

DIALux

evo 1

照明设计与计算软件



使用手册

目录

目录.....	5
使用 DIALux evo 的第一步 – 打开屏幕	6
设定	7
标准设置	8
快速规划.....	10
DIALux evo 用户接口	11
选择对象	12
建造建筑物	14
楼层及建筑物施工.....	15
物件与家具	16
放入和排列对象和家具	17
门窗	19
空间组件	21
天花板.....	23
剪切片段	24
评估区	25
材料	26
参考线.....	28
复制与排列	28
计算物体	30
灯光 – 放置灯具.....	32
灯光场景	36
计算	37
结果	38
汇编文件资料	40
储存设计案	43
图片目录.....	44

原创力文档

max.book118.com

预览与源文档一致, 下载高清无水印

使用 DIALux evo 的第一步 - 打开屏幕

初次启动 DIALux evo 后出现的第一个画面是一个反馈请求。这个反馈能帮助我们优化 DIALux，让它更符合您的需求和要求。您提供的所有数据都会加以保密，且不会交给第三者。



图 1 反馈

反馈之后是一个欢迎的画面。

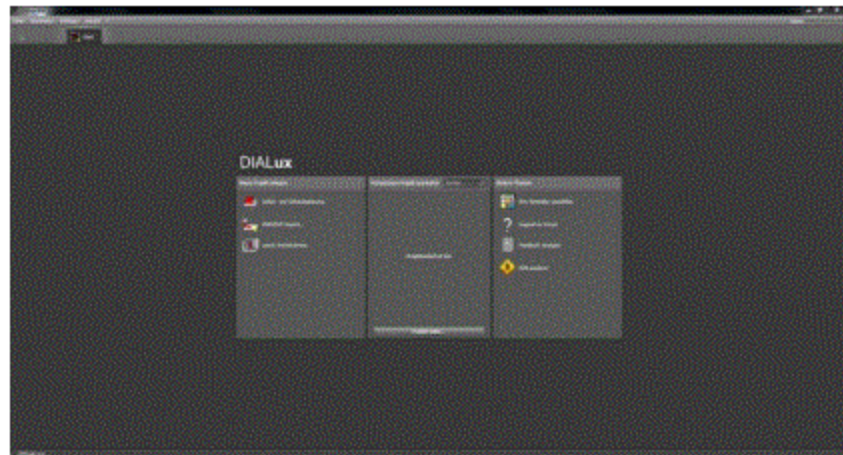


图 1 欢迎画面

您可以在这个欢迎画面选择：

- 建造新的建筑物
 - o 户外与建筑物之规划 · 自由规划
 - o DWG/DXF 导入

- 空的长方形空间 · 快速规划
- 编辑 / 打开设计案
- 帮助与支持, DIAL 学院和灯具厂商信息

设定

若欲更改 DIALux evo 默认值, 请打开 **档案 · 设定 · 一般设置**。

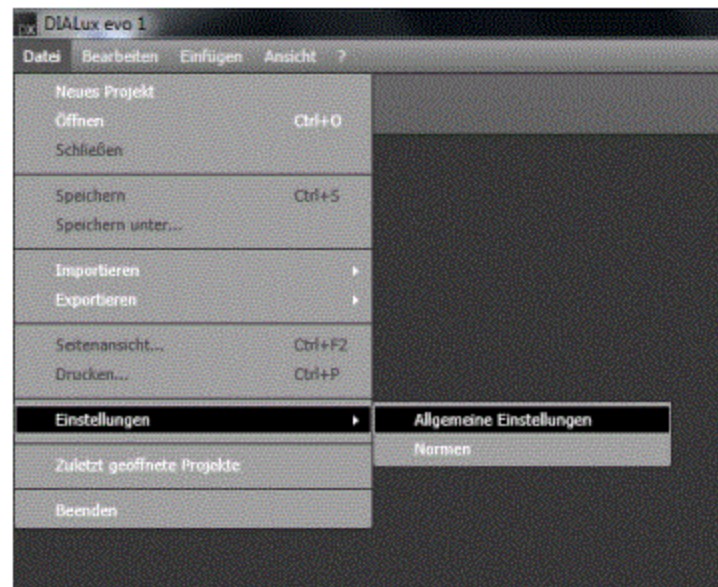


图 2 设定

在「一般设置」可以设定:

