

Pruszcz Gdański, ul. Słoneczna, Boisko

Spis Treści

Strona tytułowa	1
Spis Treści	2
Lista opraw	3

Teren 1

Plan sytuacyjny opraw	4
Obiekty obliczeniowe / Scena świetlna 1	6
Boisko / Scena świetlna 1 / Prostopadłe natężenia oświetlenia	12
Skatepark / Scena świetlna 1 / Prostopadłe natężenia oświetlenia	13

Lista opraw

Φ_{razem} 150984 lm	P_{razem} 1000.0 W	Skuteczność świetlna 151.0 lm/W
------------------------------------	--------------------------------	------------------------------------

Szt.	Producent	Numer artykułu	Nazwa artykułu	P	Φ	Skuteczność świetlna
8	Schröder		INDU FLOOD GEN2 2 / 6547 / 96 LEDs 55mA NW 740 125W / / 449642	125.0 W	18873 lm	151.0 lm/W

Plan sytuacyjny opraw



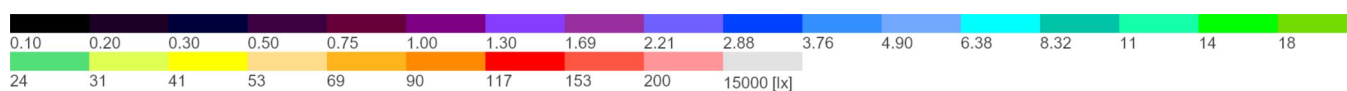
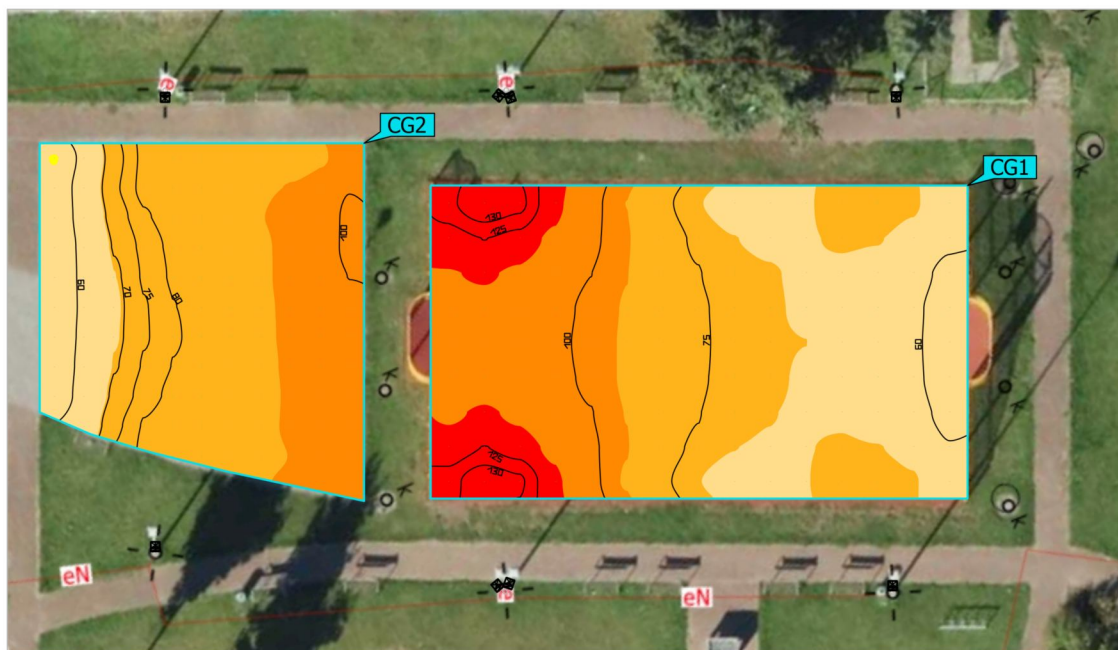
Plan sytuacyjny opraw

Schröder - - INDU FLOOD GEN2 2 / 6547 / 96 LEDs 55mA NW 740 125W / / 449642
1x 96 LEDs 55mA NW 740

X	Y	Wysokość montażu	Obrót obudowy	MF	Oprawa
39.583 m	2.889 m	10.000 m	0.0° / -0.0° / -0.0°	0.80	6
39.742 m	25.181 m	10.000 m	0.0° / -0.0° / -180.0°	0.80	3
22.058 m	2.947 m	10.000 m	0.0° / -0.0° / 40.0°	0.80	7
22.354 m	2.999 m	10.000 m	0.0° / -0.0° / -20.0°	0.80	8
22.416 m	25.137 m	10.000 m	0.0° / -0.0° / -160.0°	0.80	1
22.120 m	25.189 m	10.000 m	0.0° / -0.0° / 140.0°	0.80	2
6.617 m	4.638 m	10.000 m	0.0° / -0.0° / -0.0°	0.80	5
7.059 m	25.158 m	10.000 m	0.0° / -0.0° / -180.0°	0.80	4

(Scena świetlna 1)

Obiekty obliczeniowe



Symulacja oświetlenia wykonana w oparciu o wzorcowe źródła światła. Rzeczywisty strumień świetlny i moc opraw może odbiegać od wartości wzorcowych.

