مدEdit Room Dimensions



منوی context اتاق(دبل کلیک روی Room)

پس از آنکه این گزینه به دست آمد,نقشه مسطحه اتاق می تواند اصلاح شود.



مد ویرایش اتاق

با کلیک کردن روی دیوارها آنها به صورت تعاملی موازی با موقعیت قبلی شان در نمای CAD جا به جا می شوند.برای جا به جا کردن آنها به موقعیت مطلوب دیگری روی مختصات اتاق کلیک کنید.

مختصات ثانویه اتاق می تواند در Property Page با کلیک روی ستون مختصات و انتخاب Insert coordinates یا Delete coordinates اضافه و یا پاک شود.همچنین می توانید مختصات را به صورت عددی وارد کنید.ابعاد max اتاق را از طریق Length و Width وارد کنید.

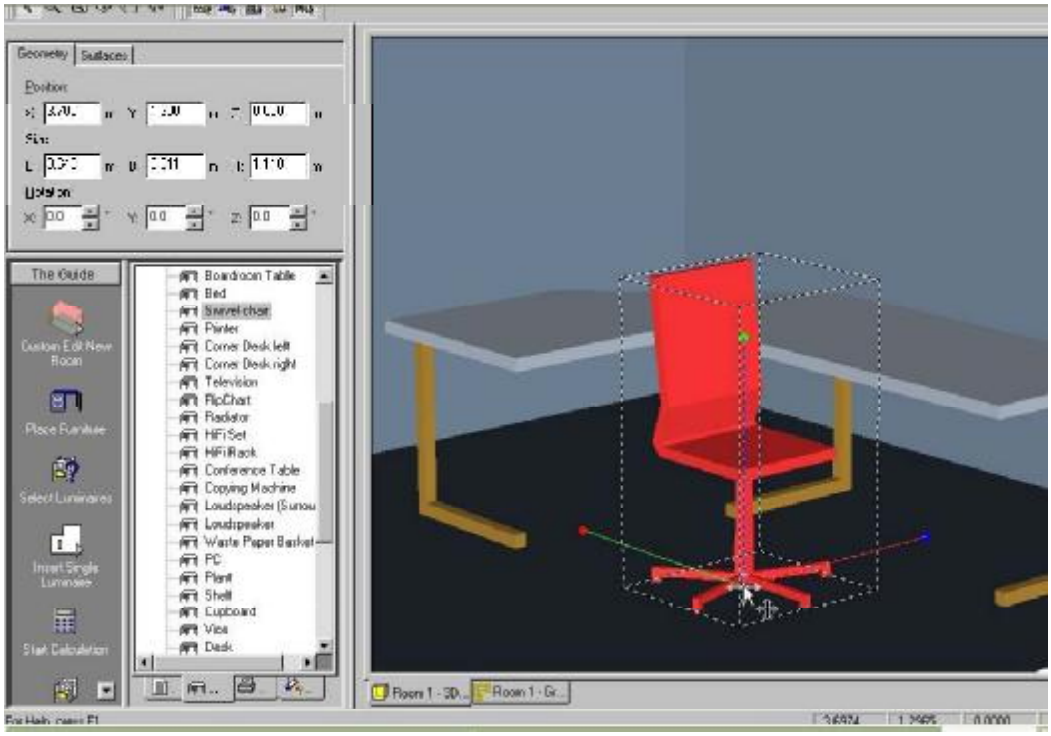
لطفا" توجه کنید در تصویر قبل ,روشنایی در پایین سمت چپ بعد از بکار گیری مختصات جدید نشان داده و محاسبه نخواهد شد.اگر اتاق دوباره بزرگ شود روشنایی ها به طور اتوماتیک دوباره وارد خواهند شد.

فصل دوم:

الحاق اثاثه

وارد کردن اثاثه بوسیله Drag & Drop :

برای وارد کردن یک وسیله به اتاق روی Furniture در درخت کلیک چپ کنید,سپس کلید موس را فشار داده و نگه دارید تا نشانگر موس به موقعیت مطلوب X , Y داخل اتاق برسد. موقعیت Z در مرحله بعد حین فشار کلید Ctrl تعیین می گردد.

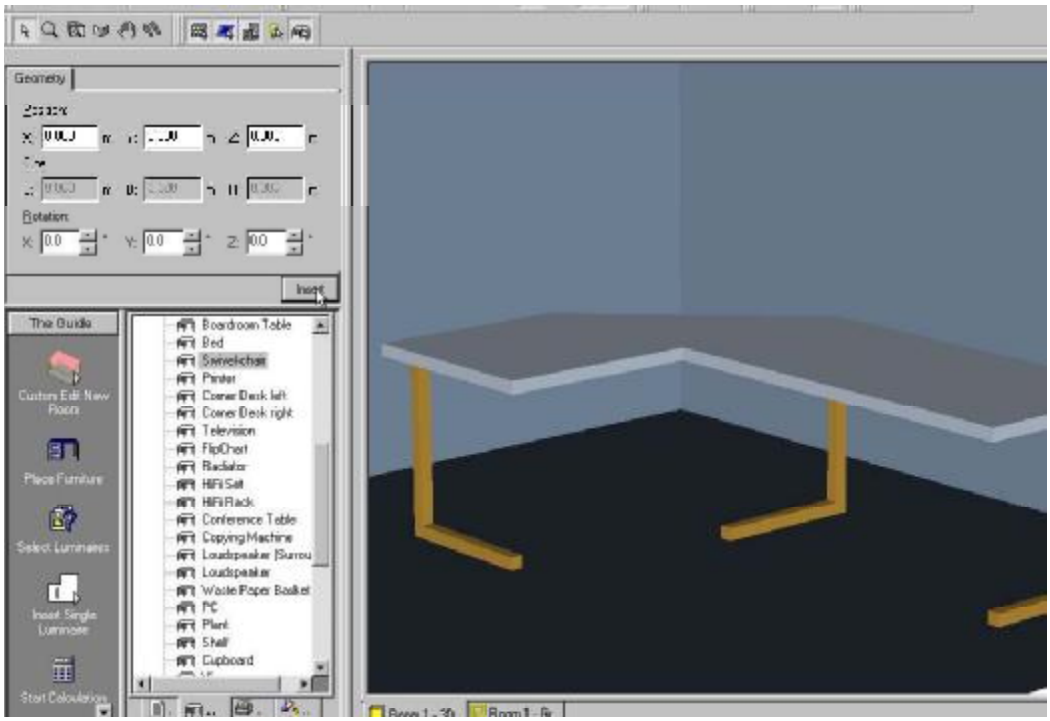


Drog and Drop اثاثه

ارتفاع اشیا در نمای side می تواند به صورت گرافیکی تغییر کند.در نمای 3D ارتفاع با کلیک حین فشار Ctrl تغییر می کند.

وارد کردن اثاثه از طریق Property Page:

همچنین می توان اثاثه را به صورت عددی با وارد کردن مختصات در Furniture Property Page به اتاق وارد کنید.

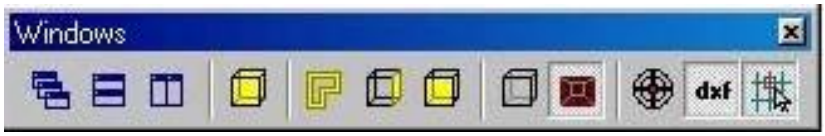


Property Page برای وارد کردن اثاثه

فصل سوم:

کار کردن در نماهای گوناگون:

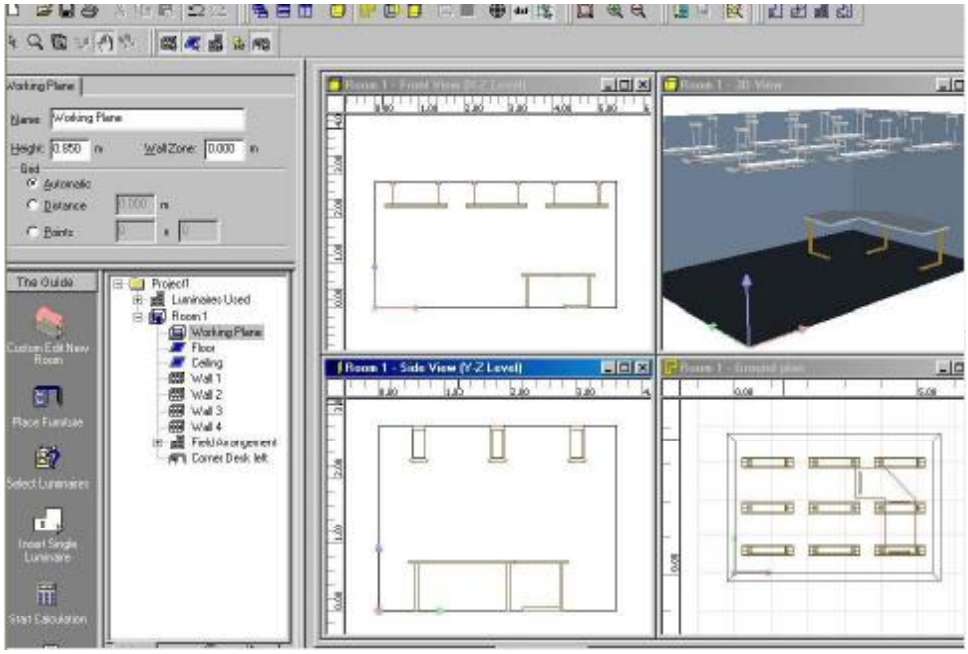
DIALUX 2.0 نماهای گوناگونی را برای یاری شما در طراحی تان فراهم می کند.



Toolbar نماها

می توانید نماهای مختلفی را از طریق toolbar مصور باز کنید توابع از چپ به راست عبارتند از:

- Cascade views
- Tile windows vertically or horizontally
- Open 3D view
- Open ground plan view
- Open side or front view
- Switch 3D view wireframe mode on or off
- Switch 3D view perspective on or off



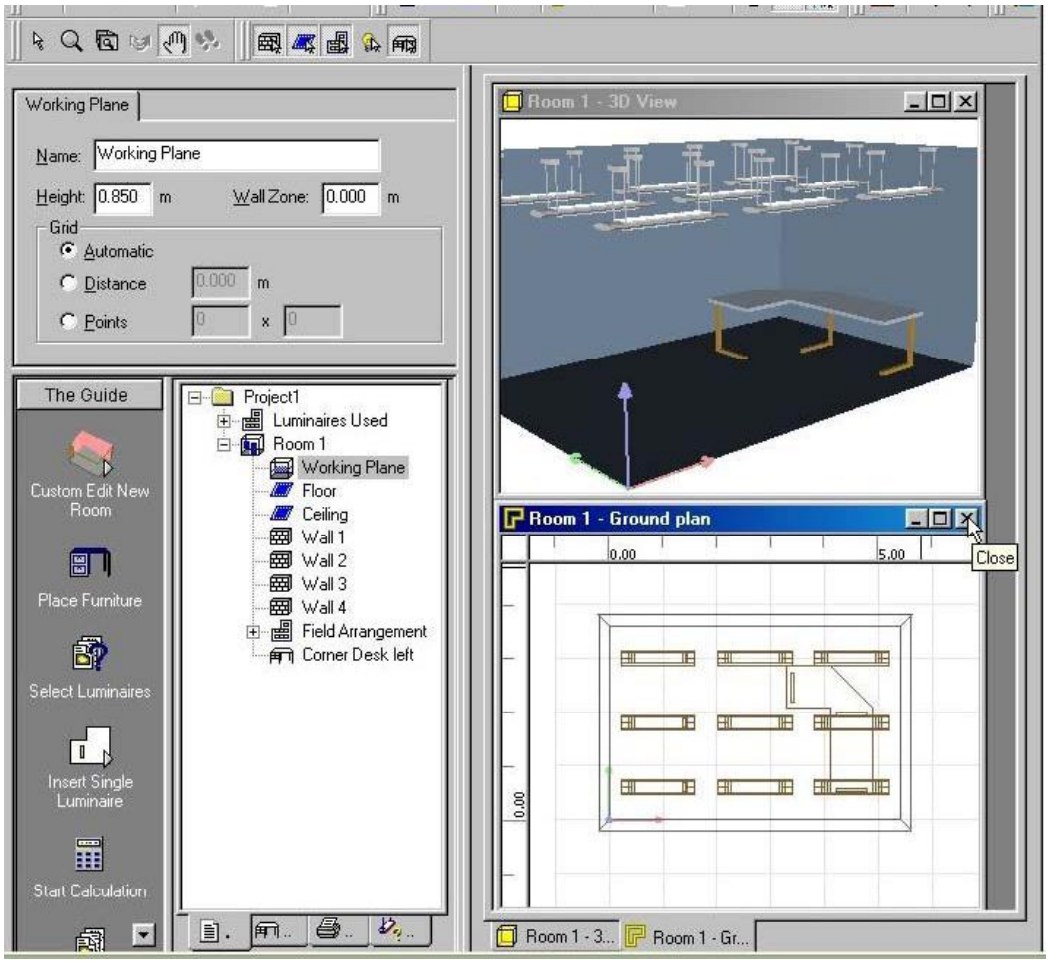
کار کردن در نماهای مختلف

توبر بالا می تواند ابتدا با باز کردن چهار نما و سپس منظم کردن پنجره ها به دست آید.

اگر مونیتور شما به قدر کافی بزرگ است بهتر است نماهای متعدد همزمان باز باشند.

آرایش نماهای متعدد

روی آیکون X در گوشه بالا سمت راست کلیک کنید تا پنجره را ببندید.



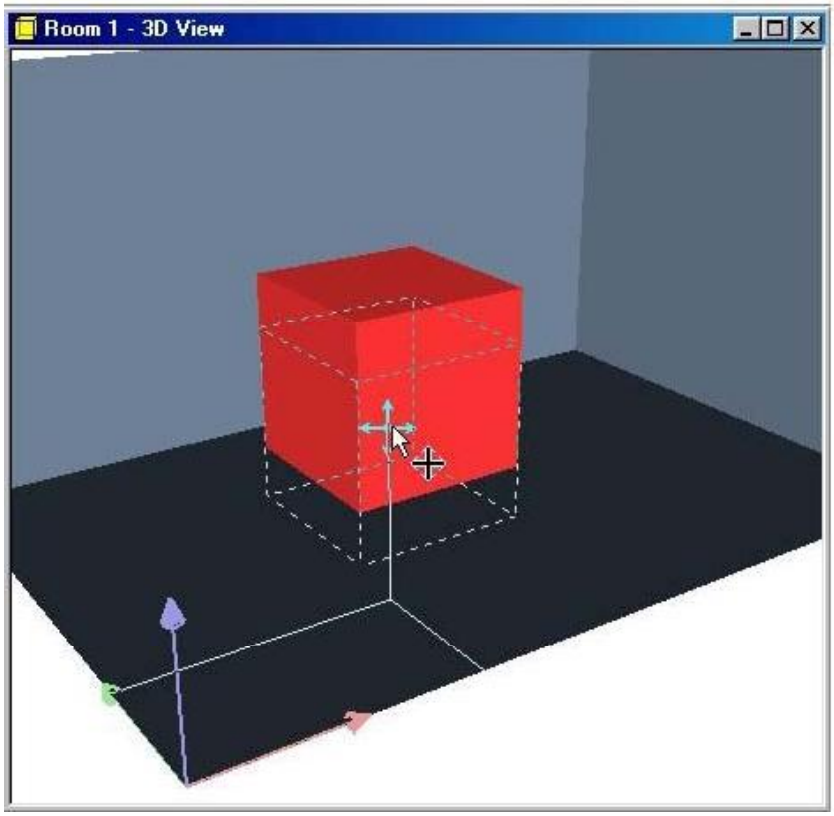
بستن پنجره CAD

فصل چهارم:

ویرایش اشیا وارد شده:

حرکت دادن اشیا:

پس از آنکه اثاثه و روشنایی ها داخل اتاقجا داده شدند می توانند به صورت دلخواه ویراست شوند.تمام اطلاعات مربوط به شئ انتخاب شده در درخت پروژه یا نمای CAD توسط Inspector نمایش داده می شود.شئ می تواند با وارد کردن ارزشهای جدید اصلاح شود.هنگامیکه یک شئ در نمای CAD چرخانده یا جابه جا شود یا تغییر مقیاس دهد مقادیر در Inspector به روز میشوند.



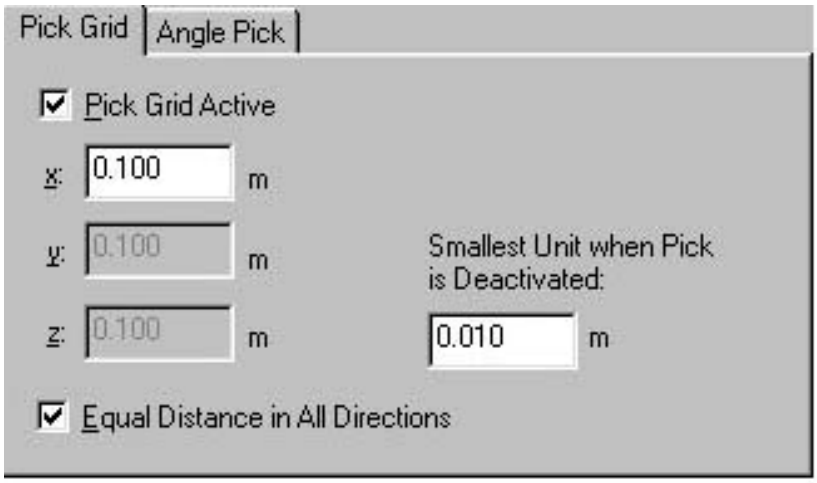
تغییر ارتفاع شئ به صورت گرافیکی

برای اصلاح موقعیت یک شئ در امتداد محور Z کلید Ctrl را فشار دهید.کلید را فشار داده نگه دارید تا زمانیکه روی arrow cross در شئ کلیک می کنید.تا زمانیکه کلید Ctrl و کلید سمت چپ موس فشار داده هستند فقط ارتفاع اشیا می تواند تغییر کند.وقتی Ctrl را رها می کنید می توانید موقعیت X ,Y را اصلاح کنید.

حرکت دادن و چرخاندن اشیا بدون pick grid:

وقتی اشیا را توسط موس جا به جا میکنید,اشیا فقط داخل شبکه چیده شده از قبل جا به جا می شوند.اگر هنگامیکه شی را جا به جا می کنید کلید shift را فشار دهید, pick gridخنثی می شود.تنظیمات grid را می توان در

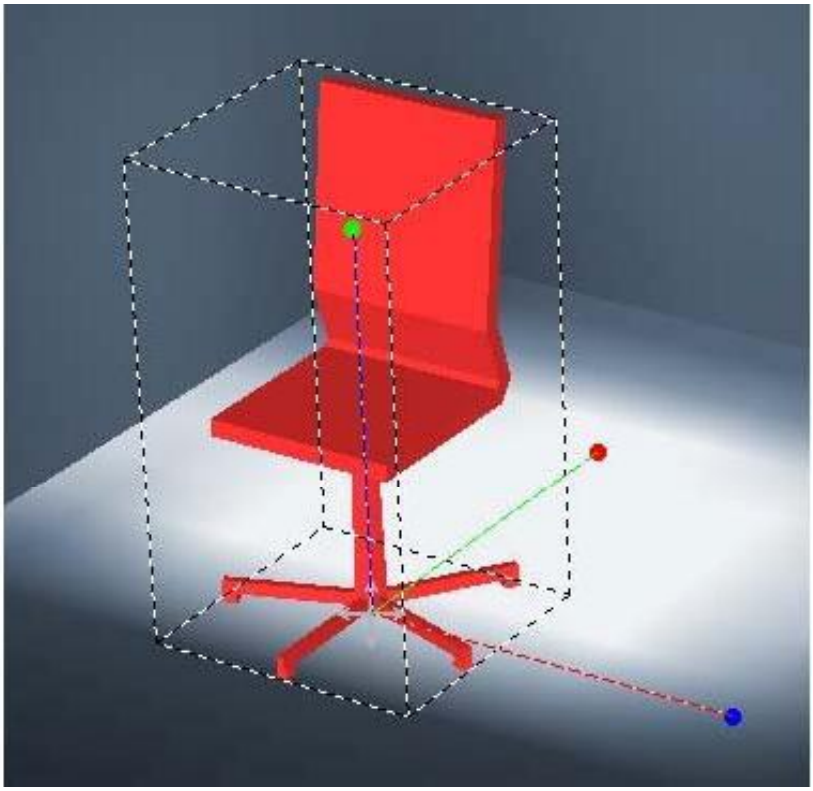
CAD -> Set Pick Grid از پیش تعیین کرد.