- 整体设定
- 软件的语言
- CAD 图
- 设计案存盘位置
- 其他存储位置
- 报表

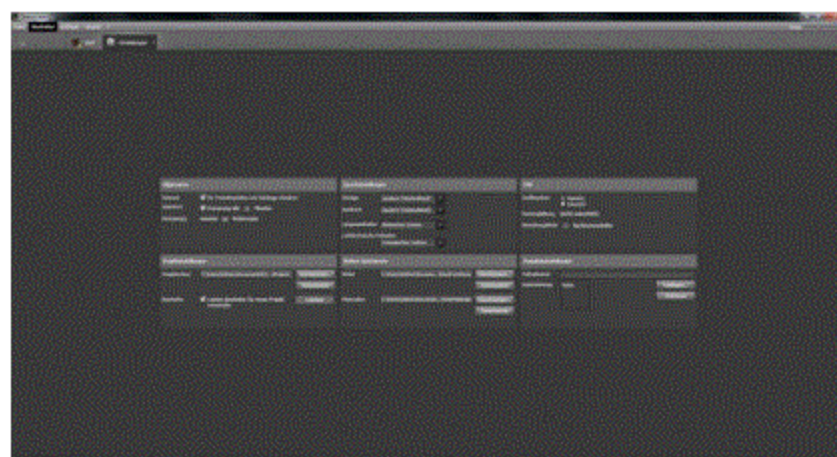


图 3 默认设定

标准设置

若要设定空间的标准，请打开主菜单的 **档案 · 设定 · 标准设置**。

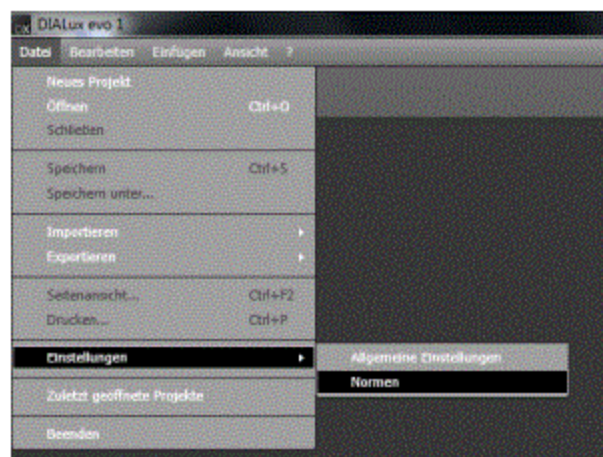


图 4 标准设置

按照不同的照明环境与空间设定一些属性，您也可以创造符合设计案的环境。

快速规划

DIALux evo 提供快速规划的功能，让您在短时间内得到结果。 点击 **空的长方形空间** 进入快速规划流程，输入空间的尺寸：

- 长、宽、高
- 墙壁厚度
- 标准设置

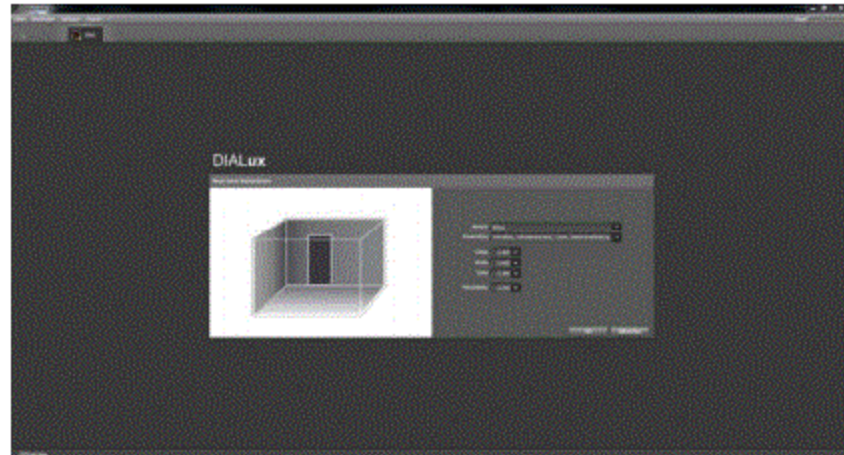


图 6 快速规划

若要更换空间的种类，请见「评估区」一章。

DIALux evo 用户接口

DIALux evo 有简易模式和专业设计模式，无论哪一种模式都有标准的工具。

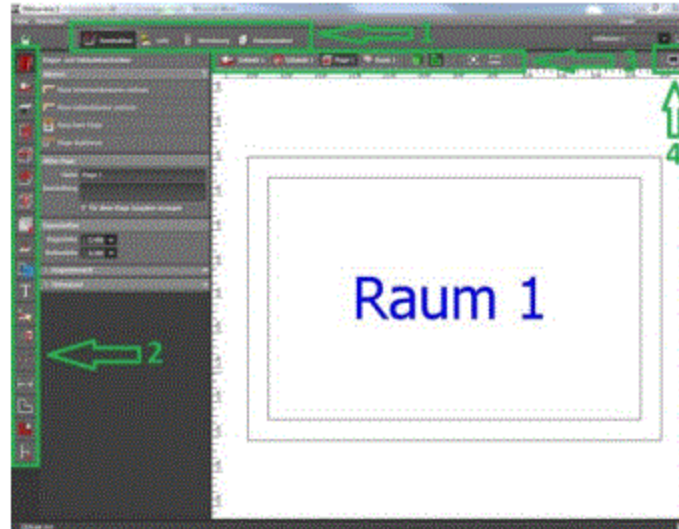


图 7 DIALux evo 用户接口

DIALux evo 有四个工作区：

- 1 - 功能选项
- 2 - 工具选项
- 3 - CAD 视图选项
- 4 - 显示选项

在 **CAD 视图** 可以选择：

- 地面
- 建筑物
- 楼层
- 室内空间



图 8 CAD 窗口

若您可选择以下窗口：

- 3D 图
- 平面图
- 正视图
- 右视图
- 左视图
- 后视图

注意：若在区域视图插入的对象，组件和灯具将无法显示在其他视图内。

选择对象

只要按下鼠标左键，就可以选择想要的对象。

在 DIALux evo 可以不用更换视图，直接选取隐藏的对象按下鼠标左键即可。

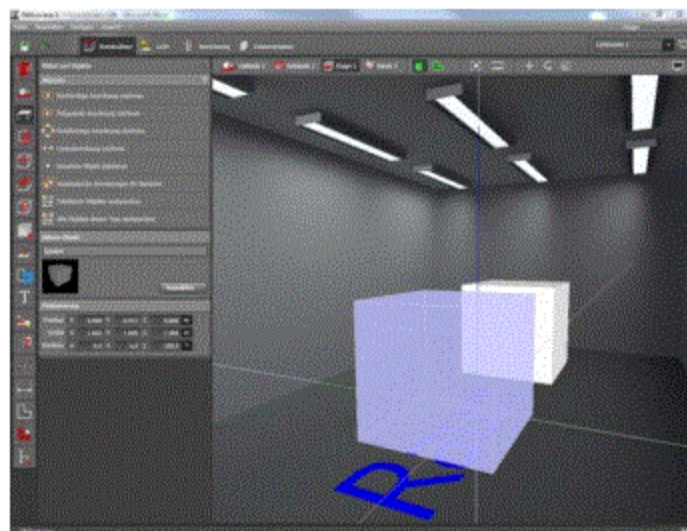


图 9 选取对象

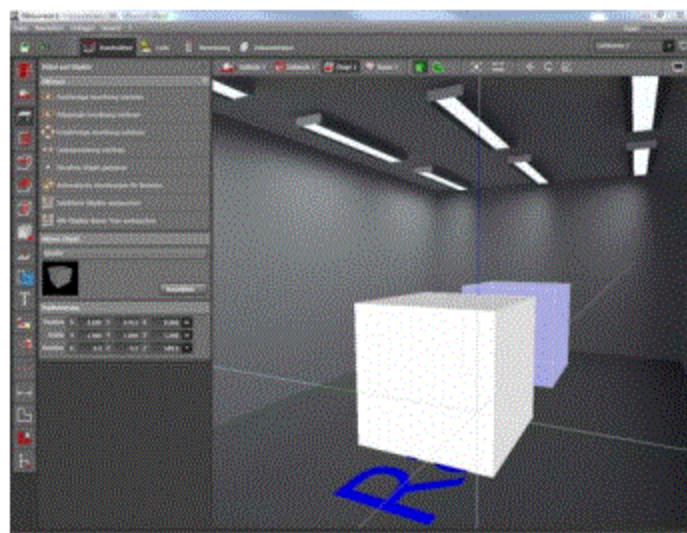


图 10 选取隐藏对象

若要从一排对象选取其中一个，只要在对象上按下鼠标左键就完成了。

DIALux evo 会分辨排列中的**多个对象**。若要置入**家具和对象**，可在「设计作图」模式打开「家具及对象」工具栏选取所有需要的物体。若要挑选灯具，DIALux evo 会自动打开灯具工具。

