

GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL DIALUX

1- Fonctions de base du logiciel :

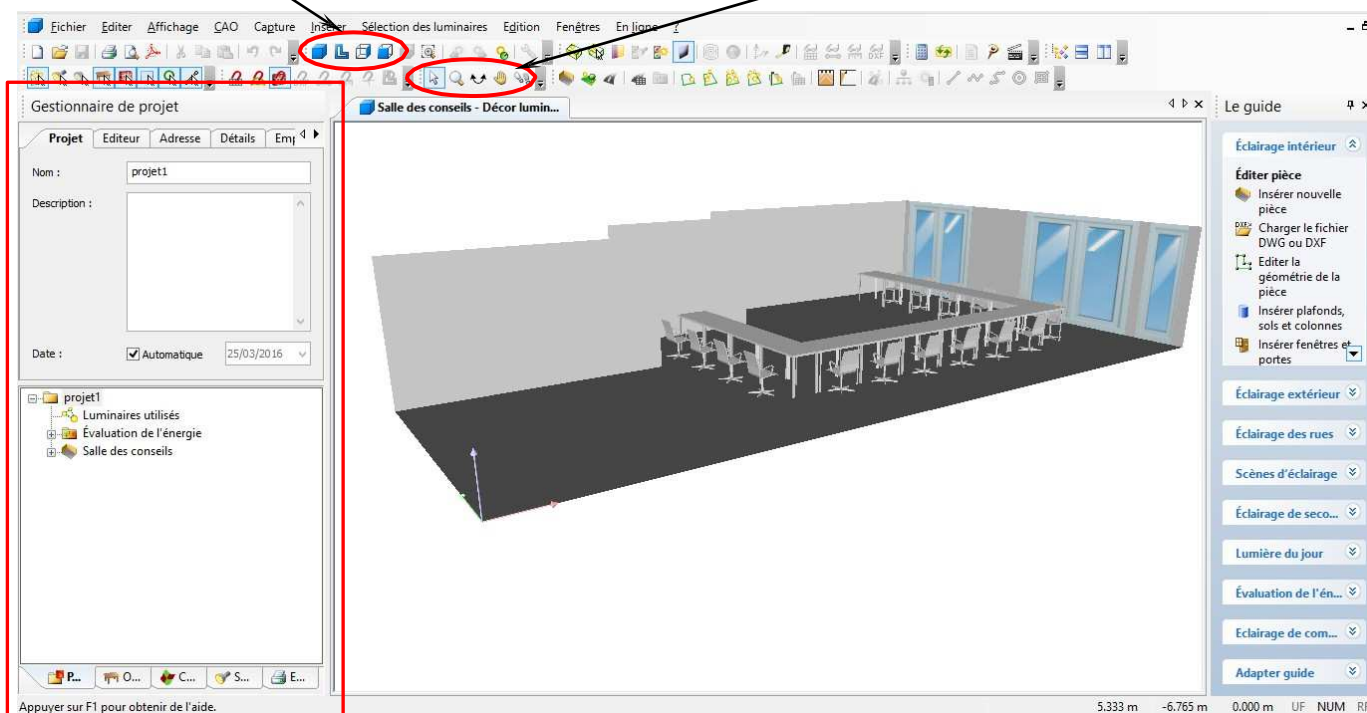
Raccourci « mode d'affichage»

Ce sont les différents raccourcis pour gérer les modes d'affichage (Face 2D, latéral 2D, 3D, ...)



