

شکل ۱-۳۱

گام دوم: برای افزودن اتاق ها به این دفتر کار کافی است از نوار راهنما یا کلیک راست و گزینه Insert New Room کمک بگیرید و نمودار درختی پروژه را به صورت (شکل ۳۳- ۱) در آورید.

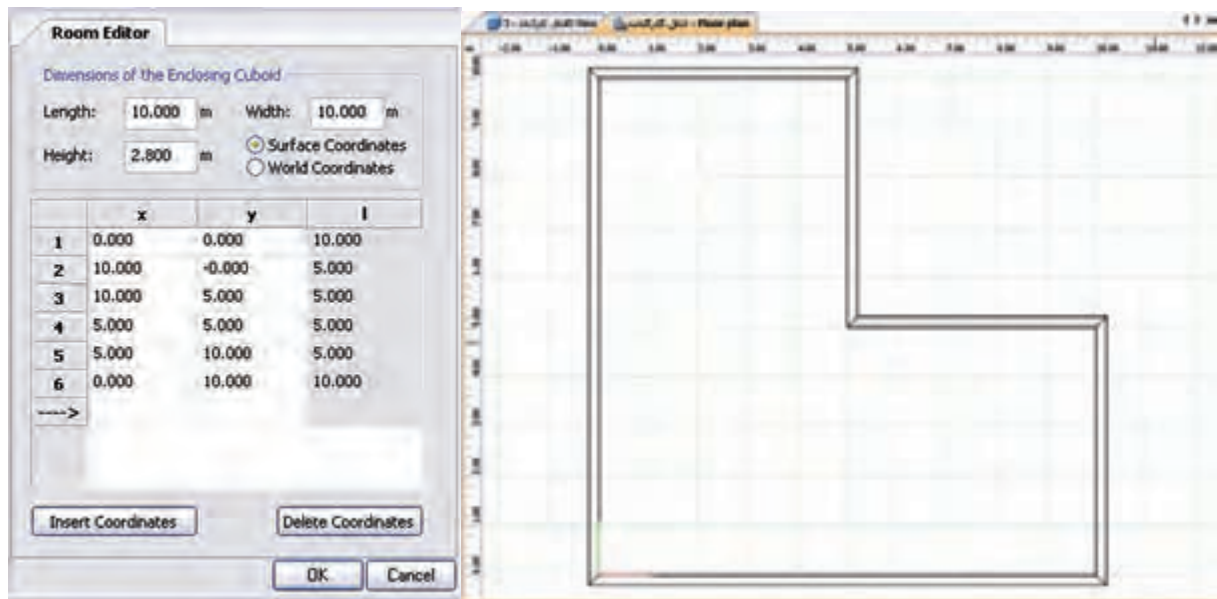


شکل ۱-۳۲

در نوار راهنما از طریق دکمه Edit Room Geometry یا با کلیک راست در محیط CAD و انتخاب همین گزینه می توان محیط ویرایشی را به صورت Room Editor (شکل ۳۳- ۱) در آورد و توسط آن ابعاد اتاق را ویرایش نمود. با دکمه Insert Coordinates می توان کنج جدیدی به اتاق اضافه یا توسط Delete Coordinates کنجی را پاک کرد. البته اگر محیط CAD در حالت ویرایشی باشد روی یک کنج همزمان با فشردن موس و جا به جایی آن می توان موقعیت آن کنج را تغییر داد. اتاق شش کنج کارکنان در زیر رسم شده است.

