

遠藤照明  
設計支援ツール：Jobサポート

## 3次元照度計算ソフト 【DIALux】ミニ・マニュアル

### 照明・空間編集編

このミニ・マニュアルでは、実際に作業する際に役立つ情報を抜粋してご紹介しています。  
一連の流れをご覧いただける【動画】操作マニュアルを先にご覧いただくことをお勧めいたします。

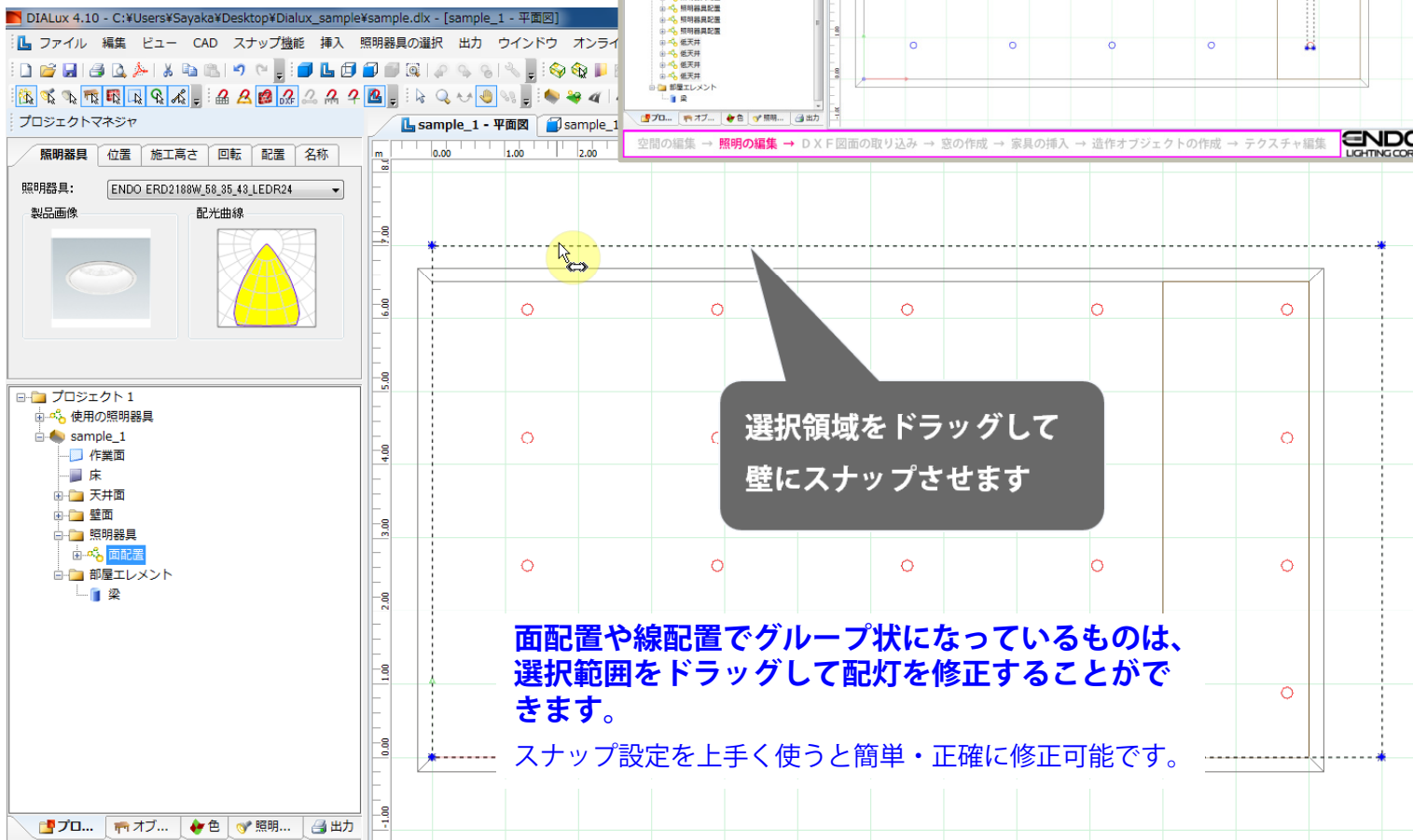
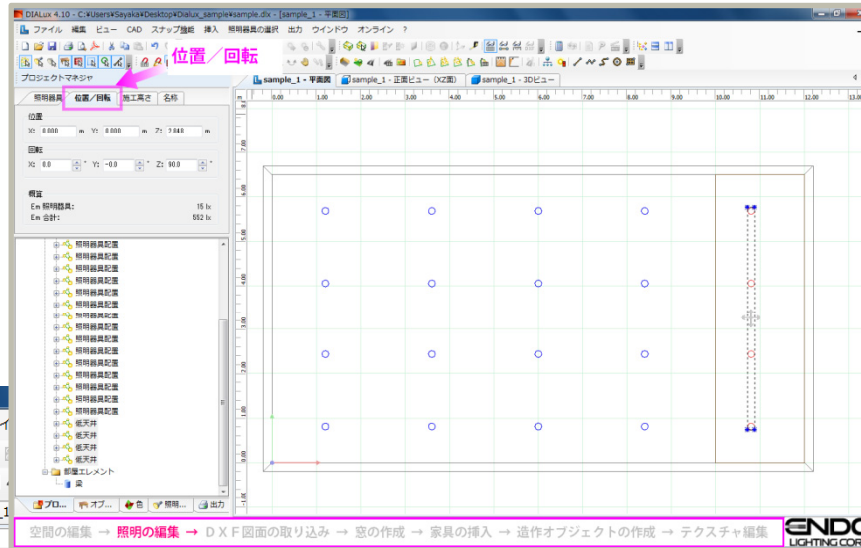


Creating the Future of  
Earth-friendly & People friendly Lighting

**ENDO**  
LIGHTING CORP.

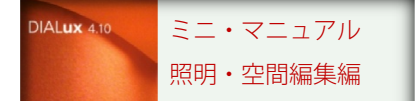
個別配置や線配置の場合は、  
主に「位置/回転」タブで座標入力して  
照明を移動修正します。