تنظیمات pick grid

چرخاندن اشیا:

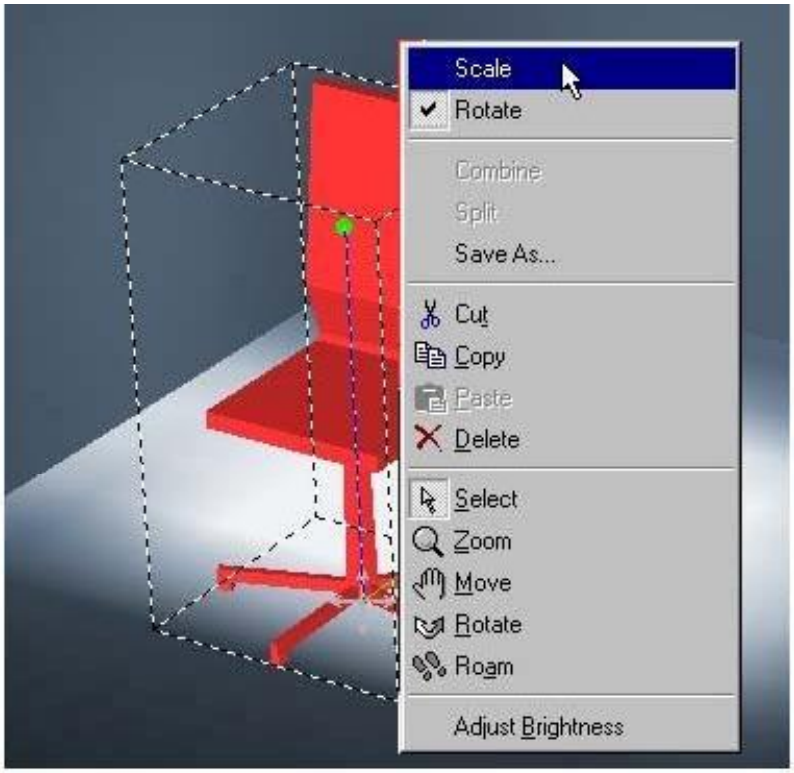
برای چرخاندن اشیا آنها را ابتدا انتخاب می کنیم و سپس به صورت عددی در Property Page یا به صورت گرافیکی درنمای CAD تغییر می کنند.روی یکی از سه نقطه چرخش محورها کلیک کنید,یک شبکه چرخش تحت عنوان Angle Pick وجود دارد.اشیا حول مبدا مختصات خود می چرخند.که این با arrow cross و توسط نقطه نقاطع سه محور نشان داده شده است.اگر اشیا متعددی برای چرخیدن انتخاب شده باشند آنها حول مکعب محاطی می چرخند.



چرخاندن اشیا

مقیاس گذاری اشیا:

اشیا می توانند در امتداد یک,دو یا سه محور مقیاس گذاری شوند اینکار در Property Page یا CAD انجام می شود.برای رفتن به مد Scale در CAD منوی context اشیا را با راست کلیک کردن باز کنید و گزینه Scale را انتخاب کنید.



منوی context اشیا

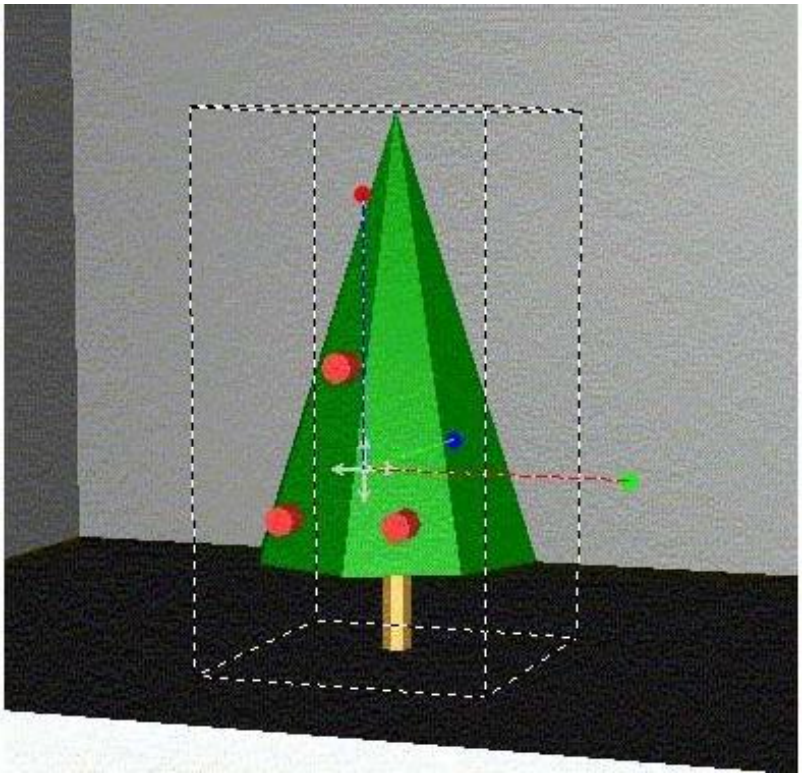
در نمای 3D می توانید اشیا را در جهتهای X,Y,Z با کلیک کردن و کشیدن یکی از خطوط rubberband از شئ انتخاب شده مقیاس گذاری کنید.اگر روی یکی از نقاط گوشه ای انتخاب شده کلیک کنید,آن را به طور همزمان در تمامی جهت ها مقیاس گذاری می کنید.

کشیدن خطوط rubberband = مقیاس گذاری در یک بعد

کشیدن گوشه های rubberband = مقیاس گذاری در سه بعد

ترکیب و ذخیره اشیا:

اگر اشیا متعددی را در CAD الحاق کرده اید که می خواهید با آنها مانند یک آرایش رفتار کنید یا آنها را ذخیره کنید بهتر است آنها را ترکیب کنید.اشیا نیازی به تماس برای ترکیب شدن ندارند آها همچنین می توانند مستقلانه در یک اتاق قرار بگیرند.



ترکیب اشیا

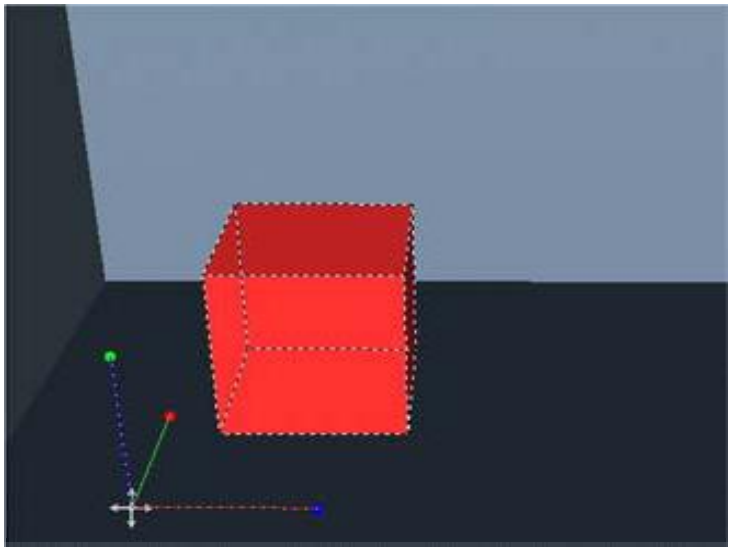
برای ترکیب اشیا آنها را انتخاب کنید combineرا از منو contextانتخاب کنید برای ذخیره اشیا آنها را انتخاب کنید و از منو context، ...save asرا انتخاب کنید.

مهم :

Dialux 2.0فقط اثاثه ذخیره شده در دایرکتوری *DIALux2.0\Furniture\ را در درخت اثاثه loadمی کند. کاربر می تواند شاخه های زیر دایرکتوری را در دایرکتوری *Furniture*\ بسازد.اگر شما فایل های اثاثه با فرمت SAT.* از سازندگان دریافت کرده اید می توانید آنها را در دایرکتوری اثاثه ذخیره کنید و از آنها استفاده کنید.

حرکت دادن مبدا مختصات یک شئ:

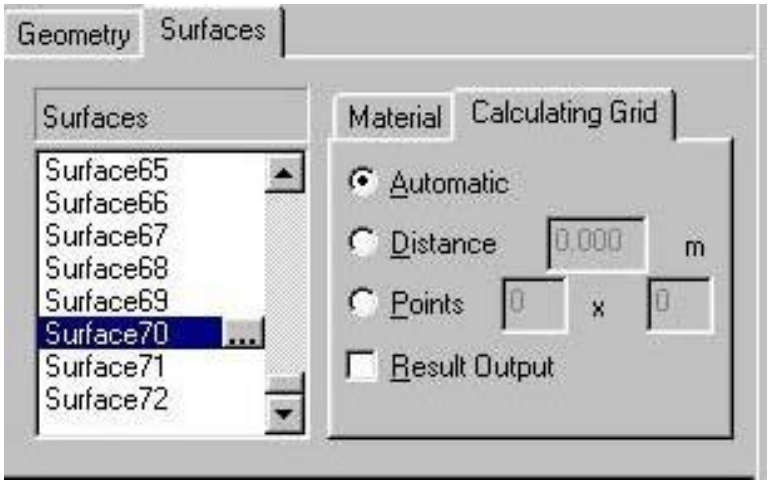
اگر اشیا متعددی را ترکیب کرده اید مرکز مکعب محاطی به طور اتوماتیک مبدا مختصات می شود.هنگامی که مبدا مختصات شئ تان را حرکت می دهید کلید Alt را فشار دهید،مبدا مختصات شئ به جای خود شئ جا به جا می شود.برای تغییر ارتفاع یا خنثی کردن pick grid از کلید های shiftو ctrl استفاده کنید.اگر الان شئ را ذخیره کنید مبدا مختصات جدید نیز ذخیره می شود.



مبدا مختصات به خارج از مکعب منتقل شده است.

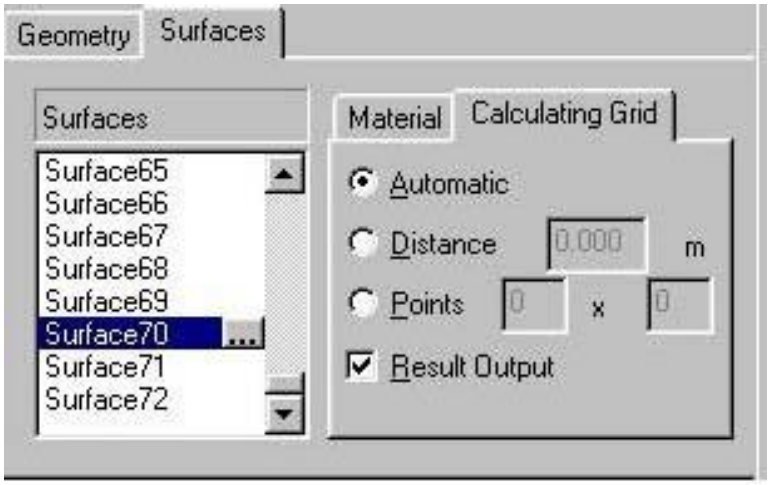
ویرایش سطوح اشیا:

در dialux 2.0 می توانید از هر رنگی استفاده کنید،ضریب انعکاس،مصالح و محاسبات برای هر سطحی شبکه بندی شده اند.برای ویرایش سطح اشیا شئ را انتخاب کنید و تب surface را فشار دهید.



ویرایش سطوح

در Inspector صفحه خواص با لیستی از سطوح موجود نمایان می شود.اگر سطحی را انتخاب کنید(در این مثال surface 70) در CAD با rubberband تیره و روشن می شود.در سمت راست Property Page همچنین می توانید مصالح،رنگ و یا ضریب انعکاس را انتخاب کنید.با کلیک کردن روی فضای خالی " "کنار اسم سطح در لیست در گوشه سمت چپ،اسم نیز می تواند اصلاح شود.



شبکه محاسبه و خروجی سطح اثاثه

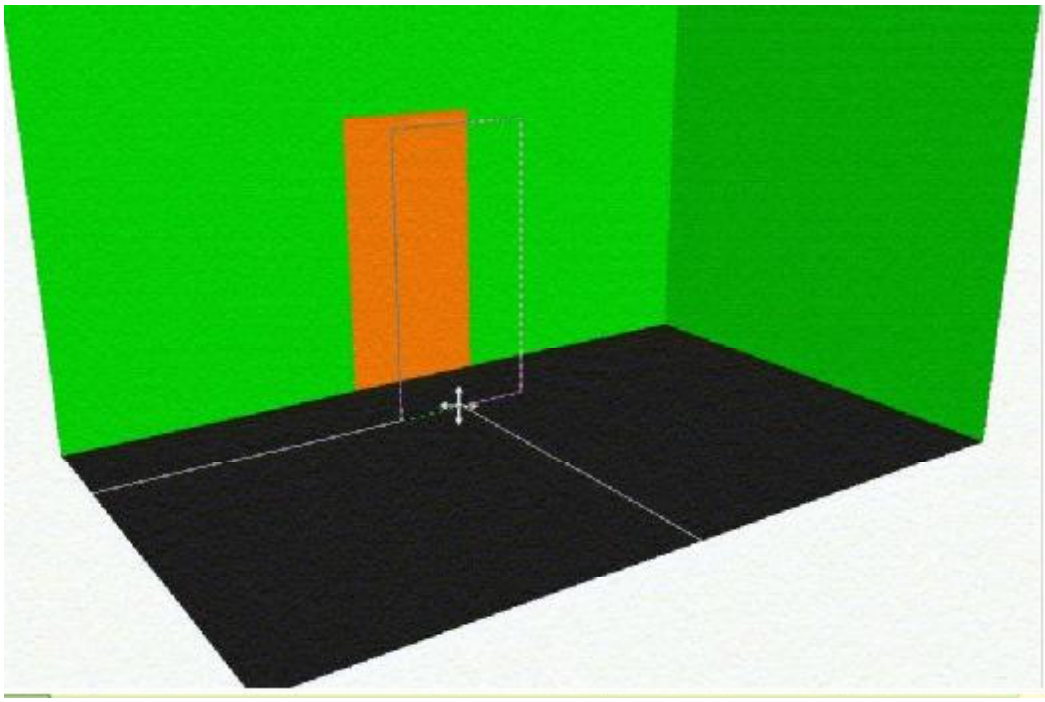
student-project.blog.ir

اگر تب *Calculating Grid* انتخاب شده باشد،شبکه می تواند تعریف شود.به منظور اجرای سریع و به حد کافی دقیق محاسبات ،تنظیمات Automatic را انتخاب کنید.برای داشتن نتایج خروجی در مربع*Result Output* تیک انتخاب بزنید.

فصل پنجم:

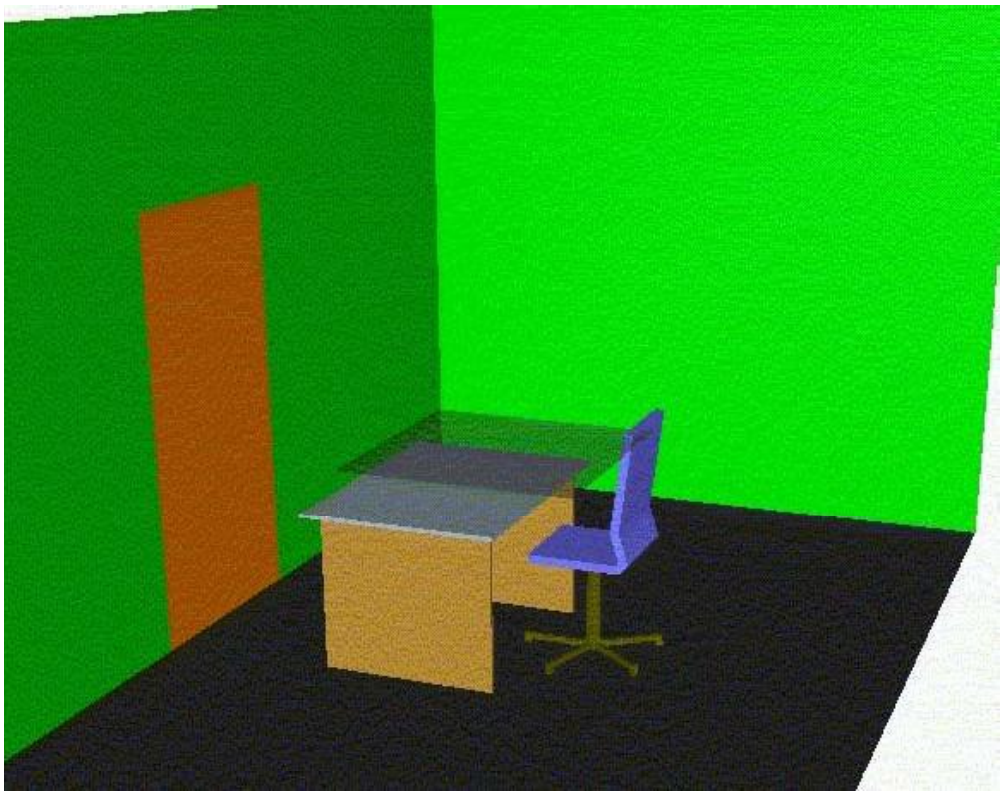
ویرایش پنجره ها,دیوارها و سطوح محاسبه:

درها و پنجره ها می توانند با Drag & Drop به طرح اضافه شوند,اینان فقط می توانند در دیوارها قرار بگیرند.



وارد کردن درها به طرح

از آنجا کهدر و پنجره ها فقط در دیوارها می توانند قرار بگیرند در ایت تصویر در بطور اتوماتیک عمودی در نزدیکترین دیوار قرار میگیرد.



سطح محاسبه شفاف

سطح محاسبه سطحی است که در آن شدت روشنایی بدون اثر توزیع نور می تواند محاسبه شود.چندین سطح محاسبه معیار وجود دارد.برای مثال سطح کار,سطح تراز صحیح برای بیمارستان ها و....

همانطور که در تصویر می بینیم,سطح محاسبه بطور شفاف نمایش داده شده است.این سطح ,سطحی است که نتایج محاسبات را فراهم می کند.سطح وقتی از جانب دیگری مشاهده می شود نامرئی می باشد,هیچ نتایجی برای سطح نامرئی محاسبه نشده اند.این اشیا می توانند مانند دیگر اثاثه مقیاس گذاری,چرخانده و ... شوند.

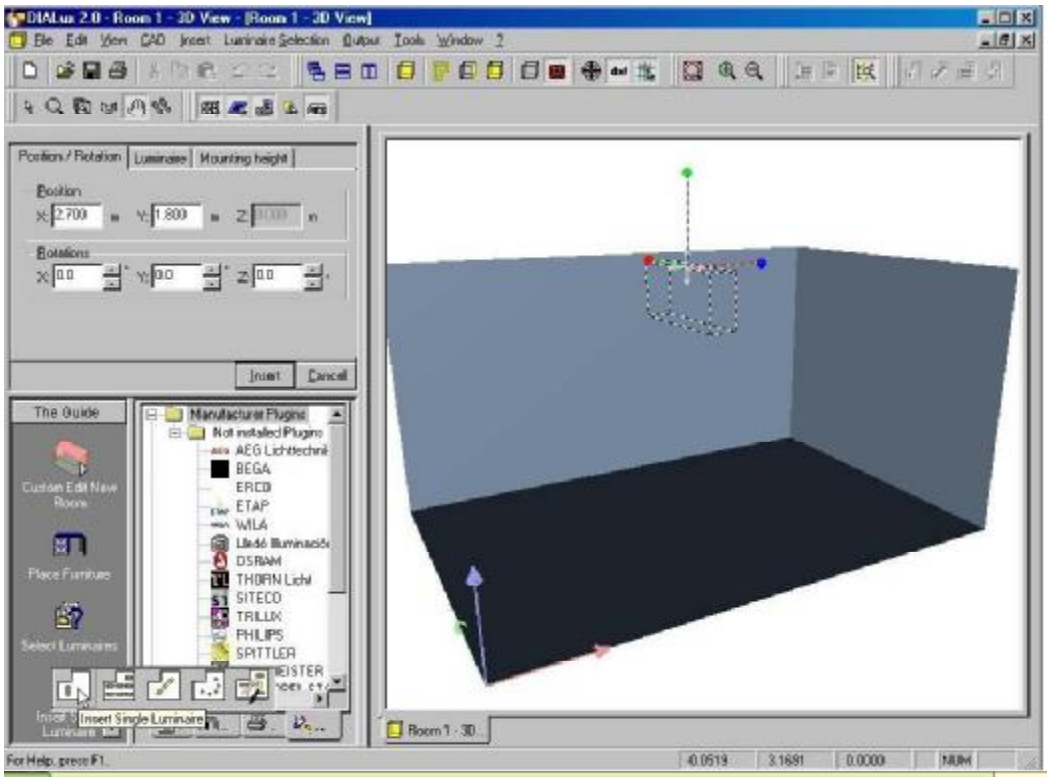
فصل ششم:

الحاق,ویرایش و آرایش روشناییها:

روشنایی های انفرادی:

روشنایی ها می توانند به اتاق از درخت پروژه یا درخت روشنایی ها با Drag & Drop ملحق شوند.به سادگی روشنایی را از درخت به اتاق بکشید.روشنایی به اتاق در موقعیت (X,Y) که شما آن را رها می کنید قرار می گیرد.

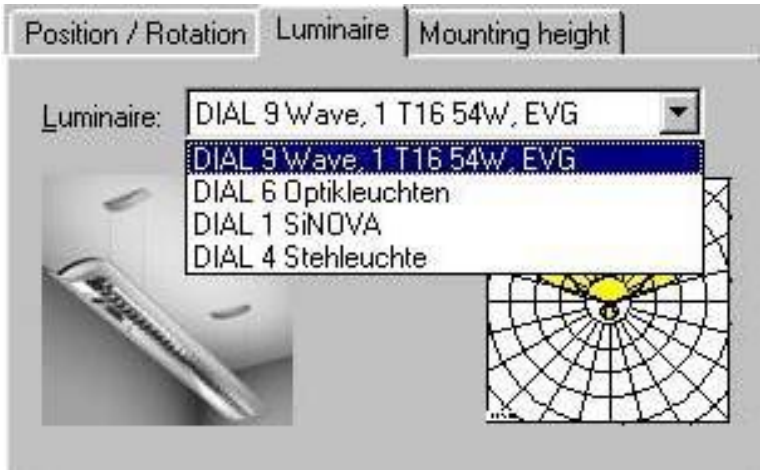
شما می توانید روشنایی ها را فقط با Drag & Drop به داخل اتاق ملحق کنید.در آینده برخی از سازندگان روشناییPlugin هایی را تجهیز می کنند که از آنها روشنایی ها می توانند با Drag & Drop در موقعیت قرار بگیرند.