****نکته:** اگر بخواهید محیط CAD را به صورت شبکه(چهارخانه) در آورید کافی است دکمه زیر را کلیک کنید.

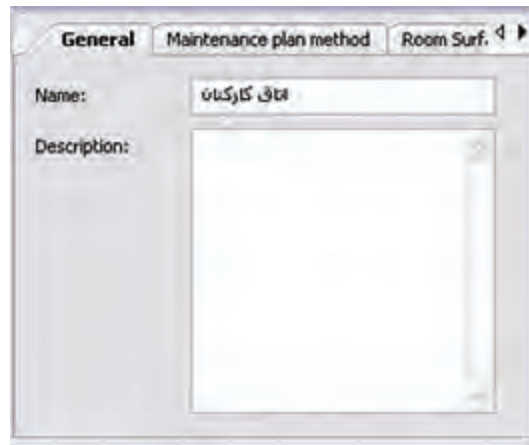




شکل ۱-۳۳

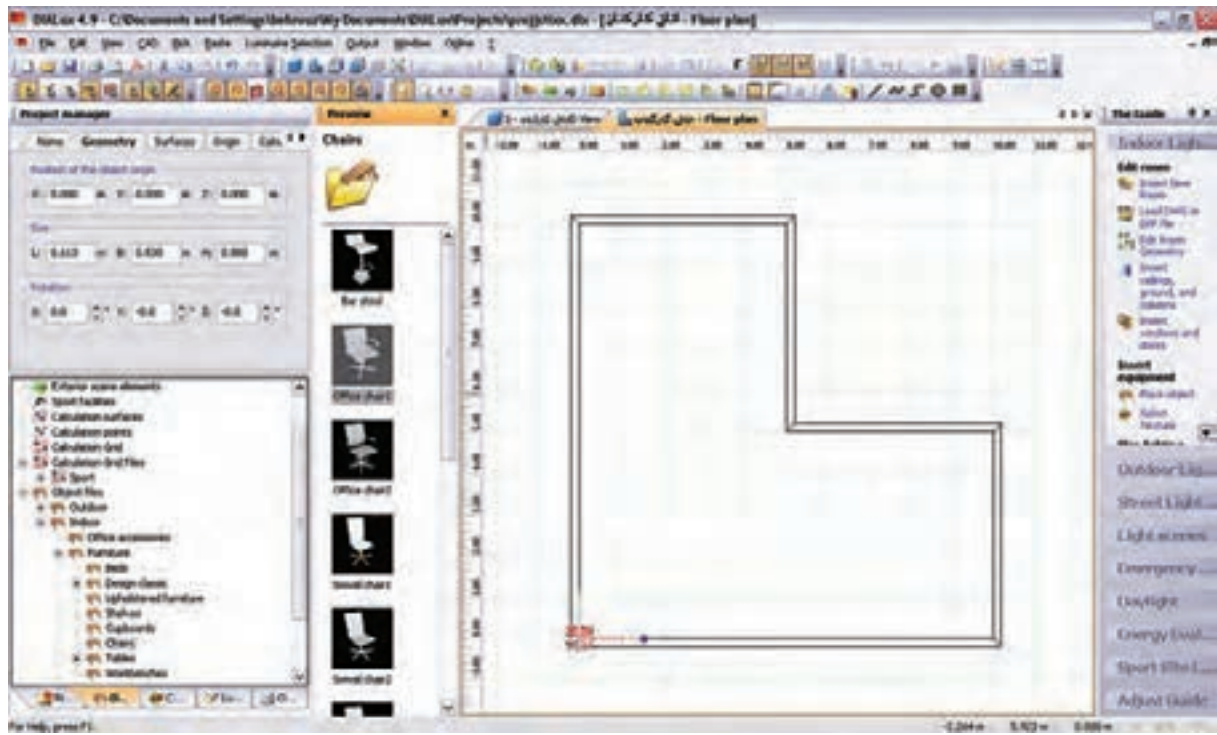
گام سوم

پس از تأیید ابعاد اتاق، محیط CAD از حالت ویرایشی خود خارج می شود. حال در صورتی که در محیط درخت پروژه با موس روی نام هر اتاق کلیک کنید (شکل ۱-۳۴) ظاهر می شود. در زبانه بعدی این محیط ویرایشی، مقدار MF (یعنی LLF) را می توان تعیین کرد و در زبانه بعدی ضریب انعکاس سقف و دیوار و کف را می توان قرار داد.



شکل ۱-۳۴

گام چهارم: در این مرحله هدف وارد کردن مبلمان است. این کار از طریق زبانه دوم درخت پروژه انجام می شود. برای مثال، در زیر یک صندلی در محیط دوبعدی، ابتدا رنگ قرمز ظاهر می شود. در (شکل ۱-۳۶) سه بعدی، نحوه جابجا شدن آن در اتاق نشان داده شده است.

