

DIALux ツール 操作の手引き

A&A

- ☐ DIALux ツールは、エアアンドエー社の商標です。
- ☐ DIALux は DIAL GmbH の商標です。
- ☐ Vectorworks® ソフトウエアは、Nemetschek Vectorworks Inc. の登録商標です。
- ☐ Apple、Macintosh、Mac、Power Macintosh は、Apple , Inc. の米国および各国での登録商標です。
- ☐ Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
- ☐ Adobe、Acrobat は、Adobe Systems Incorporated（アドビシステムズ社）の米国ならびに他の国における商標または登録商標です。
- ☐ その他すべての商標は、それぞれの権利帰属者の所有物です。
- ☐ 規格および仕様は予告なく変更されることがあります。

目次

1. プログラムを使う前に必ずお読みください	1	5. ツール解説	19
1.1. はじめに	1	5.1. 照明（個別配置）	19
1.1.1. 本製品のバージョン	1	5.1.1. モード	19
1.1.2. 商品の特徴	1	5.1.2. パラメータ	20
1.2. これだけは知っておいてください	1	5.2. 照明（線配置）	21
1.3. 必要な利用環境	2	5.2.1. モード	21
1.3.1. Vectorworks	2	5.2.2. パラメータ	21
1.3.2. DIALux ツール内容物	2	5.3. 照明（面配置）	22
1.3.3. プリンタなど周辺機器	2	5.3.1. モード	22
1.3.4. DIALux ファイルの対応バージョン	2	5.3.2. パラメータ	22
1.3.5. インストールされるファイル類の格納場所	3	5.4. 照明（円形配置）	23
1.3.6. 起動	3	5.4.1. モード	23
2. 基本操作	4	5.4.2. パラメータ	23
2.1. 部屋 (DIALux) の作図	4	5.5. 窓 (DIALux)	24
2.1.1. スペースオブジェクトによる作図	4	5.5.1. モード	24
2.1.2. 図形を部屋 (DIALux) へ変換	5	5.5.2. パラメータ	24
2.2. 照明器具の配置	7	5.6. ドア (DIALux)	25
2.2.1. 照明器具を線状に配置	7	5.6.1. モード	25
2.2.2. 照明器具を面状に配置	8	5.6.2. パラメータ	25
2.3. 開口	9	5.7. 天窓（配置）／天窓 (DIALux)	26
2.3.1. 天窓の配置	9		
2.3.2. 窓の配置	10		
2.3.3. ドアの配置	11		
2.4. DIALux 取り出し	13		
3. テンプレートファイル	14		
3.1. レコードフォーマット	14		
4. メニュー解説	16		
4.1. 取り出す -DIALux 取り出し ...	16		
4.2. 取り込む -DIALux 取り込み ...	17		
4.3. 部屋 (DIALux) に変換	18		
4.4. 照明に設定	18		

1. プログラムを使う前に必ずお読みください

1.1. はじめに

本商品をお買い求めいただき、誠にありがとうございます。
ご使用になれる前に幾つかの技術情報をお読みください。

1.1.1. 本製品のバージョン

DIALux ツール Vectorworks 2015 版

1.1.2. 商品の特徴

DIALux ツールは、DIALux でシミュレーションするためのモデルを、高機能汎用 CAD Vectorworks® ソフトウェアで作成するためのプログラムです。作成したモデルは STF ファイルとして取り出すことが可能です。

1.2. これだけは知っておいてください

DIALux ツールを利用する前に、Mac / Windows および Vectorworks ヘルプ、あるいは市販の解説書に目を通し、以下の項目についてご理解ください。これらをご存知であることを前提に、この操作マニュアルは書いてあります。

なお、本マニュアルは Windows での操作をベースに解説しています。ダイアログボックスの形、ダイアログボックス内の項目位置など異なるものもありますが、基本機能はすべて同仕様になっています。また、操作等において異なる箇所などには、図版および注釈を入れて解説しています。

- パソコンや周辺機器についての一般的な知識
- OS やソフトウェアを使用するための一般的な知識や概念
- Vectorworks ソフトウェアの基本的な操作についての知識
- DIALux についての基本的な知識

※ なお、DIALux ツールそのものの操作ではなく、Vectorworks ソフトウェアを使った表現／プレゼンテーションに関しては、Vectorworks ソフトウェアに慣れていただく必要があります。これらについての細かい説明などは、本マニュアルでは一切省略されています。ご了承ください。