الحاق روشنایی ها

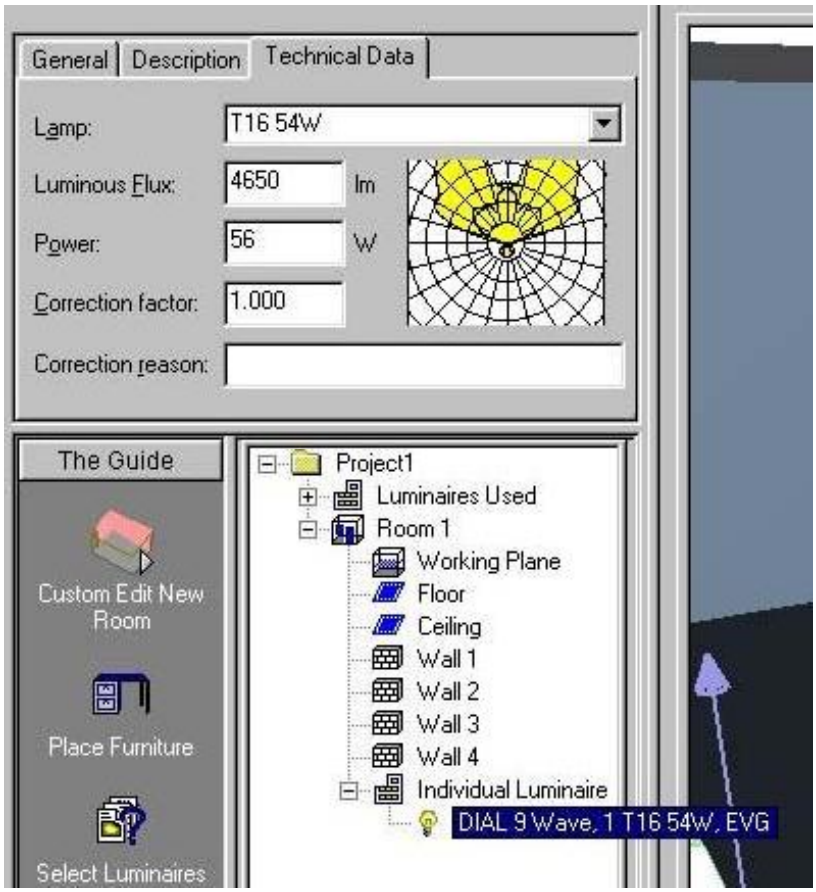
روی Insert Single Luminaire در Guide کلیک کنید در Inspector. یک صفحه خواص متناظر با آن باز می شود.در CAD آرایش با خطوط rubberband تیره و روشن شده است.در صفحه خواص مقادیر ابتدایی نمایش داده شده اند و در قسمت تحتانی آن کلید های Insert وCancel قرار گرفته اند.وابسته به تب در حال حاضر فعال ,می توانید

موقعیت را تنظیم کنید.در Luminaire Property Page می توانید روشنایی را برای قرار گرفتن انتخاب کنید.



لیست انتخاب روشنایی

در این لیست می توانید روشناییهایی را که به پروژه وارد کردید پیدا کنید مانند روشنایی که آخرین بار استفاده کردید.



تعریف اطلاعات تکنیکی روشنایی ها

student-project.blog.ir

برای اصلاح دادهای تکنیکی روشنایی ها باید به اتاق ملحق شده باشند.در درخت پروژه روشنایی های بکار رفته در آرایش زیر نوع آرایش لیست شده است.(در این مورد individual luminaire arrangement).در صورتیکه یکی از روشنایی ها را انتخاب کنید,می توانید داده های تکنیکی آن را اصلاح کنید.اگر روشنایی های متعددی را در CAD انتخاب کنید,می توانید مقادیر همه روشنایی های انتخاب شده را اصلاح کنید.

student-project.blog.ir

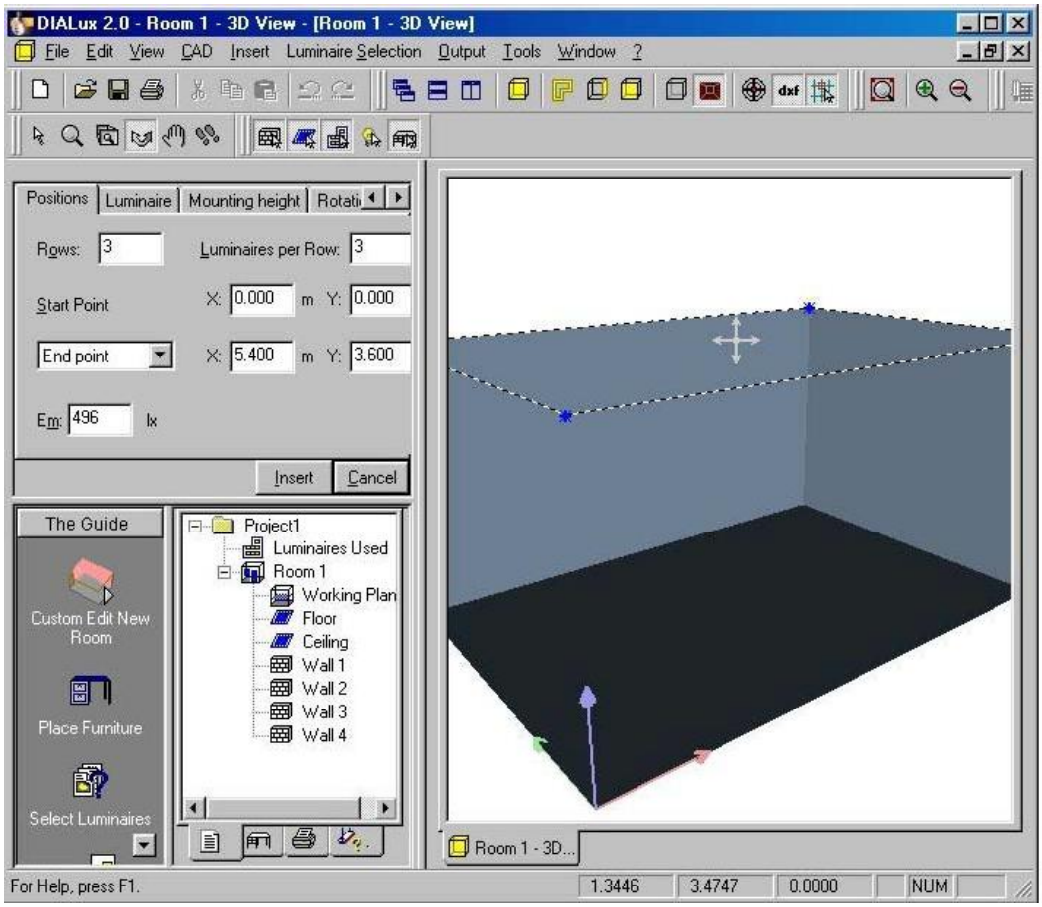
همترازی روشنایی:

در DIALUX 2.0 می توان روی تشعشعات help برای روشنایی ها سوئیچ کرد.روی آیکون کلیک کنید,یک نشانه C0-که جهت C0 level را نشان می دهد-و یک خط زرد-درجه تشعشعات گاما=°0 -در روشنایی الحاقینمایان میشود.سطوح C0 از روشنایی ها اغلب به سوی محور X نشان داده می شوند.

الحاق فیلد روشنایی:

روشنایی ها می توانند با انتخاب Insert Luminaire Field از Guide یا گزینه Luminaire Arrangement Wizard ->Field Arrangement در محل قرار بگیرند.اگر شما یک اتاق را انتخاب کنید وسپس راست کلیک کنید منوی context برای اتاق باز می شود.همچنین می توانید گزینه Insert -> Field Arrangement را انتخاب کنید.

Wizard یکی پس از دیگری درباره پارامترهای مهمی که باید وارد شوند می پرسد.اگر از گزینه هایی که با آن فیلد روشنایی بطور دستی وارد شده استفاده می کنید Inspector علاوه بر فیلد روشنایی کلید Insertیاcancel را نشان می دهد.



الحاق فیلدهای روشنایی بدون Wizard

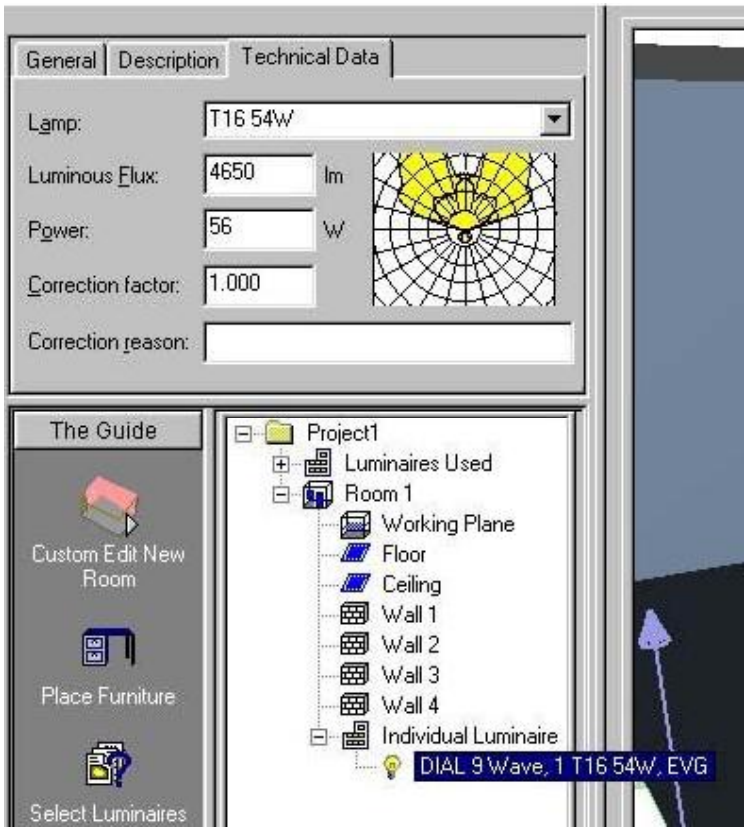
وقتی Insert را بزنید rubberband مشخص کنند فیلد آرایش نمایان می شود.همه پارامترها را می توان در صفحه خواص قبل و بعد از الحاق فیلد تغییر داد.

برای ویرایش یک روشنایی آن را از درخت یا CAD انتخاب کنید.اگر روی یک روشنایی در فیلد کلیک کنید ,بطور قرار دادی کلیه روشنایی ها در فیلد انتخاب می شوند.اگر می خاهید روشنایی ها را تکی ویراست کنید باید فیلتر انتخاب را تغییر دهید.

انتخاب فیلد یا ویراست اشیا ویژه

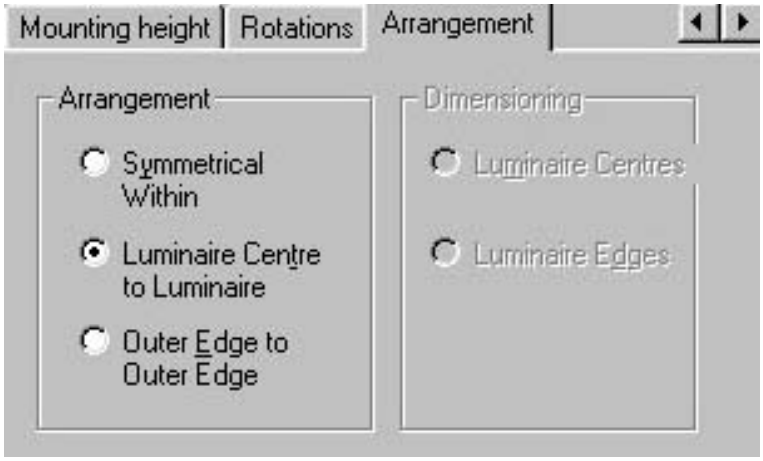
فیلتر های بالا از چپ عبارتند از:

- منحصر کردن انتخاب دیوار
- منحصر کردن انتخاب سطوح(پنجره,در,سطح محاسبه)
- منحصر کردن انتخاب آرایش روشنایی
- منحصر کردن انتخاب روشنایی تکی درون یک آرایش
- منحصر کردن انتخاب اثاثه



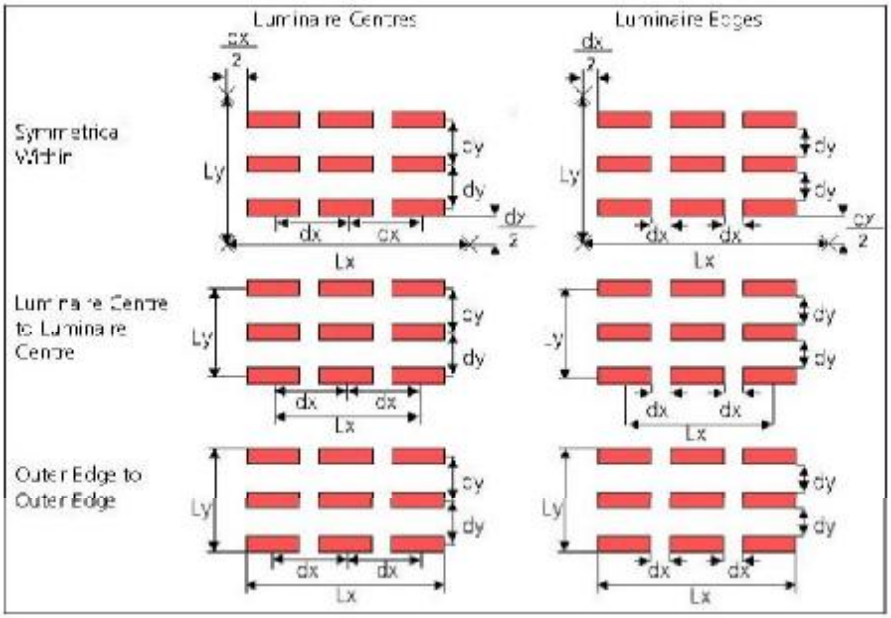
دستکاری یک روشنایی درون آرایش

تصویر نشان می دهد که چگونه روشنایی ها می توانند درون یک آرایش اصلاح شوند.فیلتر انتخاب اجازه انتخاب روشنایی های تکی را می دهد.مکان روشنایی ها تغییر نکرده است.این گزینه می تواند زمانیکه جهت چراغهای روشناییها به سمت اثاثه است مورد استفاده قرار گیرد.در Inspector خواص روشنایی می تواند تغییر داده شود.همچنین امکان انتخاب نوع آرایش و نوع کادر بندی فیلدهای روشنایی وجود دارد.



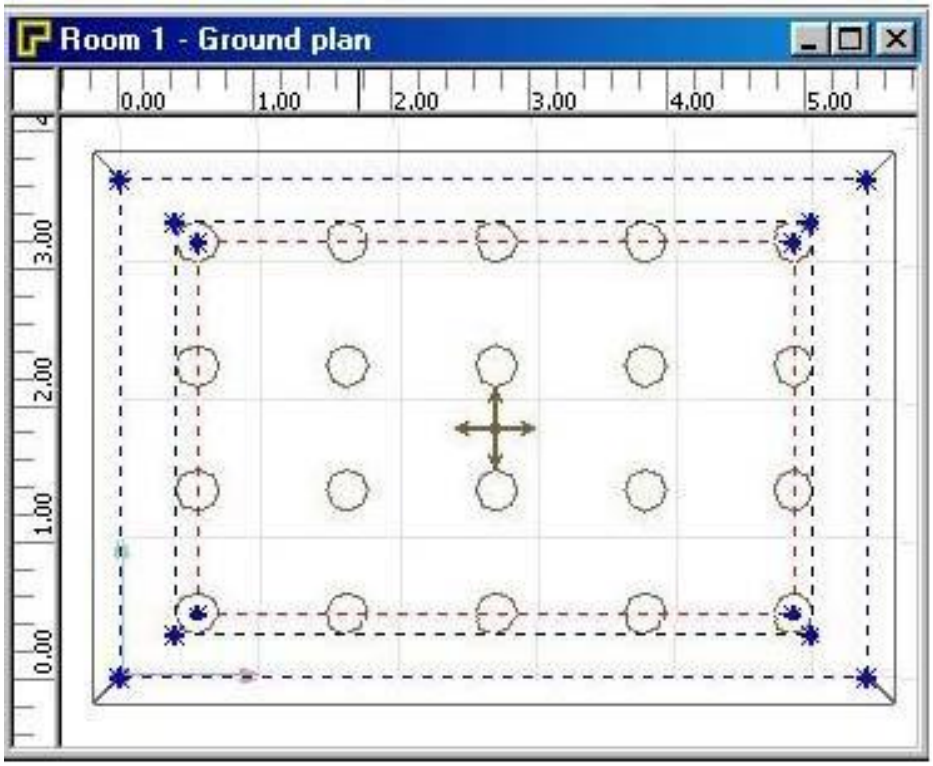
انتخاب نوع آرایش روشنایی

نوع آرایش انتخاب شده مانند کادر بندی خواص فیلد را تحت تاثیر قرار می دهد.در ورژن هنوز امکان تغییر کادر بندی وجود ندارد.



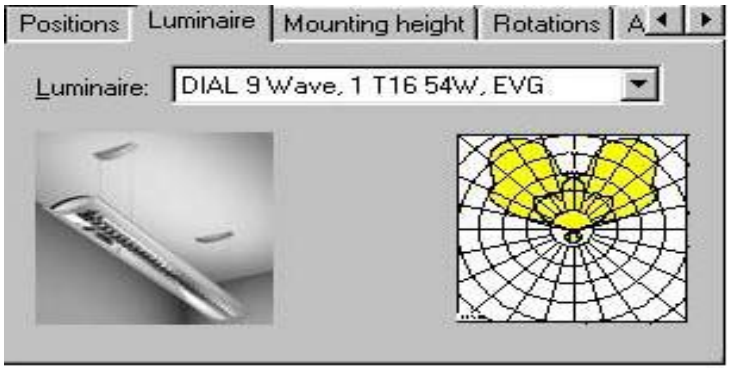
تاثیر نوع آرایش روی فیلدهای روشنایی

زمانیکه فیلدهای روشنایی توسط CAD ویرایش شدند,نوع آرایش نیز وارد محاسبه می شود.



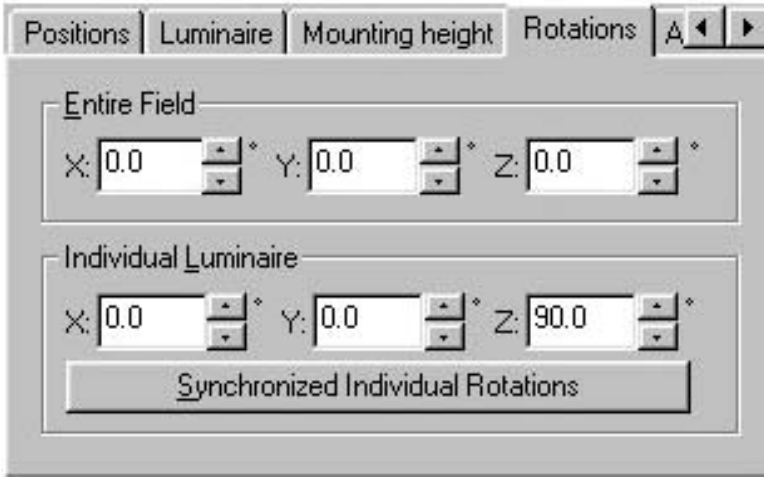
الحاق فریمهای فیلدهای روشنایی وابسته به نوع آرایش

در نمای CAD سه فریم Insert یا Edit ممکن برای فیلد روشنایی نشان داده شده.هنگامیکه نوع آرایش*"Symmetrical Within* " انتخاب شده,خط چین آبی بیرونی ظاهر می شود.فریم میانی هنگامیکه *"Outer Edge to Outer Edge"* و داخلی ترین فریم قرمز با انتخاب *"Luminaire Centre to Luminaire Centre"* ظاهر می شود.کادر بندی روشنایی ها و نقطه شروع و پایان فیلد بطور متناظر تغییر می کند.می توانید وسعت فیلد روشنایی را با موس تغییر بدهید.برای اینکار(در درخت یا CAD)روی فیلد راست کلیک کنید.با کشیدن روی یک خط یا مختصات یک گوشه ,می توانید وسعت را تغییر دهید,دقیقا" همان کاری که با اثاثه می کردید.لطفا" توجه داشته باشید که حجم و البته سایز روشنایی ها همان باقی می ماند.



روشنایی های بکار رفته در آرایش

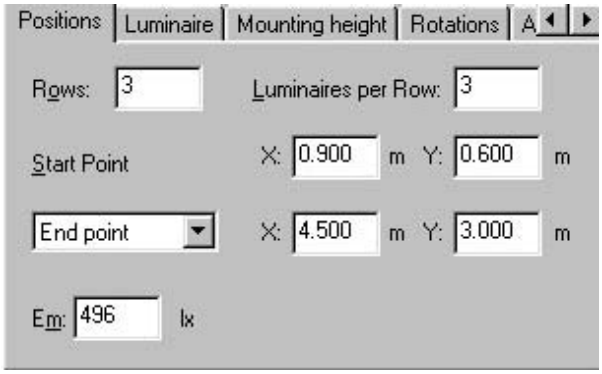
روشنایی ها در یک آرایش می توانند دستکاری شوند.همانطور که در تصویر بالا می بینید روشنایی ها و لامپهای استفاده شده در فیلد بدون اجبار در پاک کردن فیلد می توانند اصلاح شوند.