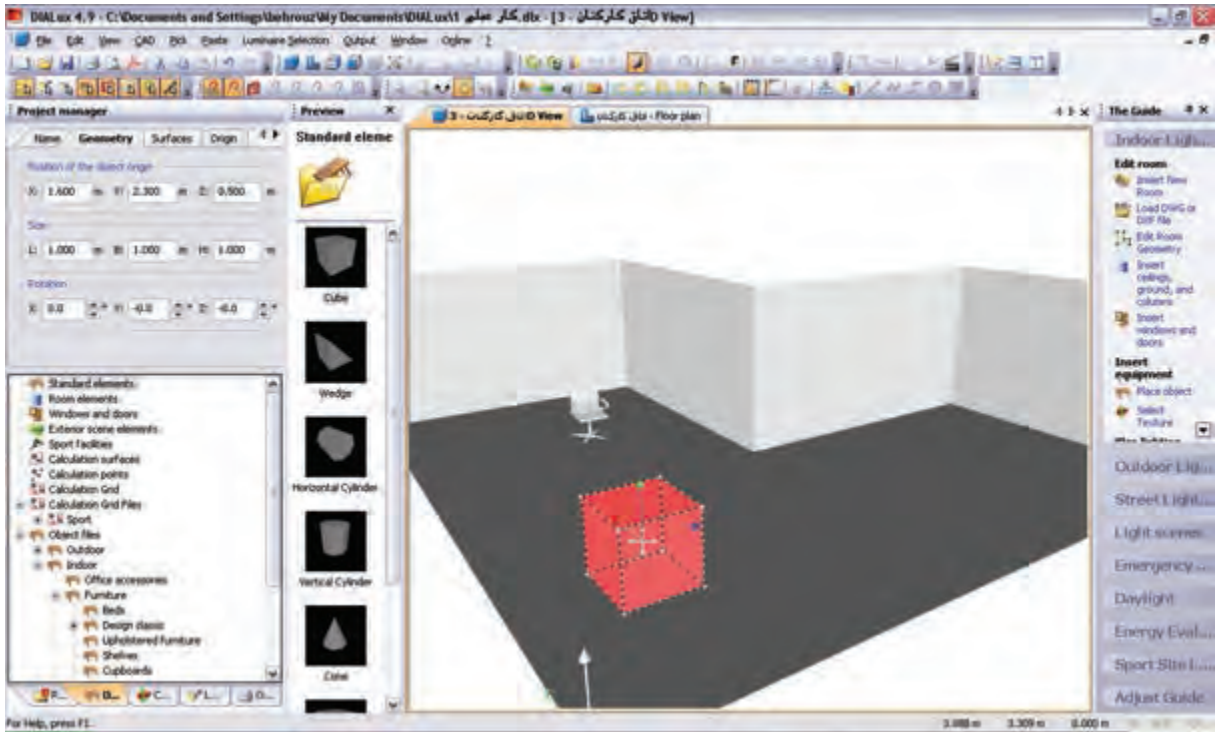


شکل ۱-۳۵



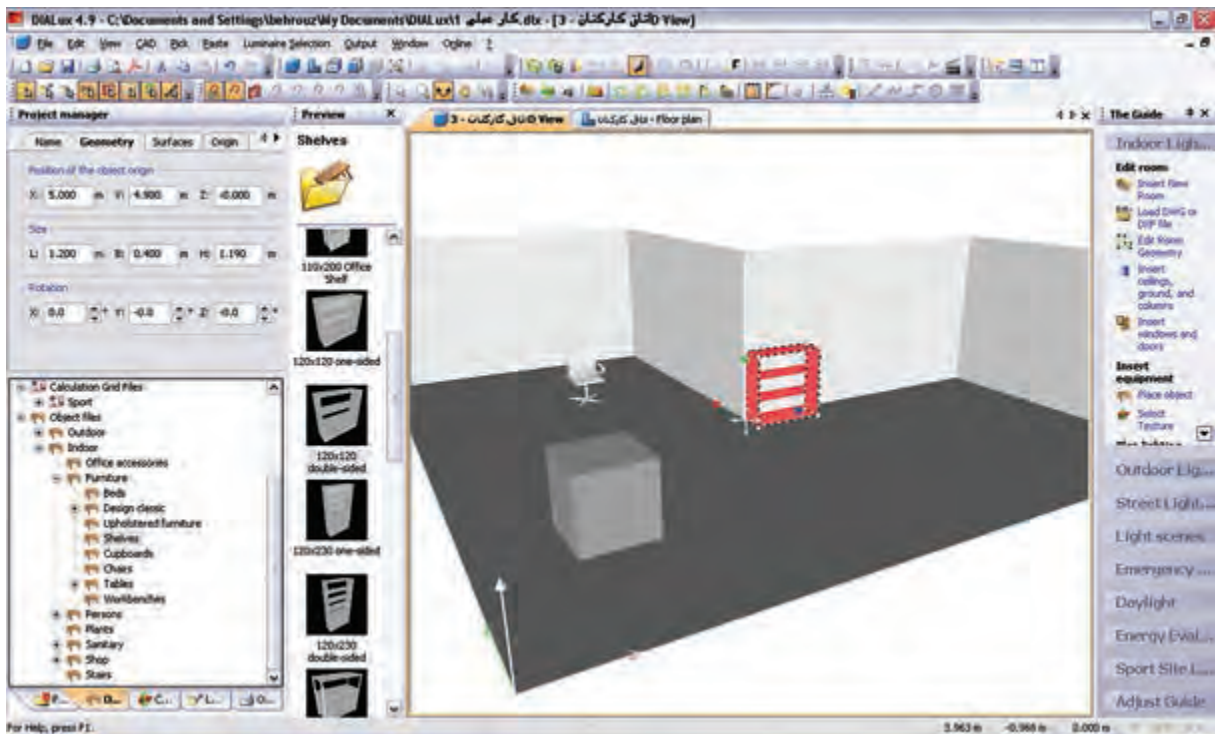
شکل ۱-۳۶

(شکل ۱-۳۷) نحوه درج یک جعبه (مکعب) را در اتاق نشان می دهد.