ユニバーサルダウンなどの首振り(回転)  
もここで設定します。



面配置や線配置でグループ状になっているものは、  
選択範囲をドラッグして配灯を修正することができます。

スナップ設定を上手く使うと簡単・正確に修正可能です。



#### ■ 照明の編集

- 配灯位置の編集
- 配灯位置の編集(配置範囲)
- 取付高さの変更
- 照明配置を分割
- 配光の3D表示

#### ■ 空間の編集(基本)

- 空間自体の編集
- 空間エレメント(柱等)の作成
- 空間エレメント(柱等)の編集
- 窓の作成
- オブジェクトの複製

#### ■ 空間の編集(CAD図面を利用)

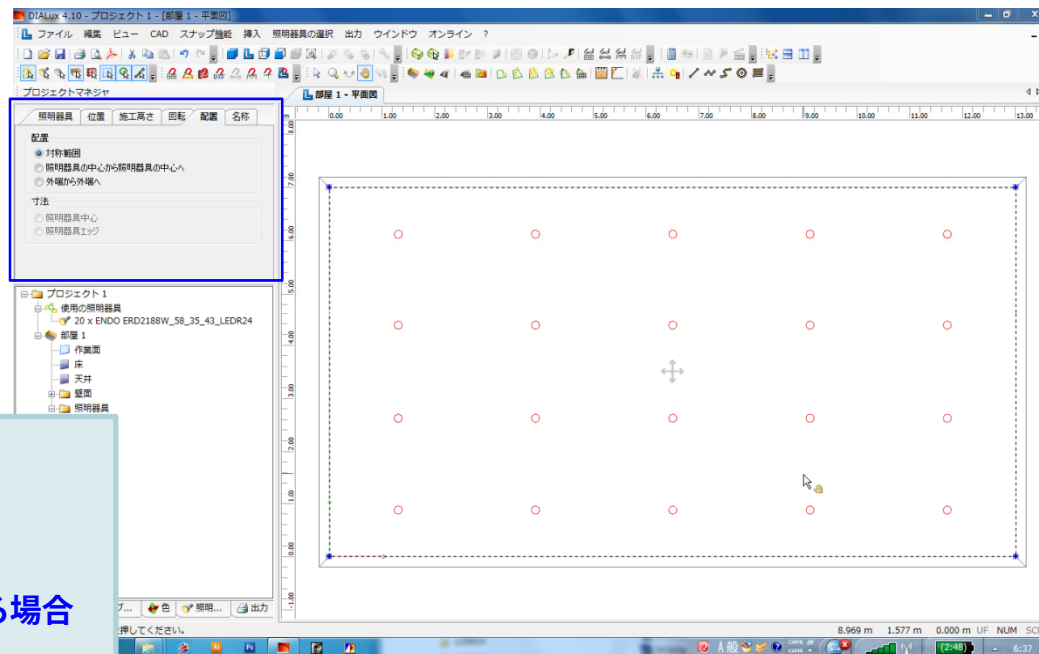
- CAD図面の取り込み
- 座標基点の設定
- 図面に合わせて空間編集

#### ■ 内装の編集

- デフォルト家具の挿入
- 造作(オブジェクト)の作成
- 位置揃えと均等配置
- 切り欠き 1,2
- テクスチャ・色 1,2

空間の編集 → 照明の編集 → D X F 図面の取り込み → 窓の作成 → 家具の挿入 → 造作オブジェクトの作成 → テクスチャ編集

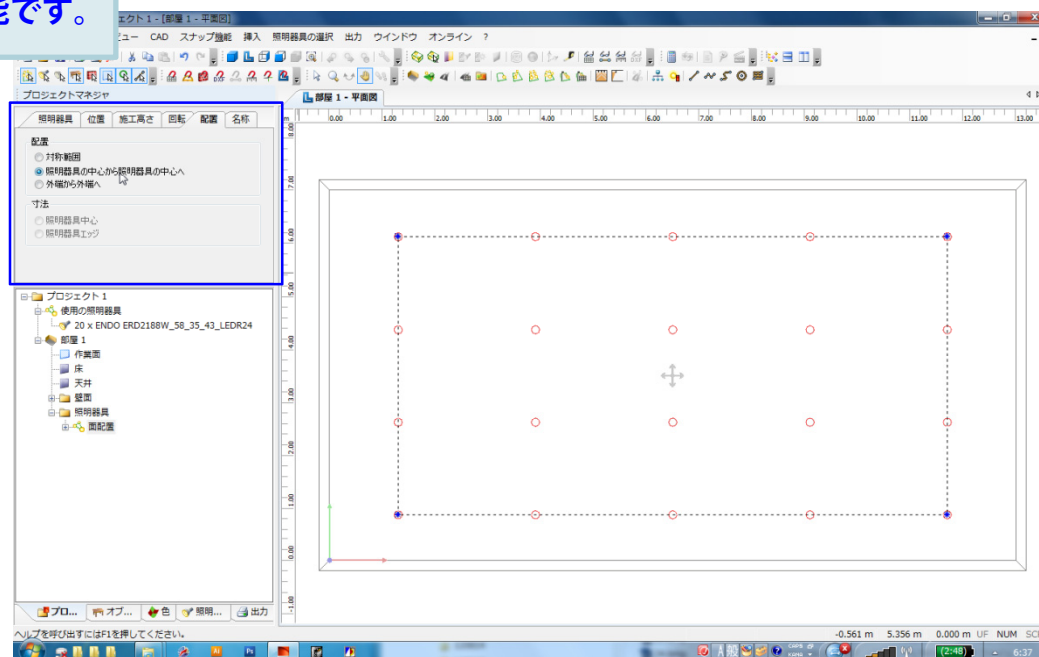




配置タブでは照明器具配置の範囲を選択することができます。

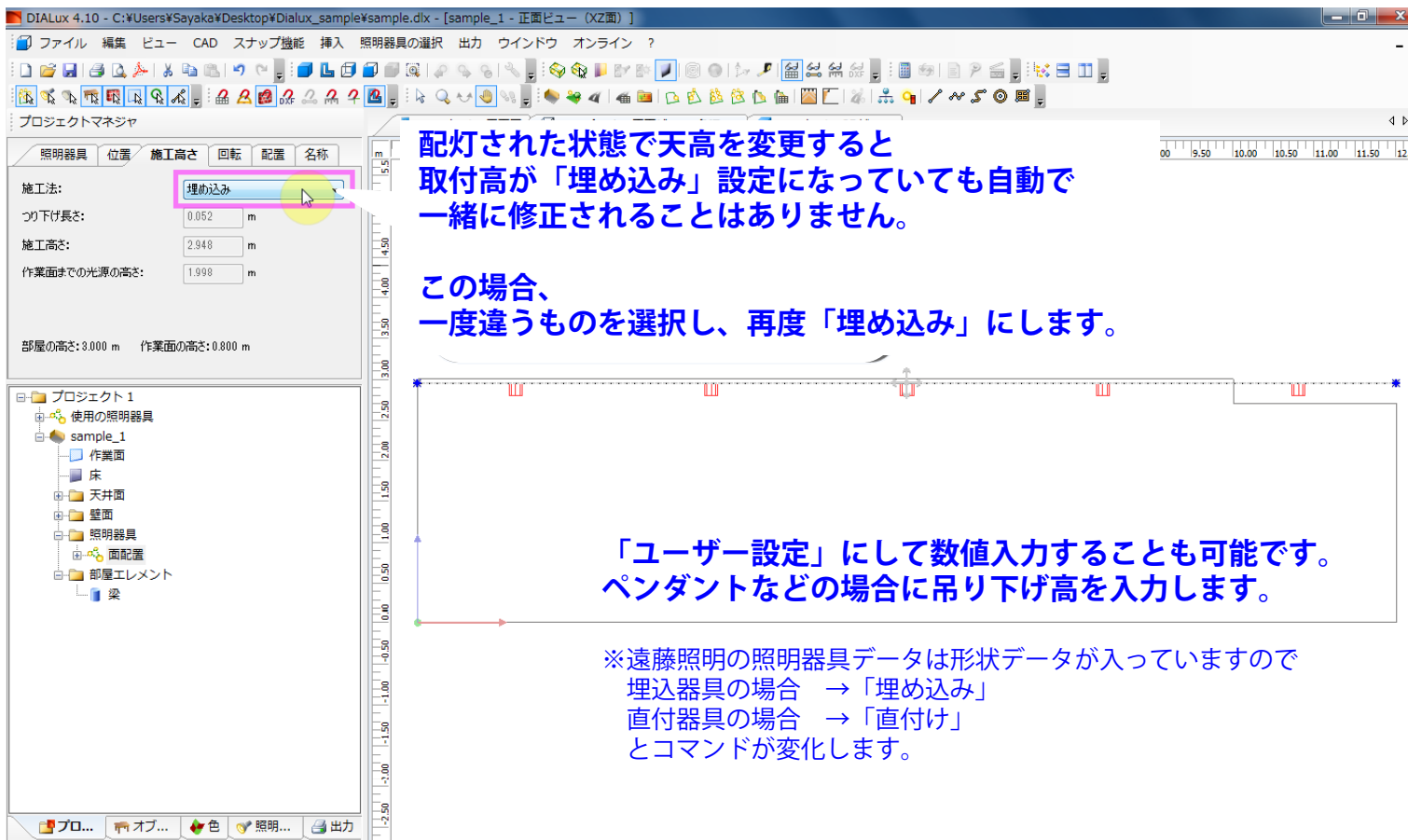
上：部屋に対称に配灯する場合  
下：照明器具の中心を範囲とする場合

配灯した後に変更することも可能です。



DIALux 4.10 ミニ・マニュアル  
照明・空間編集編

- 照明の編集
  - 配灯位置の編集
  - 配灯位置の編集(配置範囲)
  - 取付高さの変更
  - 照明配置を分割
  - 配光の3D表示
- 空間の編集(基本)
  - 空間自体の編集
  - 空間エレメント(柱等)の作成
  - 空間エレメント(柱等)の編集
  - 窓の作成
  - オブジェクトの複製
- 空間の編集(CAD図面を利用)
  - CAD図面の取り込み
  - 座標基点の設定
  - 図面に合わせて空間編集
- 内装の編集
  - デフォルト家具の挿入
  - 造作(オブジェクト)の作成
  - 位置揃えと均等配置
  - 切り欠き 1,2
  - テクスチャ・色 1,2



## ■ 照明の編集

- 配灯位置の編集
- 配灯位置の編集(配置範囲)
- 取付高さの変更
- 照明配置を分割
- 配光の3D表示

## ■ 空間の編集(基本)

- 空間自体の編集
- 空間エレメント(柱等)の作成
- 空間エレメント(柱等)の編集
- 窓の作成
- オブジェクトの複製

## ■ 空間の編集(CAD図面を利用)

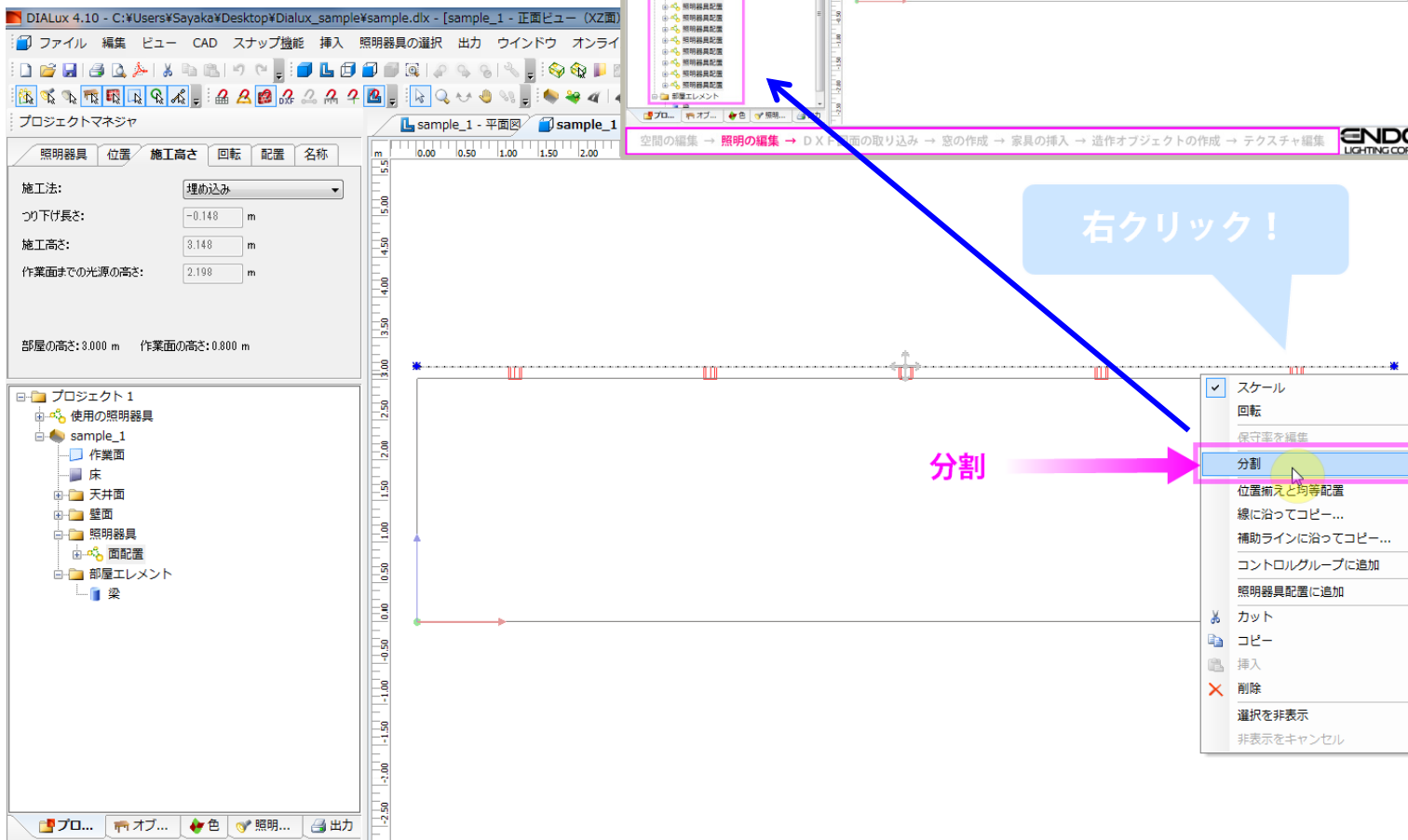
- CAD図面の取り込み
- 座標基点の設定
- 図面に合わせて空間編集

## ■ 内装の編集

- デフォルト家具の挿入
- 造作(オブジェクト)の作成
- 位置揃えと均等配置
- 切り欠き 1,2
- テクスチャ・色1,2

線配置や面配置などのグループ配置の場合、一部だけの取付高変更はできません。右クリックメニューの「分割」で分割して個別配置にします。

ちなみに、回転に関してはグループのままで個別選択に切り替えて個々に選択することで一部だけを変更することができます。



■ 照明の編集

- 配灯位置の編集
- 配灯位置の編集(配置範囲)
- 取付高さの変更
- 照明配置を分割
- 配光の3D表示

■ 空間の編集(基本)