建造建筑物

在「设计作图」模式打开 **户外和建筑物规划** 后，会自动进入草图模式，直接 绘制楼梯和建筑物。

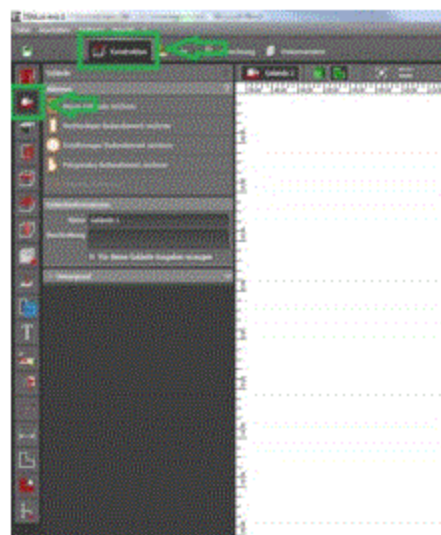


图 11 绘制建筑物

只要按下 CAD 视图的任一角落就可以设计建筑物的外观和地板组件。按下鼠标右键，可以

- 关闭多角形
- 点击起点

楼层及建筑物施工

绘制建筑物的外型之后，DIALux evo 会自动打开建筑物绘制工具。

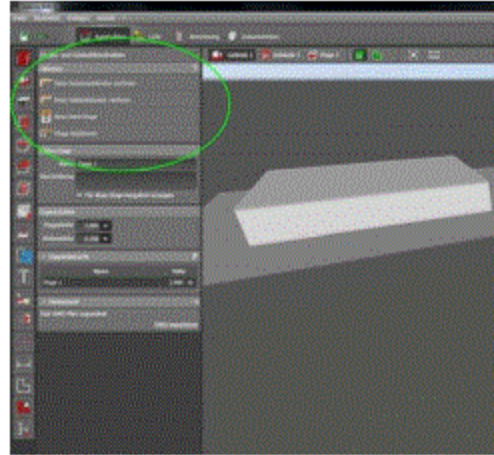


图 12 绘制室内的草图

现在可以直接在建筑物内建造一个或多个空间。

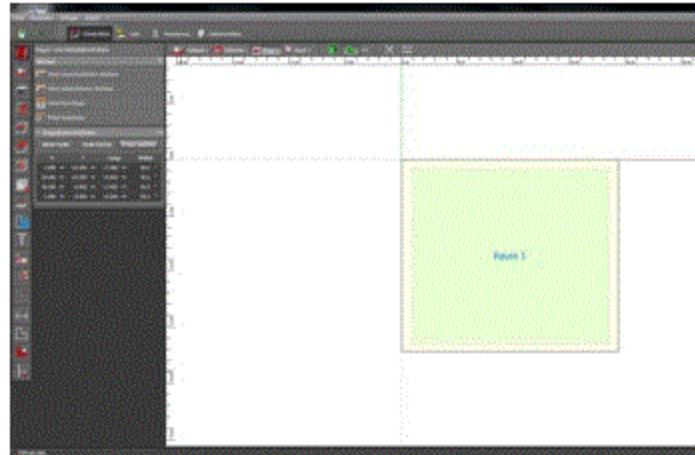


图 13 室内草图

绘制室内草图的流程与绘制建筑物草图的方式一样。

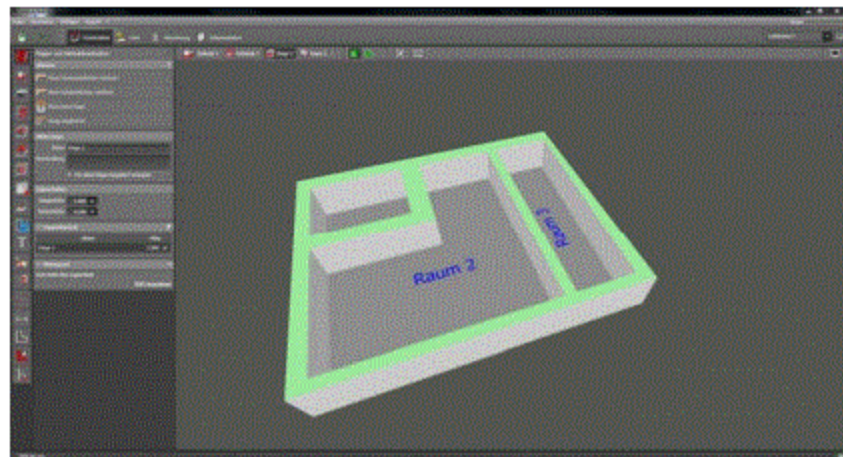


图 14 绘制更多的空间

DIALux evo 的 **楼层与建筑物工具栏** 让您建造多个楼层，也可以复制建筑物或楼层。

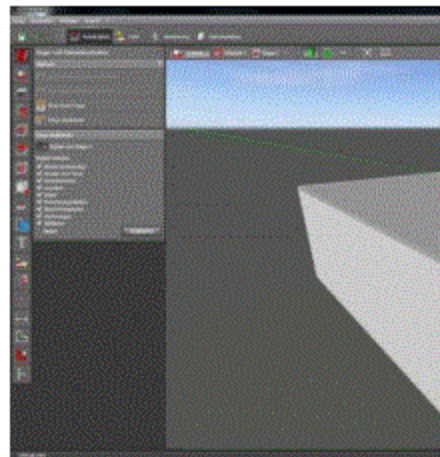


图 15 绘制更多的楼层

物件与家具

在「设计作图」模式的 **家具与对象** 工具栏 中，您可以插入：

- .sat 文件
- .3ds 文件
- .m3d 文件

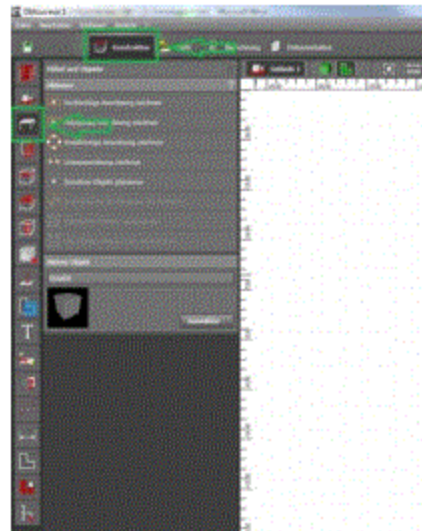


图 16 物件与家具工具栏

原创力文档
max.book118.com
预览与源文档一致, 下载高清无水印

DIALux evo 也有像 DIALux 4.10 一样的**对象和家具目录**。

开启目录的方法是：

选取 · 目录 · 对象目录 · DIALux evo

拖放到 DIALux evo 和通过对象目录，您就能将您设计的对象或家具储存在 DIALux evo 数据库内。

放入和排列对象和家具

在设计案中放入对象与家具的方法有拖拉或以下方法：

- 四边形排列
- 多边形排列
- 圆形排列
- 直线排列
- 按空间自动排列

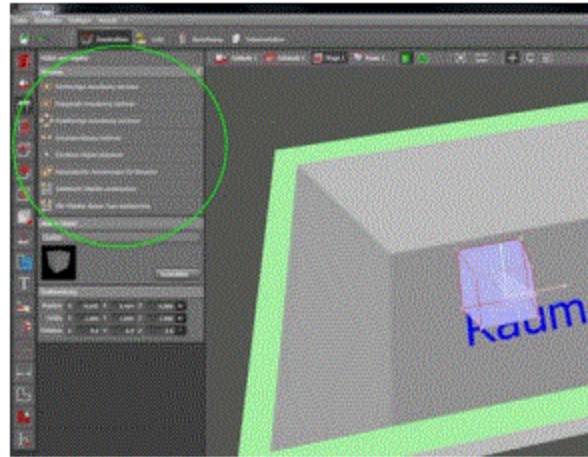


