

Mořkov žst.

Výpočet umělého venkovního osvětlení dle ČSN EN 12464-2 a SŽDC E11

Obsah

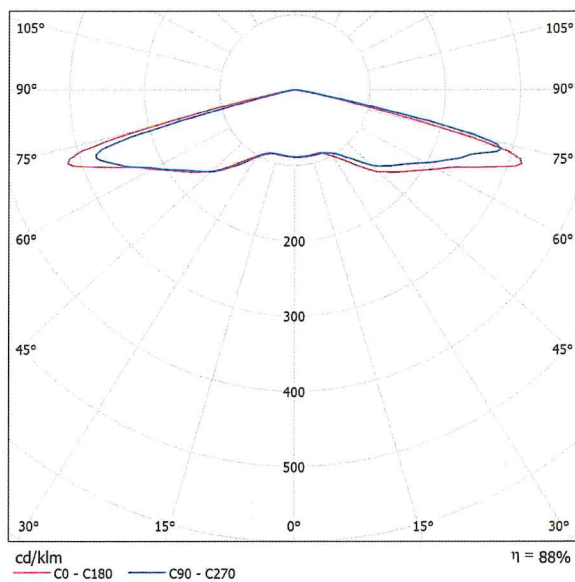
Mořkov žst.

Titulní strana projektu	1
Obsah	2
PHILIPS BGP660-FG T25 DS50 /830	
Datový list svítidla	3
Venkovní scéna - Reálná situace	
Plánovací údaje	4
Ztvárnění 3D	5
Renderování nepravými barvami	6
Venkovní plochy	
Výpočtový rastr - Přístřešek	
Hodnotový graf (E, svisle)	7

PHILIPS BGP660-FG T25 DS50 /830 / Datový list svítidla

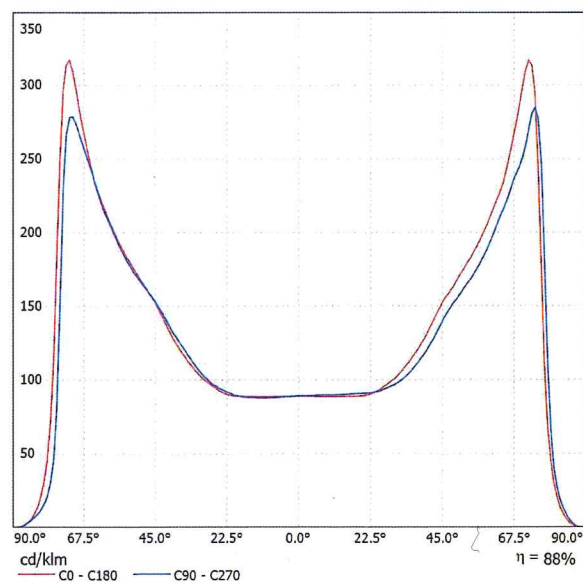
Výstup světla 1:

Obrázek svítidla najdete v našem katalogu svítidel.