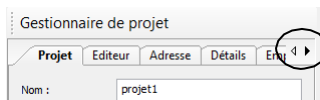
Raccourci « Sélection»

Ce sont les différents raccourcis pour sélectionner les objets et naviguer dans le modèle (Sélectionner, zoomer, tourner, déplacer)



Fenêtre « Gestionnaire de projet »

C'est à partir de cette fenêtre que l'on peut définir toutes les données du projet et récupérer les résultats des calculs d'éclairage effectués

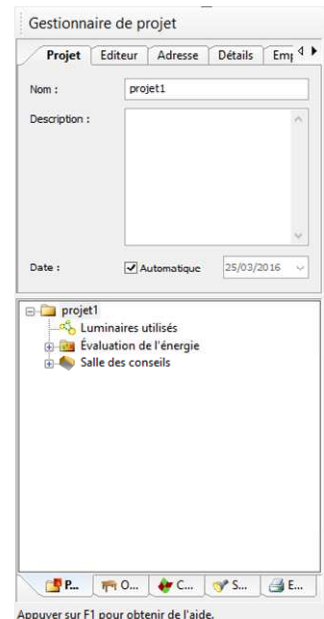


Permet de faire apparaître d'autres onglets supplémentaires

2- Définition des coordonnées du projet :

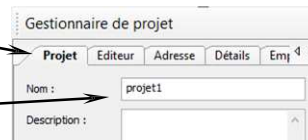
2.1- Changer le nom du projet :

- Dans la fenêtre « *Gestionnaire de projet* », cliquez sur « *projet1* »



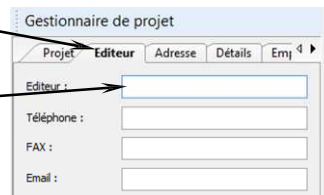
- Cliquez sur l'onglet « *Projet* »

- entrer le nom de votre projet

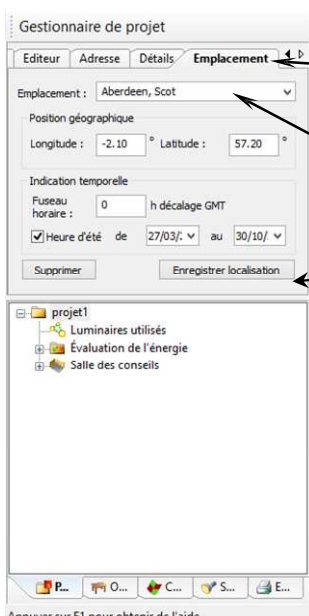


- Cliquez sur l'onglet « *Editeur* »

- entrer le numéro de candidat



2.2- Définir l'emplacement géographique du projet :

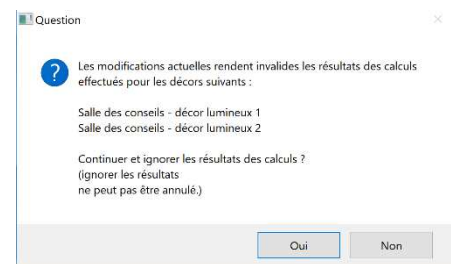


- Dans la fenêtre « *Gestionnaire de projet* », cliquez sur l'onglet « *Emplacement* »

- dans le menu déroulé « *Emplacement* », choisissez la ville de votre projet

- Enregistrer la localisation.

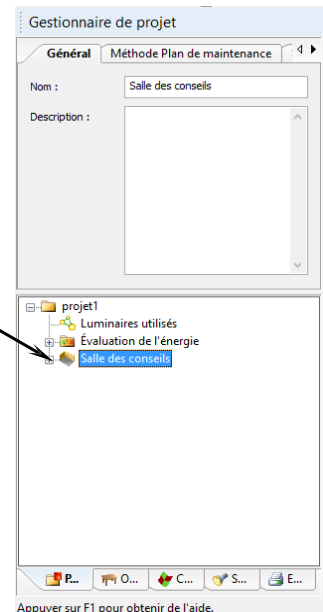
- Sur la fenêtre qui s'affiche, cliquer Oui



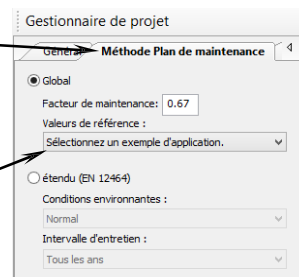
3- Définition des propriétés de la pièce étudiée :

3.1- Définir la propriété de la pièce :