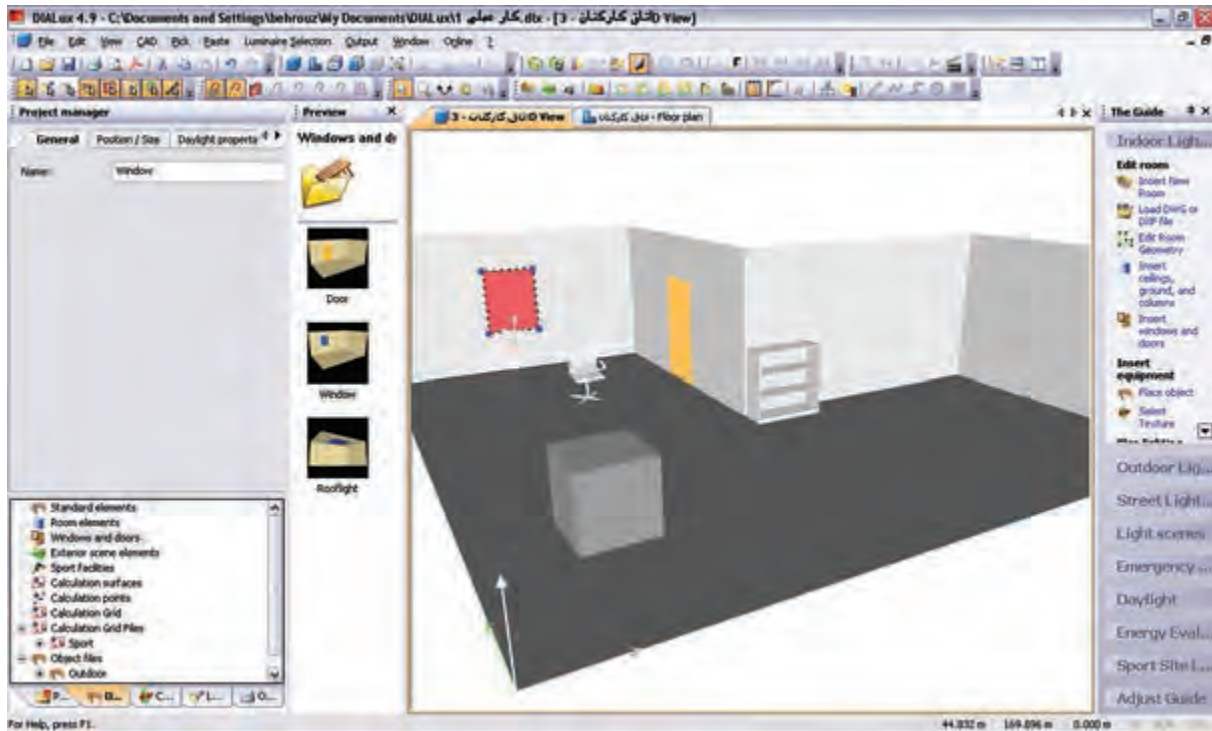
شکل ۱-۳۷

(شکل ۱-۳۸) درج یک قفسه و قرار گرفتن آن در گوشه‌ای را نشان می‌دهد.



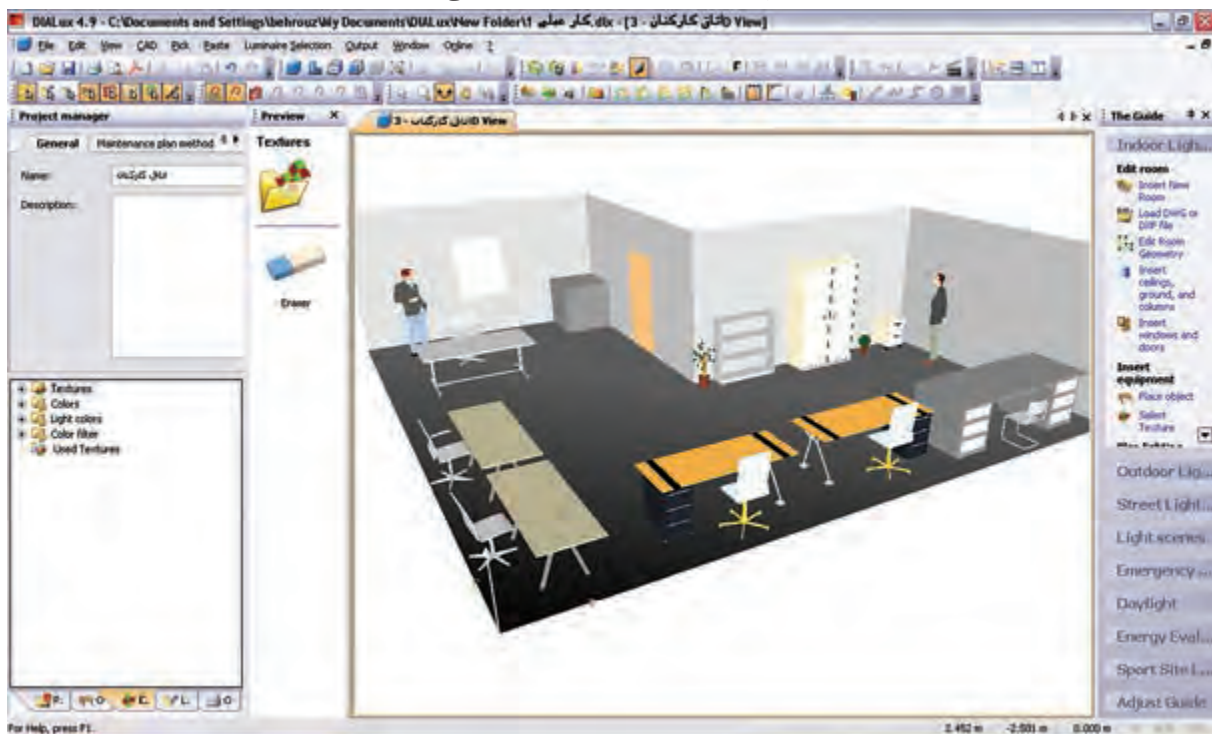
شکل ۱-۳۸

گام پنجم: این گام چگونگی درج و پنجره را مطابق (شکل ۱-۳۹) نشان می‌دهد.