※ 本マニュアルでは「照明設計ツール DIALux」の操作については説明していません。

1.3. 必要な利用環境

1.3.1. Vectorworks

Vectorworks® ソフトウェア は Nemetschek Vectorworks Inc. が開発した Mac /Windows 上で作動する汎用 CAD ソフトです。DIALux ツール は Vectorworks ソフトウェア 上で動くプラグインソフトですので、常に Vectorworks ソフトウェア が必要になります。

- ※ **Vectorworks プログラムがインストールされているフォルダ名称、及びプログラム名称はお使いのバージョン、またはお客様による変更の為、手順とは異なる名称になっている場合があります。インストール前に必ず、現在起動している Vectorworks ソフトウェアのフォルダ名称、フォルダの階層をご確認の上作業を行ってください。**
- ※ **本製品は、ビューが回転された状態での使用をサポートしていません。「平面を回転」コマンドで、ビューを回転した場合は、ビューの回転を元に戻してから、コマンドやツールを実行してください。「平面を回転」の詳細については、Vectorworks ヘルプを参照してください。**

1.3.2. DIALux ツール内容物

DIALux ツールには以下のファイルが収められています。

- DIALux ツールインストーラ
DIALux ツールプラグインソフトの「インストーラ」です。ダブルクリックでインストールを開始します。
- お読みください.txt
製品に関する情報が記載されています。
- 演習（フォルダ）
本マニュアルで使用する演習ファイルが入っています。
- インストールガイド / サポート案内.pdf
DIALux ツールのインストールやセットアップ、問合せ窓口について記載されています。
- 操作の手引き（フォルダ）
本マニュアル（操作の手引き / PDF ファイル）が入っています。
- DIALux ツール技術情報.txt
知っておくと便利な事柄が入っています。
- 使用許諾条件.pdf
DIALux ツール使用許諾契約書です。

1.3.3. プリンタなど周辺機器

Vectorworks ソフトウェアで利用できるものに準じます。

1.3.4. DIALux ファイルの対応バージョン

DIALux 4

1.3.5. インストールされるファイル類の格納場所

インストール作業が完了したら、VW2015 フォルダの中に次のようなファイルがインストールされます。

- 「Plug-Ins」－「AADIALux」フォルダ
DIALux ツールプラグインおよびテキストファイル
- 「Workspaces」－「VW2015 DIALux.vww」ファイル
DIALux ツール作業画面ファイル
- 「Libraries」－「Defaults」フォルダー「Templates」フォルダー「DIALux.sta」ファイル
DIALux ツールテンプレートファイル

※ 拡張子は、ご使用マシンの設定により見えない場合がございます。

1.3.6. 起動

Vectorworks ソフトウェアを起動し、DIALux ツールの作業画面に切り替えます。

1. Vectorworks ソフトウェアを起動してください。Vectorworks ソフトウェアの初期画面が表示されます。
2. ツールメニューから作業画面 > 「VW2015 DIALux」を選択します。

※ DIALux ツールのインストールが正常に終了し、正規の格納場所に全てのファイル類が収まっていれば、このメニューが表示出来ます。表示出来ない場合は、もう一度インストールを確認してください。

3. DIALux ツールのコマンドとツールが追加されます。

コマンド

- ファイルメニュー > 取り込む > 「DIALux 取り込み」
- ファイルメニュー > 取り出す > 「DIALux 取り出し」
- DIALux メニュー > 「部屋 (DIALux) に変換」
- > 「照明に設定」

ツール

- DIALux ツールパレット > 「照明 (個別配置)」
- > 「照明 (線配置)」
- > 「照明 (面配置)」
- > 「照明 (円形配置)」
- > 「窓 (DIALux)」
- > 「ドア (DIALux)」
- > 「天窓 (配置)」