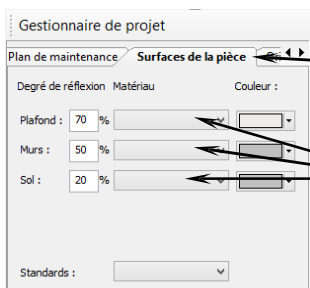
- Dans la fenêtre « *Gestionnaire de projet* », cliquez sur « *salle des conseils* »



- Cliquez sur l'onglet « *Méthode plan de maintenance* »
- dans le menu déroulant « *valeurs de référence* », sélectionnez le type de propreté qui s'applique à la pièce de votre projet

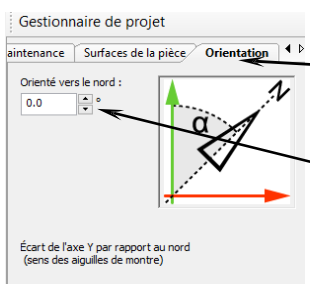


3.2- Définir les matériaux des différentes surfaces de la pièce :



- Dans la fenêtre « *Gestionnaire de projet* », cliquez sur l'onglet « *Surfaces de la pièce* »
- dans le menu déroulé « *Matériau* », choisissez la couleur correspondant aux surfaces de votre projet (pour le plafond, les murs et le sol)

3.3- Définir l'orientation géographique de la pièce :



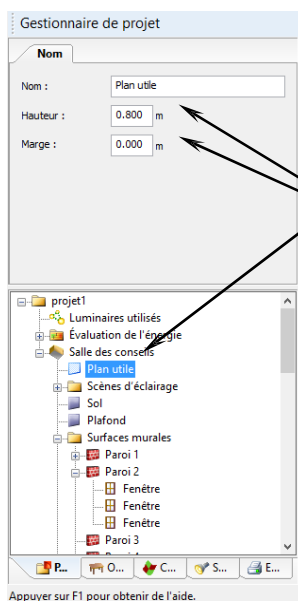
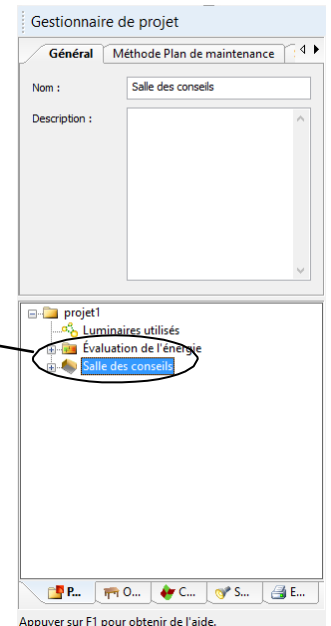
- Dans la fenêtre « *Gestionnaire de projet* », cliquez sur l'onglet « *Orientation* »
- dans la fenêtre « *Orienté vers le nord* », rentrez l'angle correspondant à l'orientation du projet

4- Définition du plan utile de la pièce :

- Dans la fenêtre « *Gestionnaire de projet* », ouvrez le dossier « *salle des conseils* » en cliquant sur l'icône « + »