شکل ۱-۳۹

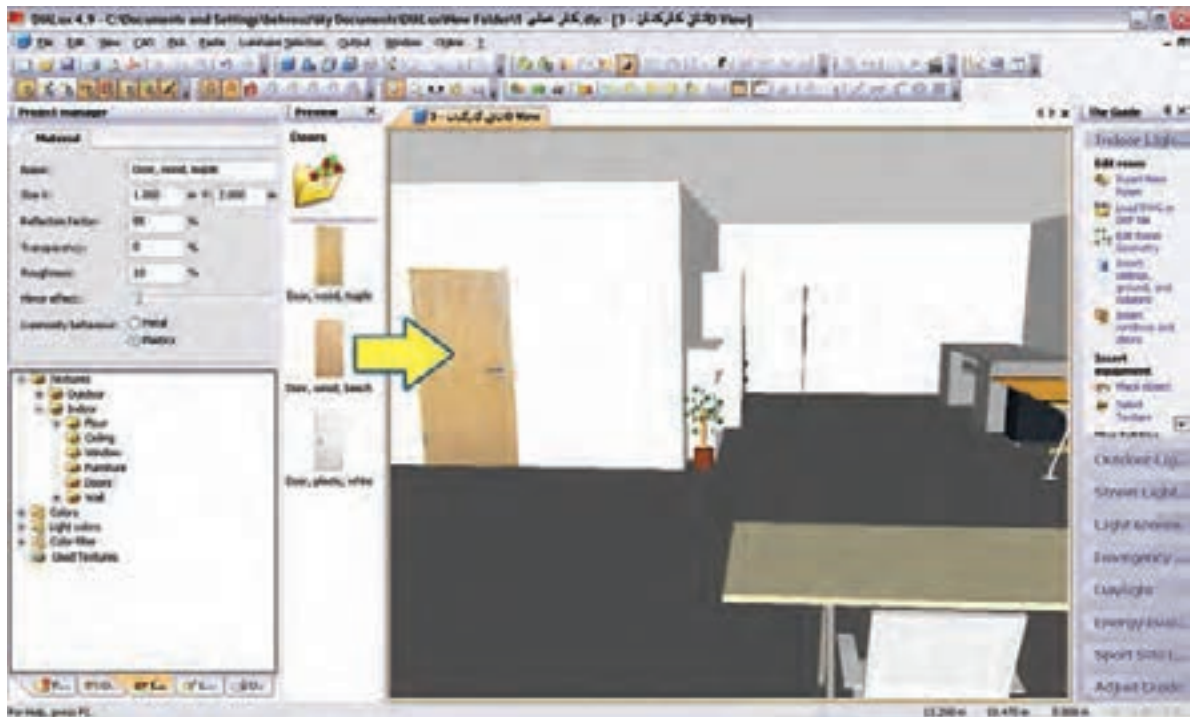
(شکل ۱-۴۰) تکمیل شده مبلمان و در و پنجره اتاق کارکنان را نشان می دهد.



شکل ۱-۴۰

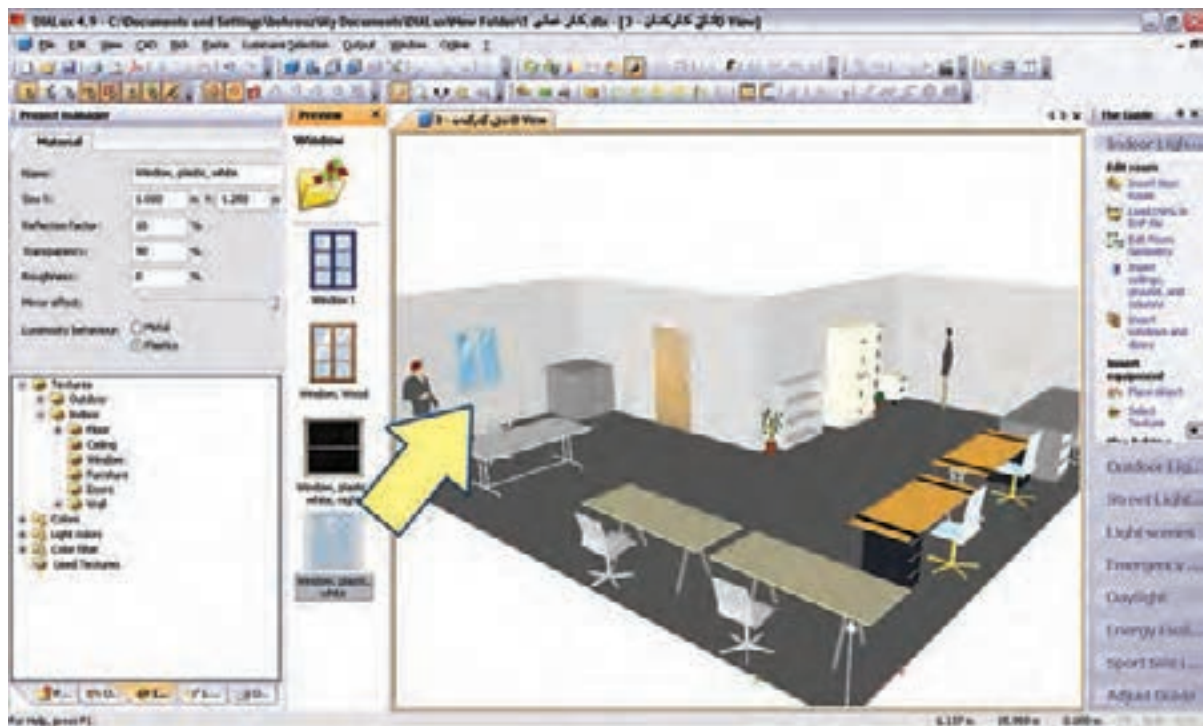
درج بافت (Texture): برای آنکه برخی از وسایل، ظاهری واقعی بیابند از بافت که یک زبانه بعد از مبلمان در

محیط درخت پروژه است استفاده می شود. روش این کار با کشیدن و رها کردن موس روی جسم صورت می گیرد، مطابق شکل های زیر:



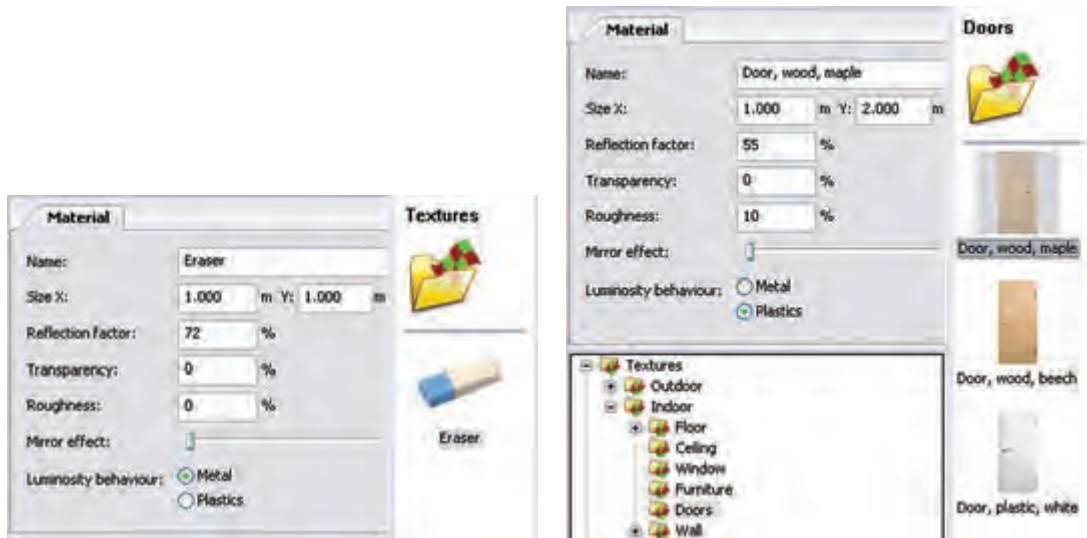
شکل ۱-۴۱

(شکل ۱-۴۲) ایجاد بافت مناسب برای پنجره را به منظور طبیعی تر شدن محیط نشان می دهد.



شکل ۱-۴۲

تغییرات در Texture (بافت)ها و پاک کردن آن مطابق (شکل ۱-۴۳) انجام می‌شود.



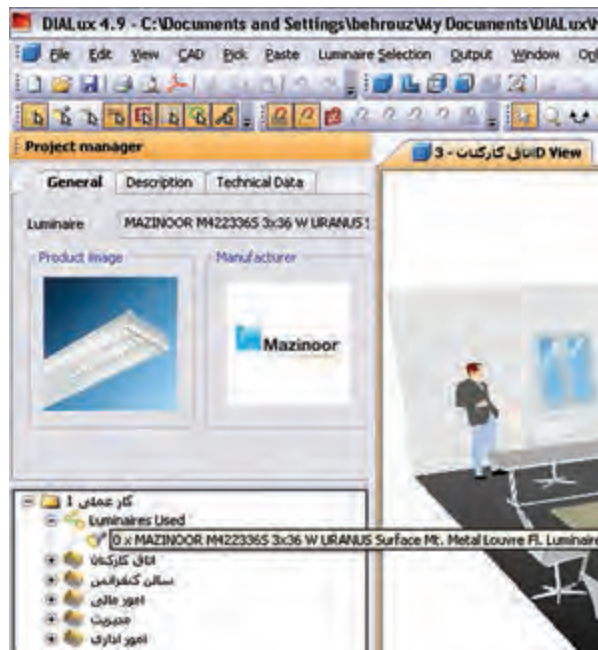
شکل ۱-۴۳

گام ششم: به کارگیری چراغ یک شرکت لامپ سازی را قبلاً دیدید. با این حال تصویر مربوط به این کار را مجدداً مشاهده می‌کنید. به کارگیری درست یک چراغ اثر خود را در درخت پروژه اتاق نشان می‌دهد.



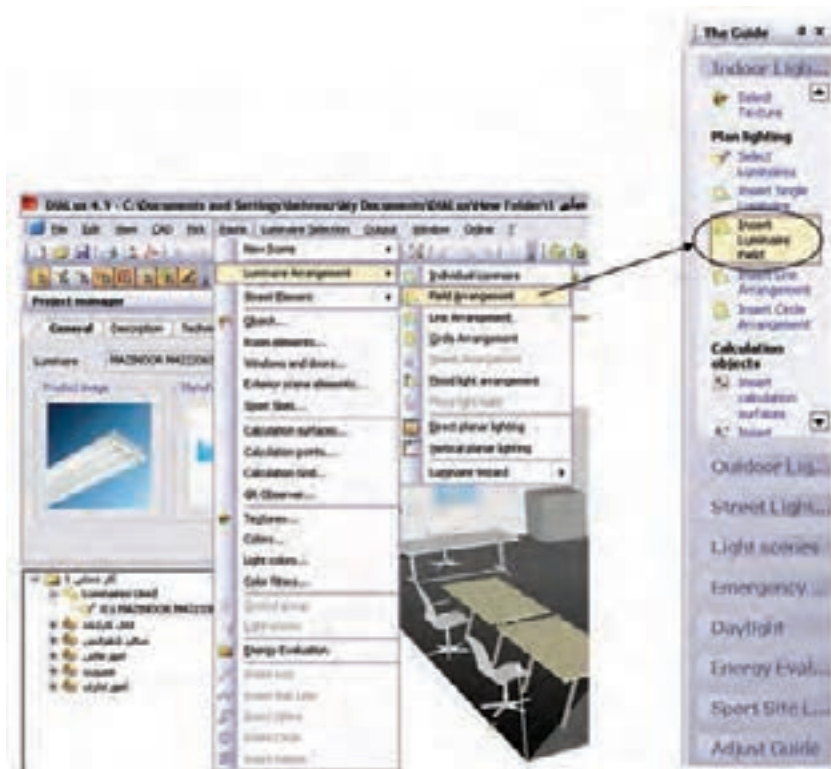
شکل ۱-۴۴

در شکل ۱-۴۵ ظاهر شدن چراغ مورد نظر را در درخت پروژه می‌بینید. در محیط ویرایشی و زبانه Technical Data می‌توان برخی مشخصات لامپ را تغییر داد و سپس از آن در مرحله بعدی استفاده کرد.