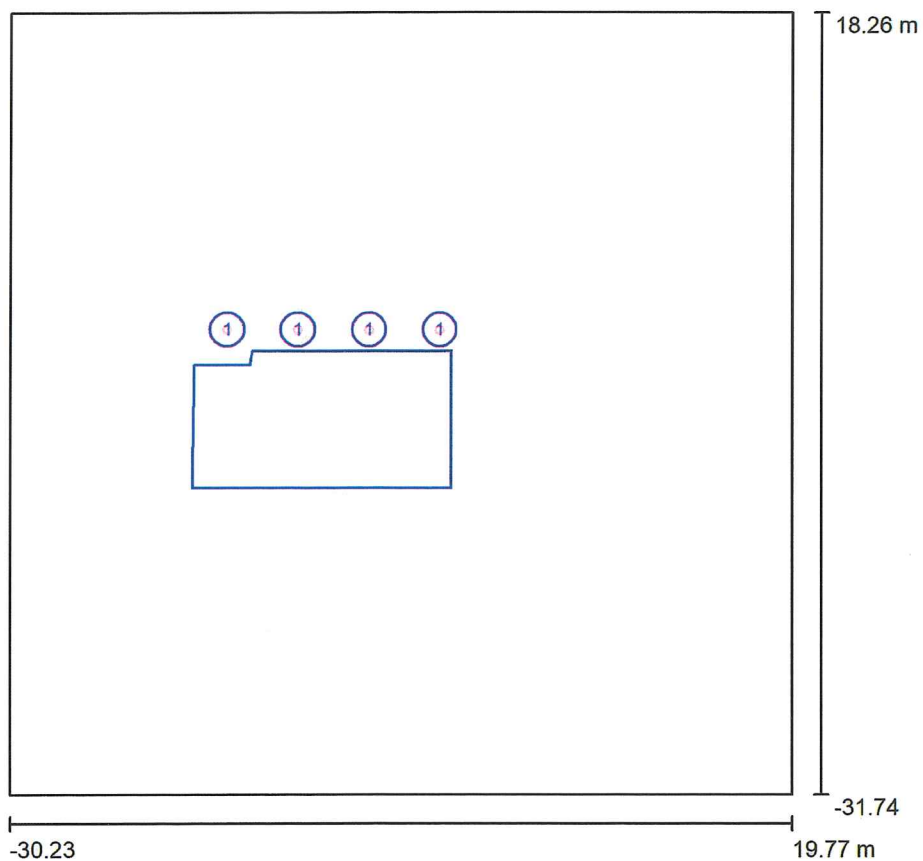


Klasifikace svítidel dle CIE: 100
Kód CIE Flux Code: 18 48 90 100 88

Výstup světla 1:



Venkovní scéna - Reálná situace / Plánovací údaje



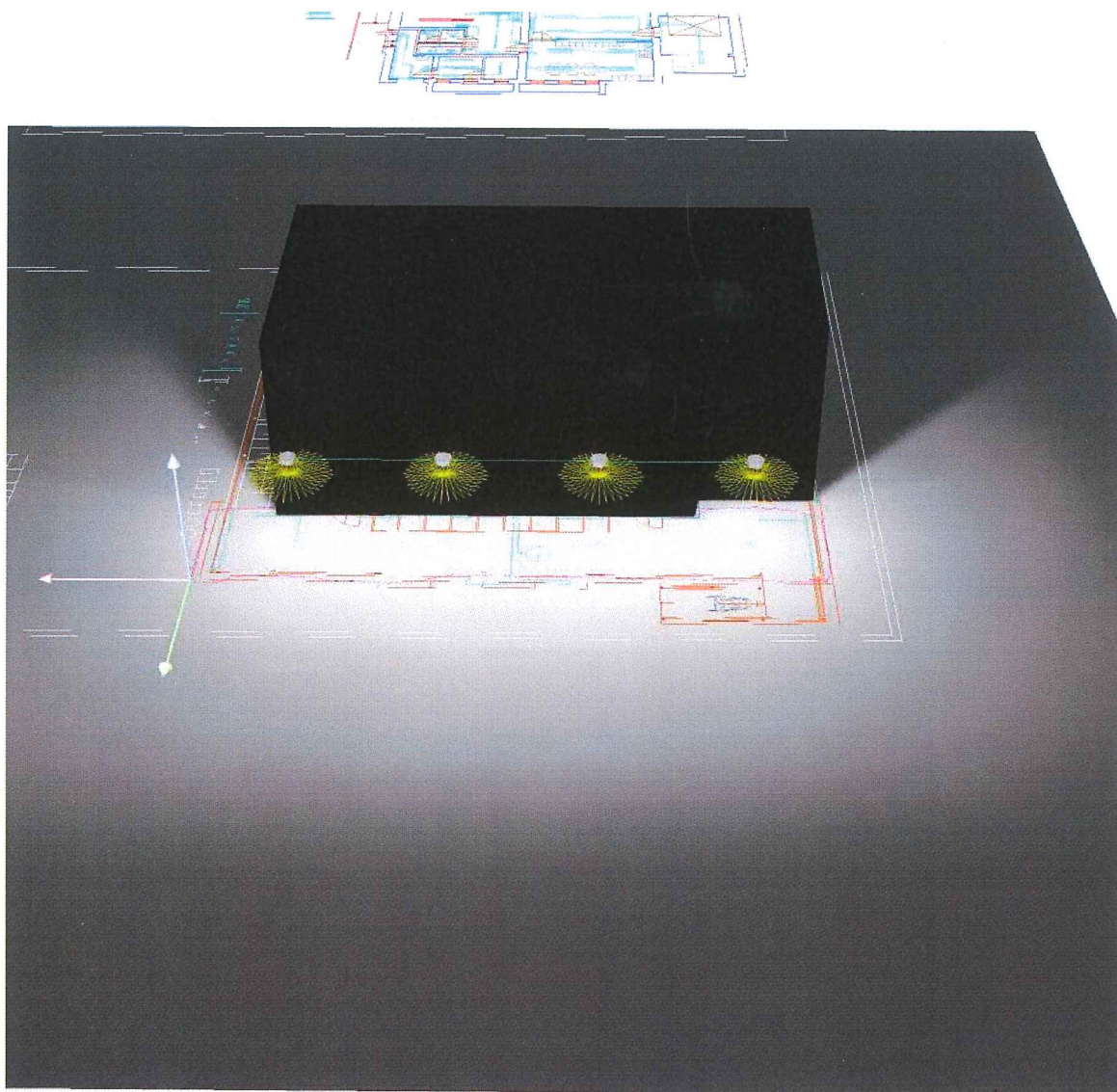
Činitel údržby: 0.87, ULR/ FHS Inst.: 0.0%