Salle des conseils

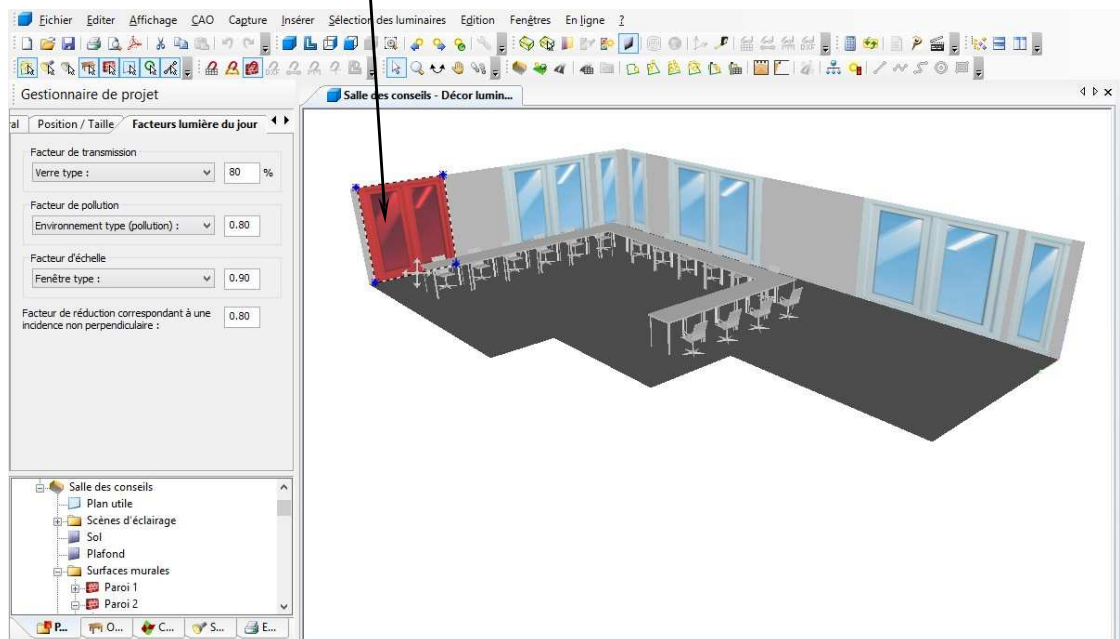


- Cliquez sur « *Plan utile* »

- Rentrez la hauteur du plan utile et la marge de la pièce de votre projet

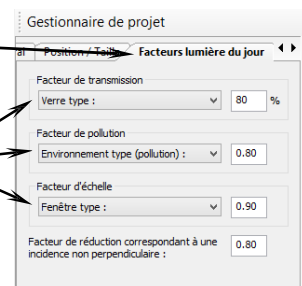
5- Définition des propriétés des ouvertures de la pièce :

- Dans le modèle 3D, cliquez sur une ouverture



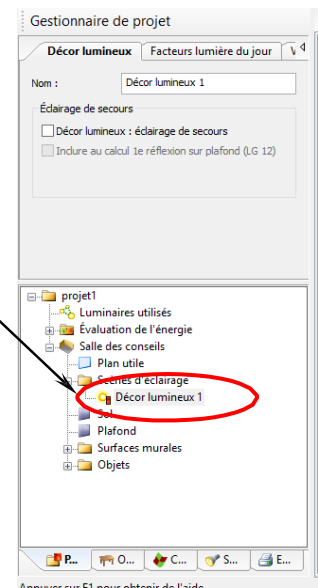
- Dans la fenêtre « Gestionnaire de projet », cliquez sur « Facteurs lumière du jour »
- dans les menus déroulants, choisir les informations qui s'applique à l'ouverture sélectionnée

Laisser les valeurs par défaut



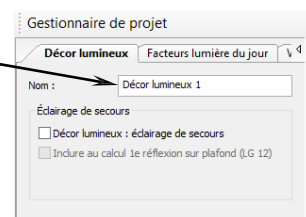
6- Renommer le décor lumineux du projet :

- Dans la fenêtre « *Gestionnaire de projet* », ouvrez le dossier « *Scène d'éclairage* » en cliquant sur l'icône « + » et cliquez sur « *Décor lumineux 1* »



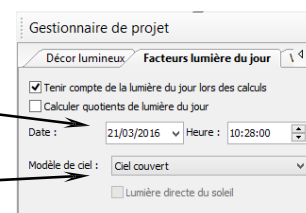
- Dans la fenêtre « *Nom* », renommez le décor lumineux

pour l'étude 1, saisir « DR4.2 hiver »
pour l'étude 2, saisir « DR4.3 été »