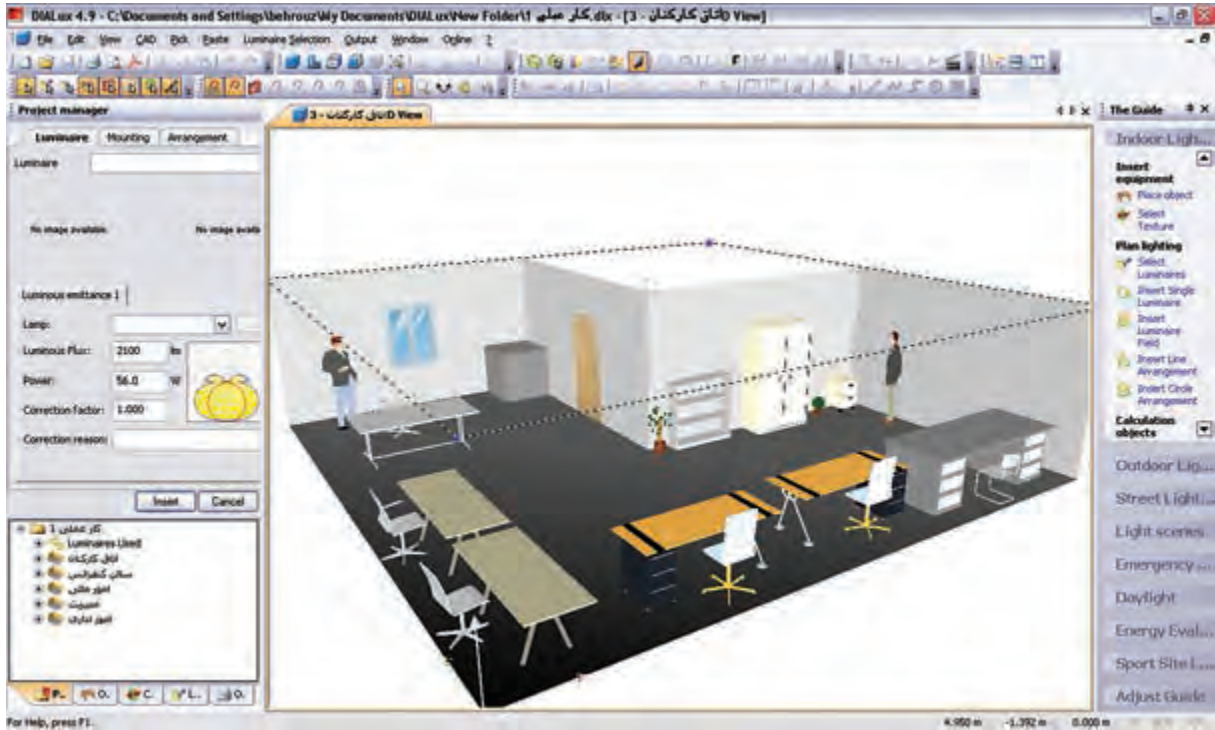
شکل ۱-۴۵

گام هفتم: ترتیب قرار گیری چراغ‌ها (نوع چیدمان) بعد از به کارگیری یا همان انتخاب چراغ صورت می‌گیرد و قبل از آن غیر فعال است. در (شکل ۱-۴۶) نوار راهنما و منوی مربوط چیدمان میدانی (گروهی) را برای پروژه نشان می‌دهد. روش‌های دیگری هم برای چیدمان، به صورت تک تک، چیدمان خط به خط و دایره دایره‌ای وجود دارد که می‌توان آن‌ها را در منوی مربوط و نوار راهنما دید و انتخاب کرد.