- 空間自体の編集
- 空間エレメント(柱等)の作成
- 空間エレメント(柱等)の編集
- 窓の作成
- オブジェクトの複製

■ 空間の編集(CAD図面を利用)

- CAD図面の取り込み
- 座標基点の設定
- 図面に合わせて空間編集

■ 内装の編集

- デフォルト家具の挿入
- 造作(オブジェクト)の作成
- 位置揃えと均等配置
- 切り欠き 1,2
- テクスチャ・色 1,2

配光の3D表示をさせることができます。

多種類の照明器具を使用する場合や、首振りをしたいときなど、いろいろな場面で便利に使うことができます。

The screenshot displays the DIALux 4.10 software interface. The top window shows a 3D perspective view of a room with a grid of yellow light fixtures. A pink arrow points to the '全体' (All) button in the top toolbar. The bottom window shows a 2D plan view of the same room, with a pink arrow pointing to the '選択したもののみ' (Only selected items) button in the top toolbar. The left sidebar contains a '照明器具' (Lighting fixtures) panel with fields for position (X: 11.000, Y: 0.000, Z: 2.848), rotation (X: -90.0, Y: 0.0, Z: 90.0), and a summary table:

概要	
Em 照明器具:	29 lx
Em 合計:	565 lx

At the bottom of the interface, a pink bar contains the navigation path: 空間の編集 → 照明の編集 → D X F 図面の取り込み → 窓の作成 → 家具の挿入 → 造作オブジェクトの作成 → テクスチャ編集. The ENDO LIGHTING CORP. logo is visible in the bottom right corner.

The sidebar contains the following table of contents for the DIALux 4.10 mini-manual:

- ミニ・マニュアル  
照明・空間編集編
- 照明の編集
  - 配灯位置の編集
  - 配灯位置の編集(配置範囲)
  - 取付高さの変更
  - 照明配置を分割
  - 配光の3D表示
- 空間の編集(基本)
  - 空間自体の編集
  - 空間エレメント(柱等)の作成
  - 空間エレメント(柱等)の編集
  - 窓の作成
  - オブジェクトの複製
- 空間の編集(CAD図面を利用)
  - CAD図面の取り込み
  - 座標基点の設定
  - 図面に合わせて空間編集
- 内装の編集
  - デフォルト家具の挿入
  - 造作(オブジェクト)の作成
  - 位置揃えと均等配置
  - 切り欠き 1,2
  - テクスチャ・色1,2

The ENDO LIGHTING CORP. logo is visible at the bottom of the sidebar.

サイズを入力します

	x	y	z
1	-0.000	-0.000	10.000
2	10.000	0.000	7.000
3	10.000	7.000	10.000
4	0.000	7.000	7.000

部屋のジオメトリを編集

ツリー上で部屋名（もしくはビュー上で部屋内のどこか）で右クリック！  
「部屋のジオメトリを編集」で部屋のサイズを編集します。

空間の編集 → 照明の編集 → D X F 図面の取り込み → 窓の作成 → 家具の挿入 → 造作オブジェクトの作成 → テクスチャ編集

空間の編集 → 照明の編集 → D X F 図面の取り込み → 窓の作成 → 家具の挿入 → 造作オブジェクトの作成 → テクスチャ編集

- 照明の編集
  - 配灯位置の編集
  - 配灯位置の編集(配置範囲)
  - 取付高さの変更
  - 照明配置を分割
  - 配光の3D表示
- 空間の編集(基本)
  - 空間自体の編集
  - 空間エレメント(柱等)の作成
  - 空間エレメント(柱等)の編集
  - 窓の作成
  - オブジェクトの複製
- 空間の編集(CAD図面を利用)
  - CAD図面の取り込み
  - 座標基点の設定
  - 図面に合わせて空間編集
- 内装の編集
  - デフォルト家具の挿入
  - 造作(オブジェクト)の作成
  - 位置揃えと均等配置
  - 切り欠き 1,2
  - テクスチャ・色1,2

ジオメトリ

プロジェクトの原点位置  
X: 0.000 m Y: 0.000 m Z: 0.000 m

サイズ  
L: 1.000 m B: 1.000 m H: 1.000 m

回転  
X: 0.0 Y: 0.0 Z: 0.0

挿入

サイズを入力します

空間の編集 → 照明の編集 → D X F 図面の取り込み → 窓の作成 → 家具の挿入 → 造作オブジェクトの作成 → テクスチャ編集

ENDO LIGHTING CORP.

オブジェクトタブをクリックすると、空間と照明以外のものを作成することができます。  
※部屋エレメントとは柱や梁、階段など建築要素です。

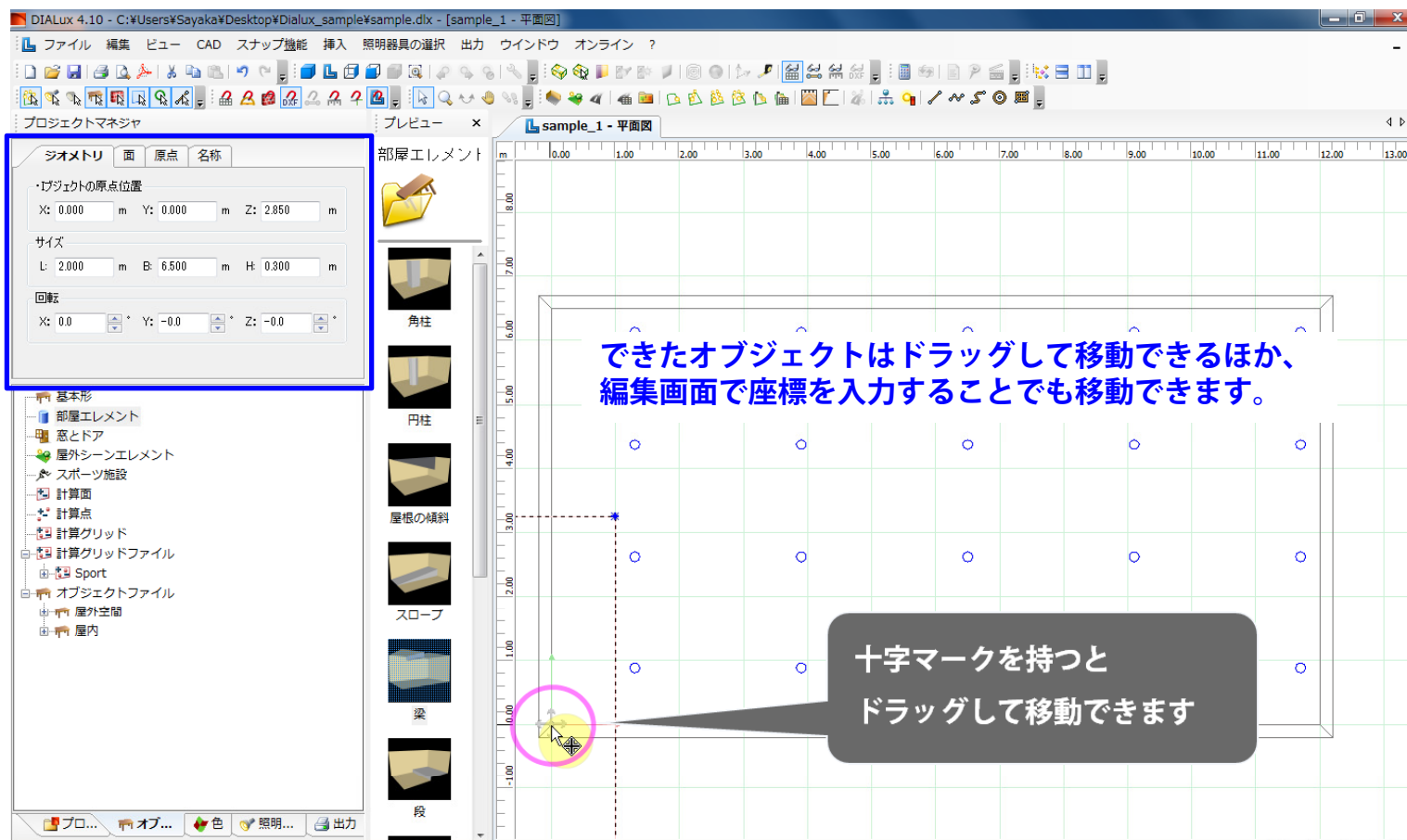
ツリーの中から作成したいカテゴリを選択するとプレビューが出るので、そこから作成したいものを選びます。  
編集画面でサイズを入力→挿入をクリック。  
もしくは直接ドラッグして挿入後、サイズを変更します。

空間の編集 → 照明の編集 → D X F 図面の取り込み → 窓の作成 → 家具の挿入 → 造作オブジェクトの作成 → テクスチャ編集

ENDO LIGHTING CORP.