2. 基本操作

演習ファイル「Plan.vwx」を使って、部屋の設定、照明の配置をする手順を紹介します。

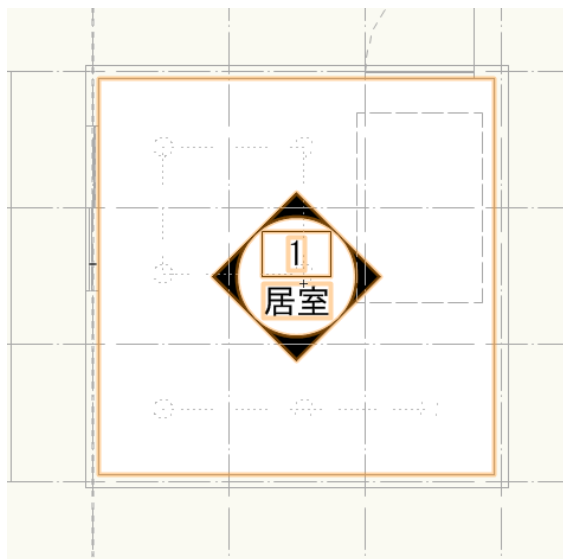
2.1. 部屋 (DIALux) の作図

Vectorworks ソフトウェアで作図した図形を STF ファイルへ取り出した際に、DIALux の「部屋」と認識させるには、二通りの作図方法があります。一つめはスペースツールでスペースオブジェクトを作図する方法です。二つめはすでに描かれた図形を「部屋 (DIALux)」コマンドを使い部屋に変換する方法です。なお、スペースツールは Vectorworks Architect、または Vectorworks Designer (with Renderworks 含む) に搭載されている機能ですので、これら以外の Vectorworks シリーズをご利用の方は、二つめの方法をご利用ください。ここでは二通りの手順を説明していますので、ご利用の Vectorworks シリーズに応じた手順にお進みください。

2.1.1. スペースオブジェクトによる作図

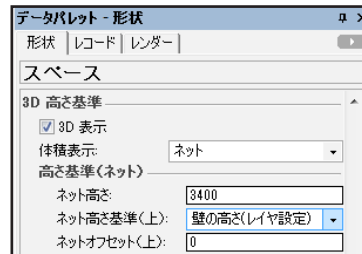
Vectorworks Designer、または Vectorworks Architect (with Renderworks 含む) をご利用の場合、スペースツールにて部屋 (DIALux) を作図します。Vectorworks Fundamentals、Spotlight、Landmark (with Renderworks 含む) をご利用の方、もしくはすでに描かれている図形を利用して部屋にされたい方は、[「2.1.2. 図形を部屋 \(DIALux\) へ変換」](#)の手順から開始してください。

1. 「Plan.vwx」ファイルを開きます。
2. 「スペース」ツールを選択し、壁の内のりに沿って作図します。



3. データパレットで以下の通り設定します。

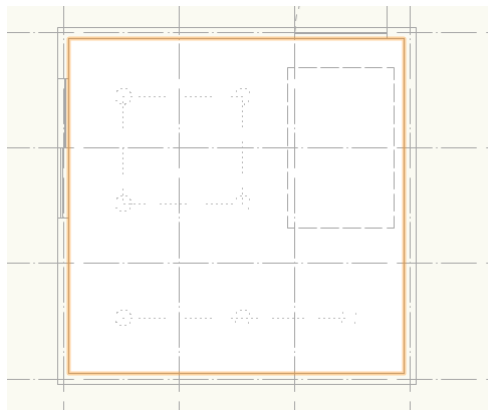
3D 表示： チェック
 体積表示： ネット
 ネット高さ基準（上）： 壁の高さ（レイヤ設定）



2.1.2. 図形を部屋（DIALux）へ変換

Vectorworks Fundamentals、Landmark、Spotlight(with Renderworks シリーズ含む)をご利用の場合、もしくはすでに描かれている図形を利用して部屋にされたい方は、作図した図形を部屋（DIALux）へ変換します。

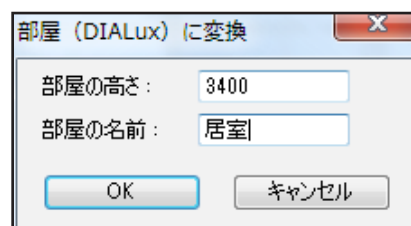
1. 「Plan.vwx」 ファイルを開きます。
2. 「四角形」 ツールを選択し、壁の内のりに沿って作図します。