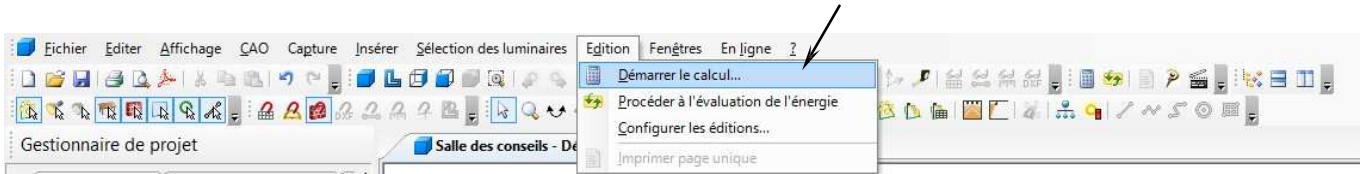
7- Définition de l'heure et de la date lorsque le calcul d'éclairement est effectué :

- Dans les fenêtres déroulantes "facteur lumière du jour", choisir la date et l'heure
- Dans la fenêtre déroulante « modèle de ciel », choisir le type de ciel

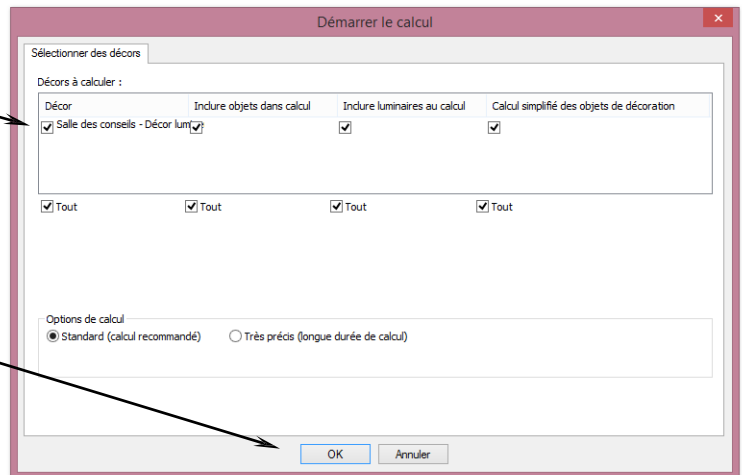


8- Calculer l'éclairement dans la salle étudiée :

- Dans le menu « *Edition* », cliquez l'icône « *Démarrer le calcul* »

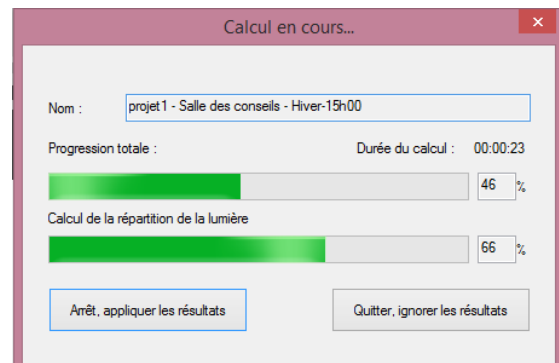


- Sur la fenêtre qui s'ouvre, vérifiez que tous les icônes sont cochés (comme ci-dessous)



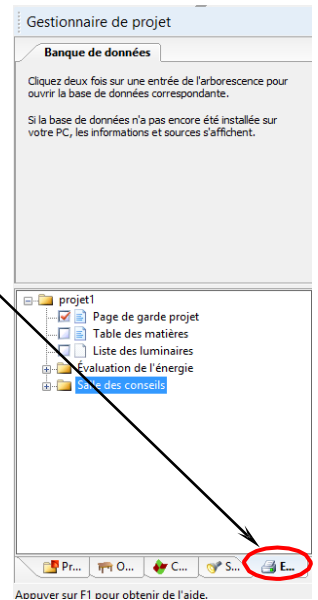
- Cliquez sur « *OK* »

- Patientez jusqu'à ce que la fenêtre ci-contre disparaisse (que le calcul de l'éclairement soit terminé)