چرخاندن آرایش و روشنایی ها

چرخش فیلد کلا" و چرخش روشنایی های داخل فیلد می توانند بصورت عددی یا گرافیکی انجام شوند.

برای چرخاندن یک روشنایی در یک فیلد باید به تنهایی انتخاب شود.



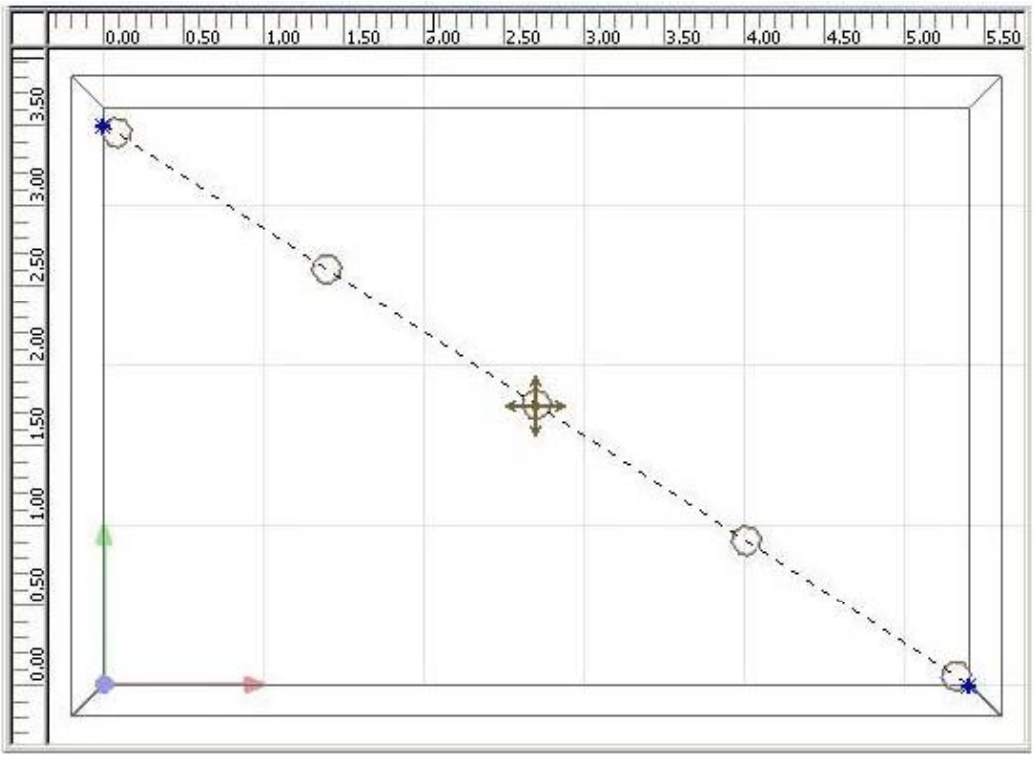
مکان فیلد روشنایی

student-project.blog.ir

مکان فیلد روشنایی نیز می تواند بصورت عددی یا گرافیکی اصلاح شود.

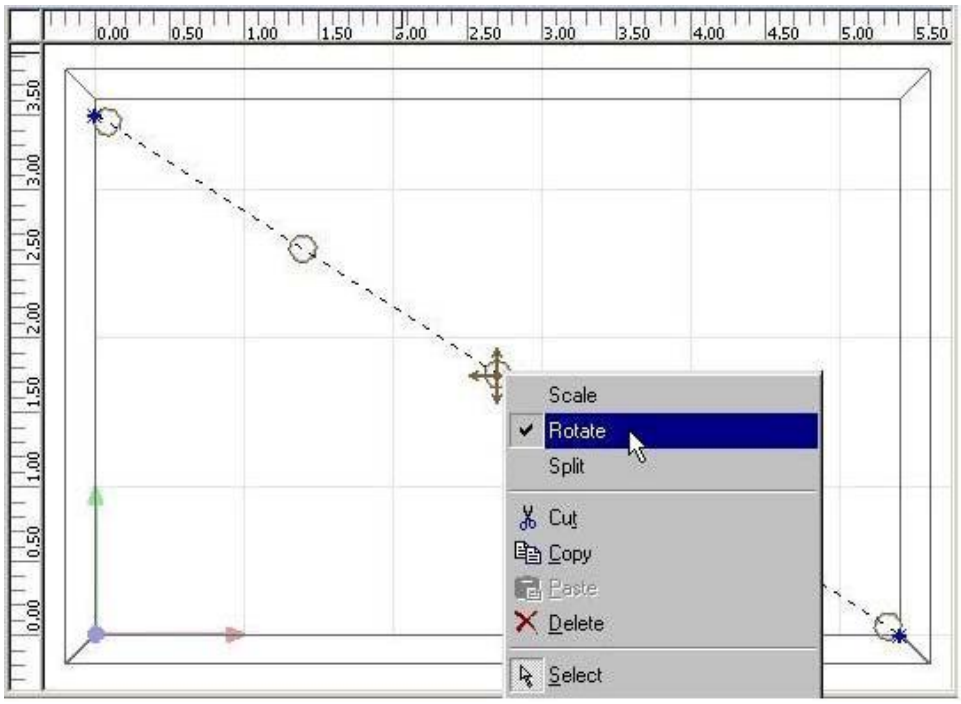
الحاق خطوط روشنایی:

خطوط روشنایی نیز بوسیله Wizard یا بطور دستی می توانند در موقعیت قرار بگیرند. بعد از الحاق یک خط یا یک طول ,موقعیت و زاویه می توانند بصورت گرافیکی اصلاح شوند.



مقیاس گذاری یک luminaire line

اگر cross را در وسط خط با موس بکشید,موقعیت را تغییر می دهید.زاویه و طول خط ثابت باقی می مانند.اگر یکی از نقاط آبی انتهایی خط را بکشید,طول را تغییر داده اید.زاویه و موقعیت ثابت می مانند.روی خط راست کلیک کنید تا منوی context باز شود.

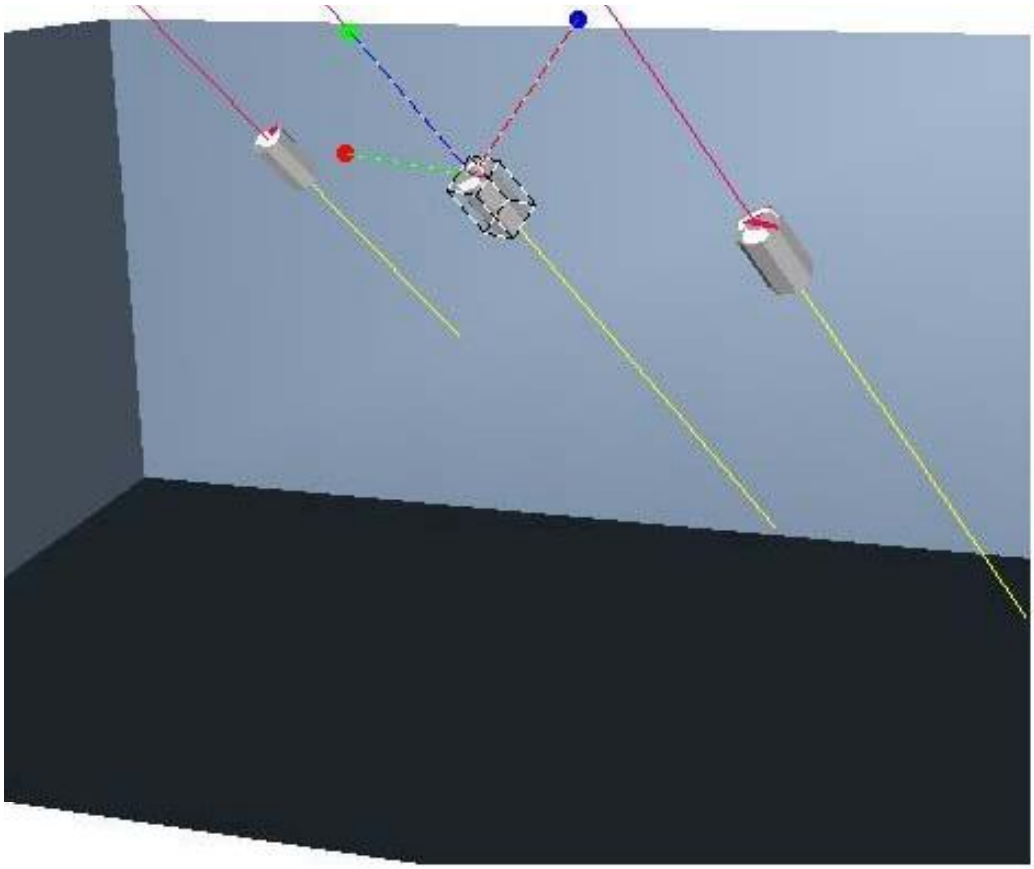


چرخاندن یک luminaire line

برای چرخاندن یک luminaire line کلیک چپ کنید روی نقطه سبز چرخش و مـوس را حرکت بدهید. موقعیت و طول خط ثابت می مانند.

به صف کردن روشنایی ها:

اگر روشنایی ها را بصورت تکی در آرایش توسط CAD انتخاب کنید,می توانید چرخش آنها را در آرایش تغییر دهید.مکان روشناییها ثابت می ماند.



به صف کردن روشناییهای تکی در یک آرایش

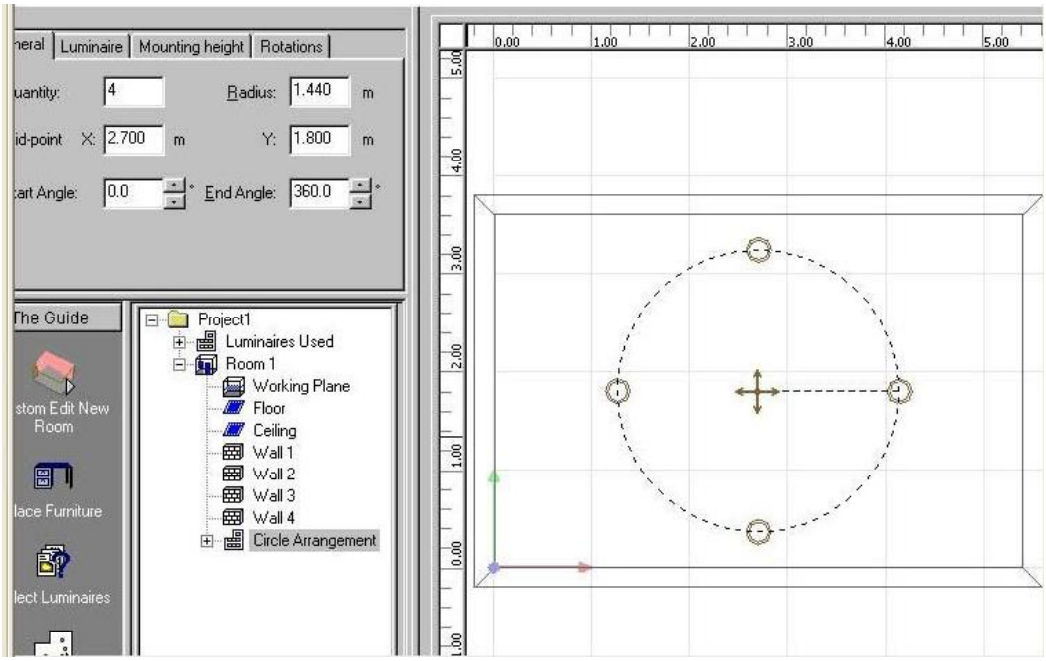
به منظور انتخاب روشنایی های منحصر به فرد در یک آرایش,فیلتر های انتخاب بایستی تنظیم شوند.

فیلتر انتخاب برای CAD

چهارمین انتخاب از سمت چپ انتخاب روشنایی های تکی را ممکن می سازد.

الحاق حلقه های روشنایی:

زمانیکه هیچ ((wizard))ای برای تثبیت موقعیت آرایش حلقه های روشنایی در دسترس نمی باشد,گزینه ها خیلی شبیه آنچه تا کنون توضیح داده شد می باشد.علاوه بر این ما می خواهیم ((زاویه شروع)) و ((زاویه پایان)) را نشان دهیم.



زاویه شروع و پایان حلقه روشنایی

وقتیکه زاویه شروع °0 است,اولین روشنایی در مکان سمت راست نقطه وسط (mid-point)در فاصله r روی یک خط مستقیم موازی محور x قرار می گیرد.

زوایای مثبت (>°0)موجب حرکت خلاف جهت عقربه های ساعت می شوند.اگر روشنایی های منحصر به فرد چرخانده نشده باشند,سطح C0 هر کدام به سمت بیرون می درخشد.

student-project.blog.ir

تفکیک روشنایی ها:

روشنایی الحاقی می تواند به روشنایی های منفرد با راست کلیک کردن روی آرایش تفکیک گردد.همزمان مکان روشنایی منفرد می تواند اصلاح شود.همچنبن می توانید یک آرایش منتخب را به روشنایی های منفرد تفکیک نمایید با استفاده از:

Edit -> Split Luminaire Arrangement menu option

student-project.blog.ir

فصل هفتم:

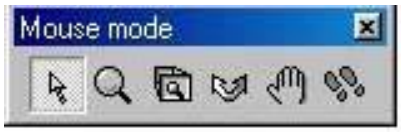
کار در نمای 3D:

امکان پرسه زدن در یک چشم انداز برنامه ریزی شده برای ارزیابی دقیق نتایج وجود دارد.برخلاف DIALUX 1.X موقعیت ناظر می تواند داخل اتاق نیز باشد.که این وقتیکه اتاق های بزرگ با اثاثه زیاد را برنامه ریزی می کنیم اهیت دارد.

ارزیابی راه پله از بالا

اگر یک موس سه کلیده دارید,گزینه ((Move)) کلید وسطی موس است.اگر یک موس گردان دارید(wheel mouse)با چرخاندن wheel می توانید"Zoom" کنید و با فشار آن "Move

ابزار های زیر (از چپ)برای تغییر موقعیت در نمای 3D استفاده می شوند:



Toolbarبرای سوئیچ کردن بین مد ها

student-project.blog.ir

Select Objects

زمانیکه این مد انتخاب شده است,اشیا بسته به فیلتر انتخاب می توانند با کلیک کردن روی آنها انتخاب شوند.

Increase/Decrease View Size

برای بزرگ یا کوچک کردن فاکتور zoom در پنجره CAD,کلیک چپ کنید و موس را بالا و پائین ببرید.

Increase Pane Size

با کلید چپ موس فریم را در محیط بکشید تا بزرگ شود.

Rotate 3D View

کلیک چپ کنید و در حالیکه کید موس را فشار داده دارید حرکت بدهید.

Move

از آن برای حرکت دادن ناحیه ای که در پنجره نمایش داده شده است استفاده کنید,اگر یک موس سه کلیده دارید این گزینه معمولا" در کلید وسط موس تعبیه شده است.

Roam Scene

-کلیک چپ موس و حرکت دادن موس برای حرکت به جلو,عقب و چرخیدن حول موضع.

-کلیک چپ و نگه داشتن کلید ctrl,در نتیجه می توانید به چپ و راست و بالا و پائین پرسه بزنید,جهتهای دید ثابت می ماننو

-کلیک چپ کنید و کلید shift را نگه دارید,در نتیجه شما روی موضع می مانید و می توانید اطرافتان را نگاه کنید.

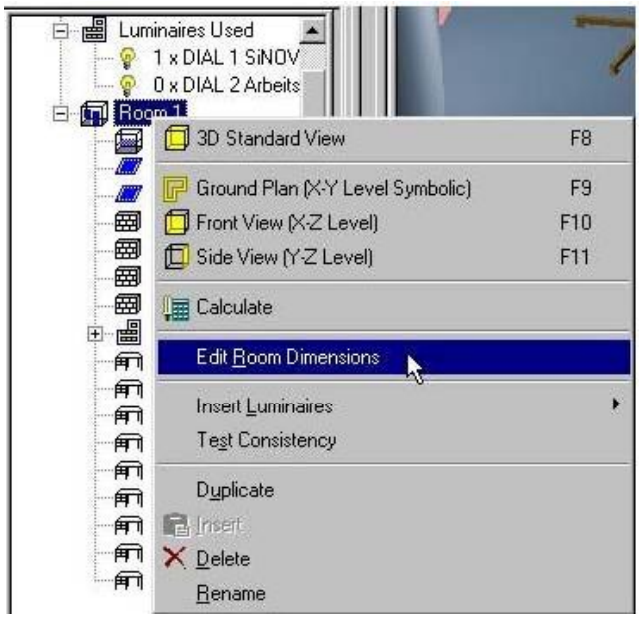
student-project.blog.ir

فصل هشتم:

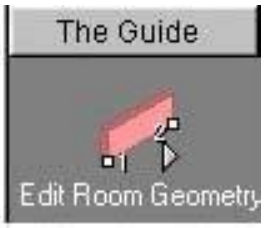
ویرایش اتاقها:

ویرایش اتاق موجود:

برای ویرایش یک اتاق,روی آن راست کلیک کنید,تادر درخت پروژه ویرایش شود و گزینه *Edit Room Dimensions* را انتخاب کنید.یک جایگزین دیگر کلیک کردن روی *Edit Room Geometry*در منوی*Edit* می باشد.سومین راه ممکن کلیک روی *Edit Room Geometry*در"Guide" می باشد.توصیه شده است که ابعاد اتاق را هنگامیکه در نمای ground plan هستید تغییر بدهید.

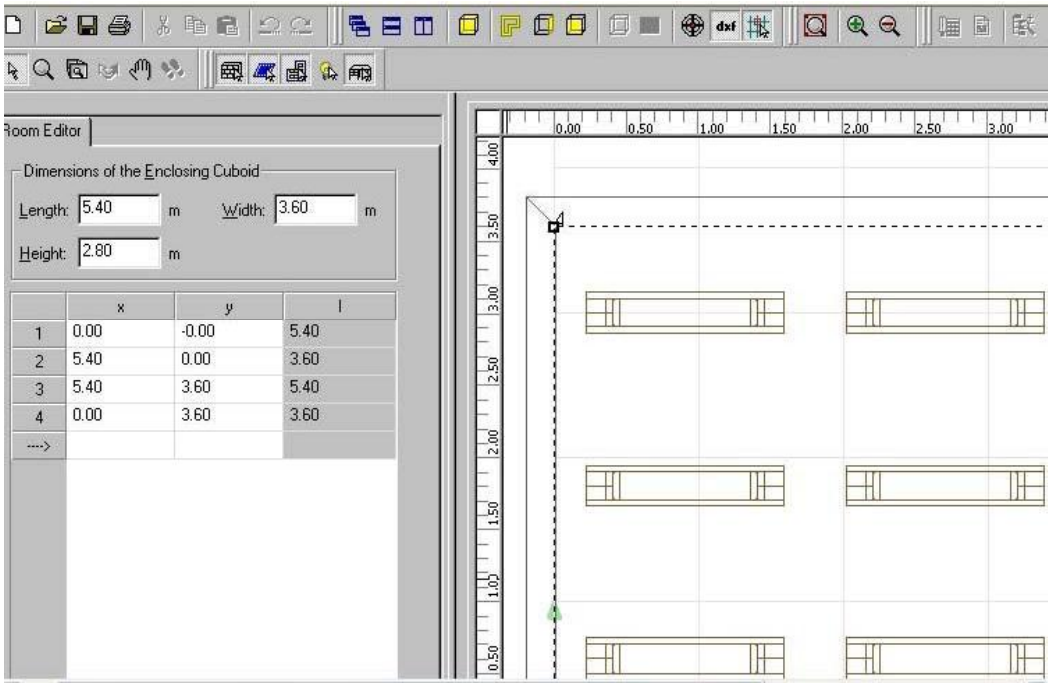


منوی context اتاق (راست کلیک روی اتاق)



DIALUX را به مد "Edit Room Dimensions" می برد.

بعد از اینکه این گزینه دستیابی شد, ground plan اتاق می تواند منحصرا" اصلاح شود.



مد ویرایش اتاق

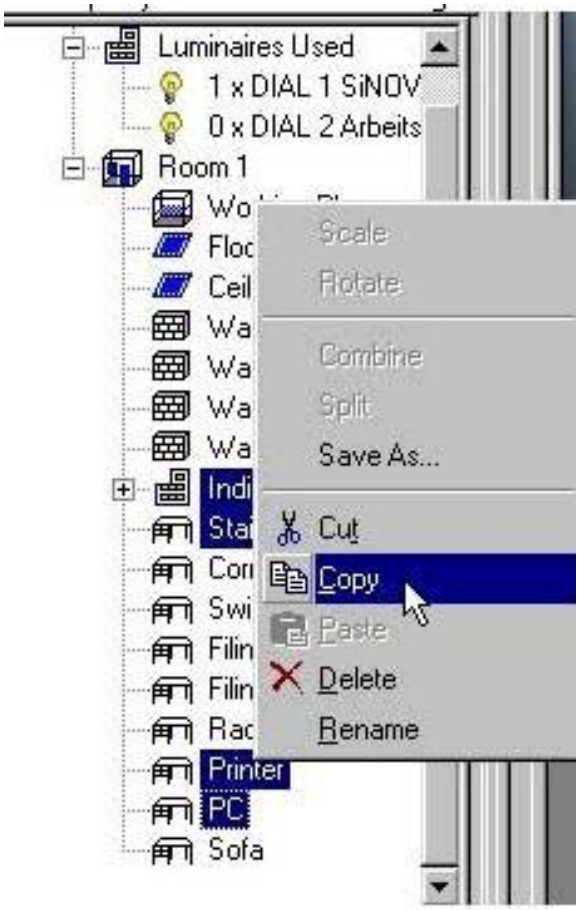
می توانید دیوارها را در نمای CAD,موازی با مکان های قبلی شان, با کلیک کردن روی آنها متقابلا" حرکت دهید.برای حرکت دادن مختصات اتاق ها به مکان دیگری در اتاق, روی آن کلیک کنید و سپس به مکان دلخواه حرکت دهید.روی هر موقعیتی روی دیوار برای الحاق یک Point در این مکان توسط منوی context, کلیک راست کنید.دیگر مختصات های اتاق(Further room coordinates) می توانند در Property Page اضافه یا پاک شوند,با کلیک کردن روی ستون متناظر و انتخاب Insert Coordinates یا Delete Coordinates .همچنین می توانید مختصات را به صورت عددی وارد کنید و ابعاد Max اتاق را بوسیله Length و Width وارد کنید.سپس کلیه طولها به صورت متناظر تبدیل می شوند.