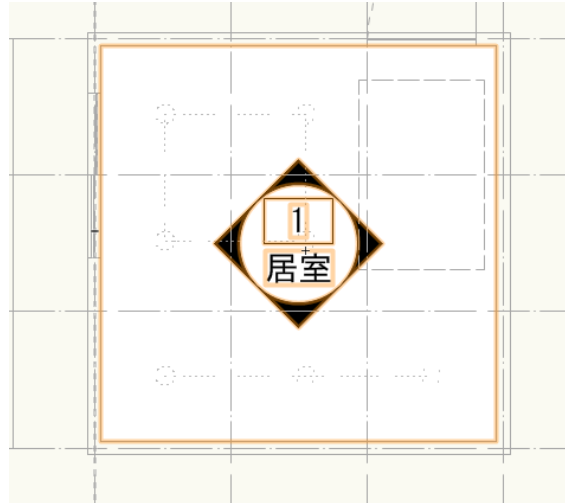
3. 作図した四角形を選択し、DIALux メニュー > 「部屋 (DIALux) に変換」 コマンドを選択し、以下の通り設定して「OK」 ボタンをクリックします。

部屋の高さ：3400

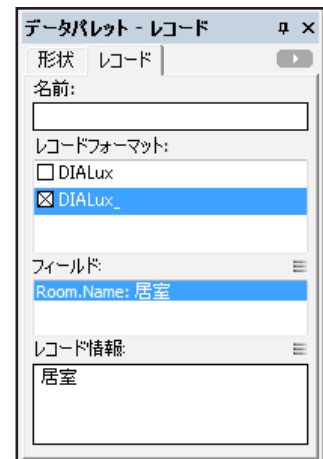
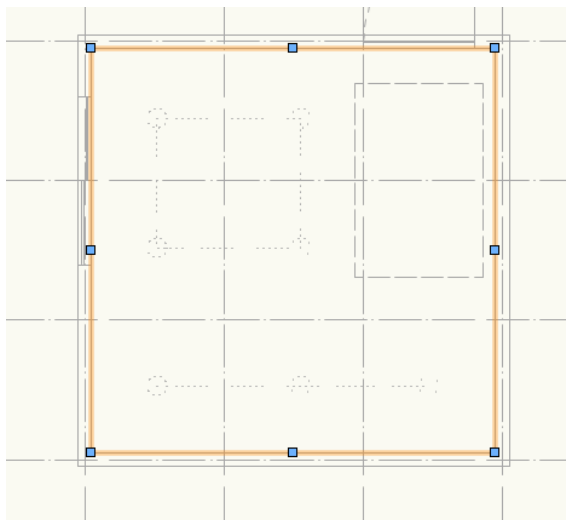
部屋の名前：任意（ここでは居室としています）



Vectorworks Architect、または Vectorworks Designer をご利用の方が、このコマンドを実行した場合、図形はスペースオブジェクトに変換されます。



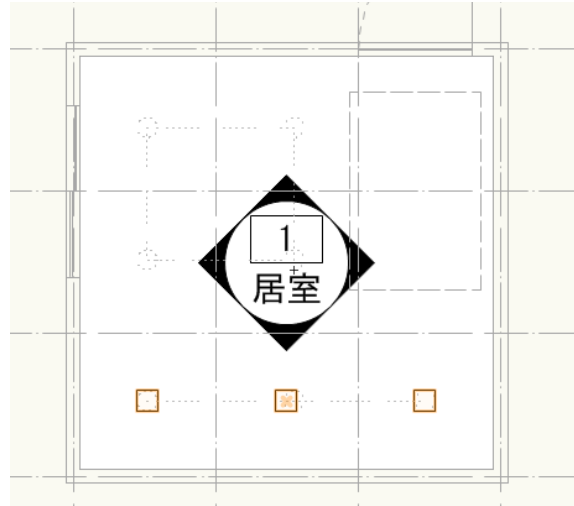
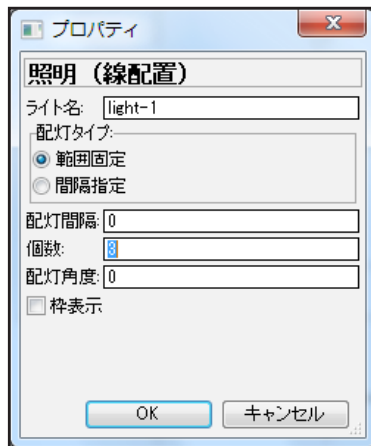
Vectorworks Fundamentals、Landmark、Spotlight（with Renderworks シリーズ含む）をご利用の場合、図形は「DIALux-Room」クラス、および「DIALux_」レコードをもつ柱状体に変換されます。



