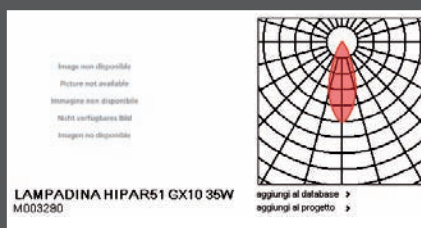


Dal 21 aprile 2009, è disponibile online l'ultima versione del nostro Plug-in DIALux. Di seguito alcune informazioni utili per ottimizzare i vostri progetti. Le osservazioni che seguono riguardano soprattutto i prodotti della gamma Artemide Architectural.

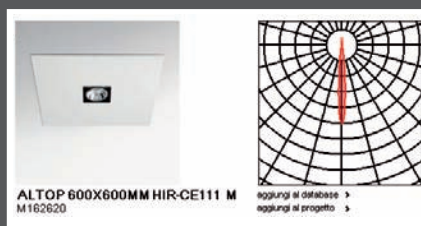
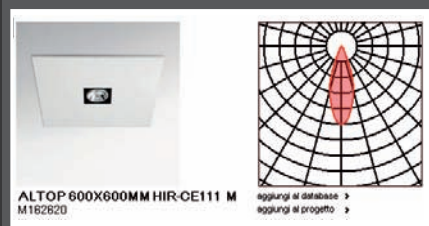
Aggiungere sorgenti.

Per rispondere ad una domanda sempre più frequente degli utenti, il plug-in 2009 include i dati tecnici di 4 tipi di sorgenti luminose (alogeni 12V QR-CBC51 e QR-LP111, e ioduri metallici HIPAR51 e HIR-CE111), disponibili nei principali angoli d'apertura. Questa funzionalità permette, inserendo separatamente le sorgenti nel progetto Dialux, di completare alcune informazioni di lampade come ANDROMEDA o MIX SYSTEM.



Selezionare gli angoli d'apertura.

Per gli apparecchi che utilizzano lampadine a riflettore (particolarmente le sorgenti alogeni 12V QR-CBC51 o QR-LP111, e ioduri metallici HIPAR51 o HIR-CE111), i dati sono stati creati inserendo, sotto uno stesso codice articolo, le diverse informazioni fotometriche che corrispondono agli angoli d'apertura maggiormente utilizzati. Per identificare e scegliere l'angolo richiesto, basta inserire il prodotto nel progetto Dialux, e consultare le informazioni contenute nel diagramma conico (tab edizione). È il caso degli apparecchi TOPLITE, RASTAF, ALTOP ecc....



2.0	4.01	E(0°)	124
	3.05	E(C90)	20
		E(C0)	29
2.5	5.02	E(0°)	73
	3.81	E(C90)	13
		E(C0)	18
3.0	6.02	E(0°)	51
	4.57	E(C90)	9
		E(C0)	13

Distanza (m) Diametro cono (m)
 C0 - C90 (angolo di diramazione: 74.6°)
 C90 - C270 (angolo di diramazione: 90.2°)

Iluminamento (lx)

Orientare le parti rotanti.

I modelli 3D sono a volte costituiti da molti elementi, fra cui parti rotanti che corrispondono generalmente ad ottiche orientabili. È il caso in particolare di ALTOP o anche FOCAL. Gli apparecchi con parti rotanti sono identificabili alla presenza di una freccia bidirezionale, che appare a margine dopo l'inserimento dell'apparecchio nel progetto Dialux (1).

Per orientare queste parti rotanti, basta attivare l'attrezzo di selezione adeguato (2), scegliere la parte mobile (3), e fare un clic per aprire il menu a tendina che permette di accedere alla funzione "imposta il punto di proiezione" (4). Poi cliccare verso il punto da illuminare (una finestra di dialogo si apre per confermare il punto di proiezione) quindi convalidare. Il proiettore è, a questo punto, orientato (5). Puoi anche scegliere di modificare la posizione della parte orientabile precisando gli angoli di rotazione secondo gli assi X e Z (6), dopo aver selezionato la parte mobile interessata.