تکثیر یک اتاق موجود:

یک اتاق دقیقا" مشابه(identical),با کلیک کردن *Duplicate* به آسانی ساخته می شود.ابتدا اتاق اصلی را در درخت انتخاب کنید,سپس فرمان*Duplicate* را از منوی contextو یا بوسیله*Edit -> Duplicate Room* انتخاب کنید.

لطفا" توجه کنید که فقط اطلاعات اتاق (ابعاد,مصالح,..) تکثیر می شوند.اگر می خواهید اشیا داخل اتاق (اثاثه و روشنایی ها) را کپی کنید,مانند قبل اقدام کنید:

- ابتدا اتاق اصلی را تکثیر کنید.
- در درخت پروژه اتاق اصلی,کلیه اثاثه ای را که باید در اتاق کپی شده موجود باشند انتخاب کنید.



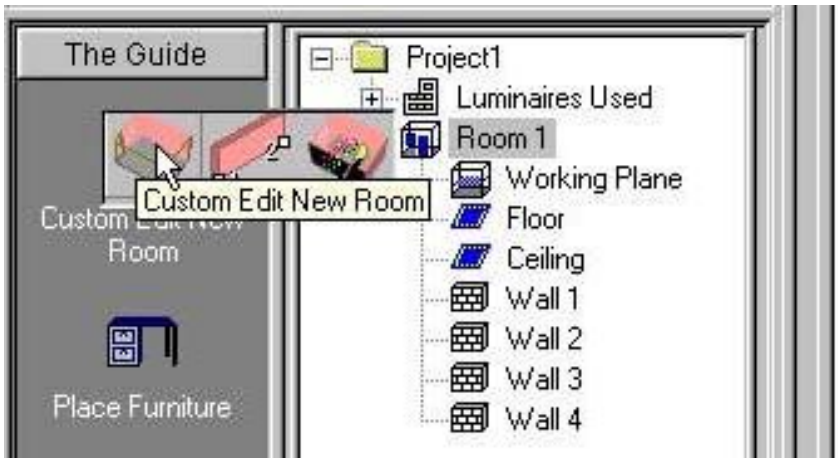
کپی اشیا از یک اتاق به دیگری

- برای اضافه کردن اشیا تکی, از کلید ctrl استفاده کنید.اگر همه اشیا پی در پی باید انتخاب شوند از کلید shift استفاده کنید.

- روی اتاق کپی شده کلیک راست کنید و گزینه paste را از منوی context انتخاب کنید.کلیه اثاثه و آرایش روشنایی ها به اتاق دوم کپی می شود.

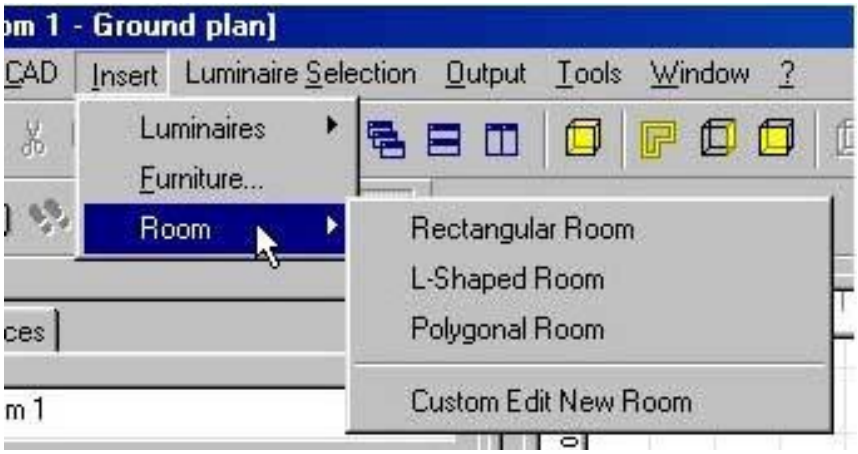
اضافه کردن یک اتاق:

برای اضافه کردن یک اتاق به پروژه تان, *Custom Edit New Room* یا*Room Wizard* را درGuide انتخاب کنید.



اضافه کردن یک اتاق جدید

البته می توان این کار را با *Insert -> Room* انجام داد.



اضافه کردن یک اتاق

student-project.blog.ir

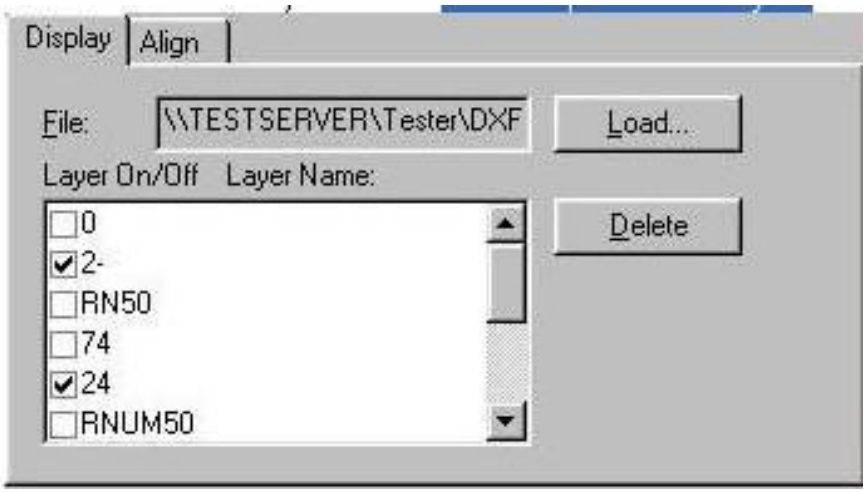
فصل نهم:

DXF نقشه مسطحه به عنوان بک گراند:

الحاق DXF:

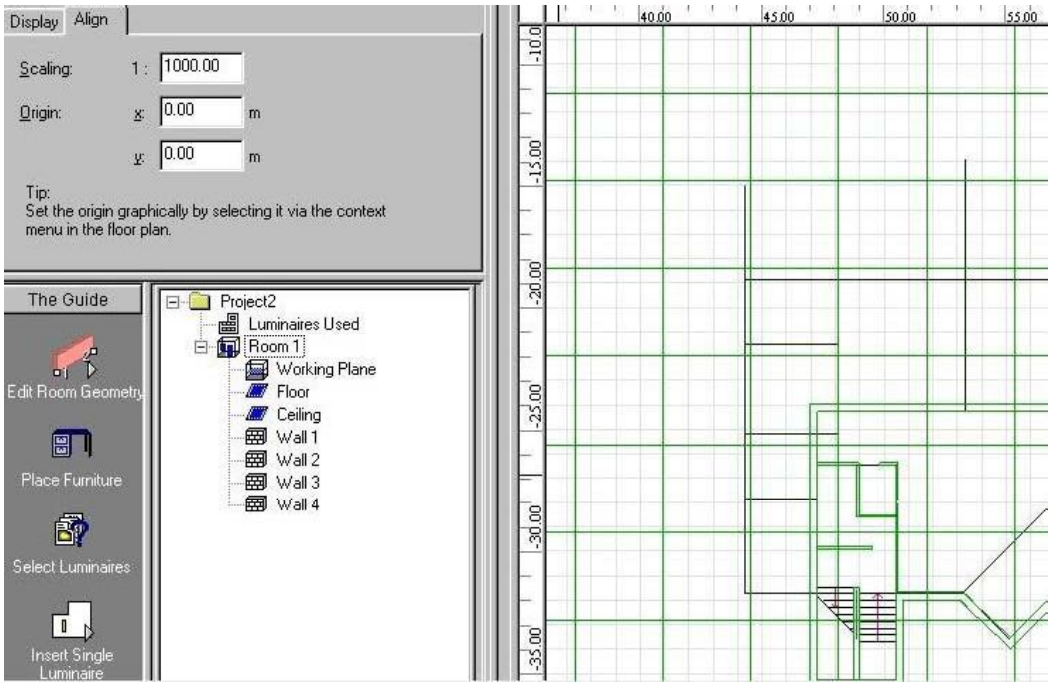
در DIALux 2.0 امکان بار کردن فایلهای DXF ground plan به عنوان background وجود دارد.

- یک اتاق مسطتیلی خالی(rectangular) بسازید.
- به نمای ground plan بروید.
- در منوی CAD , به روی انتخاب DXF Import and Layer کلیک کنید.



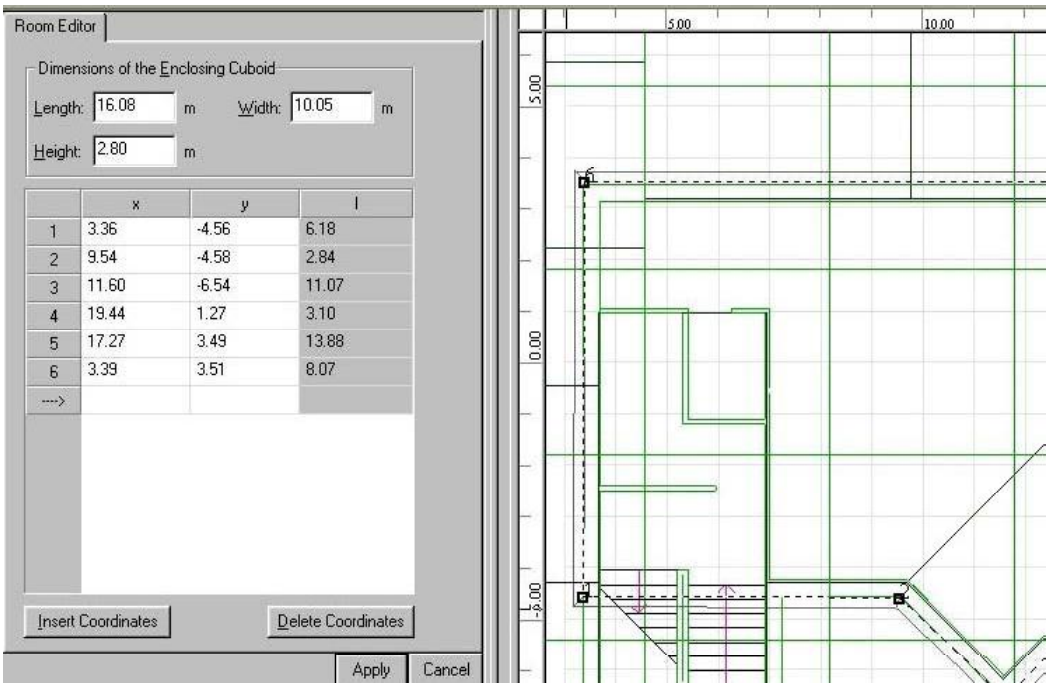
گزینه های الحاق DXF

- از روی Load... dialog box, دایرکتوری و فایل DXF را انتخاب کنید.
- لایه هایی که در listbox انتخاب شده اند در CAD نمایش داده شده اند.
- می توانید فایلهای DXF اضافی را اضافه کنید,به طور اتو ماتیک لیست لایه های نمایش داده شده بلندتر می شوند.
- برای برداشتن لایه هایی که در listbox نیازی به آنها نیست,آنها را انتخاب کنید و سپس روی Delete کلیک کنید.
- DIALux تلاش می کند که مقیاس درست را با انتخاب اولین مقیاس- starting with the bigger scales - پیدا کند که در آن اتاق کوچکتر از 100m ظاهر می شود.



انتخاب مبدا مختصات و مقیاس برای لایه های DXF

- در تب Import / Manage DXF, Align را انتخاب کنید.اینجا ضریب مقیاس گذاری در رسمDXF می تواند اصلاح شود.
- شما می توانید مبدا مختصات را با کلیک کردن روی وضعیت مربوطه در نمای ground planو کلیک کردن رویSet DXF Origin تعیین کنید.
- سپس به مدeditتغییر وضعیت دهید و مختصات اتاق را مطابق با مکان تعریف شده با ترسیم حرکت دهید.همچنین می توانید اثاثه,پنجره و در را هنگام استفاده از فایل های DXF به عنوان بک گراند ملحق کنید.



ویرایش ابعاد اتاق در نمای نقشه مسطحه با بک گراند DXF

کار با بک گراند DXF درنمای 3D:

در نمای 3D نیز می توانید از بک گراندDXFِ استفاده کنید. به هر حال تمام تنظیمات قبلا" باید در نمای ground plan تعریف شده باشند. مبدا مختصات در نمای 3D نمی تواند اصلاح شود.

نمای 3D با بک گراند DXF

student-project.blog.ir

فصل دهم:

خروجی:

نمایش نتایج محاسبات:

بعد از اینکه محاسبات پایان پذیرفت,DIALux نمای 3Dاتاق را نمایش می دهد.خروجی پروژه می تواند قبل یا بعد از محاسبات دیده شود.انواع خروجی که تحت تاثیر نتایج محاسبات نمی باشند در هر زمانی قابل مشاهده می باشند.اینها به عنوان مثالcover sheet پروژه,لیست قطعات روشنایی,مختصات روشنایی,مختصات اتاق و... می باشند.اغلب انواع خروجی لازم است ابتدا محاسبه شوند.اگر یکی از این خروجی ها هنگامیکه هنوز هیچ نتیجه ای محاسبه نشده باز شده باشند, DIALux تحقیق می کند که آیا لازم است محاسبه انجام شود؟ DIALux بین خروجی پرینت و خروجی مانیتور فرق قائل می شود.مانیتور کارشناسان زا قادر می سازد که فقط اطلاعات لازم را ارزیابی کنند,بدون آنکه توسط سایز طرح یا صفحه محدود شوند.جداول بزرگ نشان داده شده اند و می توانند با حرکت مشاهده شوند.که در اینجا با کلید وسط موس قابل استفاده می باشد.

Illuminance Table

3.488	347	412	474	498	536	549	572	581	581	
3.263	366	448	512	546	576	591	614	619	619	
3.038	403	502	573	610	634	654	676	688	683	
2.813	430	538	619	642	665	678	704	716	716	
2.588	475	608	678	691	708	721	748	762	763	
2.363	542	700	731	727	736	746	774	783	784	
2.138	668	652	793	760	760	768	798	807	808	
1.913	676	678	839	777	770	776	805	819	819	
1.688	676	678	839	777	770	776	805	819	819	
1.463	668	652	793	760	761	768	798	807	807	
1.238	542	700	732	728	737	746	774	783	783	
1.013	475	609	680	692	709	722	748	762	762	
0.787	431	540	621	644	666	679	704	715	715	
0.563	407	504	578	612	641	655	682	688	688	
0.338	366	449	514	548	577	591	614	619	619	
0.113	347	412	474	499	537	549	572	580	581	
	0.169	**0.506**	**0.844**	**1.181**	**1.519**	**1.856**	**2.194**	**2.531**	**2.869**	**3**

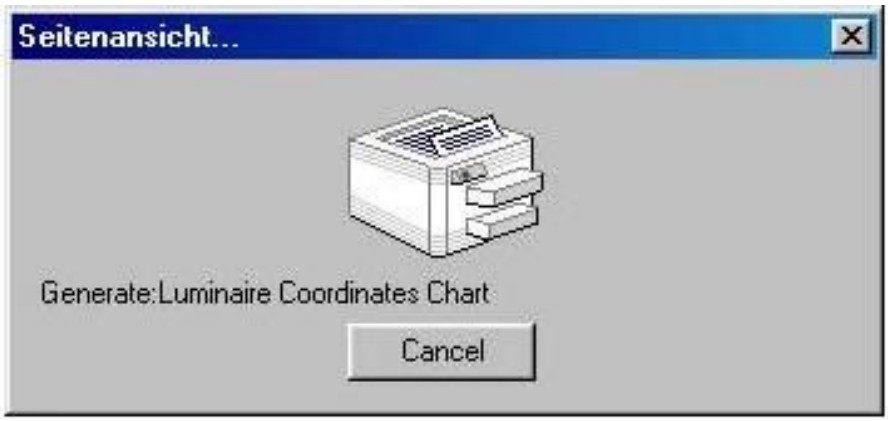
Attention: The coordinates refer to the image above.

خروجی مانیتور یک جدول روشنایی بزرگ

خطوط نوشته(Scroll bars) در گوشه های پنجره قرار گرفته اند.اگر شما از کلید وسطی موس استفاده کنید آیکون نوشته ظاهر می شود و شما می توانید با حرکت دادن موس آن را هدایت کنید.می توانید برای دیدن خروجی پرینت از مانیتور قبل از اینکه پرینت شود از print preview استفاده کنید.

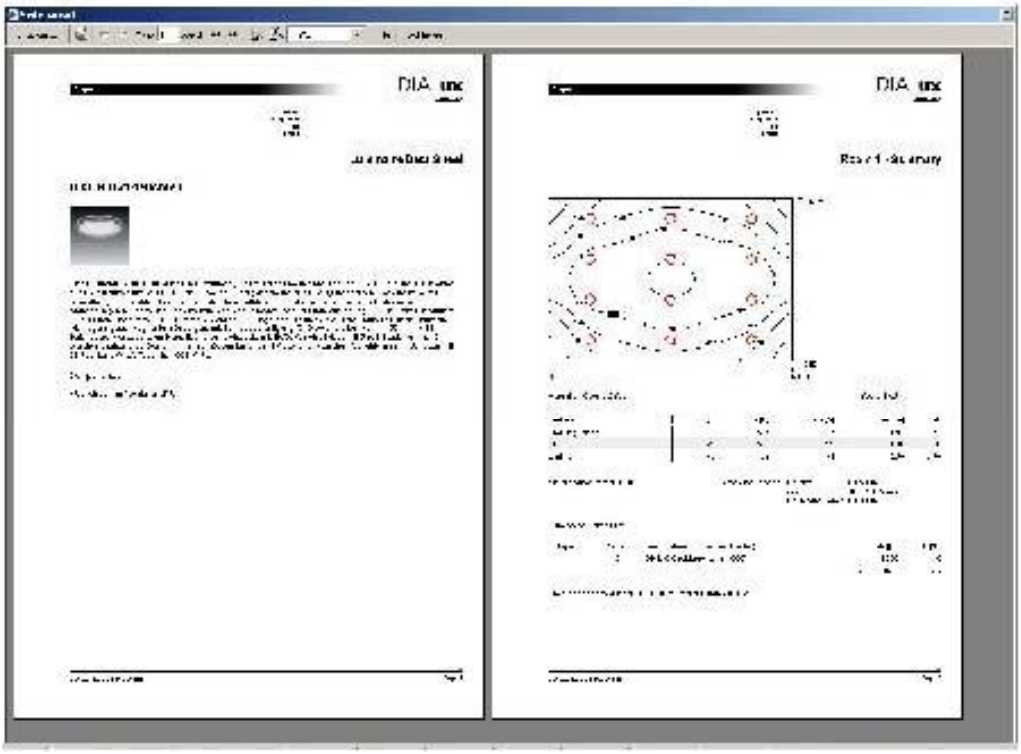
DIALux "WYSIWYG, What you see is what you get".را ساپورت می کند.

برای رفتن به print preview,از File -> Print Preview استفاده کنید.لطفا" به خاطر داشته باشید که فقط انواعی از خروجی که با تیک مشکی انتخاب شده اند در print preview و خروجی پرینت وجود خواهند داشت.بسته به اسکوپ تولید خروجی زمان می برد.یک پنجره اطلاعات حالت جاری را نشان می دهد.



وضعیت تولید Print preview

print preview شما را به یک دید کلی(overview) از خروجی انتخاب شده مجهز می کند.