2.2. 照明器具の配置

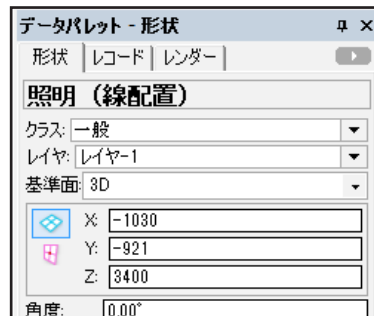
2.2.1. 照明器具を線状に配置

1. 「照明（線配置）」ツールを選択し、配置する線上の両端でクリックします。
2. プロパティダイアログボックスで個数を「3」に設定し「OK」ボタンをクリックします。



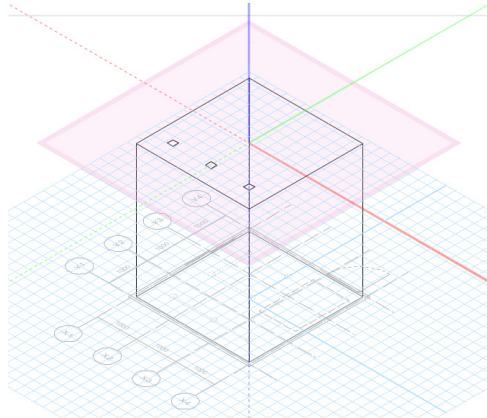
- ※ プロパティダイアログボックスは初回のみ表示されます。二回目以降の作図で、あらかじめプロパティを設定するにはモードバーの設定ボタンをクリックし、プロパティダイアログボックスを表示させます。

3. データパレットのZ値に取り付け高さ「3400」を設定します。



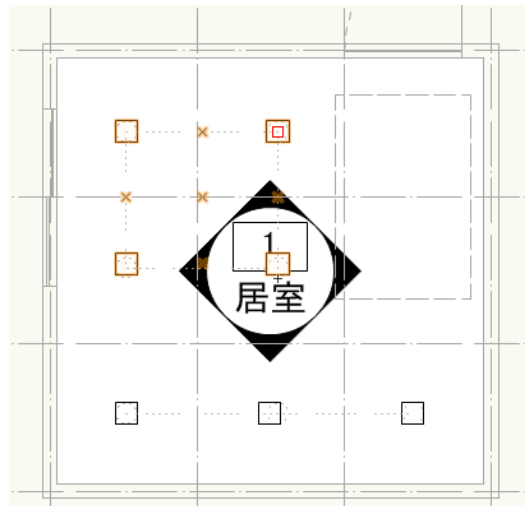
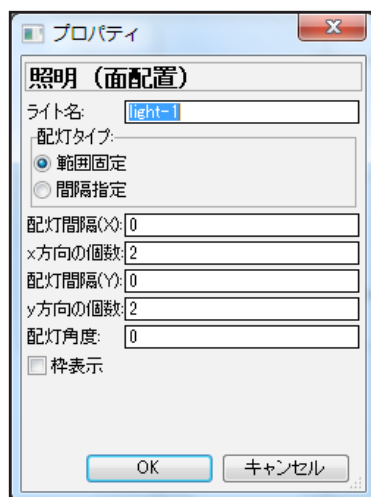
- ※ データパレットの「枠表示」にチェックを入れると枠線が表示されます。