Měřítko 1:464

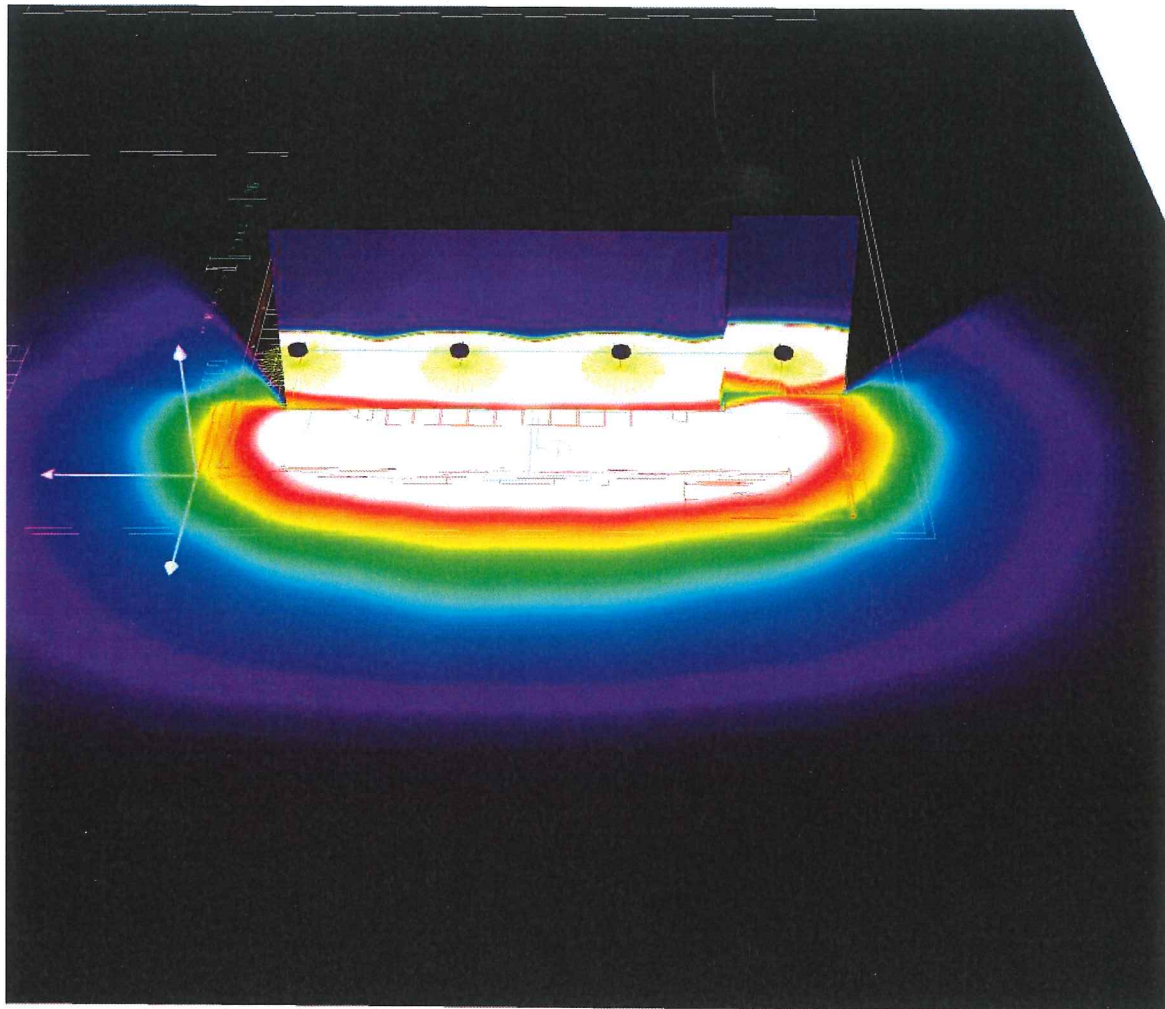
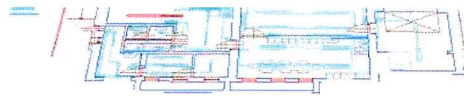
Kusovník svítidel