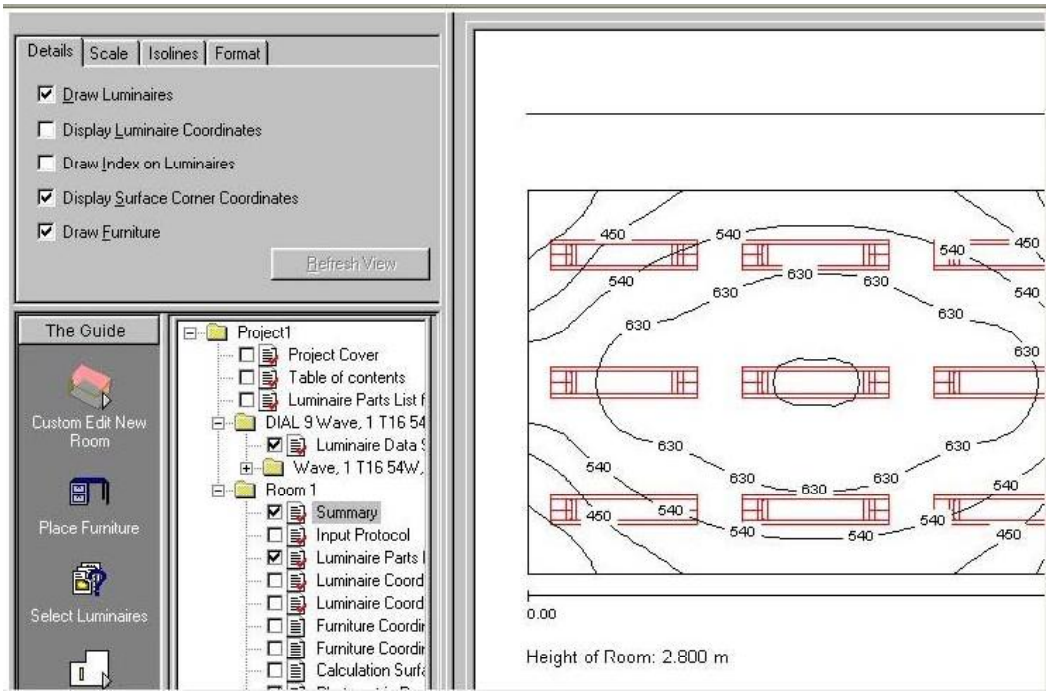


Print preview

در اینجا همچنین می توانید تنظیمات پرینت بیشتری را,بسته به پرینترتان, تعیین کنید.برای کارهای پرینت بزرگتر توصیه شده که پرینت های متعدد را یکی پس از دیگری بفرستید.(e.g. Page 1- 30, Page 31- 55)اگرRAM نسبتا"بزرگ است(<۱۲۸) نیازی به اینکار نمی باشد.

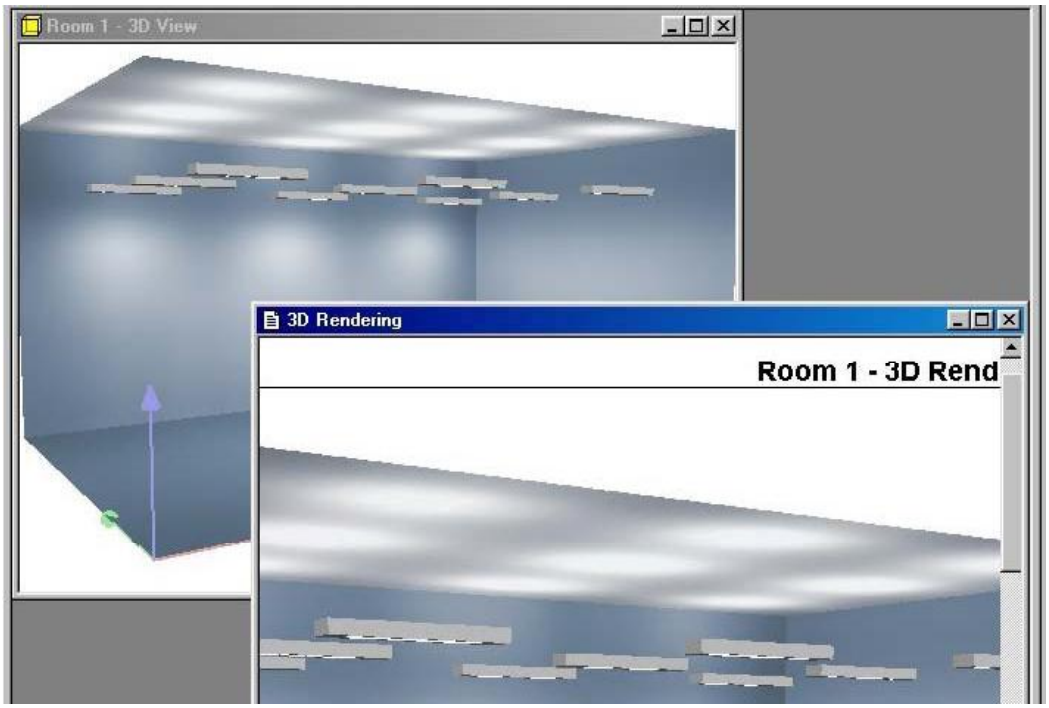
تنظیمات خروجی:

برای بسیاری از نوع های خروجی تنظیمات بیشتری می توان معین کرد.خروجی مربوطه را در درخت خروجی(output tree)انتخاب کنید و تنظیمات را در Property Pageمتناظر در inspector تغییر دهید.



تنظیمات خروجی

اگر تنظیمات را تغییر دهید,کلید"Refresh View" فعال می شود.اگر از این کلید استفاده کنید تغییرات وارد شده در پنجره خروجی به کار گرفته می شوند. 3D تولید شده با استفاده از موقعیت ناظر در CAD تنظیم شده.

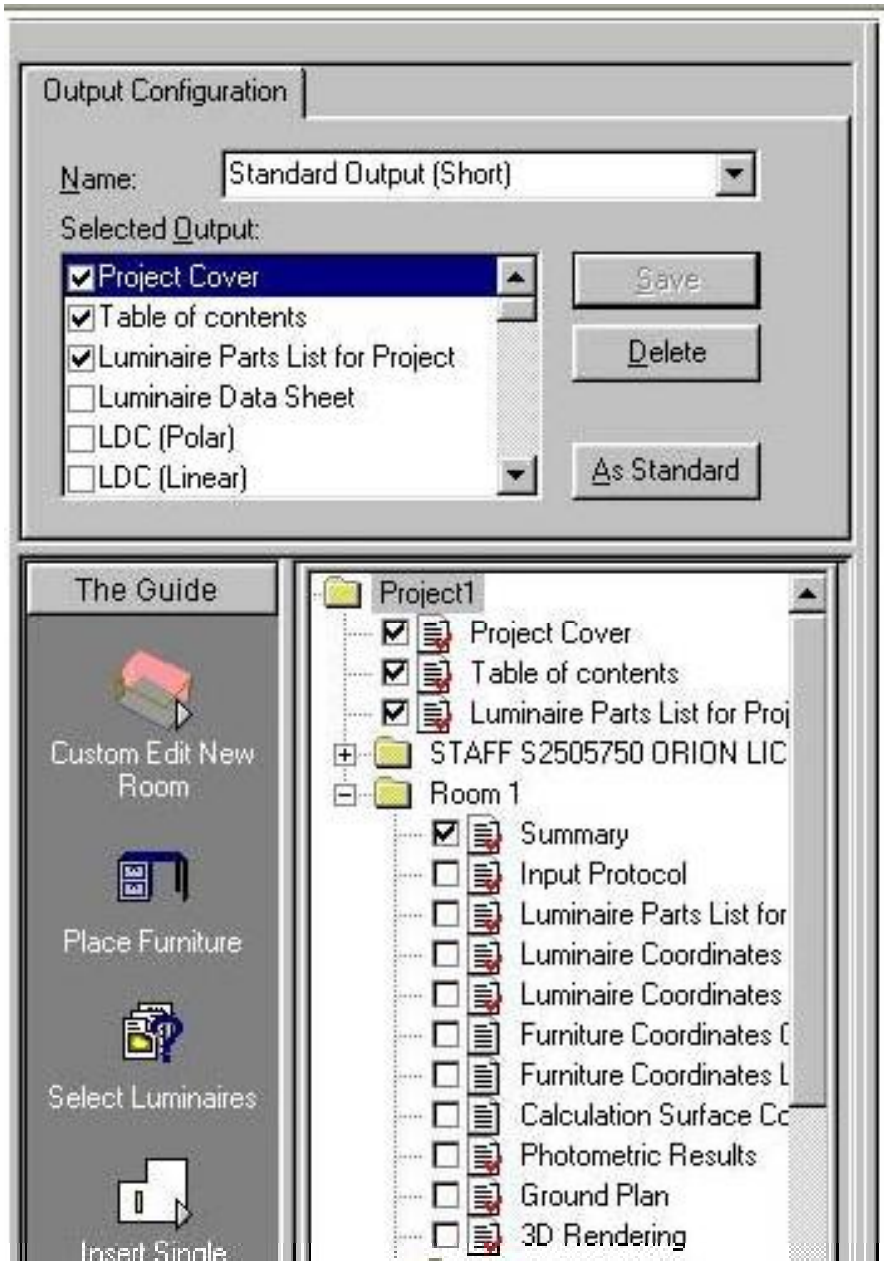


3D CADدر بالا سمت چپ (برای ویراست)و تعبیر3D (به عنوان خروجی)در گوشه راست

خلق خروجی استاندارد تعریف شده توسط کاربر:

کاربر بارها می تواند ترکیبات استفاده شده انواع خروجی درDIALux را تولید و ذخیره کند.

بدین منظور یک که شامل خروجی است باید در درخت پروژه انتخاب شود.



خلق خروجی های استاندارد

از بالاترین سطح سلسله مراتب شروع کنید,به عنوان مثال پروژه.پروژه را در درخت پروژه انتخاب کنید,در این مثالDIALux1 .اگر مایلید که از یک استاندارد از پیش تعیین شده استفاده کنید,این را از Name listboxانتخاب کنید.برای تولید یک

student-project.blog.ir

استاندارد,عنوان خروجی را که باید در استانداردتان قرار گیرند با تیک انتخاب کنید.
لطفا" به خاطر داشته باشید که لیست شامل تمام انواع خروجی می باشد,در بر گیرنده آنها از پایین ترین سطح سلسله مراتب.برای مثال اگر شما نوع خروجی Isolines (E)را در این مرحله از سلسله مراتب انتخاب کنید,این همچنین در کلیه مراحل پایین تر انتخاب شده است.اکنون شما می توانید مراحل پایین تر سلسله مراتب را انتخاب کنید و یک خروجی استاندارد متفاوت در اینجا استفاده کنید.مثلا" می توانید اتاق را انتخاب کنید و استاندارد "Complete Documentation" را انتخاب کنید,که در این مثال یکdocu-mentation خیلی وسیع را توصیف می کند.سایر اتاق ها تحت تاثیر این تغییر نمی باشند.همان طور که استاندارد خروجیShort Documentation که قبلا" به پروژه اختصاص داده شده هنوز استفاده می شود.
بنابراین می توانید زیر دایرکتوری های خروجی منفرد را ترغیب کنید -از آن راه از استاندارد جهانی برگردید.البته علاوه بر این شما این اختیار را دارید که انواع خروجی را منحصرا" برای هر شئ در درخت خروجی انتخاب کنید.
برای استفاده از یک استاندارد خروجی تعریف شده توسط کاربر به عنوان تنظیم قرار دادی,آن را از Name listbox انتخاب کنید و روی As Standard کلیک کنید.در Name listbox ,عبارت استاندارد در براکت ها پشت سر نام متناظر ظاهر می شود.برای پاک کردن یک استاندارد تعریف شده توسط کاربر,آن را انتخاب کنید و روی .Delete کلیک کنید.بعد از انکه استاندارد دیگری ازName listbox انتخاب شد,دیگر پاک شده قبلی در دسترس نمی باشد.

فصل یازدهم:
تنظیمات و گزینه ها

تنظیمات

Customization

تنظیمات گرافیک

Configuration Wizard تبدیلگر نمایشگر

می توانیدDIALux 2.0 را با نیازمندی هایتان وفق بدهید.DIALux 2.0 تنظیمات انتخاب شده توسط هر کاربری را به حافظه می سپرد.اولویت های کاربر در سیستم ویندوز زیر نامlogin شما سازماندهی شده.اگر کاربران مختلفی باDIALux 2.0 روی یک کامپیوتر کار کنند, در شرایطی که هر کاربرlogin شخصی دارد, تنظیمات شخصی و آخرین گزینه های انتخاب شده برای هر کاربر مجزا استفاده می شود.تنظیمات کلی(Global settings) می تواند توسط:

Tools -> Options

تغییر کند.

گزینه ها

گزینه های خروجی

پیش تنظیم مقادیر استاندارد

آدرس طراح

اپراتور

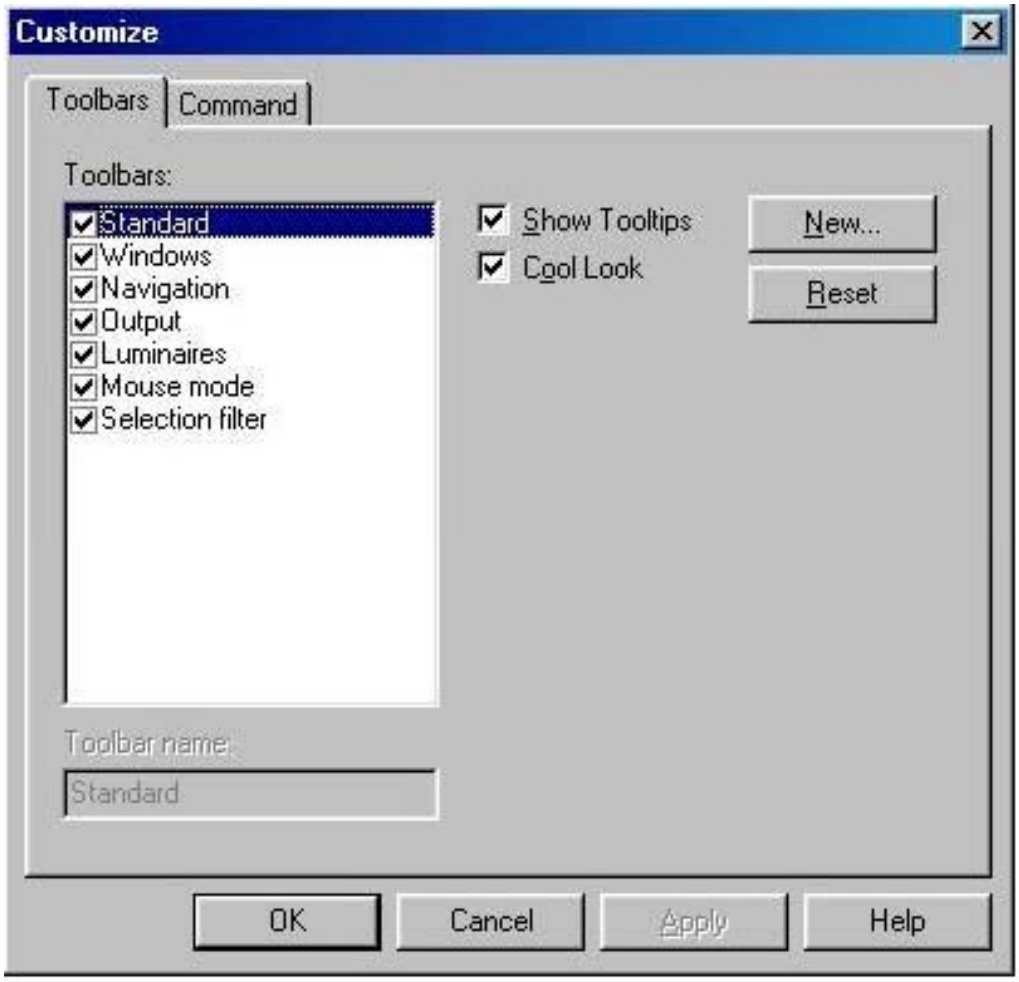
گزینه های کلی(Global options)

تنظیمات Value chart

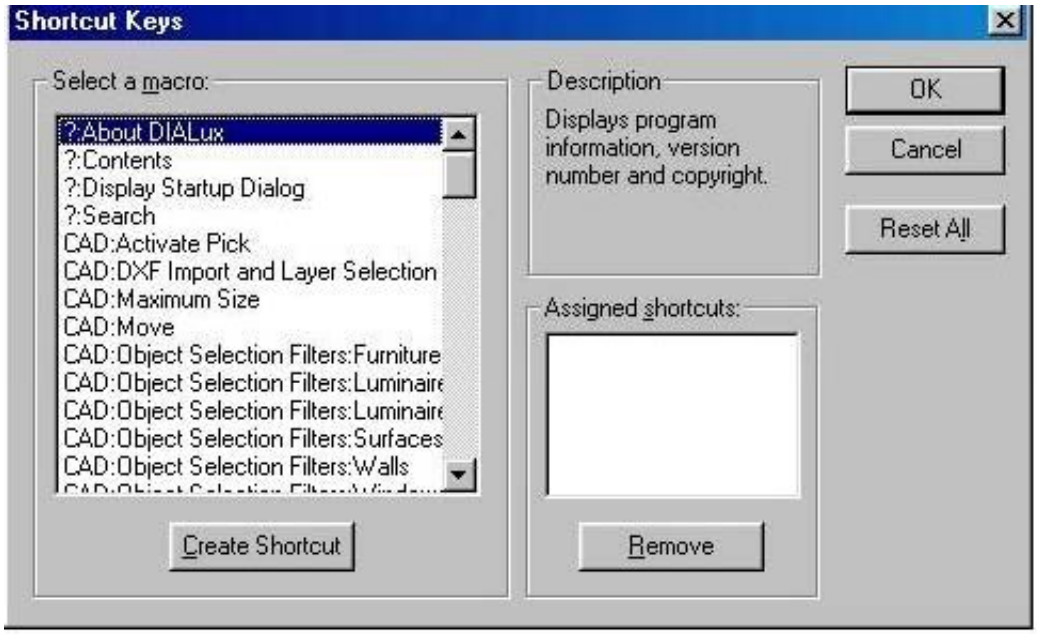
وفق دادن سایز دیاگرام روشنایی

:Customization

در منوی Tools ,زیر منوهای متعددی در دسترس هستند.با گزینه های *Customize* *Keyboard...* و *Toolbars...* می توانید آیکون های درون toolbar راهمان طور که مطلوب است sort,add یاdelete کنید.همچنین فرامین ویژه ای می توانند به کلید های ویژه ای اختصاص داده شوند. "Shortcut" در منو نشان داده شده است.(مثلا"*F8* نمای 3D را باز می کند)



Customize the Toolbar



Customize the Keyboard

student-project.blog.ir

تنظیمات گرافیک:

DIALux 2.0یک برنامهCAD بر اساس تکنولوژی "Open GL" می باشد.تبدیل کننده های نمایشگر مدرن می توانند به صورت بهینه از این تکنولوژی استفاده کنند.مبدل های نمایشگر قدیمی این تکنولوزی را ساپورت نمی کنند,یا فقط ان را به صورت جزیی ساپورت می کنند.اگر شما یک مبدل نمایشگر"خوب" داشته باشید,محاسبات مورد نیاز برای نمایشگر را در دست دارد و پروسس برای پروسس های دیگر(مد سخت افزاریacceleration) آزاد خواهد بود.این سیر کردن و چرخش های هموار را حتی در مناظر پیچیده فراهم می کند.البته حتییک مبدل نمایشگر خوب محدودیت های خودش را در یک شمارش چند پهلوی معین دارد.و سپس نیاز به اندکیrendering times بیشتر دارد.

اگر شما یک مبدل نمایشگر "بد" داشته باشید,لازم است پروسسور محاسبات گرافیکی را انجام دهد.این نیاز ها ,بسته به سخت افزار ,کمی زمان ترجمه(rendering times) بیشتری نیاز دارد.همچنین پرسه زدن و چرخش پیوسته در یک اتاق ممکن نمی باشد,فقط حرکت های قدم به قدم ممکن می باشند.

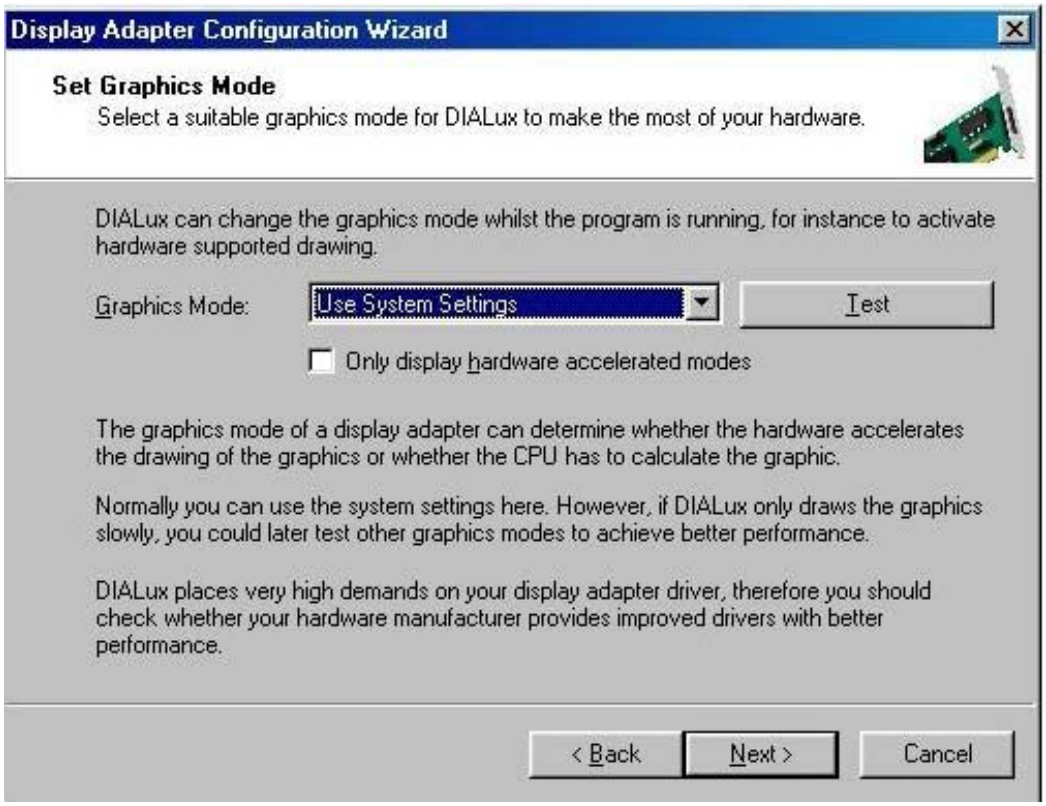
اگر متوجه شدید که نمایشD3 شما در طول چرخش تکان می خورد,روی گزینه((اتوماتیک برای wireframe display هنگامیکه در داخل نمای CADحرکت می کنید,کلیک کنید.)) (*Options* -> *Tools*را ببینید)در طول چرخش های جهتدار ,نمایشگر موقتا" به مد wireframeسوئیچ می شود.از این راه حرکت روان ممکن می شود.گوشه های بیشتر در یک چشم انداز ,محاسبات بیشتر را برای نمایش لازم می کنند.