- ※ 照明器具配置オブジェクトは3Dビューで入力することもできます。取り付け高さにワーキングプレーンがある状態で入力するとZ値が自動的に反映されます。

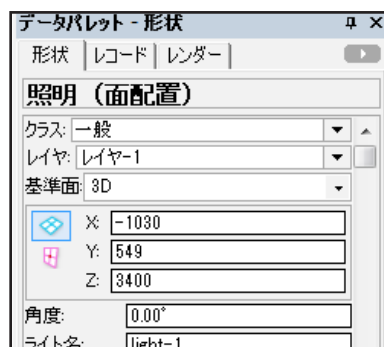


2.2.2. 照明器具を面状に配置

1. 「照明（面配置）」ツールを選択し、面の領域の四角形を描きます。
2. プロパティダイアログボックスで「x方向の個数」「y方向の個数」を設定します。



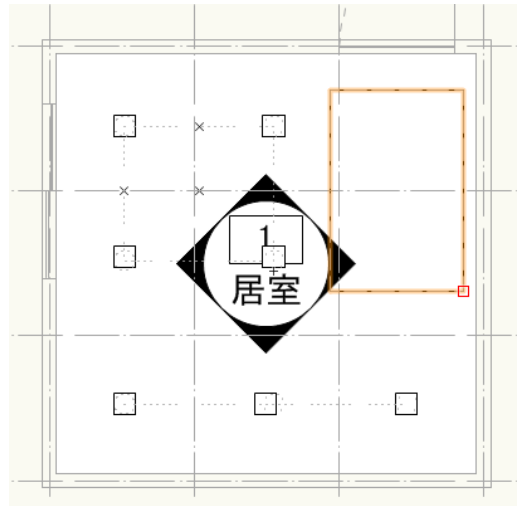
3. データパレットのZ値に取り付け高さ「3400」を設定します。



2.3. 開口

2.3.1. 天窓の配置

1. 「天窓（配置）」ツールを選択し、四角形を描いて天窓を作図します。



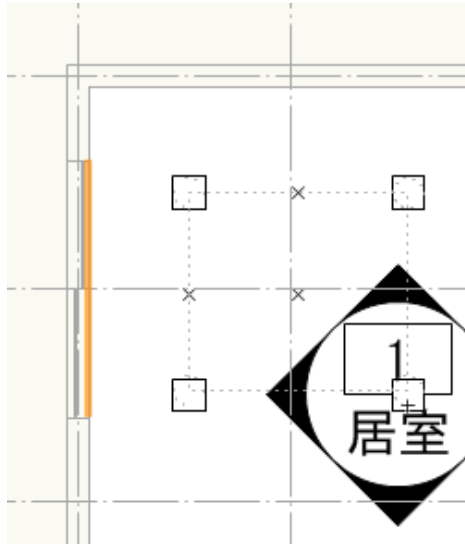
2. データパレットの Z 値に天窓の高さ「3400」を設定します。



2.3.2. 窓の配置

1. 「窓 (DIALux)」ツールを選択し、平面図上での窓 (ガラス面) の幅を線として作図します。

- ※ 窓は部屋 (DIALux) の内側に配置してください。外側に配置すると、DIALux 取り出しの際に窓が取り出されません。



2. プロパティダイアログボックスが表示されますので「OK」ボタンをクリックします。



- ※ プロパティダイアログボックスは初回のみ表示されます。二回目以降の作図で、あらかじめプロパティを設定するにはモードバーの設定ボタンをクリックし、プロパティダイアログボックスを表示させます。

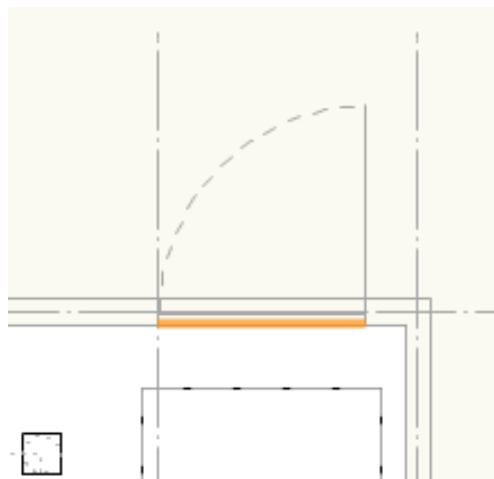
3. データパレットの Z 値に窓の下端の高さを「500」、高さに窓の高さ「2000」を入力します。