- 照明の編集
  - 配灯位置の編集
  - 配灯位置の編集(配置範囲)
  - 取付高さの変更
  - 照明配置を分割
  - 配光の3D表示
- 空間の編集(基本)
  - 空間自体の編集
  - 空間エレメント(柱等)の作成
  - 空間エレメント(柱等)の編集
  - 窓の作成
  - オブジェクトの複製
- 空間の編集(CAD図面を利用)
  - CAD図面の取り込み
  - 座標基点の設定
  - 図面に合わせて空間編集
- 内装の編集
  - デフォルト家具の挿入
  - 造作(オブジェクト)の作成
  - 位置揃えと均等配置
  - 切り欠き 1,2
  - テクスチャ・色1,2





■ 照明の編集

- 配灯位置の編集
- 配灯位置の編集(配置範囲)
- 取付高さの変更
- 照明配置を分割
- 配光の3D表示

■ 空間の編集(基本)

- 空間自体の編集
- 空間エレメント(柱等)の作成
- 空間エレメント(柱等)の編集
- 窓の作成
- オブジェクトの複製

■ 空間の編集(CAD図面を利用)

- CAD図面の取り込み
- 座標基点の設定
- 図面に合わせて空間編集

■ 内装の編集

- デフォルト家具の挿入
- 造作(オブジェクト)の作成
- 位置揃えと均等配置
- 切り欠き 1,2
- テクスチャ・色1,2

窓やドアは壁面にドラッグして挿入します。

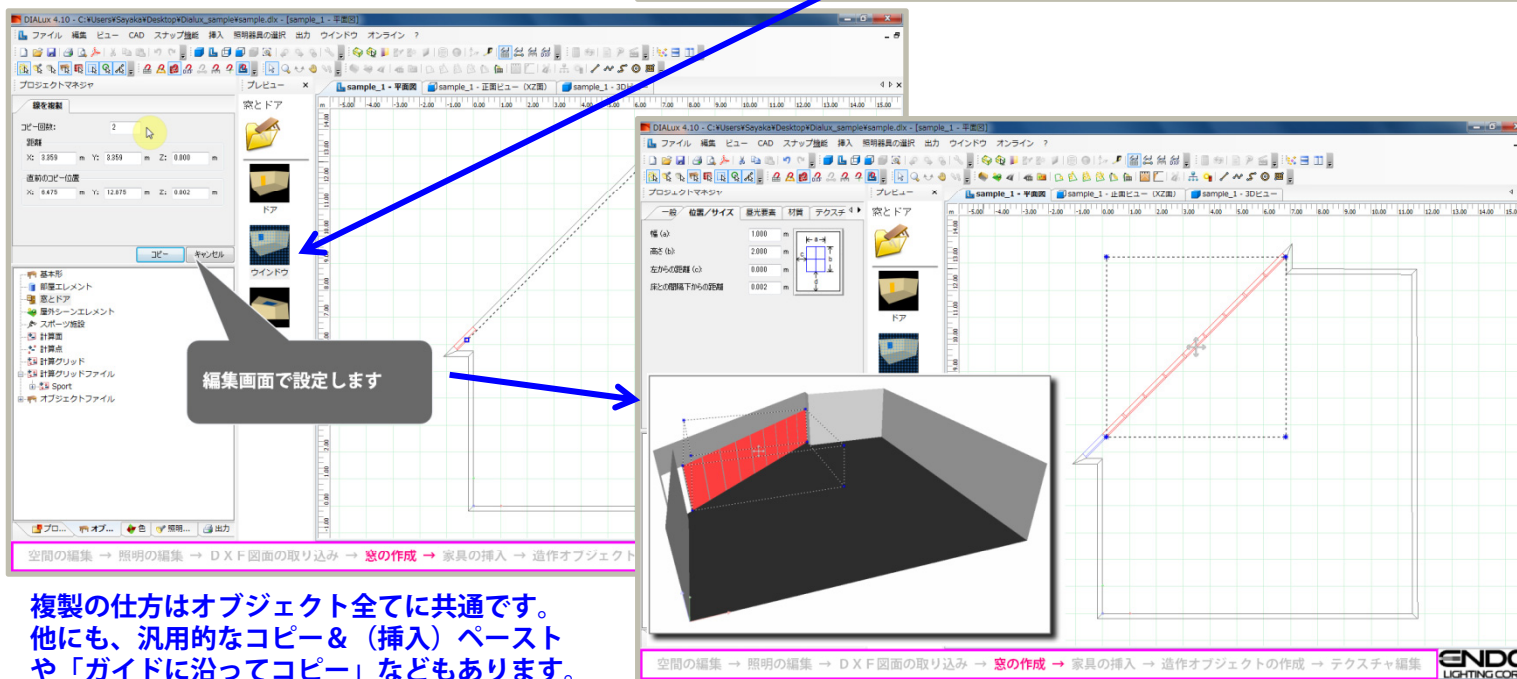
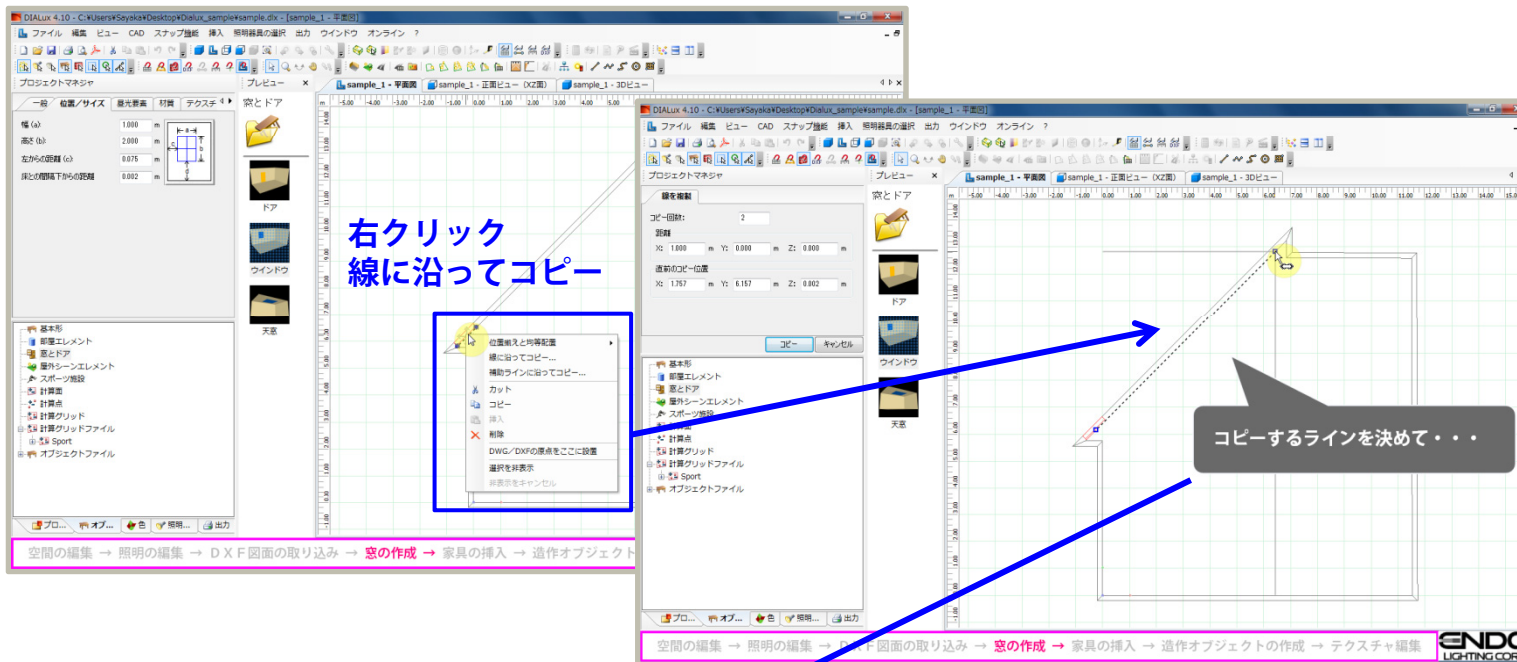
オブジェクトタブにあるものは全て、ドラッグして挿入することができます。  
挿入後に編集画面で設定しても良いですし、先に編集画面でサイズなどを設定してからドラッグするとその設定で挿入されます。

The screenshot shows the DIALux 4.10 software interface. On the left, the '窓とドア' (Windows and Doors) panel is visible, with the 'ウィンドウ' (Window) icon selected. A blue arrow points from this icon to a window being inserted into a wall in the 3D model. A speech bubble says 'オブジェクトはドラッグで挿入もできます' (Objects can also be inserted by dragging). The bottom navigation bar is highlighted in pink and reads: '空間の編集 → 照明の編集 → D X F 図面の取り込み → 窓の作成 → 家具の挿入 → 造作オブジェクトの作成 → テクスチャ編集'. The ENDO LIGHTING CORP. logo is in the bottom right corner.

**DIALux 4.10** ミニ・マニュアル  
照明・空間編集編

- 照明の編集
  - 配灯位置の編集
  - 配灯位置の編集(配置範囲)
  - 取付高さの変更
  - 照明配置を分割
  - 配光の3D表示
- 空間の編集(基本)
  - 空間自体の編集
  - 空間エレメント(柱等)の作成
  - 空間エレメント(柱等)の編集
  - 窓の作成
  - オブジェクトの複製
- 空間の編集(CAD図面を利用)
  - CAD図面の取り込み
  - 座標基点の設定
  - 図面に合わせて空間編集
- 内装の編集
  - デフォルト家具の挿入
  - 造作(オブジェクト)の作成
  - 位置揃えと均等配置
  - 切り欠き 1,2
  - テクスチャ・色1,2

ENDO LIGHTING CORP.



DIALux 4.10 ミニ・マニュアル  
照明・空間編集編

- 照明の編集
  - 配灯位置の編集
  - 配灯位置の編集(配置範囲)
  - 取付高さの変更
  - 照明配置を分割
  - 配光の3D表示
- 空間の編集(基本)
  - 空間自体の編集
  - 空間エレメント(柱等)の作成
  - 空間エレメント(柱等)の編集
  - 窓の作成
  - オブジェクトの複製
- 空間の編集(CAD図面を利用)
  - CAD図面の取り込み
  - 座標基点の設定
  - 図面に合わせて空間編集
- 内装の編集
  - デフォルト家具の挿入
  - 造作(オブジェクト)の作成
  - 位置揃えと均等配置
  - 切り欠き 1,2
  - テクスチャ・色 1,2

DIALuxでは.dwgもしくは.dxfのCADデータを取り込んで表示させることができます。

**ファイル**

**読み込み**

**DWG/DXFファイル...**

**DWG/DXFファイル...**

ウィザードに沿って進めます

空間の編集 → 照明の編集 → D X F 図面の取り込み → 窓の作成 → 家具の挿入 → 造作オブジェクトの作成 → テクスチャ編集

空間の編集 → 照明の編集 → D X F 図面の取り込み → 窓の作成 → 家具の挿入 → 造作オブジェクトの作成 → テクスチャ編集

ENDO LIGHTING CORP.

DIALux 4.10 ミニ・マニュアル  
照明・空間編集編

- 照明の編集
  - 配灯位置の編集
  - 配灯位置の編集(配置範囲)
  - 取付高さの変更
  - 照明配置を分割
  - 配光の3D表示
- 空間の編集(基本)
  - 空間自体の編集
  - 空間エレメント(柱等)の作成
  - 空間エレメント(柱等)の編集
  - 窓の作成
  - オブジェクトの複製
- 空間の編集(CAD図面を利用)
  - CAD図面の取り込み
  - 座標基点の設定
  - 図面に合わせて空間編集
- 内装の編集
  - デフォルト家具の挿入
  - 造作(オブジェクト)の作成
  - 位置揃えと均等配置
  - 切り欠き 1,2
  - テクスチャ・色1,2

ENDO LIGHTING CORP.