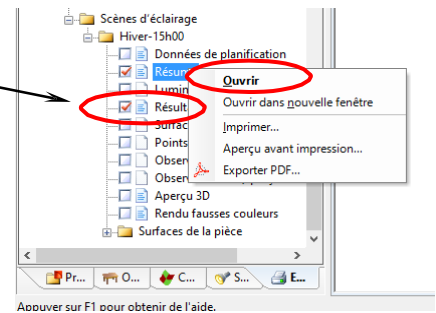


9- Obtenir les résultats :

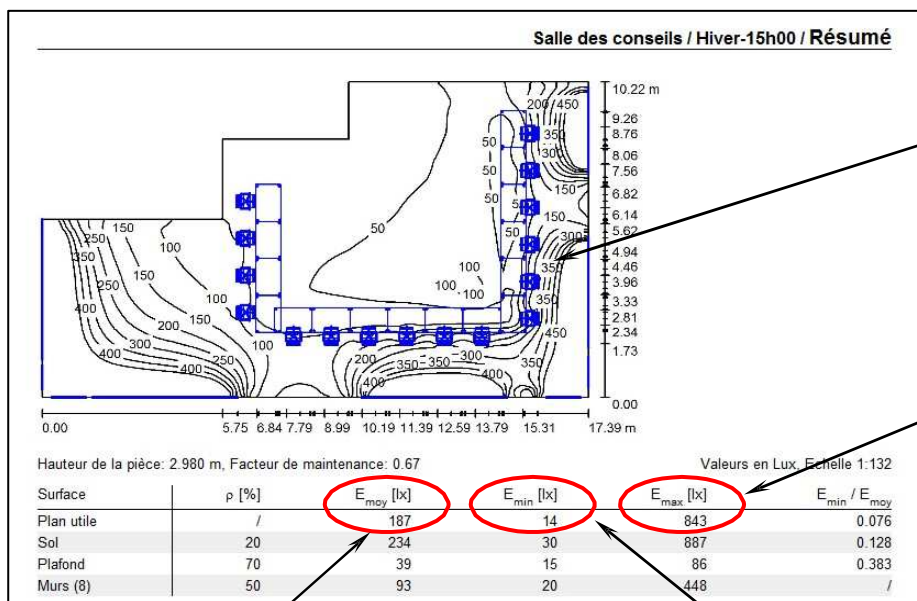
- Dans la fenêtre « *Gestionnaire de projet* », cliquez sur l'onglet « *Edition* »
- Ouvrez le dossier « *Salle des conseils* » en cliquant sur l'icône « + »
- Ouvrez le dossier « *Scènes d'éclairage* » en cliquant sur l'icône « + »
- Ouvrez le dossier du décor lumineux que vous avez renommé dans le chapitre 6 (exemple : *Hiver-15h00*) en cliquant sur l'icône « + »



- Cliquez droit sur « *Résumé* » puis « *ouvrir* »



- Une fenêtre avec les résultats du calcul d'éclairage s'ouvre comme ci-dessous



C'est la vue de dessus de la pièce sur laquelle est représentée l'évolution de l'éclairage sous forme de courbes isolux

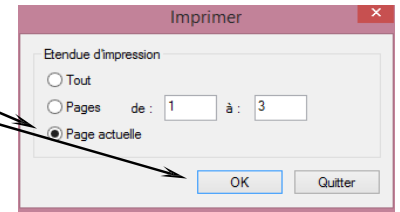
C'est l'éclairage le plus élevé dans la pièce, au niveau du plan utile

C'est l'éclairage moyen de la pièce, au niveau du plan utile

C'est l'éclairage le plus faible, au niveau du plan utile

10- Imprimer les résultats :

- Dans le menu « *Fichier* », cliquez sur « *Imprimer* »
- Dans la fenêtre d'impression qui s'ouvre (comme ci-contre), sélectionnez « *page actuelle* » puis « *OK* »



- Sur l'aperçu avant impression, cliquez sur l'icône « *impression* »
- Récupérez votre impression et vérifiez qu'apparaissent bien le numéro de candidat ainsi que le titre de votre projet