(Scena świetlna 1)

Obiekty obliczeniowe

Powierzchnie obliczeniowe

Właściwości	\bar{E}	$E_{min.}$	E_{maks}	$U_o (g_1)$	g_2	Indeks
Boisko Prostopadłe natężenia oświetlenia Wysokość: 0.000 m	85.7 lx	56.1 lx	134 lx	0.65	0.42	CG1
Skatepark Prostopadłe natężenia oświetlenia Wysokość: -0.000 m	82.5 lx	52.8 lx	101 lx	0.64	0.52	CG2

(Scena świetlna 1)

Obiekty obliczenioweBoisko (R_G)

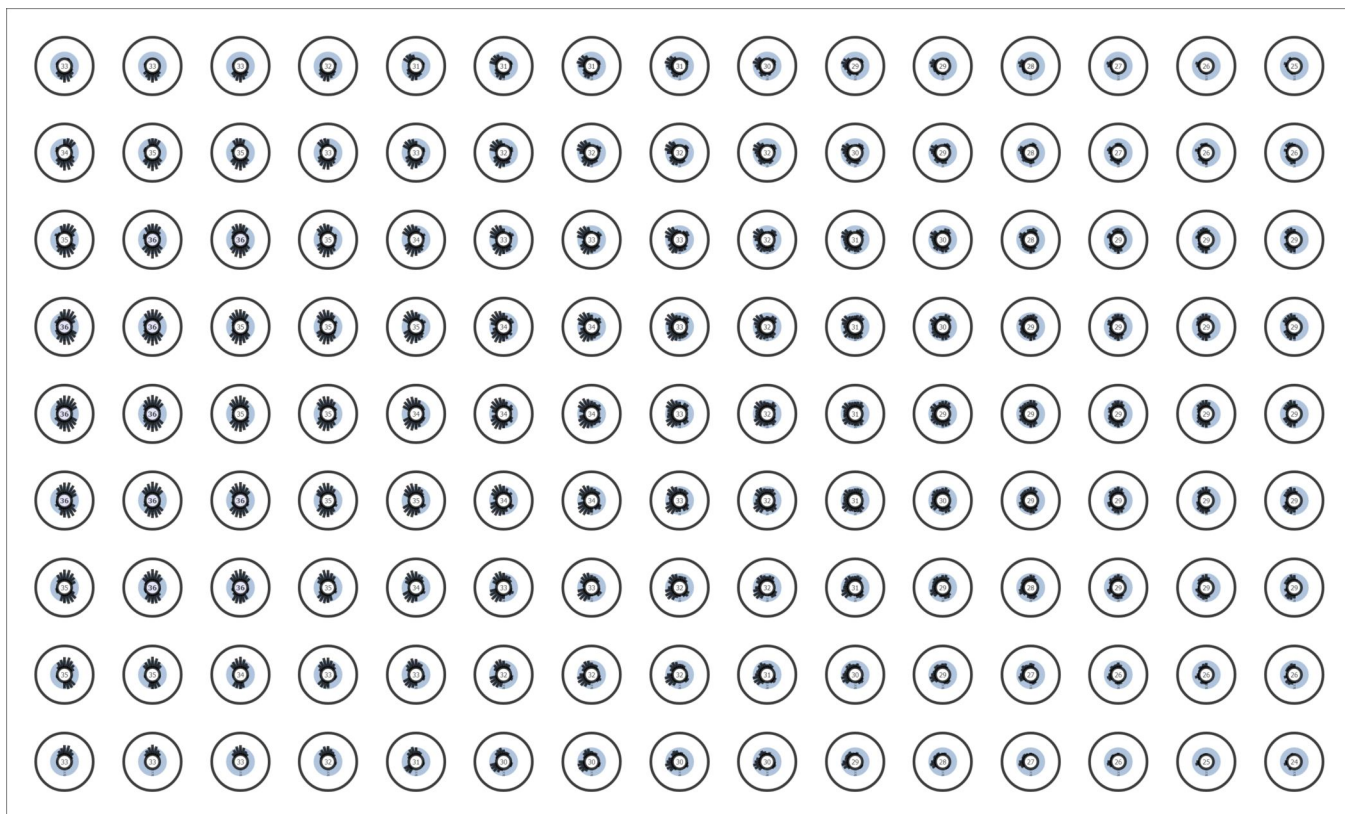
Największe ośnienie przy 90°

maks	36
Zad.	≤ 50
Obszar kąta widzenia	0° - 360°
Szerokość odstępu	15°
Kąt nachylenia	-2°
Wysokość	1.500 m
Indeks	CG1
Metoda	Uproszczone obliczenia zgodnie z normą EN 12464