右クリックメニューで基点を設定します。

ウィザードで取り込む際に座標の基点を設定することも出来ます。  
(CADソフト上で基点を設定している場合)

基点にしたいポイントで右クリック

DWG/DXFの原点をここに設置

この左下端を基点にしてみます

取り込んだ図面→

↓ 部屋のライン

ずれているので、図面上の任意の点を基点に設定します

空間の編集 → 照明の編集 → D X F 図面の取り込み → 窓の作成 → 家具の挿入 → 造作オブジェクトの作成 → テクスチャ編集

ENDO LIGHTING CORP.

DIALux 4.10 ミニ・マニュアル  
照明・空間編集編

- 照明の編集
  - 配灯位置の編集
  - 配灯位置の編集(配置範囲)
  - 取付高さの変更
  - 照明配置を分割
  - 配光の3D表示
- 空間の編集(基本)
  - 空間自体の編集
  - 空間エレメント(柱等)の作成
  - 空間エレメント(柱等)の編集
  - 窓の作成
  - オブジェクトの複製
- 空間の編集(CAD図面を利用)
  - CAD図面の取り込み
  - 座標基点の設定
  - 図面に合わせて空間編集
- 内装の編集
  - デフォルト家具の挿入
  - 造作(オブジェクト)の作成
  - 位置揃えと均等配置
  - 切り欠き 1,2
  - テクスチャ・色1,2

ENDO LIGHTING CORP.

右クリックメニューで「部屋のジオメトリを編集」にします。

スナップ設定を「DXF背景にスナップ」にして、直接点を掴み移動しながら、形状に合わせてスナップします。

点は右クリックメニューで増やしたり（挿入）減らしたりすることができます。

空間の編集 → 照明の編集 → DXF図面の取り込み → 窓の作成 → 家具の挿入 → 造作オブジェクトの作成 → テクスチャ編集

空間の編集 → 照明の編集 → DXF図面の取り込み → 窓の作成 → 家具の挿入 → 造作オブジェクトの作成 → テクスチャ編集

点をつかんで、  
部屋の形状にスナップしていきます

部屋エディタ

直方体が囲む寸法

長さ: 12.000 m 幅: 6.500 m

高さ: 3.000 m

	x	y	z
1	-0.000	-0.000	12.000
2	12.000	0.000	6.500
3	12.000	6.500	12.000
4	0.000	6.500	6.500

座標を挿入 座標を削除

OK キャンセル

空間の編集 → 照明の編集 → DXF図面の取り込み → 窓の作成 → 家具の挿入 → 造作オブジェクトの作成 → テクスチャ編集

ENDO LIGHTING CORP.

■ 照明の編集

- 配灯位置の編集
- 配灯位置の編集(配置範囲)
- 取付高さの変更
- 照明配置を分割
- 配光の3D表示

■ 空間の編集(基本)

- 空間自体の編集
- 空間エレメント(柱等)の作成
- 空間エレメント(柱等)の編集
- 窓の作成
- オブジェクトの複製

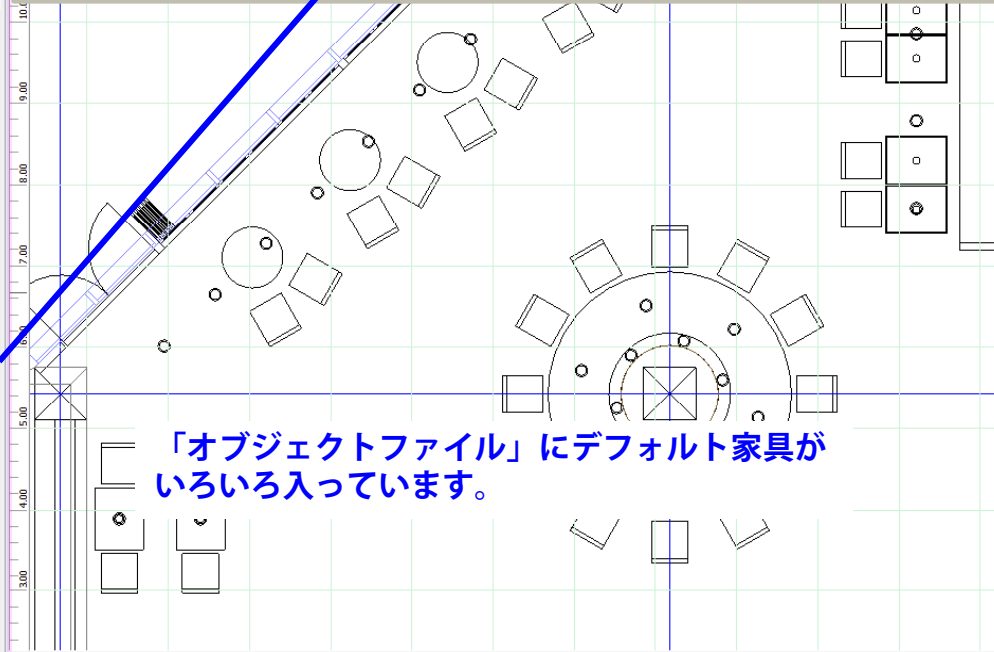
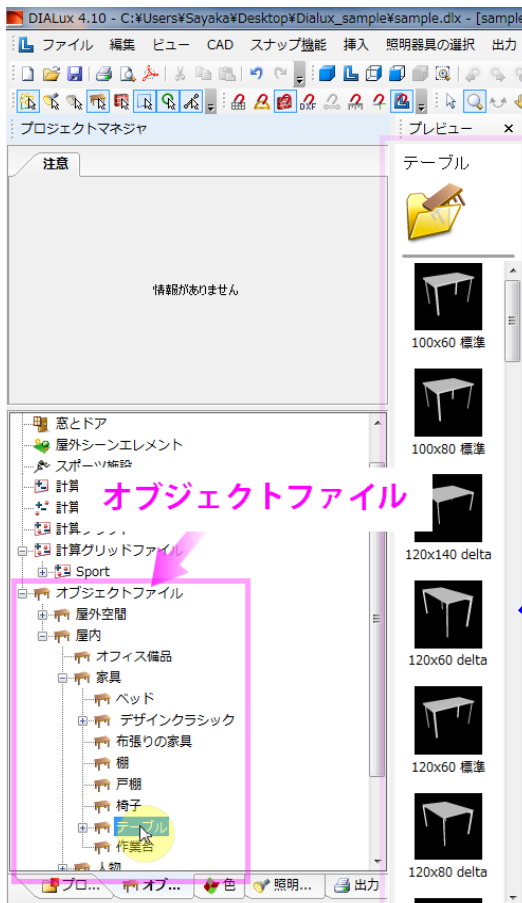
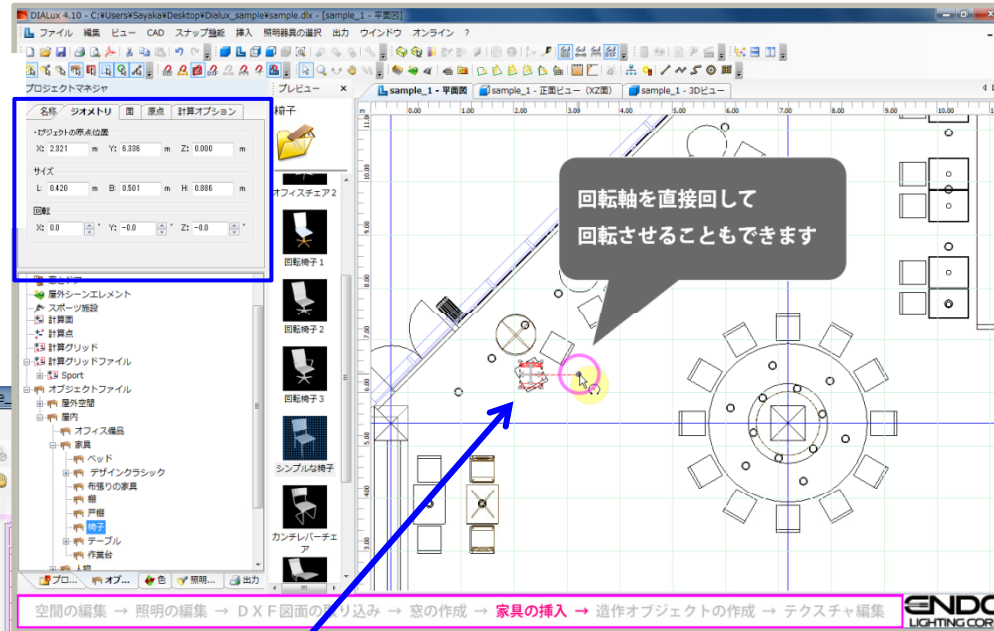
■ 空間の編集(CAD図面を利用)

- CAD図面の取り込み
- 座標基点の設定
- 図面に合わせて空間編集

■ 内装の編集

- デフォルト家具の挿入
- 造作(オブジェクト)の作成
- 位置揃えと均等配置
- 切り欠き 1,2
- テクスチャ・色 1,2

家具はサイズや向き・位置などを編集画面で設定できるほか、ビュー上で直接、回転軸を回したりリサイズすることもできます。



■ 照明の編集

- 配灯位置の編集
- 配灯位置の編集(配置範囲)
- 取付高さの変更
- 照明配置を分割
- 配光の3D表示

■ 空間の編集(基本)