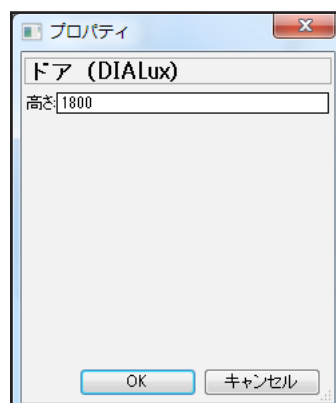
2.3.3. ドアの配置

1. 「ドア (DIALux)」ツールを選択し、平面図上でのドアの幅を線として作図します。

※ ドアは部屋 (DIALux) の内側に配置してください。外側に配置すると、DIALux 取り出しの際にドアが取り出されません。



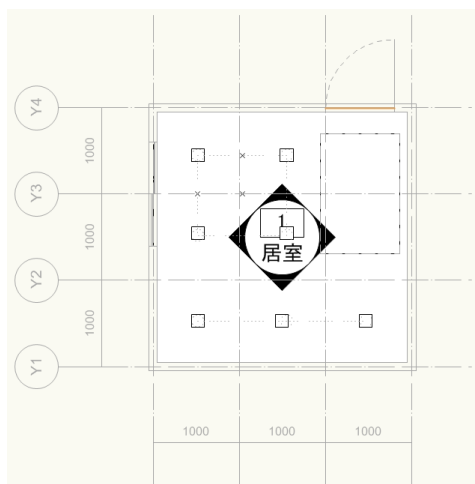
2. プロパティダイアログボックスが表示されますので「OK」ボタンをクリックします。



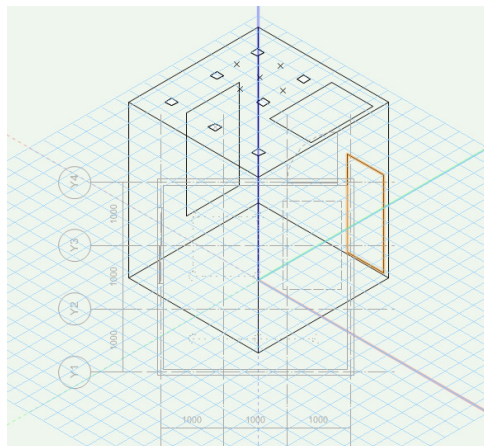
※ プロパティダイアログボックスは初回のみ表示されます。二回目以降の作図で、あらかじめプロパティを設定するにはモードバーの設定ボタンをクリックし、プロパティダイアログボックスを表示させます。

3. データパレットの高さにドアの高さ「1900」を入力します。

これで完成です。



2D 表示

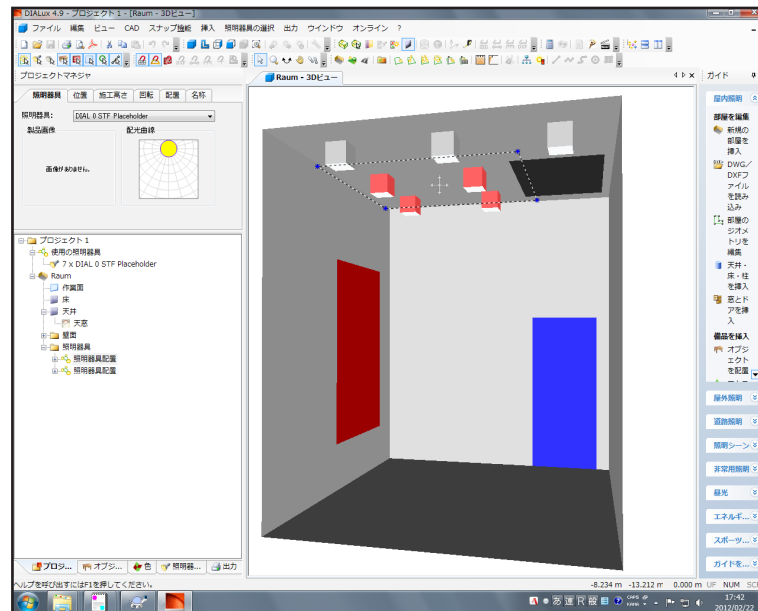


3D 表示

2.4. DIALux 取り出し

1. ファイルメニューから取り出す > 「DIALux 取り出し」 コマンドを選択します。
2. 取り出す DIALux ダイアログボックスで任意のファイル名を入力し保存してください。