مبدل نمایشگر configuration wizard:

اکثر مبدل های نمایشگر فقط سخت افزار سرعت دهنده"Open GL" رابرای وضوح معین (e.g. 1024 x 768)و اعماق رنگ معین(certain colour depths) .(e.g. 16 bit) ساپورت می کنند.برای پی بردن به اینکه مبدل های نمایشگر کدام مد را ساپورت می کنند,به...*Tools -> Graphics Settings* بروید تا پارامترهای مربوطه را ببینید.مراقب باشید ,تبصره های هر قدم رابا دقت بخوانید تا از نقایص سخت افزار جلوگیری کنید.

توجه:

تنظیمات معین مبدل نمایشگر می توانند باعث خرابی برخی مانیتورها شوند.تبدیل کننده نمایگر اغلب فرکانس بالاتر از مانیتور را ساپورت می کند.این ممکن است باعث نقایصی در مانیتور شود.

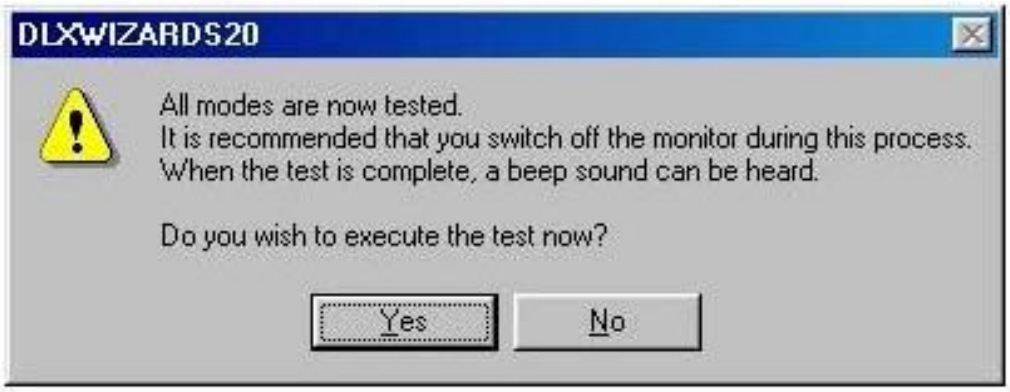


DIALux graphics settings

Display adapter configuration wizard start screen

در اینجا می توانید تعیین کنید DIALuxچه وضوح تصویری را باید استفاده کند.حتی اگر معمولا"از وضوح 1024 x 768 pixelاستفاده می کنید می توانید برای کار با DIALux از وضوح بیشتری استفاده کنید.وضوح بیشتر فقط زمانی فعال می شود که DIALux استفاده می شود.همچنین زمانیکه از عمق رنگ بیش از ۳۲ بیت استفاده می کنید این اتفاق می افتد,اما مبدل نمایشگرتان سرعت سخت افزار در این عمق رنگ را فراهم نمی کند. هنگام استفاده ازDIALux برای دست یافتن به سرعت سخت افزار می توانید عمق رنگ پائین تری (e.g. 24 bit) انتخاب کنید.

اگر لیستGraphics Mode را باز کنید,مدهای گرافیکی گوناگون که کارتتان آنها را ساپورت می کند می توانند دیده شوند..اگر می خواهید مدها را امتحان کنید این warning دیده می شود.

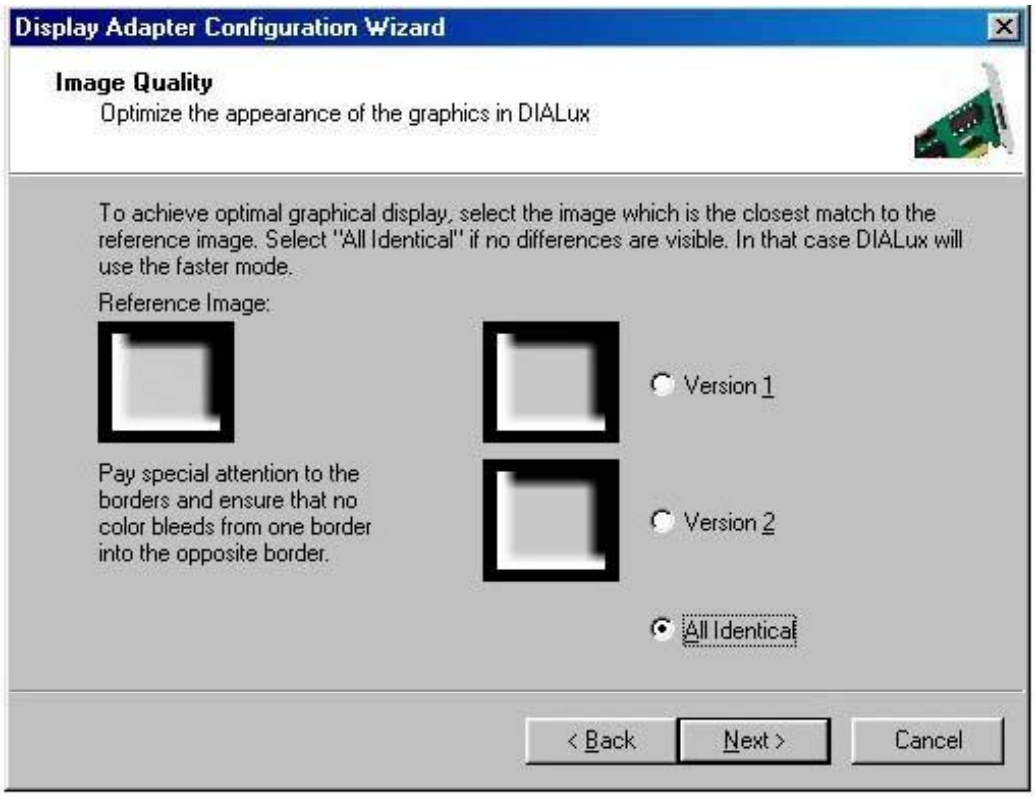


اخطارconfiguration wizard مبدل نمایشگر

مهم است که مانیتور را در طول تست هاخاموش کنید.صبر کنید تا صدای بیپ بشنوید قبل از آنکه دوباره مانیتور را روشن کنید.این ممکن است چند دقیقه طول بکشد.

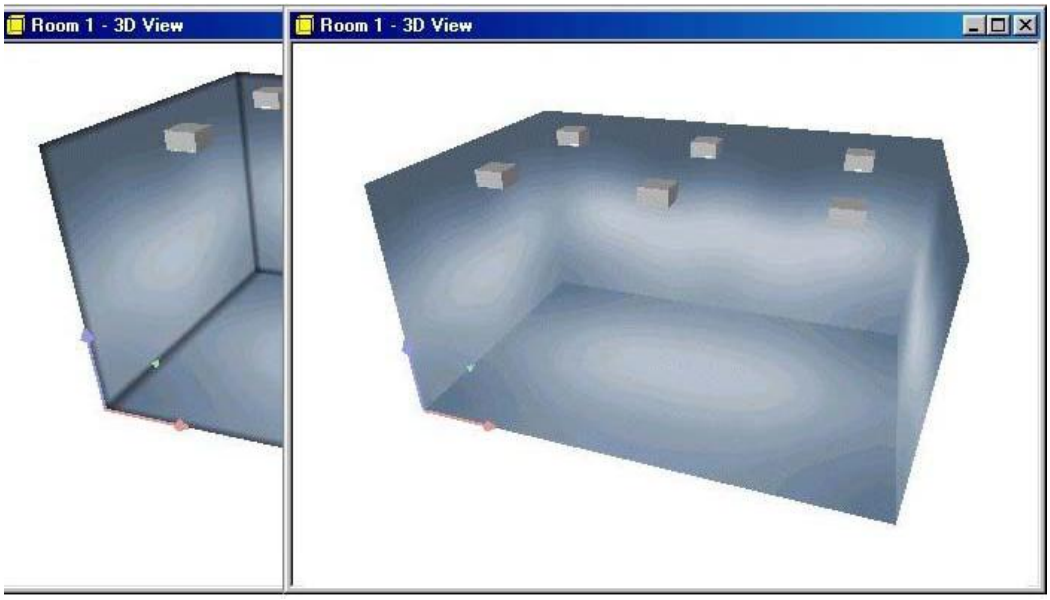
تبصره:

اگر کامپیوترتان کارت صدا دارد اسپیکرها را روشن کنید تا صدای بیپ را بشنوید.



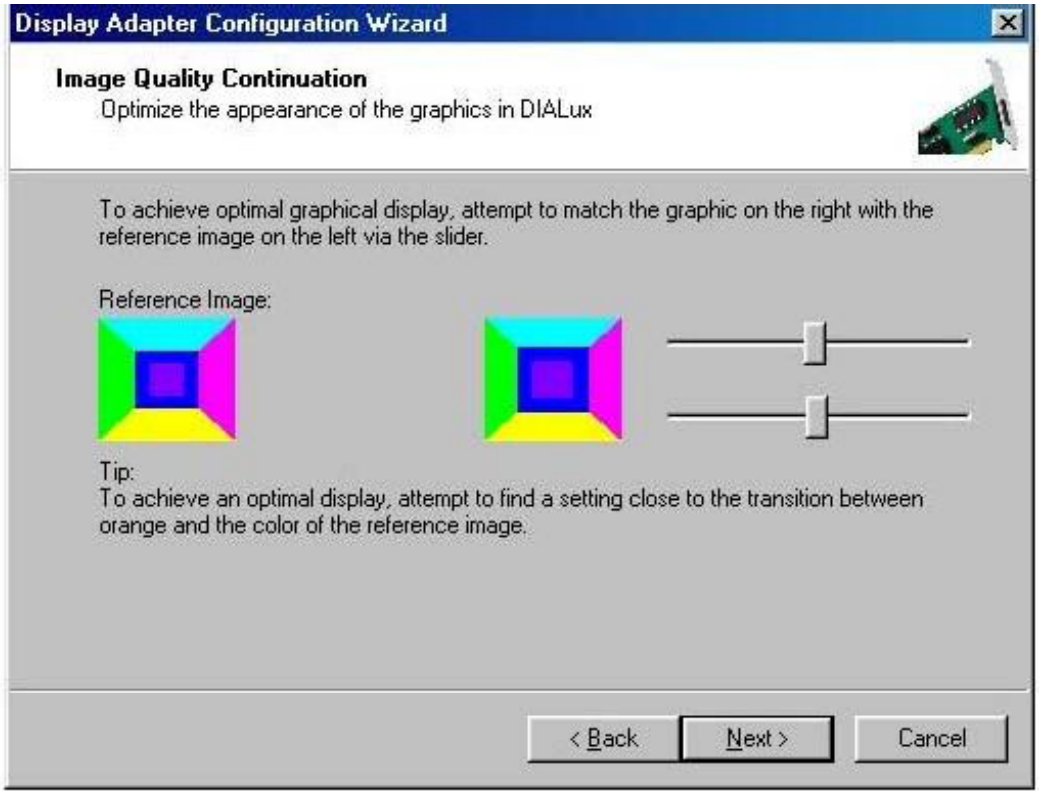
Wizardبرای ممانعت از گوشه های تیره

می توانید از این گزینه برای ممانعت از گوشه های تیره در نمای3D اتاق محاسبه شده استفاده کنید.اغلب تفاوت اندکی بین تصاویر در حقیقت وجود دارد.به تبدیل خاکستری به سفید در گوشه پایین تر تصویر توجه کنید این باید همانند تصویر سمت چپ باشد.



نمای 3D CAD بدون گوشه های تیره نمای3D CAD با گوشه های تیره

برخی از مبدل های نمایشگر می توانند سرعت سخت افزارCAD بدون گوشه های تیره را فراهم کنند.این گوشه ها باعث خطا در محاسبات نمی شوند و روی آن هیچ جا اثر نمی گذارند.فقط روی نمایش screen تاثیر می گذارند.



Setting the polygon offset

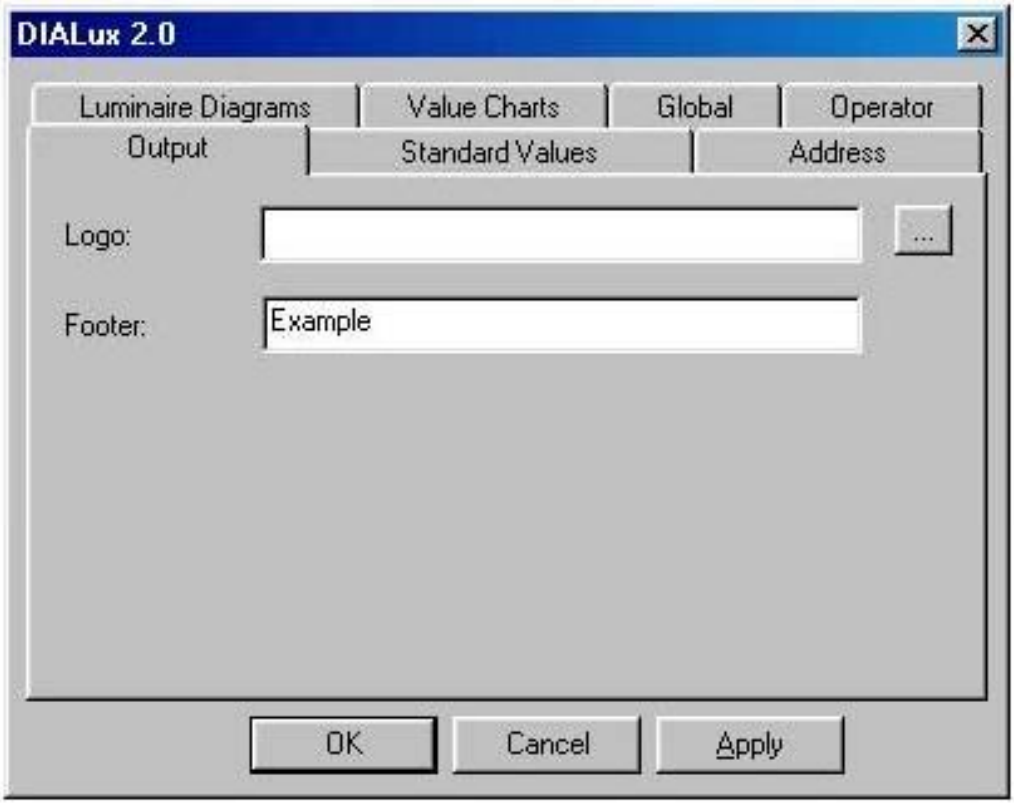
این بخش ازwizard برای نمایش صحیح سطوح به درد می خورد.این تنظیمات لازم است تعدیل شوداگر پنجره ها,در ها ,یا سوسو زدن روشنایی ها یا هرچه در یک قسمت نمایش داده شده هنگامیکه یک اتاق را در نمای می چرخانید(لغزنده خیلی از چپ دور است).

حد دیگر زمانی است که پنجره ها,درها یا سطوح درخشان روشنایی ها به نظر می رسد از دیوار چند سانتی متر جلوتر است.(لغزنده خیلی از چپ دور است.)

تنظیم غلط polygon offset .لغزنده خیلی به راست دور نزدیک است

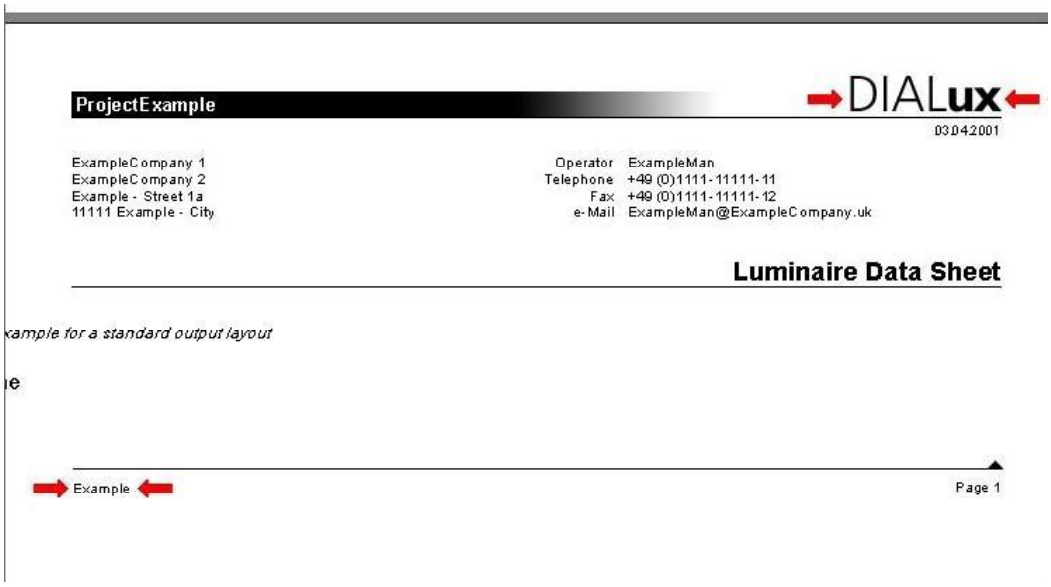
لغزنده را تنظیم کنید تا شکل در راست با شکل در چپ مچ شود ولی تا جاییکه ممکن است آن رااز راست دور نگه دارید.

گزینه های خروجی:



گزینه های خروجی

در اینجا می توانیدlogo و پانویس خروجی را تعریف کنید.به طور ایده آل فرمتlogo بایدcm 4,5 x cm 1,0 یاpixel 108 x 26 باشد.



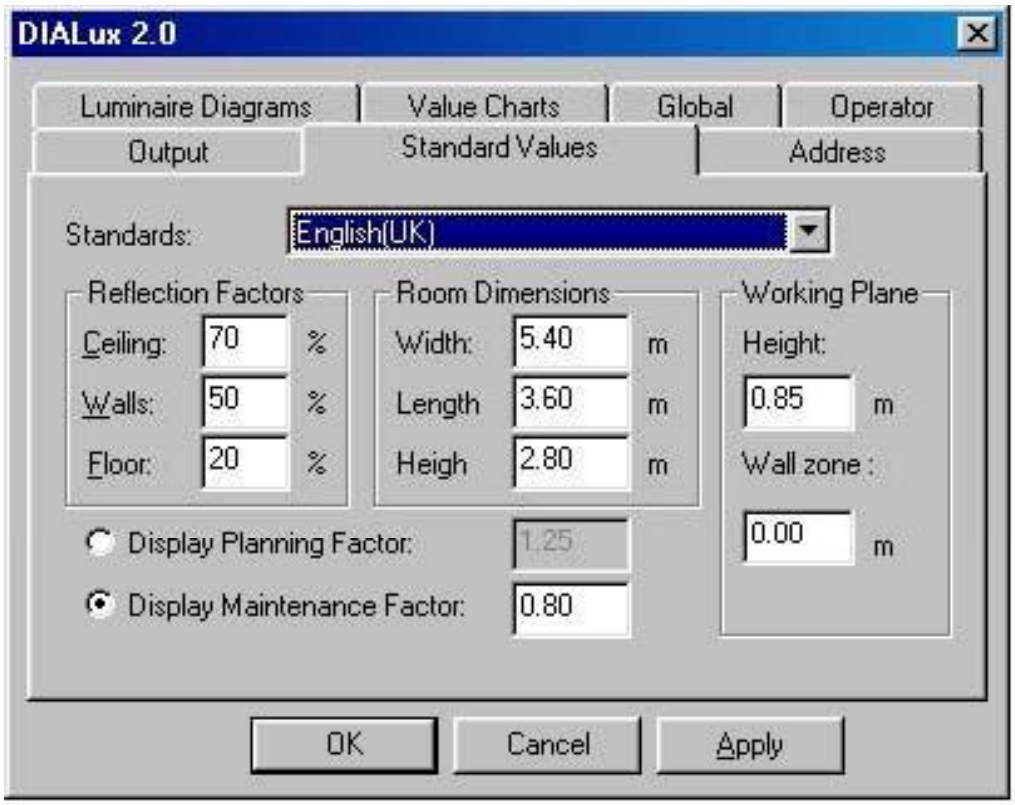
مثال یک استاندارد برای طرح خروجی

student-project.blog.ir

مثال یک استاندارد برای طرح خروجی

student-project.blog.ir

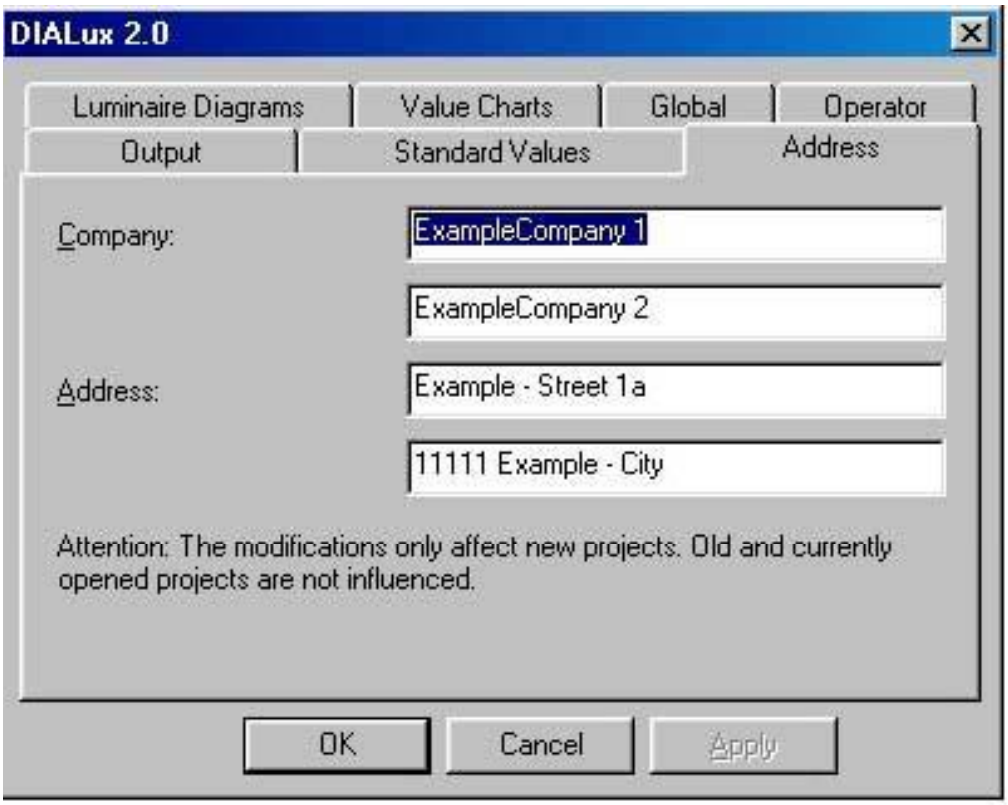
تنظیم مقادیر استاندارد از پیش:



پیش تنظیم مقادیر استاندارد

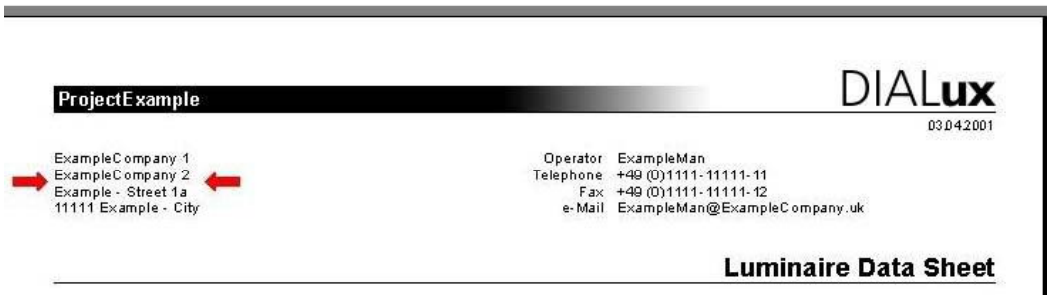
در اینجا می توانید تعیین کنیدDIALux چه مقادیر استانداردی را باید استفاده کند.هنگام ساختن اتاق های جدید,این مقادیر به عنوان پیش فرض استفاده می شوند.البته می توان ارزش های جاری و استانداردهای از پیش تعییت شده را در هر زمان تغییر داد.

آدرس طراح:



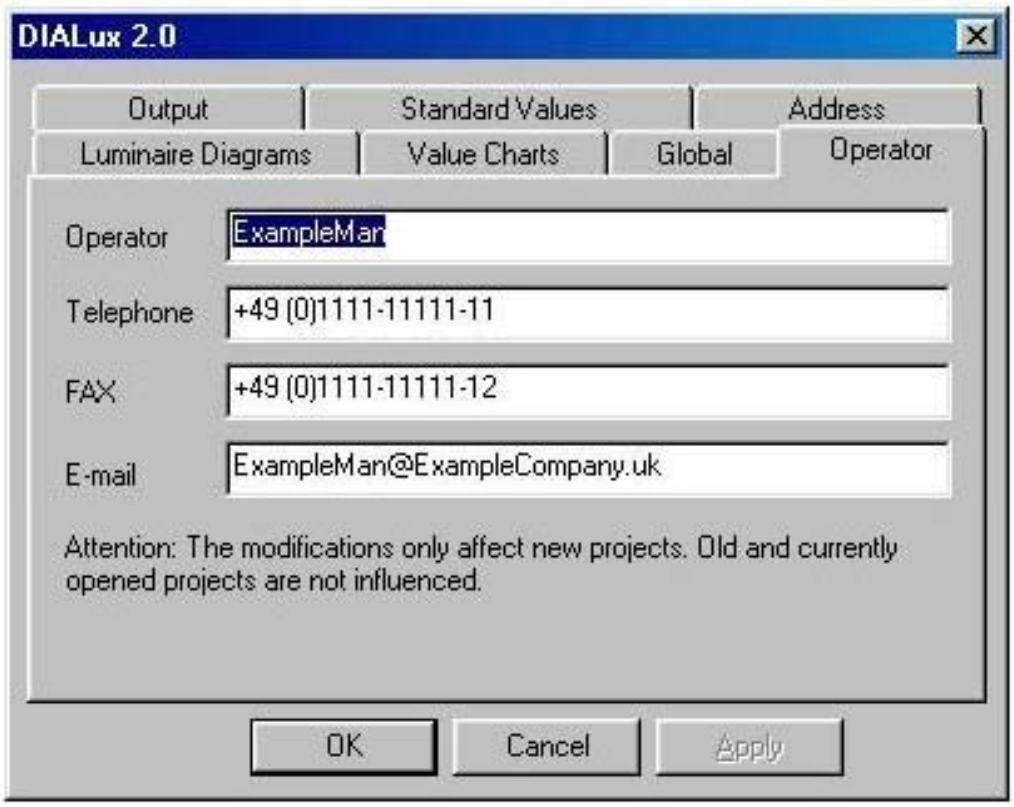
آدرس طراح

در اینجا ادرس کمپانی که طرح نقشه را انجام داده وارد می شود.این در بالای خروجی ظاهر می شود.این ها درProperty Page پروژه استفاده می شوند.



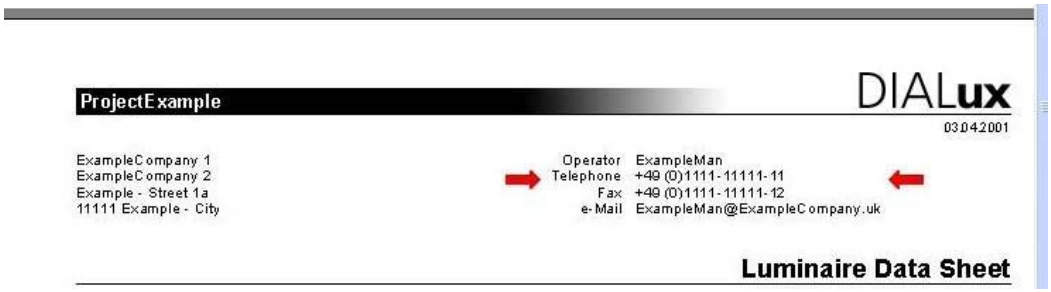
مثال یک طرح خروجی استاندارد

اپراتور:



اپراتور

در اینجا می توانید اطلاعات اپراتور را وارد کنید.



مثال یک طرح خروجی استاندارد

گزینه های کلی:

گزینه های کلی

DIALuxراه"Project Directory:" را به عنوان یک دایرکتوری استاندارد برای پروژه های شما استفاده می کند.اگر روی Save کلیک کنیدdialog box,متناظرتوسط راه نامبرده در بالا که قبلا" انتخاب شده باز می شود .

در جعبه"Language:" می توانید زبانی کهDIALux باید استفاده کند را انتخاب کنید.تعداد زبان های در دسترس دائما" در حال افزایش است.زبان های به روز شده,در homepage www.dial.de. در دسترس است.

DIALux 2.0یک کتابخانه وسیع undo دارد.در اینجا می توانید تعداد مراحل"Undo" را تنظیم کنیدundo option.باید مطابق با سایز RAM شما تنظیم گردد.اگر شما یک 64 MB RAMدارید,نباید بیش از ۲۰ مرحله را انتخاب کنید.

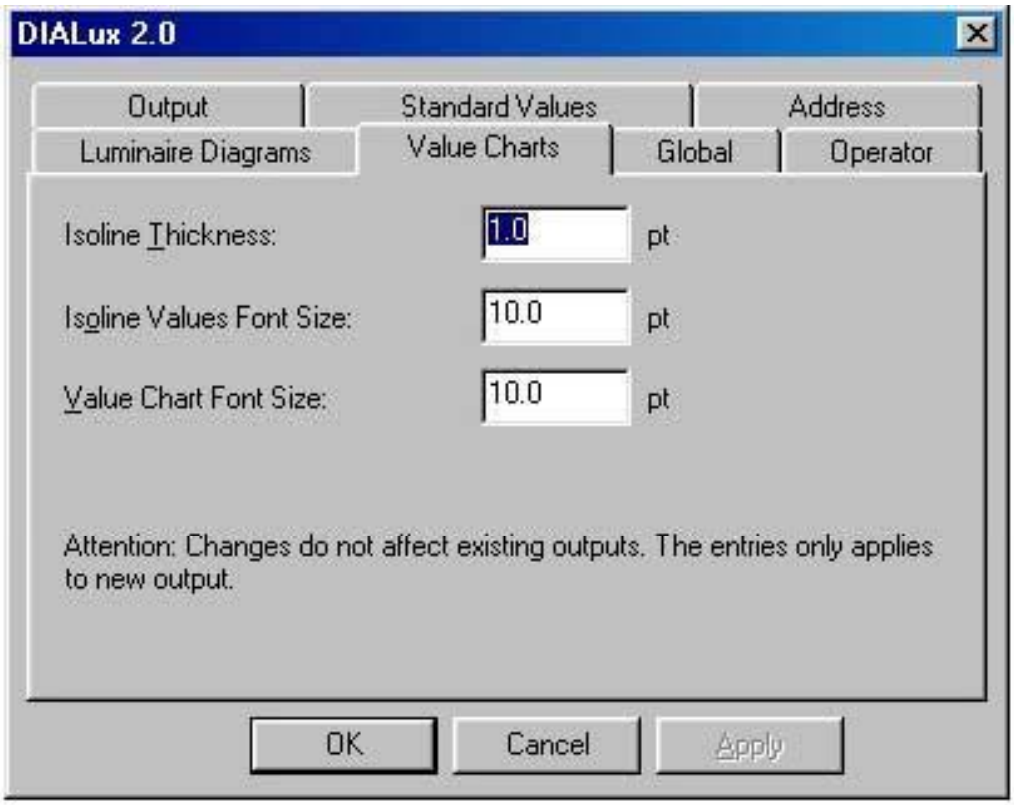
تصویر خوش آمد که در شروع برنامه ظاهر می شود می تواند روشن یا خاموش شود.

اگرlaptop یا یک مبدل نمایشگر قدیمی تر دارید,توصیه شده که "Automatically change to wireframe display when moving within the CAD views option" . را انتخاب کنید.اگر در CAD حرکت می کنید مادامیکه این گزینه فعال است

student-project.blog.ir

,تصویر اتاق به نرمیupdate می شود,به دنبال حرکت موس,بعد از آنکه کلید موس رها شد,چشم انداز کلی یکبار دیگر نمایش داده می شود.
اگر حرکات در نمای 3D CAD پرتابی بود به wireframe سوئیچ کنید.اگر پیکانهای مختصاتهای X, Y وZ باید در نمای3D مشخص باشند,گزینه Coordinate arrows visible in 3Dرا روشن کنید.

تنظیمات جدول ارزش:



تنظیمات جدول ارزش

در اینجا می توانید تنظیمات برای پیدایش جداول ارزش و مقادیر در خروجی را تعریف کنید.

Isoline Thickness

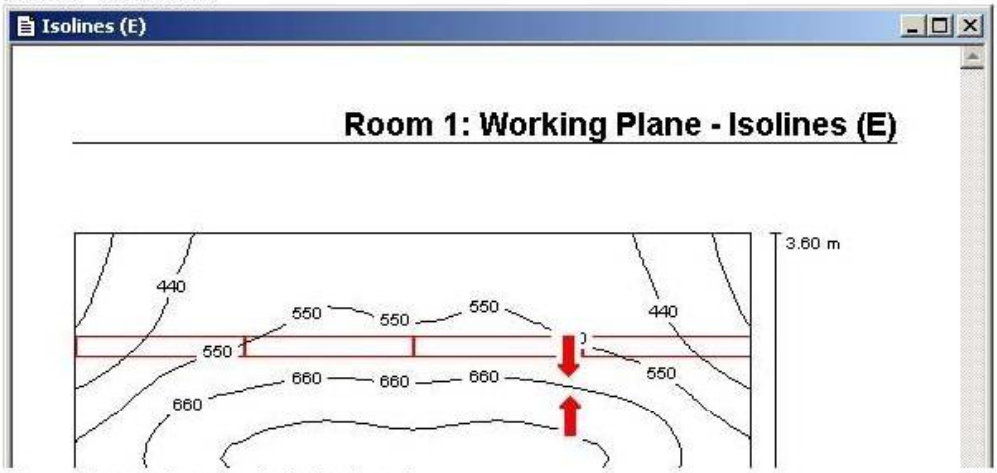


Figure : Example for a standard output layout

Isoline Values Font Size

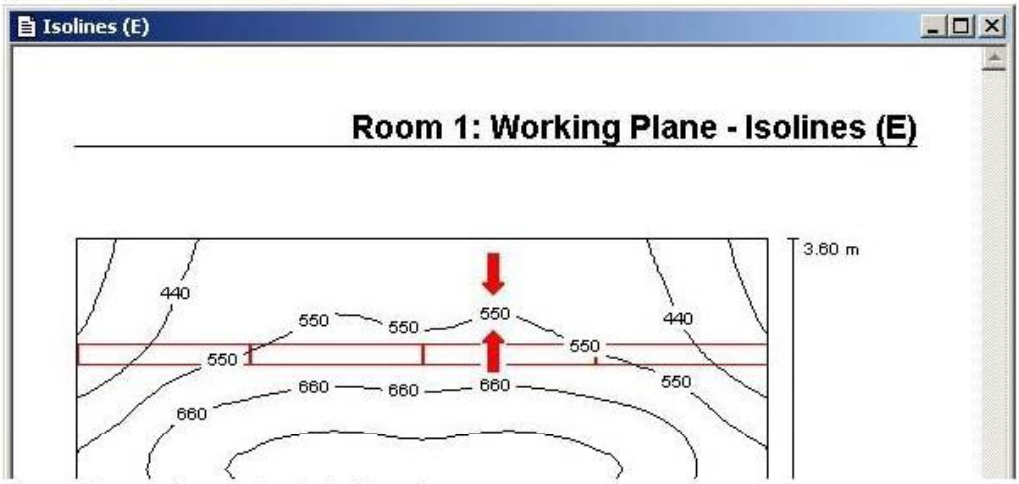


Figure : Example for a standard output layout

Value Chart Font Size

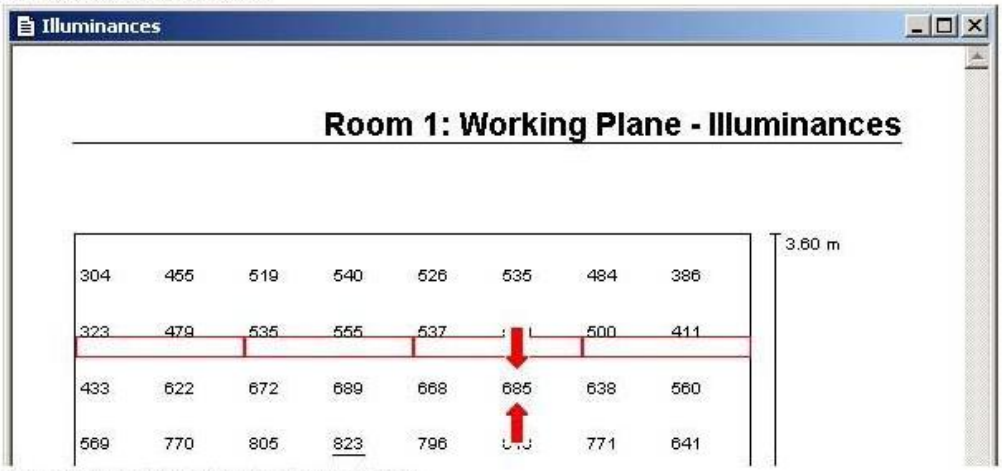
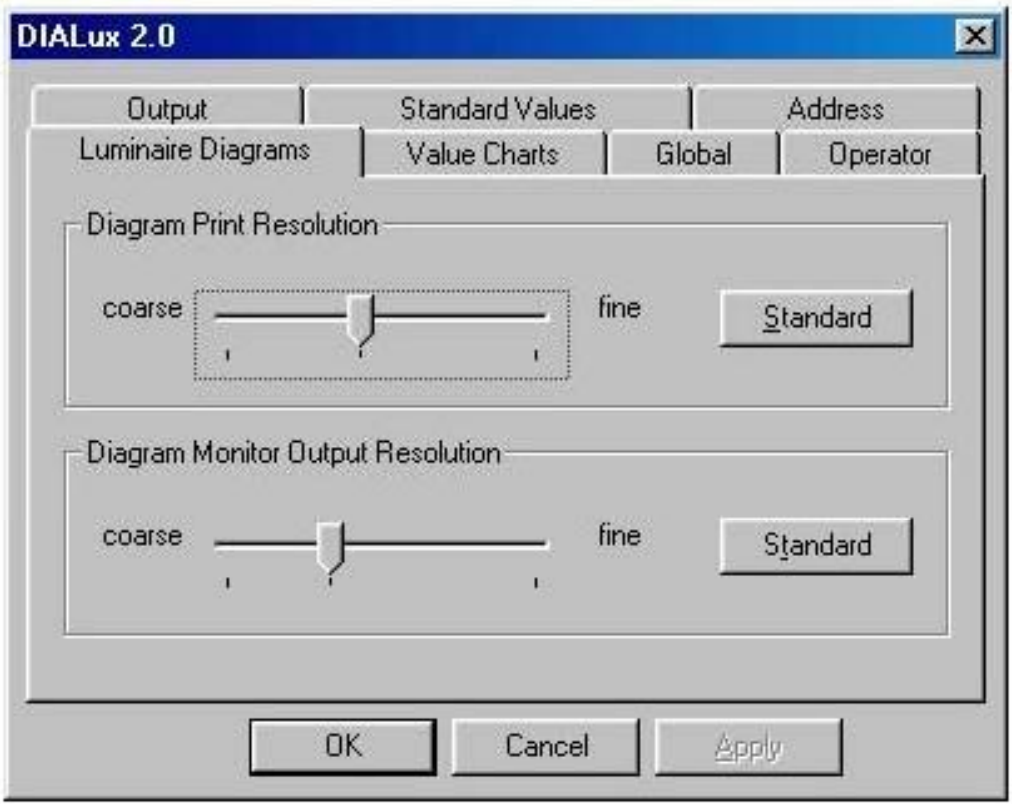


Figure : Example for a standard output layout

وفق دادن سایز دیاگرام های روشنایی ها:



وفق دادن سایز دیاگرامهای روشنایی

در اینجا می توانید سایز دیاگرام های روشنایی را وفق دهید.معمولا" نیازی به تغییر تنظیمات نمی
باشد.

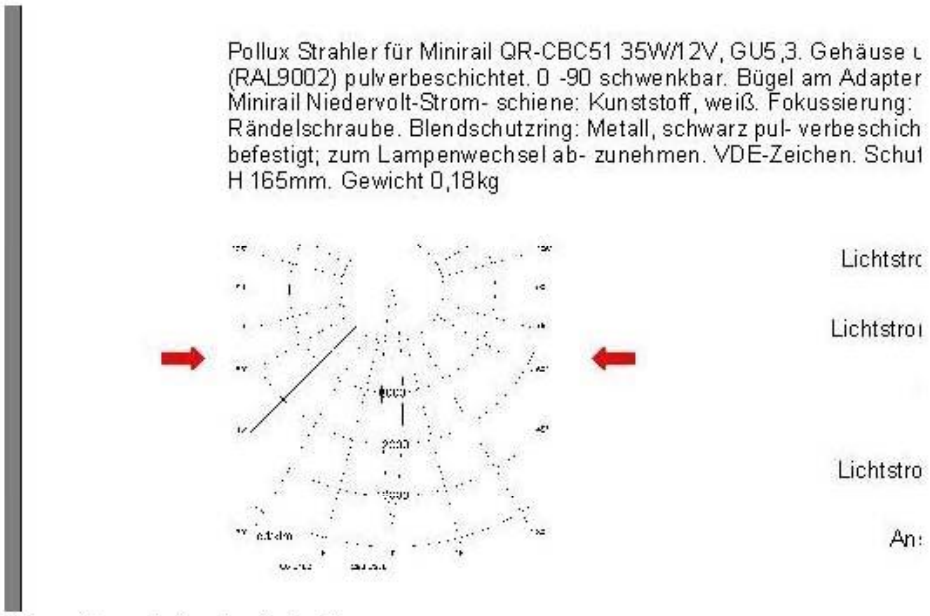


Figure : Example for a luminaire diagram

ترجمه از سحر محمدی

mohammadi_505@yahoo.com