图 17 放入对象

对象放入后，您可以

- 移动
- 旋转
- 缩放

使用鼠标或直接输入数字放置对象或家具。

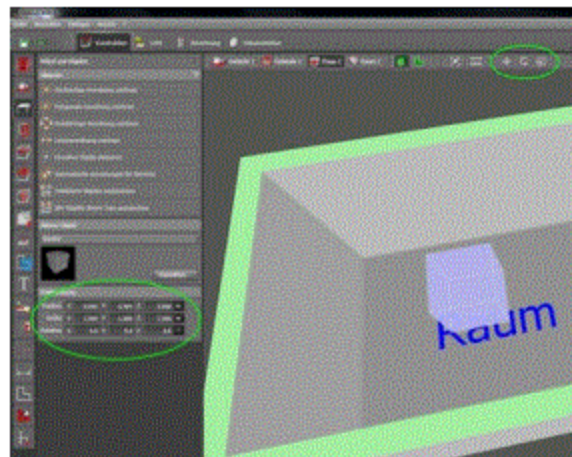


图 18 输入数字

此外，还可以编辑对象的排列方式。

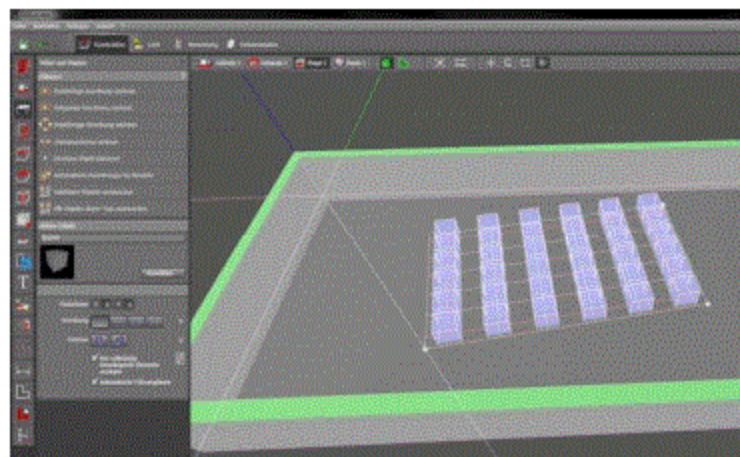


图 19 编辑多边形

使用 **编辑多角形** 和 **编辑网网格线** 改变排列。

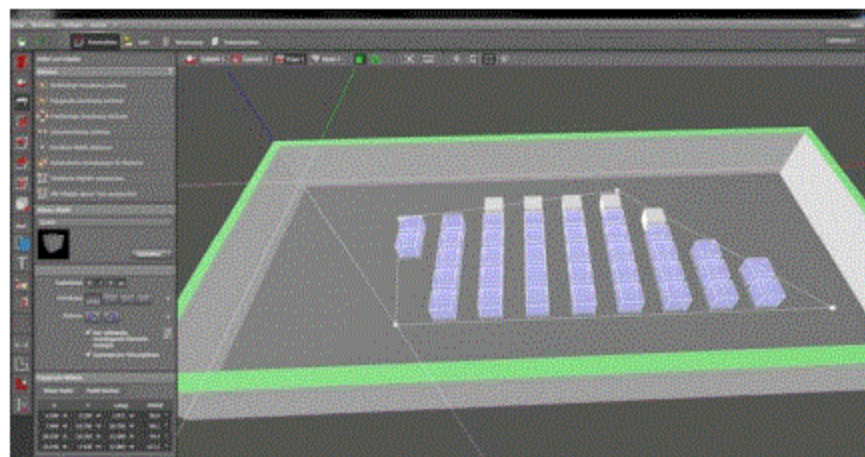


图 20 排列多边形

门窗

在**建筑物开口工具栏**中，有许多不同类型的窗户、门和天窗。

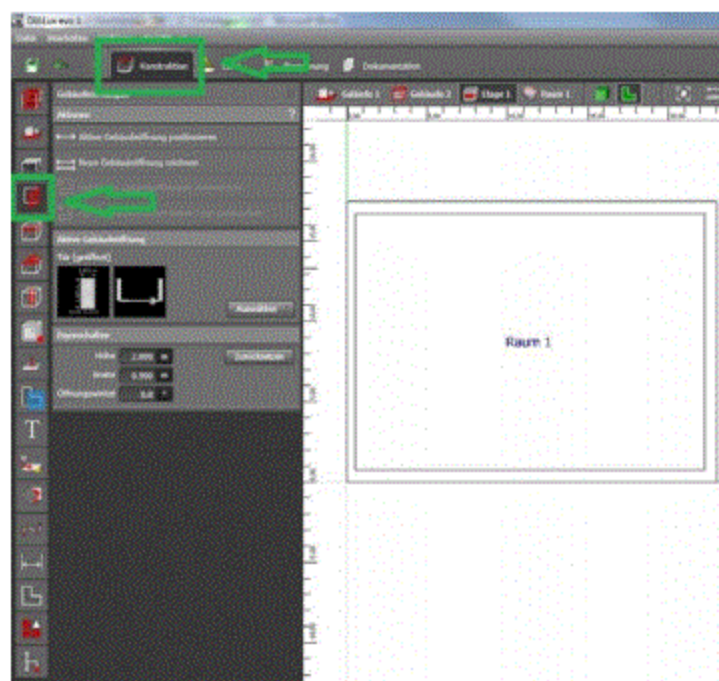


图 21 门窗与天窗

透过 **拖拉** 置入门窗或天窗，或直接输入位置的方位。
可以调整的属性包括长度、宽度、框架的宽度和高度。

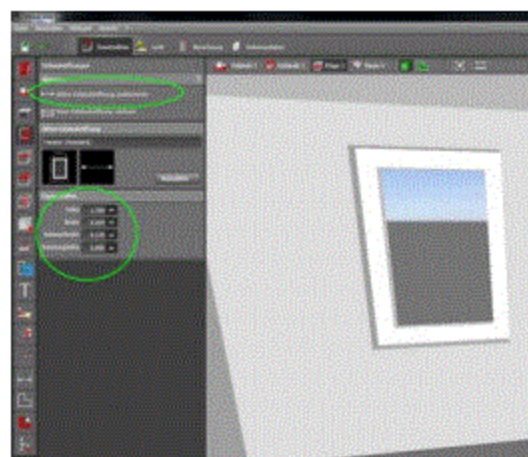


图 22 置入一面窗

您也可以绘制您想要的门窗或天窗。

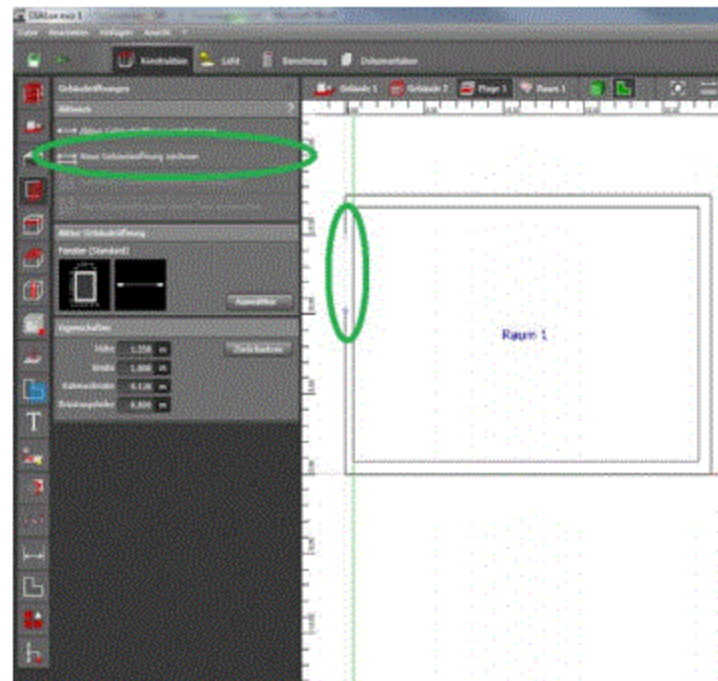


图 23 绘制一面窗

空间组件

空间组件工具栏有：

- 斜坡
- 方形柱
- 圆形柱
- 平台
- 平面天花板

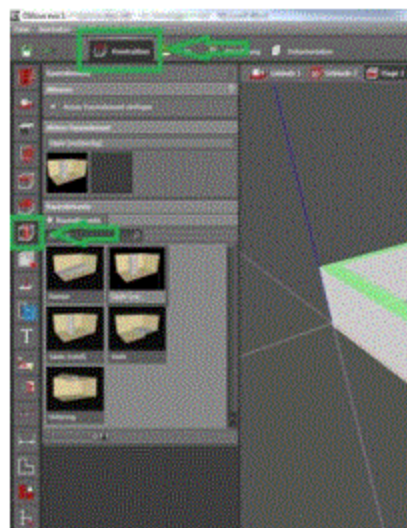


图 24 空间组件

空间组件的功能和 DIALux 4.10 的相同，只要拖拉就可置入组件到设计案内。

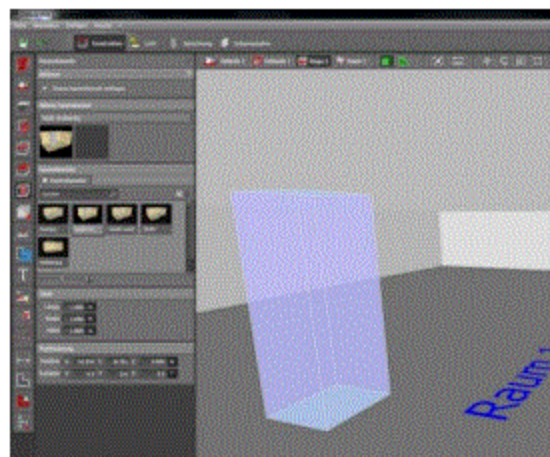


图 25 置入空间组件

置入组件后，可以修改、编辑或直接输入数字。

另外，您也可以将四边形组件裁切成**多边形**。

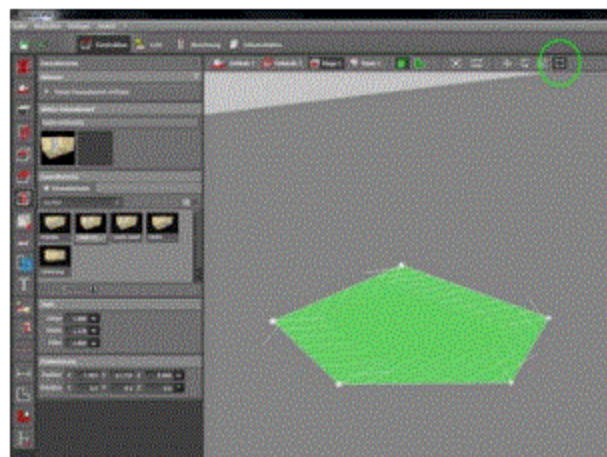


图 26 编辑空间组件

天花板

利用**天花板工具栏** 将天花板放到空间内。

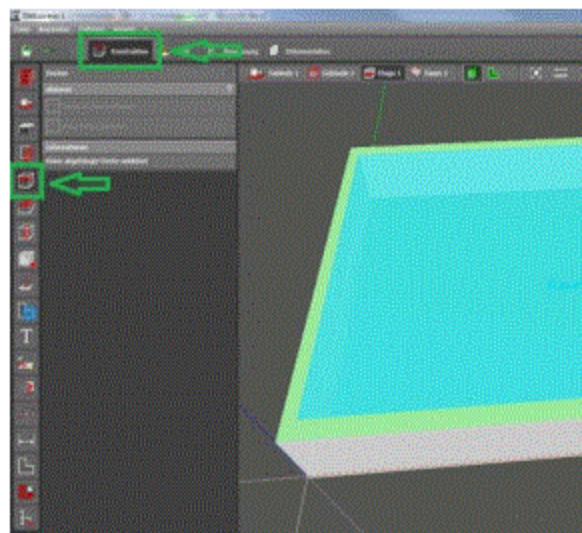


图 27 天花板工具栏

注意:

由于天花板是在室内空间内，因此只能在立体视图从下往上看。

安装在天花板的灯具会自动放置在天花板上。

选取一个空间后，可以加入一个天花板；也可以隔出一个空间，放置一个天花板在内。插入后就可以编辑了。

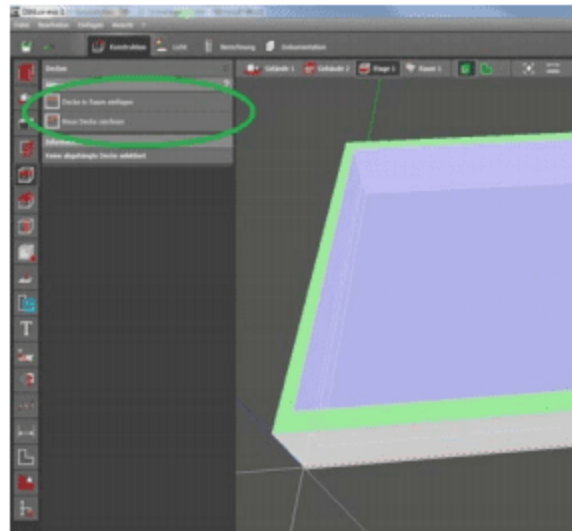


图 28 插入天花板

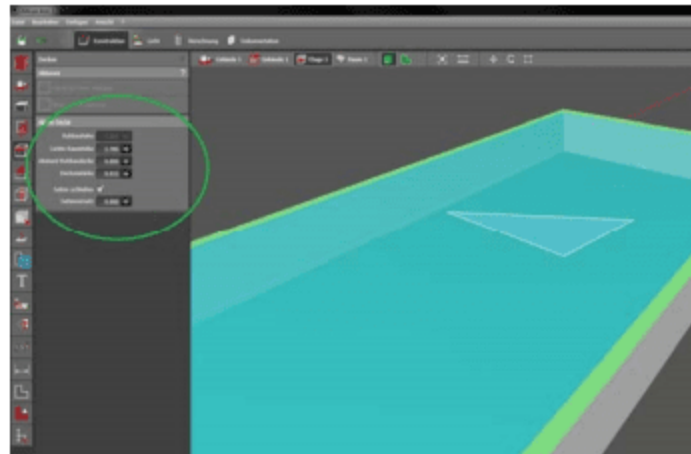


图 29 编辑天花板

剪切片段

剪切片段工具栏能让您在任何建筑物的表面剪切。

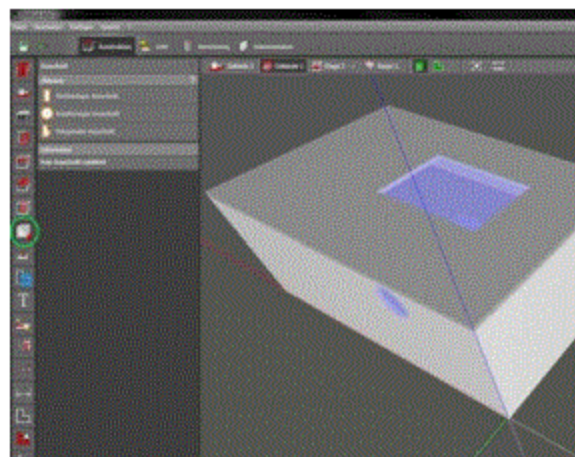


图 30 剪切片段

可剪切的形状有：

- 矩形
- 圆形
- 多边形

完成后，您可以使用旁边的**剪切片段工具栏**修改。

若勾选复选框，能限制切削深度或直接输入数字设定深度。

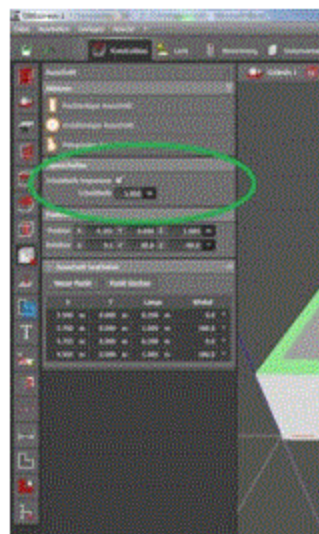


图 31 切削深度

评估区

在 DIALux evo 可以将每个空间排列在评估区内，每个空间可以有一个以上的评估区。

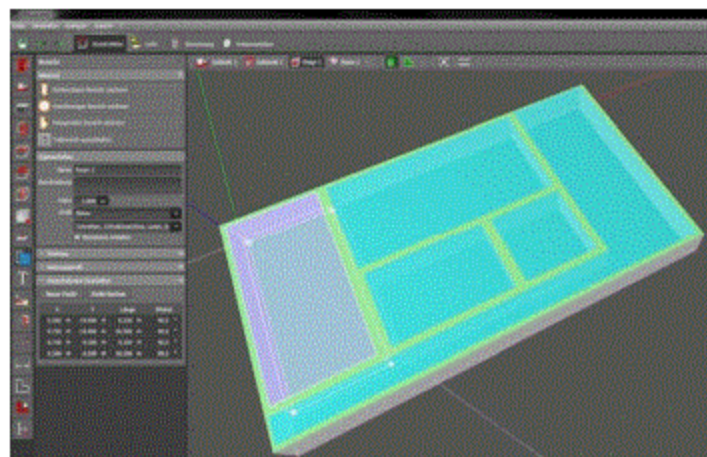


图 32 评估区

您可以针对每个空间或每个空间的次区域指定**使用纪录**，从标准设置中挑选纪录，编辑维护值和使用纪录值。

注意：

每个次区域的维护系数都会被计算在内，并出现在报告内。

材料

在**材料工具栏**指定所有表面的材质。您也可以创造您喜爱的颜色和材质或直接从 DIALux 目录挑选。**挑选材料**功能让您可以设定颜色和材料类型。

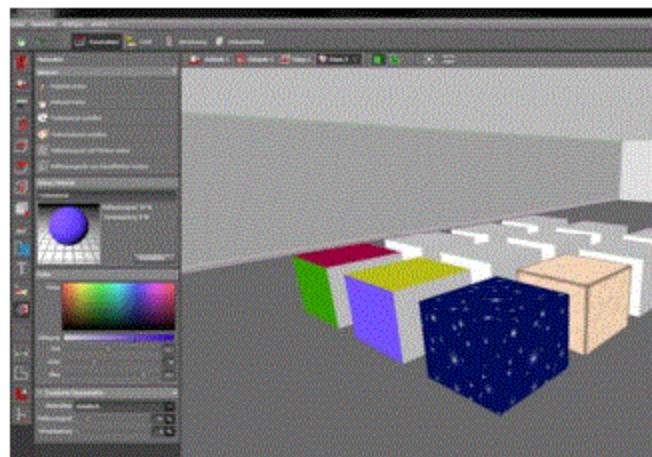


图 33 插入材料

使用 **拖拉** 或 **应用材料** 可以把材质重迭贴在您想要的表面上。

材料目录 的选择与 DIALux 4.10 相同，也是使用选择目录。

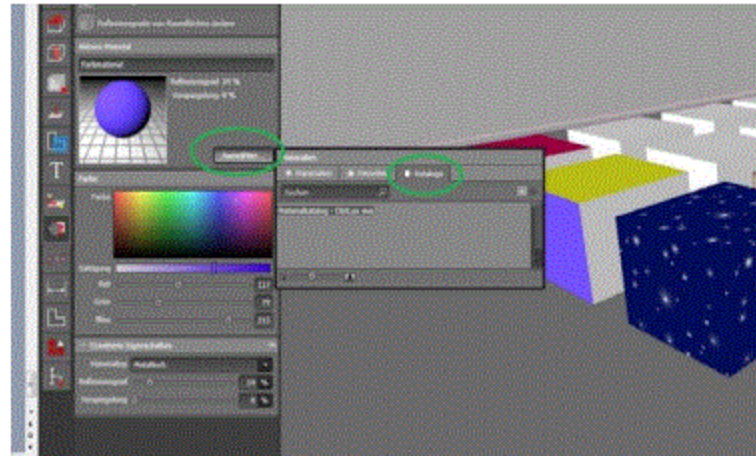


图 34 材料目录

您也可以编辑 **色彩材料**，有多个选项：

- 颜色
- 材料类型
- 反射度
- 透射度
- 折射率

完成绘制材质后，会自动储存在：**选择 · 材料**

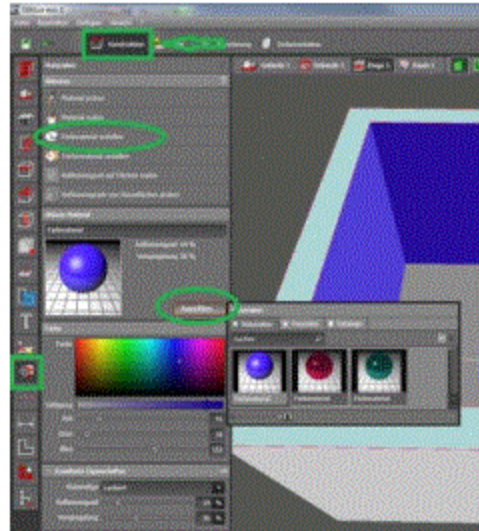


图 35 制造色彩材料

参考线

您可以利用**参考线工具栏**在每个 CAD 视图绘制参考线，方便您建立设计案。