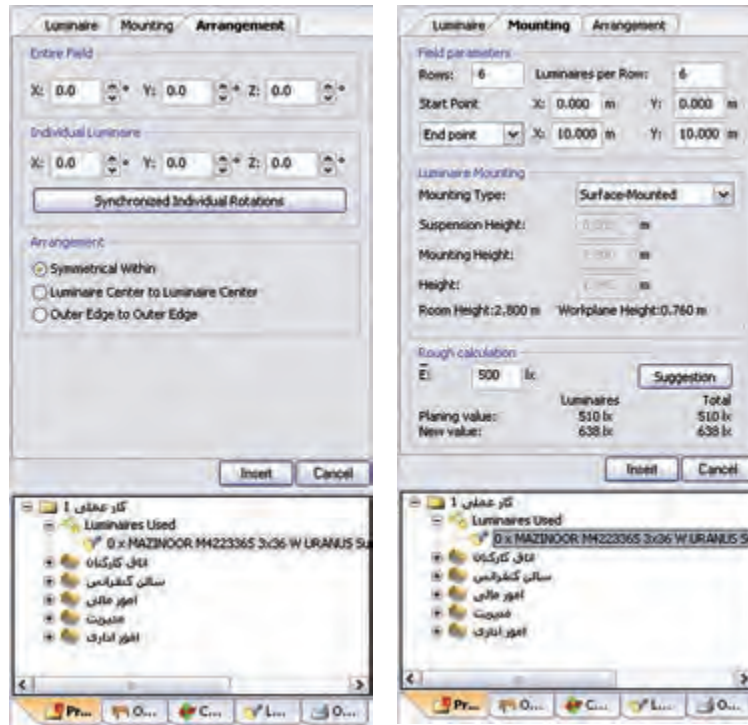
شکل ۱-۴۶

وضعیت ظاهری پروژه با اجرای دستور ذکر شده در بالا



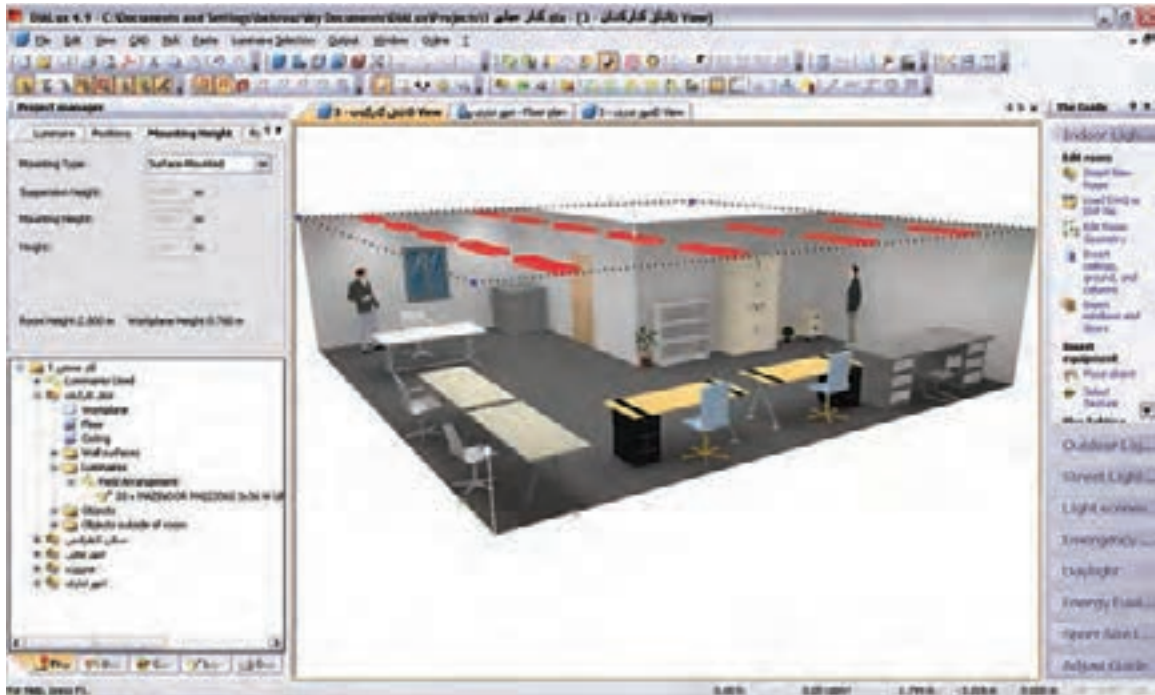
شکل ۱-۴۷

قبل از چیدمان چراغ‌ها، باید گزینه‌های نشان داده شده در (شکل ۱-۴۸) را تنظیم نمود. مثل تعداد ردیف، تعداد چراغ هر ردیف، نحوه نصب، آویز و لوکس اتاق. برای درج موارد فوق باید دکمه Insert در زبانه Mounting زده شود.



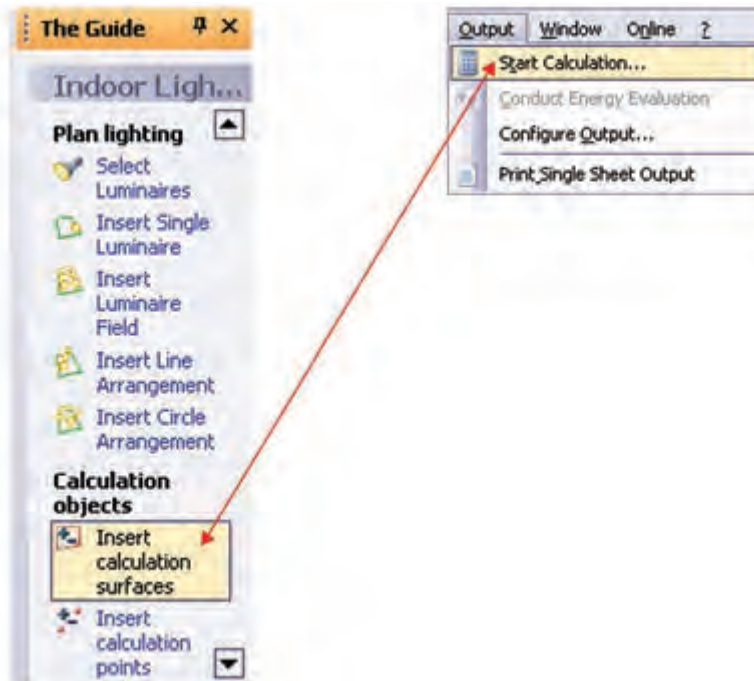
شکل ۱-۴۸

(شکل ۴۹-۱) چیدمان مورد نظر را نشان می دهد.



شکل ۴۹-۱

گام هشتم (محاسبه روشنایی): اکنون باید از طریق منو یا نوار راهنمای نشان داده شده بر روی Start Calculation کلیک کنیم. این کار به ظاهر شدن پنجره Start Calculation مانند (شکل ۵۱-۱) می انجامد. اگر دکمه OK را در این پنجره بزنیم محاسبات روشنایی انجام می شود. مراحل کار در پنجره های بعدی آمده است



شکل ۵۰-۱