(Scena świetlna 1)

Obiekty obliczeniowe

Boisko (R_G)



(Scena świetlna 1)

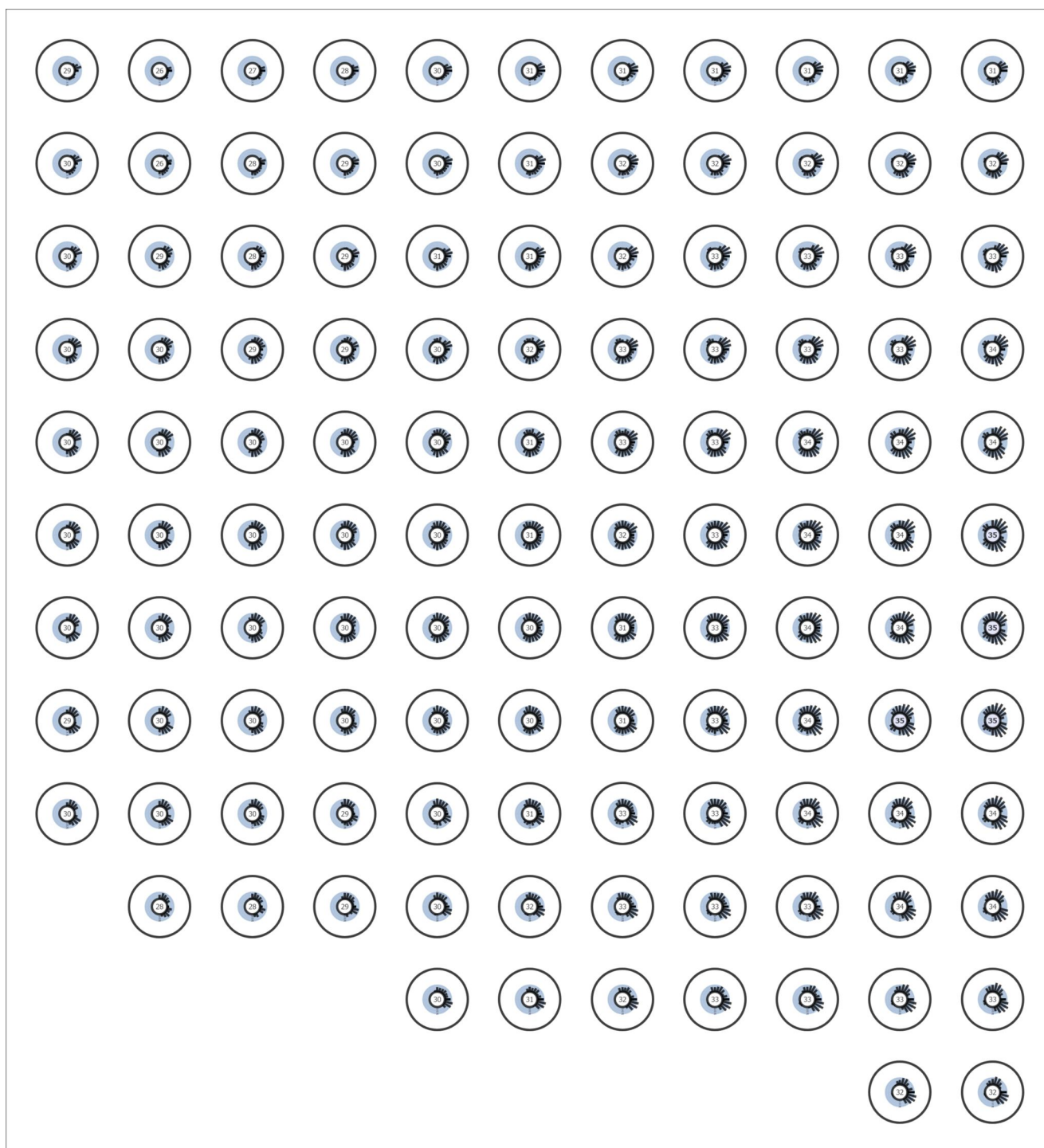
Obiekty obliczenioweSkatepark (R_G)Największe olśnienie 300°
przy

maks	35
Zad.	≤50
Obszar kąta widzenia	0° - 360°
Szerokość odstępu	15°
Kąt nachylenia	-2°
Wysokość	1.500 m
Indeks	CG2
Metoda	Uproszczone obliczenia zgodnie z normą EN 12464