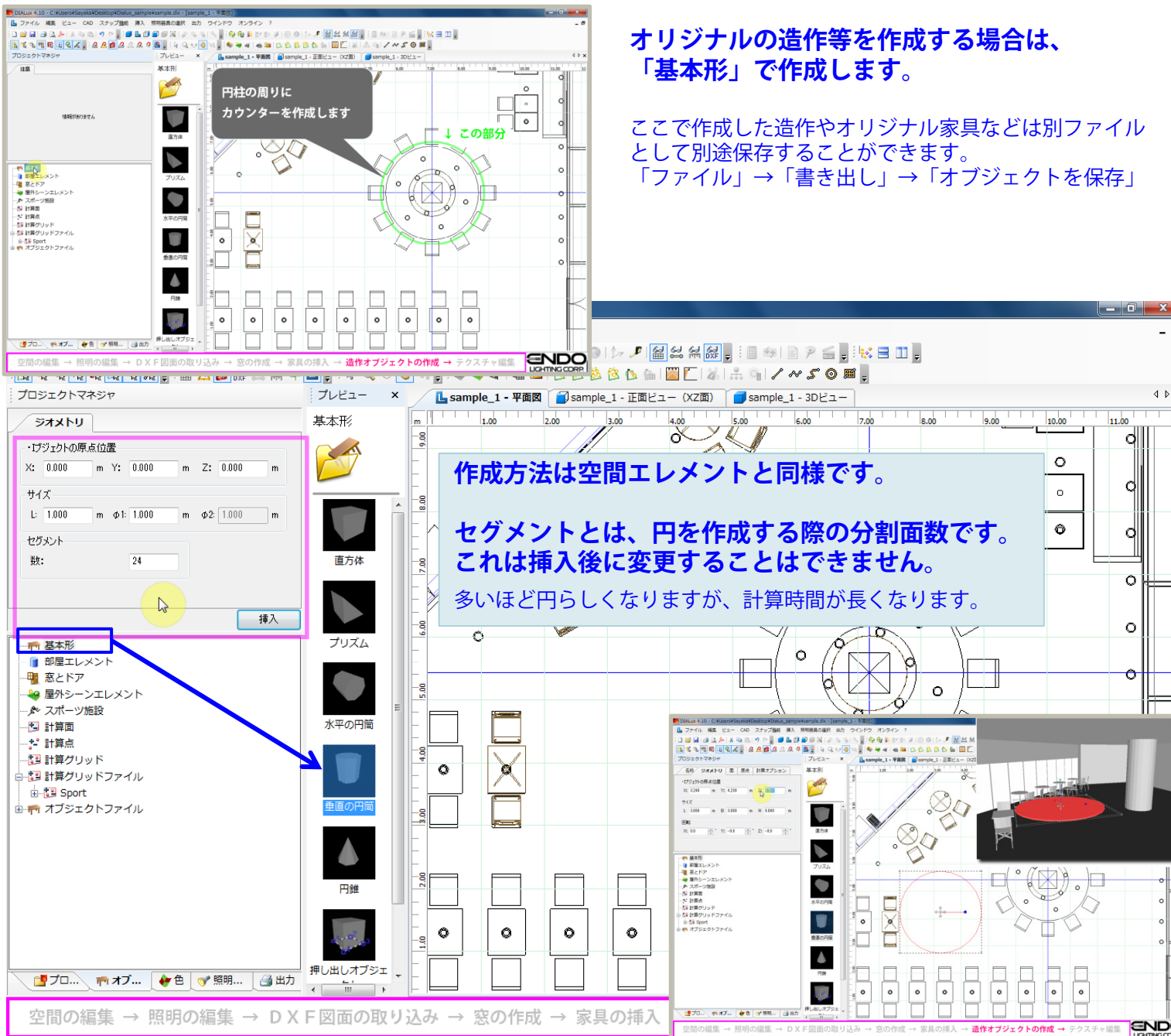
- 空間自体の編集
- 空間エレメント(柱等)の作成
- 空間エレメント(柱等)の編集
- 窓の作成
- オブジェクトの複製

■ 空間の編集(CAD図面を利用)

- CAD図面の取り込み
- 座標基点の設定
- 図面に合わせて空間編集

■ 内装の編集

- デフォルト家具の挿入
- 造作(オブジェクト)の作成
- 位置揃えと均等配置
- 切り欠き 1,2
- テクスチャ・色1,2



オリジナルの造作等を作成する場合は、  
「基本形」で作成します。

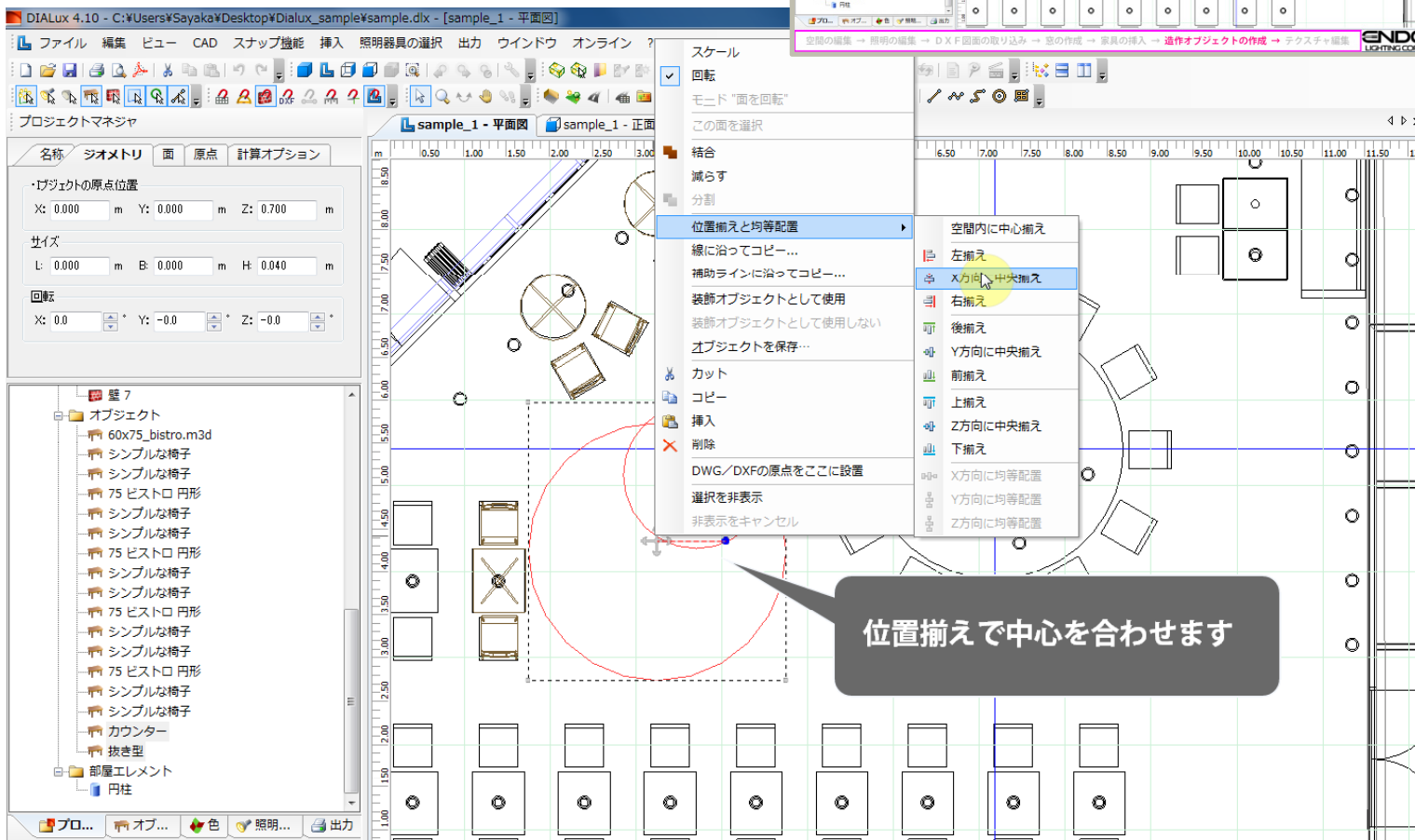
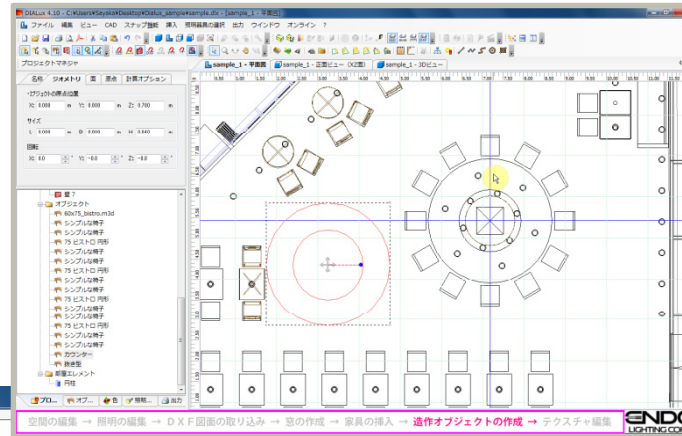
ここで作成した造作やオリジナル家具などは別ファイル  
として別途保存することができます。  
「ファイル」→「書き出し」→「オブジェクトを保存」

DIALux 4.10 ミニ・マニュアル  
照明・空間編集編

- 照明の編集
  - 配灯位置の編集
  - 配灯位置の編集(配置範囲)
  - 取付高さの変更
  - 照明配置を分割
  - 配光の3D表示
- 空間の編集(基本)
  - 空間自体の編集
  - 空間エレメント(柱等)の作成
  - 空間エレメント(柱等)の編集
  - 窓の作成
  - オブジェクトの複製
- 空間の編集(CAD図面を利用)
  - CAD図面の取り込み
  - 座標基点の設定
  - 図面に合わせて空間編集
- 内装の編集
  - デフォルト家具の挿入
  - 造作(オブジェクト)の作成
  - 位置揃えと均等配置
  - 切り欠き 1,2
  - テクスチャ・色 1,2



全てのオブジェクトは、  
位置揃えしたいものを全て選び、右クリックメニュー  
で「位置揃えと均等配置」ができます。



■ 照明の編集

- 配灯位置の編集
- 配灯位置の編集(配置範囲)
- 取付高さの変更
- 照明配置を分割
- 配光の3D表示

■ 空間の編集(基本)

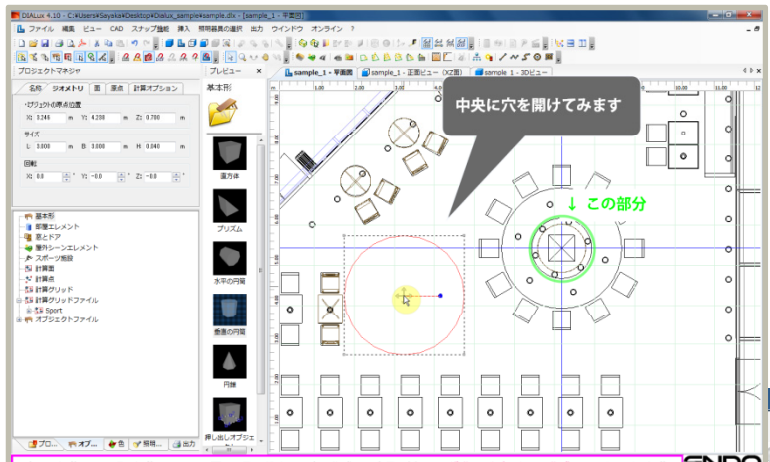
- 空間自体の編集
- 空間エレメント(柱等)の作成
- 空間エレメント(柱等)の編集
- 窓の作成
- オブジェクトの複製