Č.	ks	Označení (Opravný faktor)	Φ (Svítidlo) [lm]	Φ (Zdroje:) [lm]	P [W]
1	4	PHILIPS BGP660-FG T25 DS50 /830 (Typ 1)* (1.000)	2632	3000	23.5
*Pozměněné technické údaje			Celkem: 10530	Celkem: 12000	94.0

Venkovní scéna - Reálná situace / Ztvárnění 3D



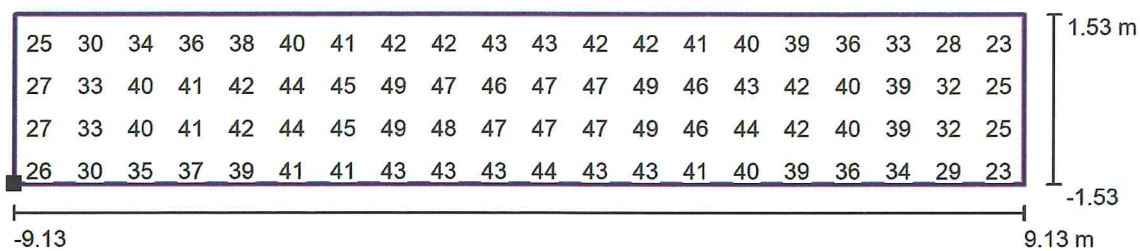
Venkovní scéna - Reálná situace / Renderování nepravými barvami



0 3.75 7.50 11.25 15 18.75 22.50 26.25 30

lx

Venkovní scéna - Reálná situace / Výpočtový rastr - Přístřešek / Hodnotový graf (E, svisle)

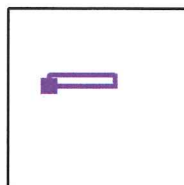


Hodnoty v Lux, Měřítko 1 : 131

Nelze zobrazit všechny vypočtené hodnoty.

Poloha plochy ve venkovní scéně:

Označený bod: (-18.669 m, -
3.319 m, 0.000 m)



Rastr: 20 x 8 Body

E_m [lx]
39

E_{min} [lx]
22

E_{max} [lx]
50

E_{min} / E_m
0.57

E_{min} / E_{max}
0.45