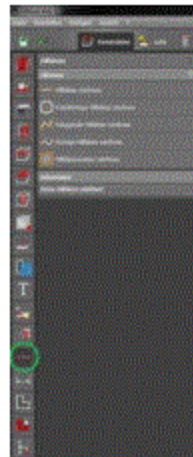


图 36 参考线

复制与排列

您可以在「设计作图」模式下将对象复制、排列、合并、分开或排成直线。

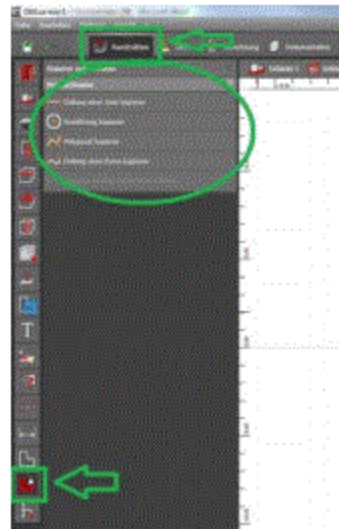


图 37 复制

选取两个或更多的物体后就可以将它们排列，合并/分开或排成直线。

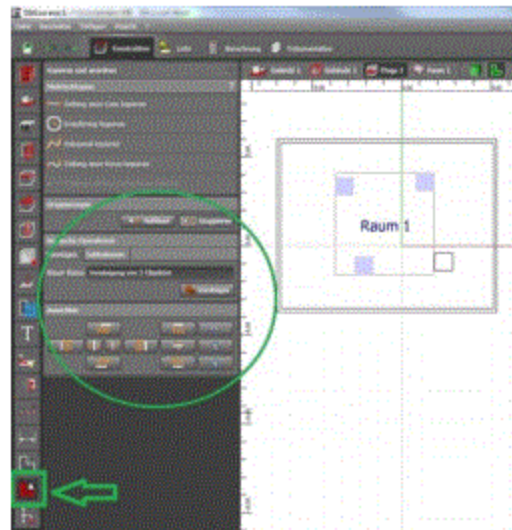


图 38 排列、合并/分开、排成直线

排列的方式有：

- 每个物体 (家具, 组件, 灯具等) 都可以合并。
- 排列组合中的每个物体都能个别编辑。
- 单个物体可以出现在多个排列组合。

合并/分开：

- 处理方式与 DIALux 4.10 相同。

排成直线：

- 有多种不同的排列与分布的选择。

计算物体

在**计算物体工具栏**，有多种**计算物体**的选项：

- 作业区
- 计算表面
- 计算点
- 照相机

利用**拖拉**或**放置计算物体**功能，将物体置入设计案内。另外，您也可以绘制想要的计算表面。

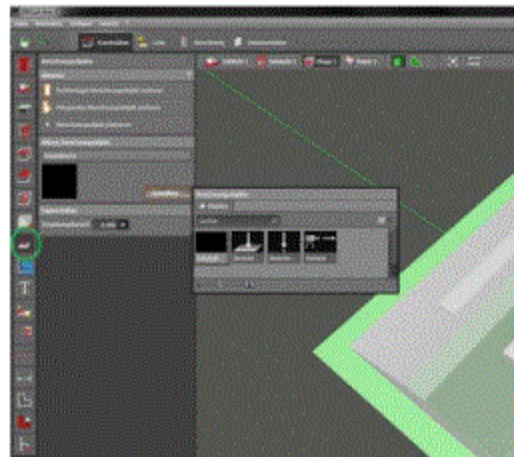


图 39 计算物体

对于表面和点，有不同的计算方式：

- 水平照度
- 竖直照度
- (适合的) 垂直照度
- 垂直照度
- 统一眩光指数

- 眩光指数
- 圆柱体与半圆柱体照度
- 半球面照度
- 自由计算方向
- 摄影机导向照度

这些计算方式各有以下选项：

- 高度偏移
- 倾斜角，计算宽度，(仅供眩光指数) 视角
- 旋转
- 摄影机

每个计算参数可与其他计算参数合并计算。所有计算参数都会出现在输出的文件内。

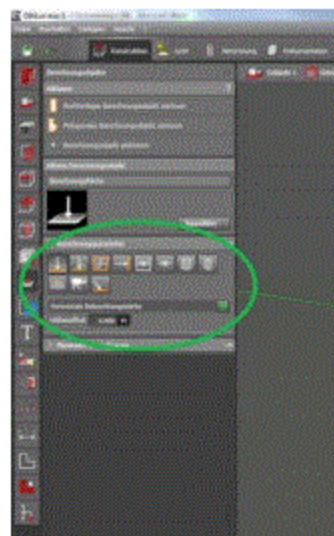


图 40 选择参数

另外，您还可以编辑计算格栅。

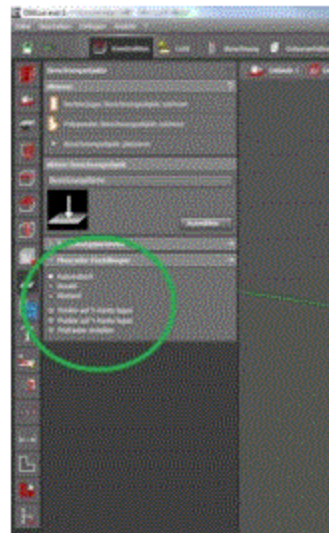


图 41 计算格栅

灯光 - 放置灯具

在**灯光模式**，您可以选取、置入或编辑灯具。

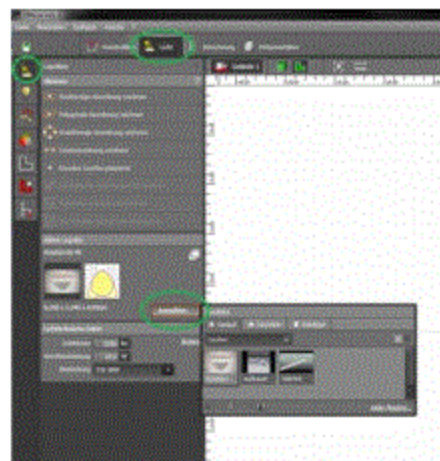


图 42 放置灯具

透过**选择·目录**可以看到所有已经安装的**灯具插件**。

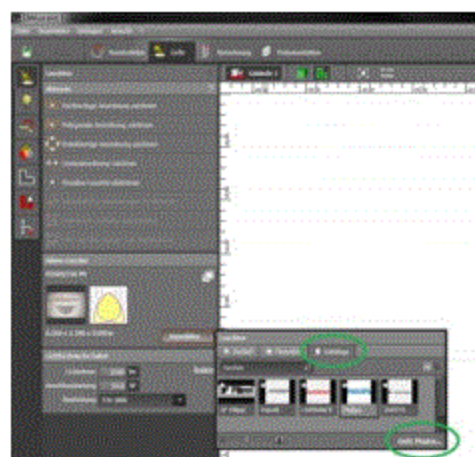


图 43 灯具插件 (外挂程序或电子目录)