■ 空間の編集(CAD図面を利用)

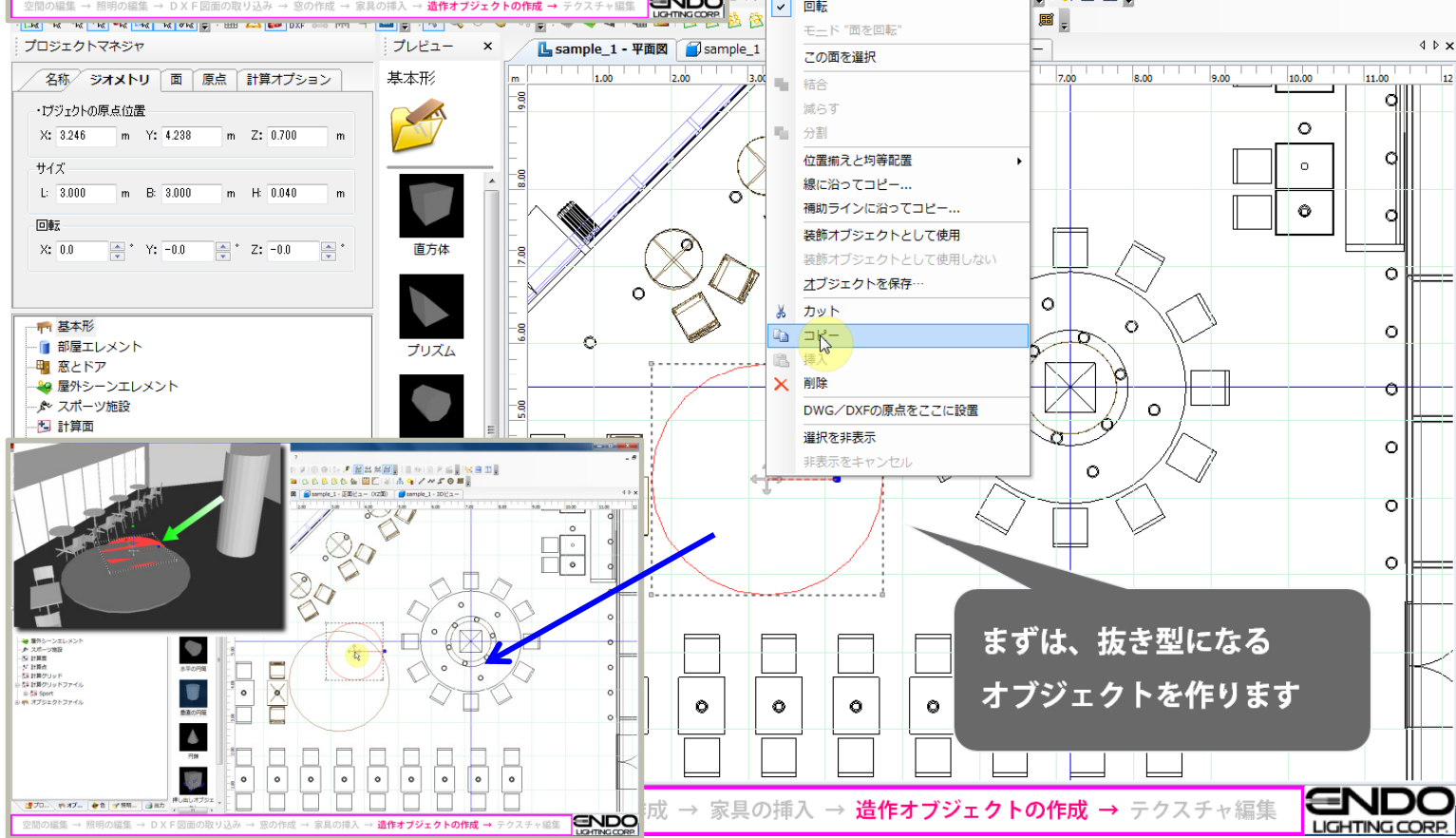
- CAD図面の取り込み
- 座標基点の設定
- 図面に合わせて空間編集

■ 内装の編集

- デフォルト家具の挿入
- 造作(オブジェクト)の作成
- 位置揃えと均等配置
- 切り欠き 1,2
- テクスチャ・色1,2



作成したオブジェクトに穴や切り欠きをするには  
まず、抜き型になるオブジェクトを作ります。



■ 照明の編集

- 配灯位置の編集
- 配灯位置の編集(配置範囲)
- 取付高さの変更
- 照明配置を分割
- 配光の3D表示

■ 空間の編集(基本)

- 空間自体の編集
- 空間エレメント(柱等)の作成
- 空間エレメント(柱等)の編集
- 窓の作成
- オブジェクトの複製

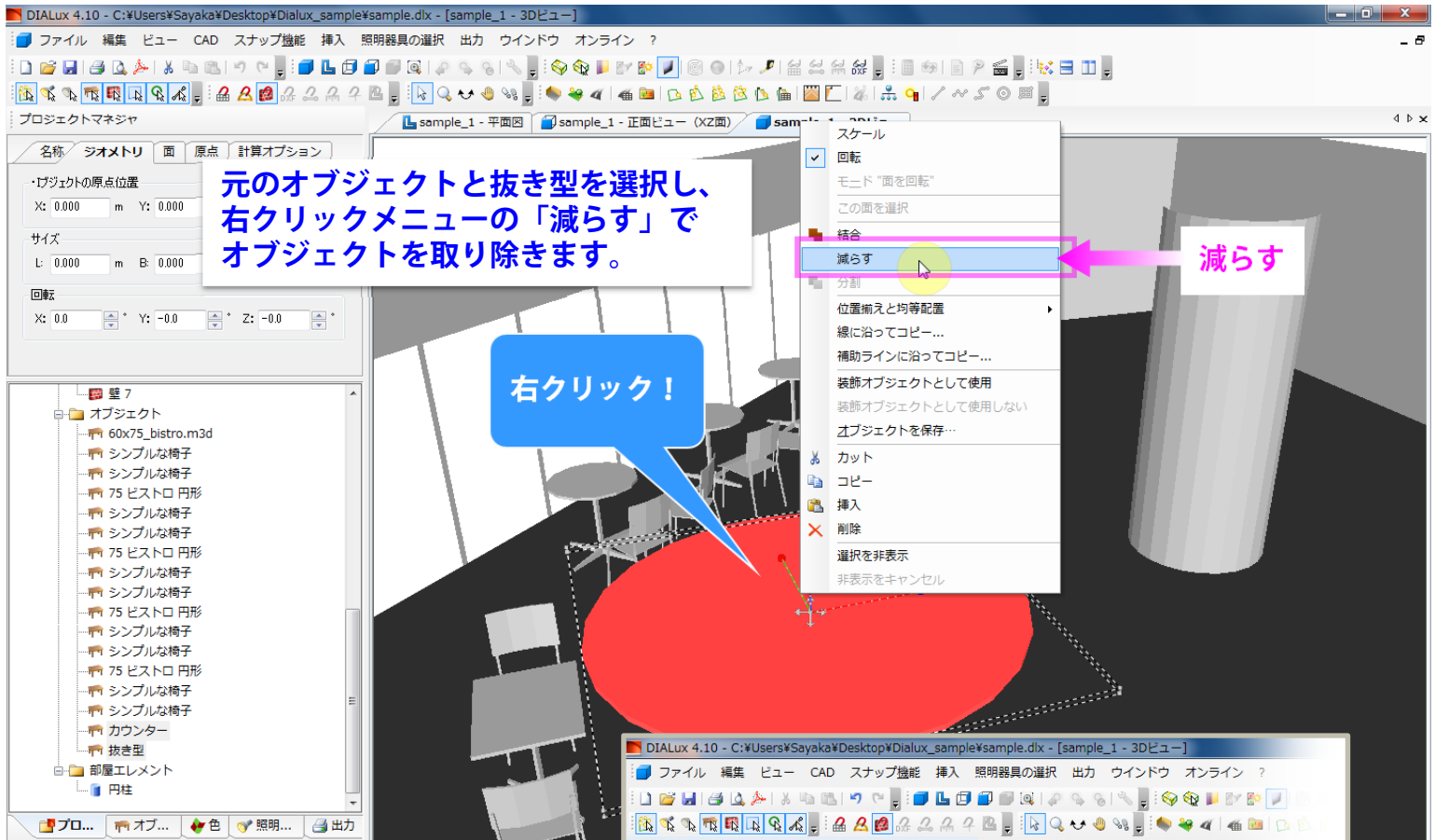
■ 空間の編集(CAD図面を利用)

- CAD図面の取り込み
- 座標基点の設定
- 図面に合わせて空間編集

■ 内装の編集

- デフォルト家具の挿入
- 造作(オブジェクト)の作成
- 位置揃えと均等配置
- 切り欠き 1,2
- テクスチャ・色 1,2

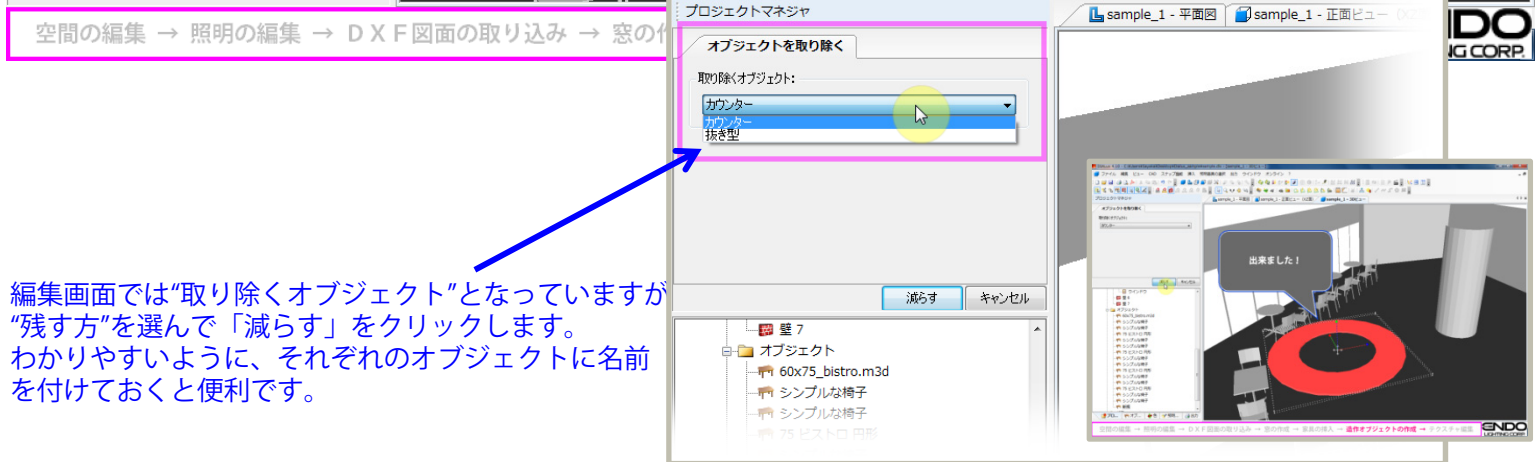




元のオブジェクトと抜き型を選択し、  
右クリックメニューの「減らす」で  
オブジェクトを取り除きます。

右クリック！

減らす



編集画面では“取り除くオブジェクト”となっていますが  
“残す方”を選んで「減らす」をクリックします。  
わかりやすいように、それぞれのオブジェクトに名前  
を付けておくと便利です。