(Scena świetlna 1)

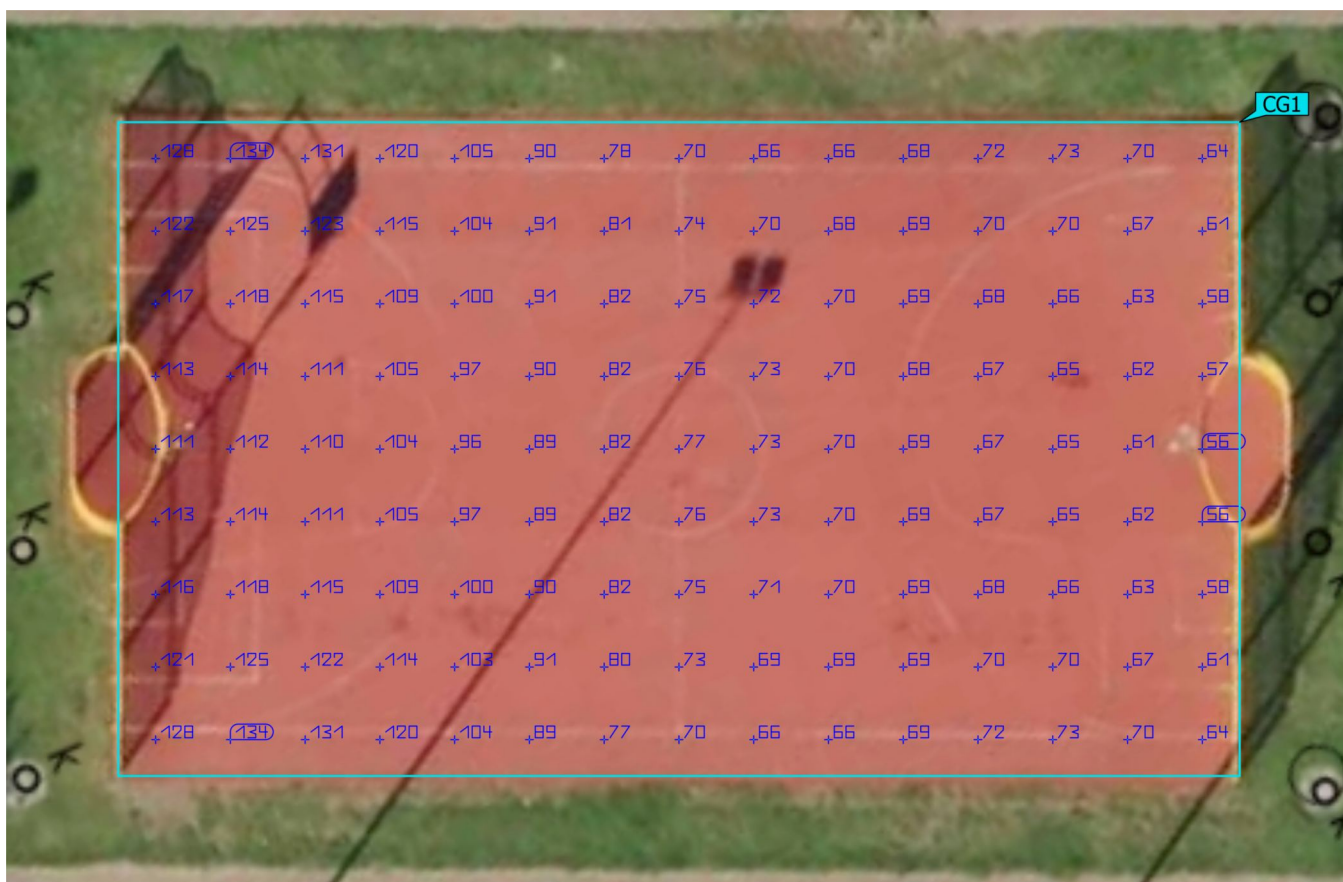
Obiekty obliczeniowe

Skatepark (R_G)



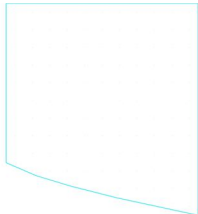
(Scena świetlna 1)

Boisko



Właściwości	\bar{E}	$E_{min.}$	E_{maks}	$U_o (g_1)$	g_2	Indeks
Boisko Prostopadłe natężenia oświetlenia Wysokość: 0.000 m	85.7 lx	56.1 lx	134 lx	0.65	0.42	CG1

(Scena świetlna 1)

Skatepark

Właściwości	\bar{E}	$E_{min.}$	E_{maks}	$U_o (g_1)$	g_2	Indeks
Skatepark Prostopadłe natężenia oświetlenia Wysokość: -0.000 m	82.5 lx	52.8 lx	101 lx	0.64	0.52	CG2