透过**选择**→**目录**→**更多**可以看到所有已经安装和尚未安装的插件。



图 44 插件

您可以透过**拖拉**或**配置**放入和排列灯具。

DIALux evo 也提供灯具排列助手。

- **区域自动队列**

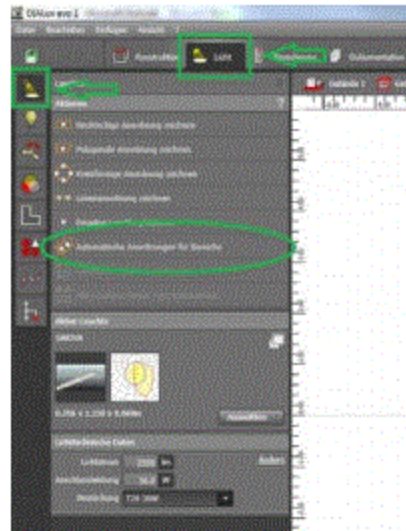


图 45 灯具排列

预设的排列方式符合**照明设计专家**所需要的

- 工作面的均匀灯光
- 均匀分配灯光之后，DIALux evo 会对称地排列灯具。

您也可以选择**照度**

- DIALux evo 会计算灯具数量，满足工作面的平均照度。
- 计算完成后会自动排列灯具。

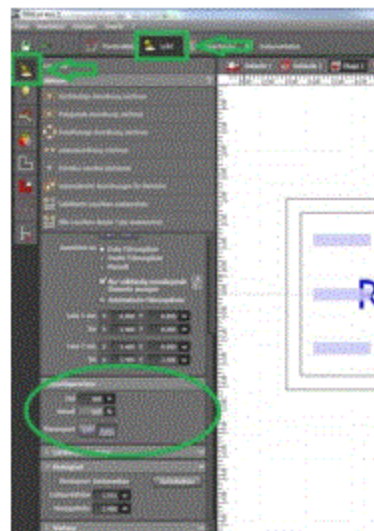


图 46 计算器

您可以在放入灯具之后编辑参数。

DIALux evo

DIALux evo 对于灯具排列给予以下的协助：

- 网网格线 · 灯具数量
- 排列方式
- 旋转灯具

另外，您还可以使用工具栏。

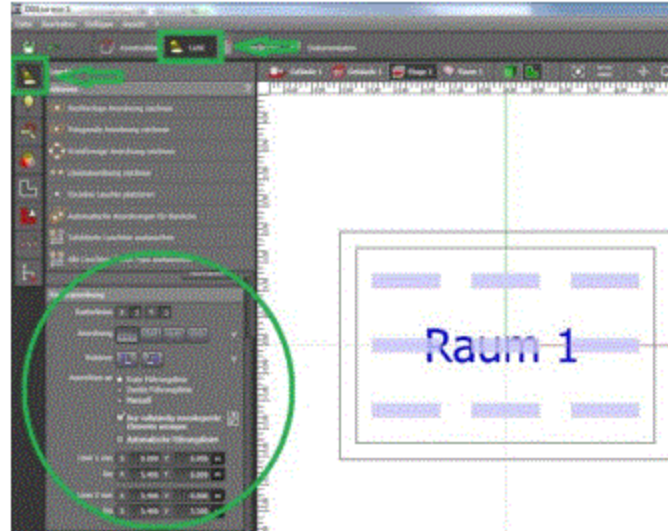


图 47 网格排列

若要改变安装的高度或灯具的高度，可以用鼠标点击「复位」键，恢复灯具厂商预设的高度。

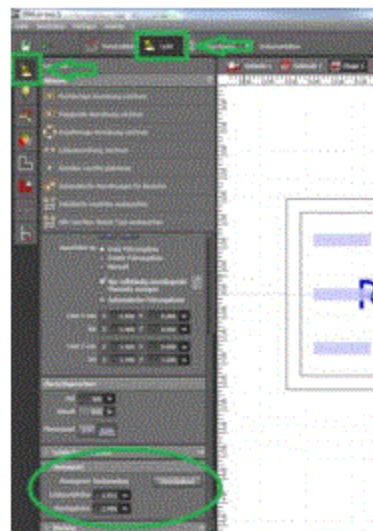


图 48 安装方式

在 **灯光模式** 可以找到的功能有：

- 灯泡 · 换灯泡

- 编辑接合点 · 设定照点
- 滤色镜 · 编辑灯具滤色镜
- 复制与排列
- 参考线
- 视图
- 设计案概观



图 49 灯具工具栏

灯光场景

在计算模式的**灯光工具栏** 您可以分别编辑不同的灯光场景和灯具组别。

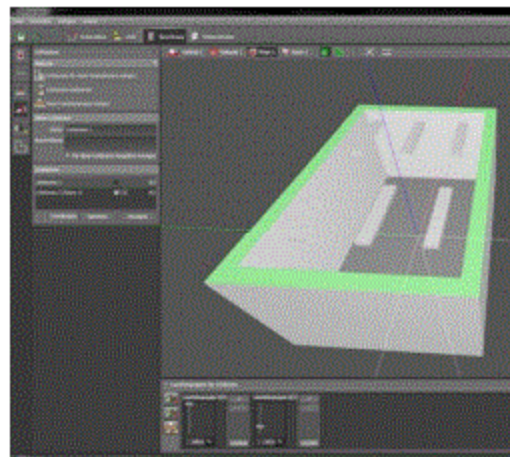


图 50 创造灯光场景

„+/-“ 按键让您增加或删除灯具组别的灯具。只要移动控制调节器或直接输入数字，就可以更改灯具组别的调光参数。

注意：

欲取得调光后的视觉效应，可以在计算完成后调整灯光。

计算

计算工具栏让您计算规划完成的设计案。

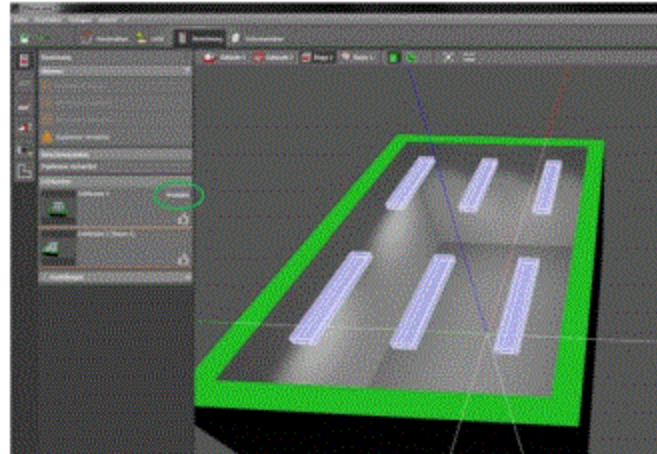


图 51 计算

按下 **开始计算**，察看计算的结果。

若计算完成后，修改场景或灯具，可以选择 **「继续计算」**，DIALux evo 会沿用之前的结果，不须重新再计算一次。

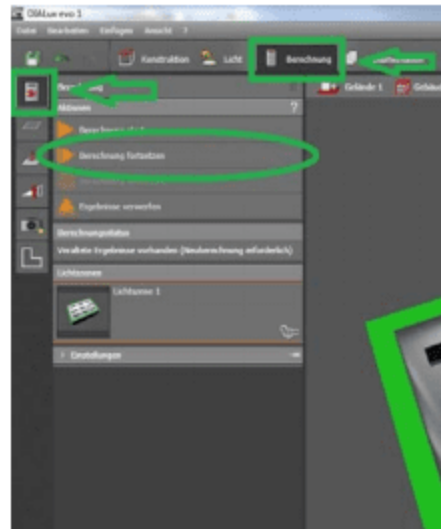


图 52 继续计算

结果

在计算模式的 **结果** 工具栏会根据以下显示每个空间的计算结果：

- 等值线
- 伪色

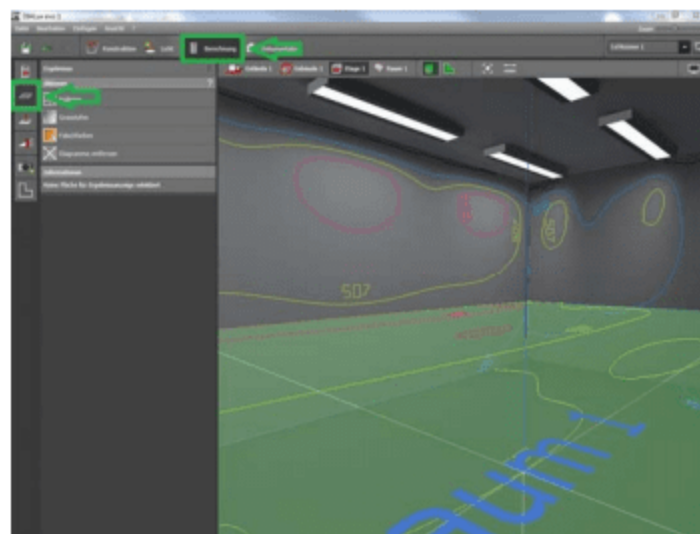


图 53 计算结果工具栏

作业区的结果会自动出现在报告内。若您想要其他区域结果也出现在报告，可勾选「对这一计算对象产生输出」的功能。

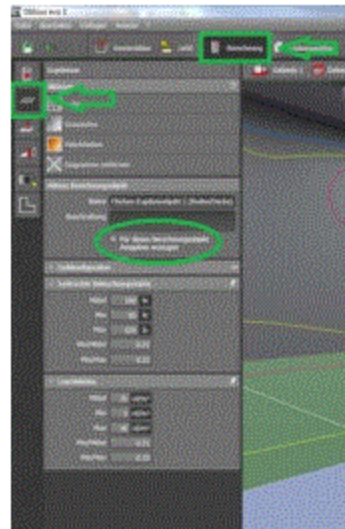


图 54 对这一计算对象产生输出

另外，在结果工具栏也可见到：

- 垂直照度
- 辉度

汇编文件资料

在 **汇编文件数据模式** 有以下工具栏：

- 选取对象
- 打印
- 设计案数据
- 设定模板