■ 照明の編集

- 配灯位置の編集
- 配灯位置の編集(配置範囲)
- 取付高さの変更
- 照明配置を分割
- 配光の3D表示

■ 空間の編集(基本)

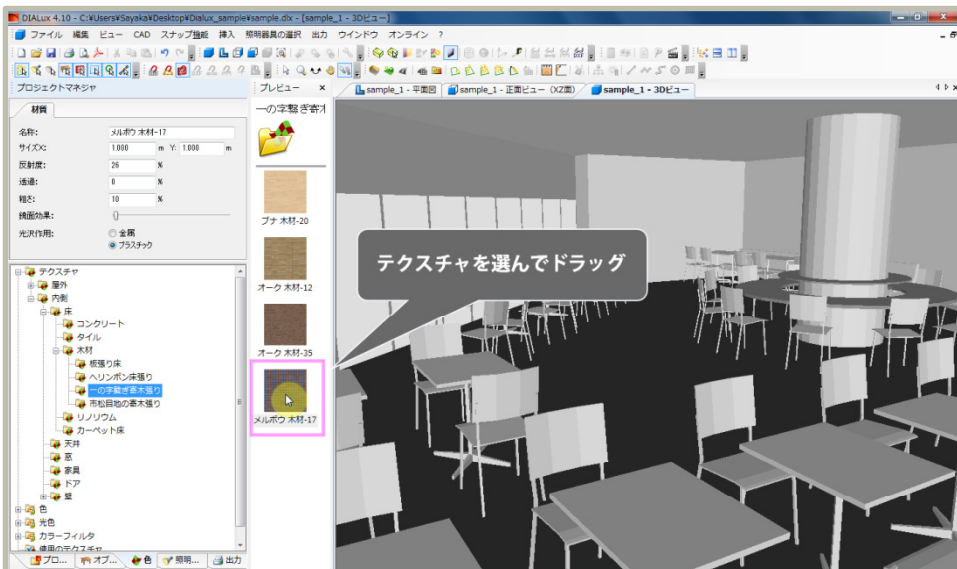
- 空間自体の編集
- 空間エレメント(柱等)の作成
- 空間エレメント(柱等)の編集
- 窓の作成
- オブジェクトの複製

■ 空間の編集(CAD図面を利用)

- CAD図面の取り込み
- 座標基点の設定
- 図面に合わせて空間編集

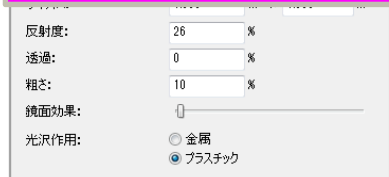
■ 内装の編集

- デフォルト家具の挿入
- 造作(オブジェクト)の作成
- 位置揃えと均等配置
- 切り欠き 1,2
- テクスチャ・色 1,2



テクスチャや色は、  
対象にドラッグ&ドロップすることで  
簡単に付けられます。

空間の編集 → 照明の編集 → D X F 図面の取り込み → 窓の作成 → 家具の挿入 → 造作オブジェクトの作成 → テクスチャ編集



空間の編集 → 照明の編集 → D X F 図面の取り込み → 窓の作成 → 家具の挿入 → 造作オブジェクトの作成 → テクスチャ編集



### ■ 照明の編集

- 配灯位置の編集
- 配灯位置の編集(配置範囲)
- 取付高さの変更
- 照明配置を分割
- 配光の3D表示

### ■ 空間の編集(基本)

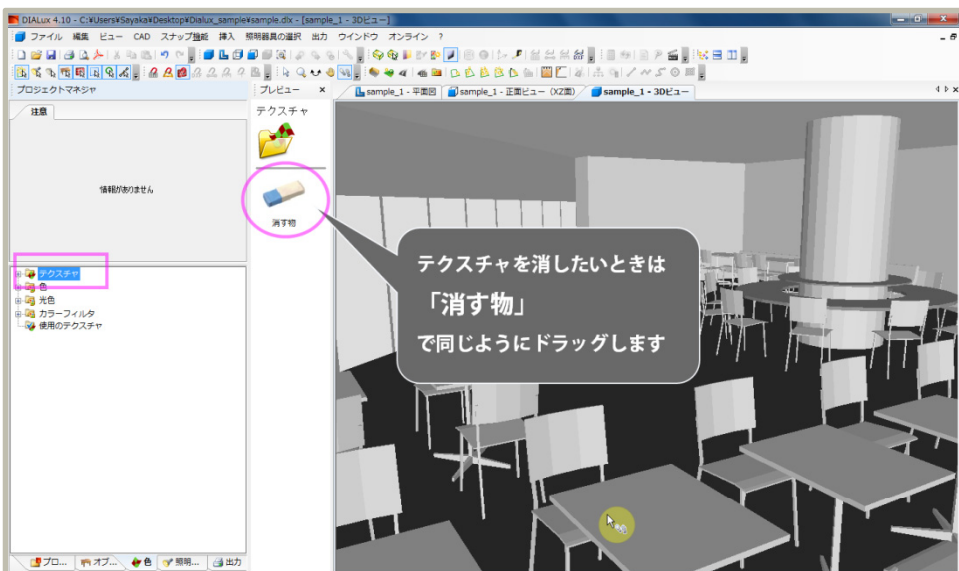
- 空間自体の編集
- 空間エレメント(柱等)の作成
- 空間エレメント(柱等)の編集
- 窓の作成
- オブジェクトの複製

### ■ 空間の編集(CAD図面を利用)

- CAD図面の取り込み
- 座標基点の設定
- 図面に合わせて空間編集

### ■ 内装の編集

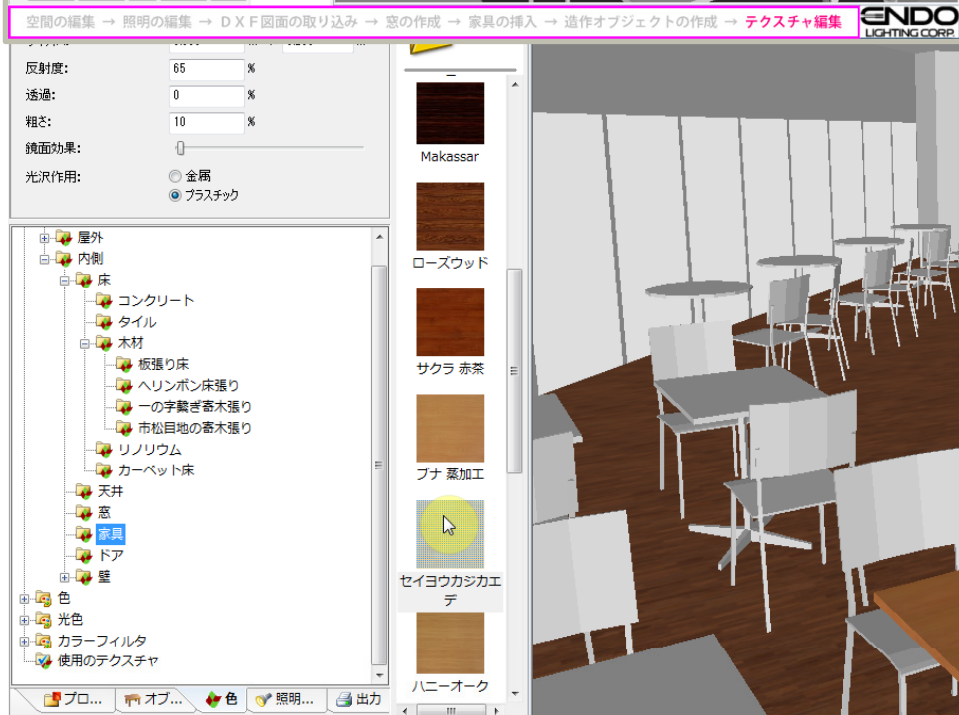
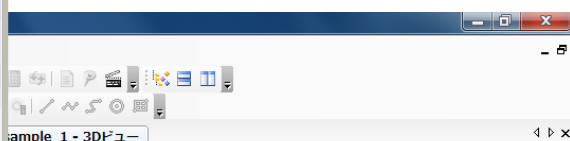
- デフォルト家具の挿入
- 造作(オブジェクト)の作成
- 位置揃えと均等配置
- 切り欠き 1,2
- テクスチャ・色1,2



上書きも、  
同じようにドラッグ&ドロップ。

消したいときは「消す物」で  
同じように操作します。

※「消す物」で消せるのはテクスチャのみで、  
色は消せません。  
消したいときは編集画面で色を修正します。



空間の編集 → 照明の編集 → D X F 図面の取り込み → 窓の作成 → 家具の挿入 → 造作オブジェクトの作成 → テクスチャ編集



■ 照明の編集

- 配灯位置の編集
- 配灯位置の編集(配置範囲)
- 取付高さの変更
- 照明配置を分割
- 配光の3D表示

■ 空間の編集(基本)

- 空間自体の編集
- 空間エレメント(柱等)の作成
- 空間エレメント(柱等)の編集
- 窓の作成
- オブジェクトの複製

■ 空間の編集(CAD図面を利用)

- CAD図面の取り込み
- 座標基点の設定
- 図面に合わせて空間編集

■ 内装の編集

- デフォルト家具の挿入
- 造作(オブジェクト)の作成
- 位置揃えと均等配置
- 切り欠き 1,2
- テクスチャ・色1,2