

Gör så här

Spännande att du provar på BeDOT!

Har du precis börjat och känner dig lite förvirrad? We've got your back :)

Här har vi samlat alla info man behöver för att göra en simulering av dagsljus på fasad.

Klicka på *Skapa* för att starta ett nytt projekt och då *Nytt Projekt*-knappen för att komma igång med redigering.

När du kommer fram till kartan:

- Klicka och dra med vänster musknapp för att panorera
- Zooma in och ut genom att skrolla
- Roter genom att hålla Ctrl medan du drar med vänster musknapp

Projekt

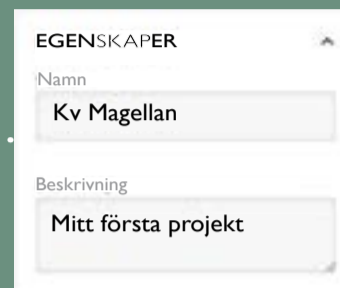
Här kan du döpa om ditt projekt genom att lägga till en beskrivning.

TIPS

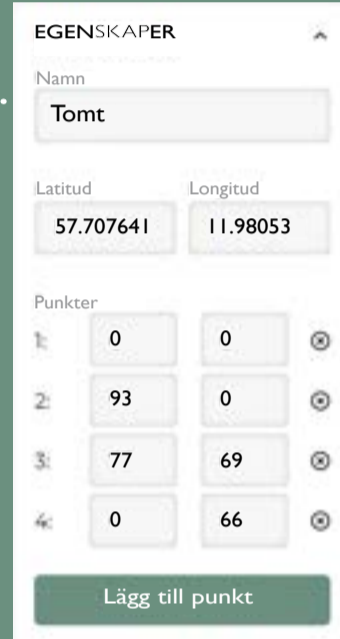
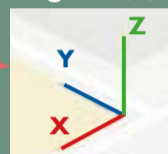
Vet du inte koordinaterna?
Man får dem genom att
googla adressen.

Tomt

Stoppa in de *geografiska koordinaterna* för din tomt som definierar punkten där *origo* skall placeras. Tomten kan bestå av tre eller flera hörn. Placera varje hörn på kartan genom att ändra på x och y placering.



origo = 0,0,0



Byggnad Grannbyggnad

Byggnader kan vara:

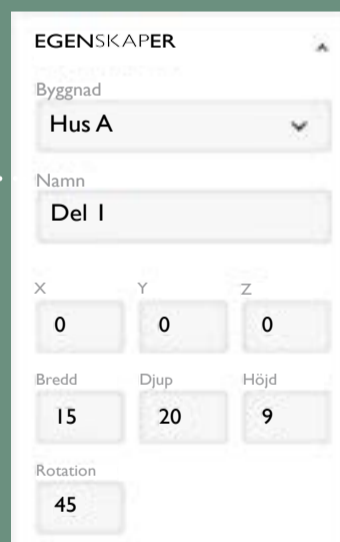
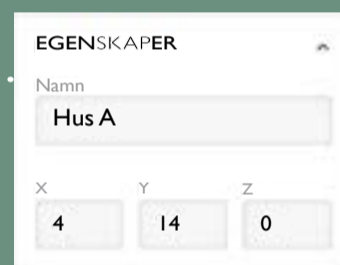
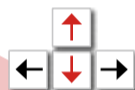
- 1) där själva analysen utförs (turkos)
- 2) en del av omgivningen (lila)

En byggnad står som koncept för att gruppera byggnadsdelar som tillhör tillsammans. Det har som egenskaper sitt eget namn och en *x,y,z position gentemot origo*.

T. ex: Byggnaden "Hus A" placeras på $x=4m$, $y=14m$, $z=0m$ från origo.

TIPS

Använd upp- och ned-piltangenterna på textfältet för att snabbt flytta ett objekt, istället för att skriva in en position



Byggnadsdel

En byggnadsdel innebär en låda i gränssnittet. Dess första egenskap är vilken byggnad/grannbyggnad det tillhör. Alltså kommer byggnadsdelen att vara antingen lila, om den tillhör en grannbyggnad, eller turkos, om det tillhör en byggnad som är analysens fokus.

Förutom det har byggnadsdelen ett namn, placering, storlek och rotation.

Viktigt: *x,y,z position gentemot byggnadsplaceringen*.

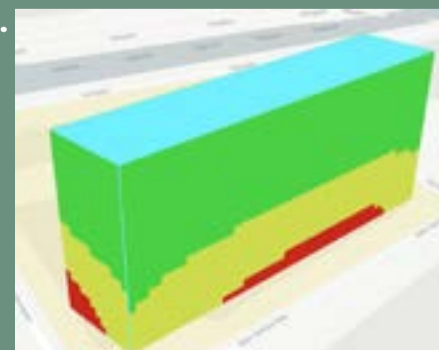
T. ex: Byggnadsdelen "Del I" tillhör "Hus A" och ligger på $x = y = z = 0$ från byggnadens läge. Det vill säga, också $x=4m$, $y=14m$, $z=0m$ från projektets origo.

Resultat

Efter du har byggt ditt projekt klickar du på "DAGSLJUS >> *Ladda resultat*" knappen till höger.

Resultatet redovisas som en *trafikljus färgskala* där grönt betyder bra med dagsljus, rött betyder dåligt och gult betyder att dagsljus kan troligtvis lösas i detaljskedet, men det kanske krävs lite arbete.

Resultat baseras på en Vertical Sky Component analys, vilket motsvarar i viss mån hur stort andel av himmelsljuset som når en punkt på fasaden.



Har du några frågor eller funderingar?

Skicka gärna ett mejl till oss på: support@bedot.tools