按下 **选择** 挑选一个 **模板**。每个模板都有预先设定的页面。您可以从以下模板中挑选：

- 室内空间
- 灯具清单
- 建筑物物主
- 照明设计专家
- 预设视图
- 联络人
- 灯具
- 无
- 所有

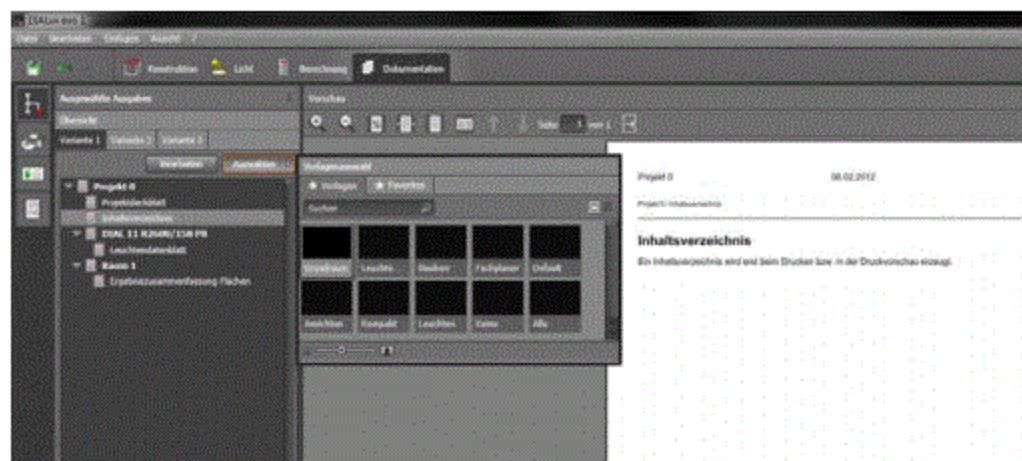


图 55 范本

利用 **编辑** 选择想要的报告，您也可以在 **设定模板工具栏** 建立您自己的模板。



图 56 设定模板

使用 **变量** 功能任意变换不同的模板，同时保留之前所设定的选项。

点选 **报告的变量** 使用以下任一功能：

- **报告选择** 是综合报告，每页都可以个别设定，可以决定哪些页需要打印。
- **所有页面的个别设定。** 您可以设定个别页面或套用在整个设计案。，可储存这个设定作为日后使用。
- 纸的尺寸等
- 页首与页尾的设定
- 默认的范本

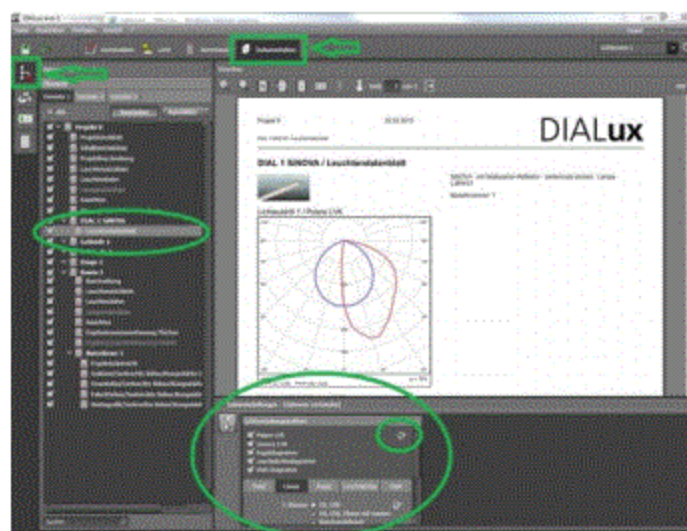


图 57 页面设定

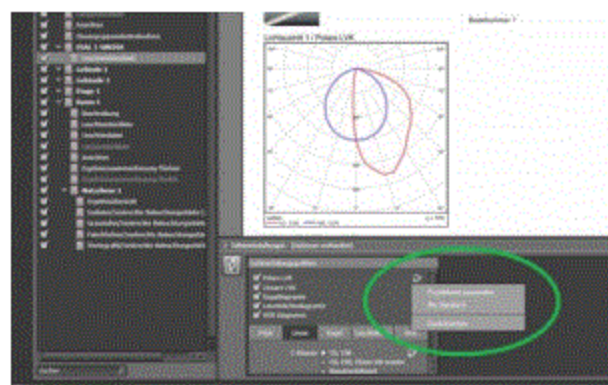


图 58 使用这些页面设定

在 **设计案工具栏** 您可以编辑：

- 设计案名称、简介、地址
- 联络人
- 客户

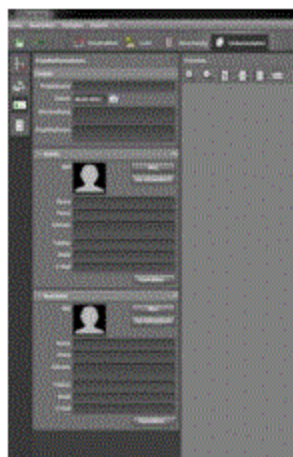


图 59 设计案数据

儲存设计案

默认的储存位置在 **library\documents\DIAL GmbH\DIALux\Projects**。所有储存的设计案都会列在欢迎页。

图片目录

图 1 欢迎画面	6
图 2 设定	7
图 3 默认设定	8
图 4 标准设置	8
图 5 设定标准设置	9
图 6 快速规划	10
图 7 DIALux evo 用户接口	11
图 8 CAD 窗口	12
图 9 选取对象	13
图 10 选取隐藏对象	13
图 11 绘制建筑物	14
图 12 绘制室内的草图	15
图 13 室内草图	15
图 14 绘制更多的空间	16
图 15 绘制更多的楼层	16
图 16 物件与家具工具栏	17
图 17 放入对象	18
图 18 输入数字	18
图 19 编辑多边形	19
图 20 排列多边形	19
图 21 门窗与天窗	20
图 22 置入一面窗	20
图 23 绘制一面窗	21
图 24 空间组件	22
图 25 置入空间组件	22
图 26 编辑空间组件	23
图 27 天花板工具栏	23

图 28 插入天花板	24
图 29 编辑天花板	24
图 30 剪切片段	25
图 31 切削深度	25
图 32 评估区	26
图 33 插入材料	26
图 34 材料目录	27
图 35 制造色彩材料	28
图 36 参考线	28
图 37 复制	29
图 38 排列、合并/分开、排成直线	29
图 39 计算物体	30
图 40 选择参数	31
图 41 计算格栅	32
图 42 放置灯具	32
图 43 灯具插件 (外挂程序或电子目录)	33
图 44 插件	33
图 45 灯具排列	34
图 46 计算器	34
图 47 网格排列	35
图 48 安装方式	35
图 49 灯具工具栏	36
图 50 创造灯光场景	36
图 51 计算	37
图 52 继续计算	38
图 53 计算结果工具栏	38
图 54 对这一计算对象产生输出	39
图 55 范本	40
图 56 设定模板	41