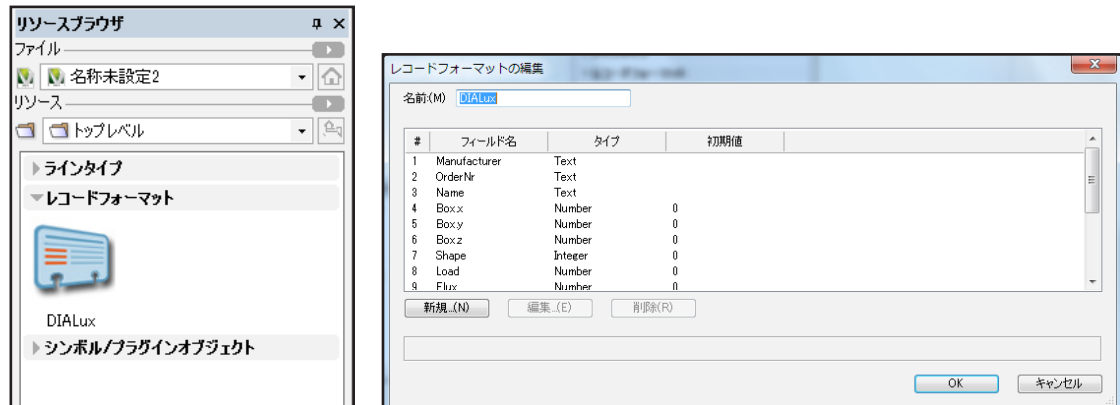
取り出したファイルを DIALux で開くと以下のように表示されます。



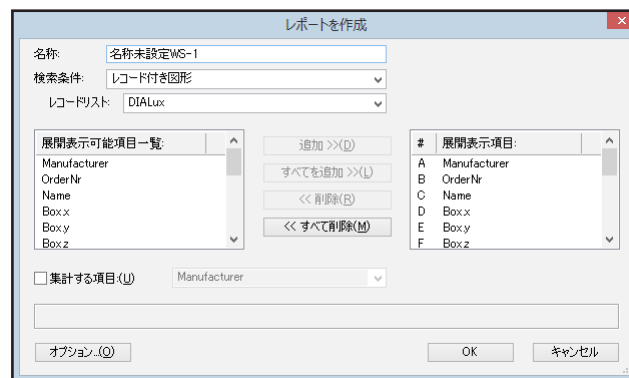
3. テンプレートファイル

3.1. レコードフォーマット

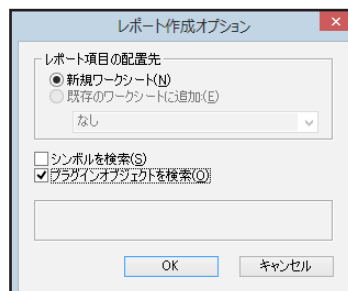
DIALux テンプレートファイルには DIALux の照明器具情報を集計するためのレコードフォーマットが用意されています。DIALux で作成したファイルを Vectorworks へ取り込んで器具情報を集計します。



1. ファイルメニューから取り込む>「DIALux 取り込み」コマンドを選択します。
2. 取り込む DIALux ダイアログボックス内で、取り込むファイルを選択します。
3. ツールメニューからレポート>「レポートを作成」コマンドを選択します。
4. レポートを作成ダイアログボックス内で、検索条件を「レコード付き図形」、レコードリストで「DIALux」を選択し、中央の「すべてを追加」ボタンをクリックします。



5. つづけて、オプションボタンをクリックし、「プラグインオブジェクトを検索」にチェックを入れ「OK」ボタンをクリックします。



6. レポートを作成ダイアログボックス内で「OK」ボタンをクリックします。照明器具情報が集計されたワークシートが表示されます。

名称未設定WS-1 @ 100%

ファイル 編集 表示 挿入 フォーマット

A1 X ✓

Print Edit Copy

	B	C	D	E	F	
1	OrderNr	Name	Box-x	Box-y	Box-z	Sh
2	128	128	78.336	78.336	12.8	
2.1	ERK8079W_1S_40_	グリッドモジュ	0.612	0.612	0.1	
2.2	ERK8079W_1S_40_	グリッドモジュ	0.612	0.612	0.1	
2.3	ERK8079W_1S_40_	グリッドモジュ	0.612	0.612	0.1	
2.4	ERK8079W_1S_40_	グリッドモジュ	0.612	0.612	0.1	
2.5	ERK8079W_1S_40_	グリッドモジュ	0.612	0.612	0.1	
2.6	ERK8079W_1S_40_	グリッドモジュ	0.612	0.612	0.1	
2.7	ERK8079W_1S_40_	グリッドモジュ	0.612	0.612	0.1	
2.8	ERK8079W_1S_40_	グリッドモジュ	0.612	0.612	0.1	
2.9	ERK8079W_1S_40_	グリッドモジュ	0.612	0.612	0.1	
2.10	ERK8079W_1S_40_	グリッドモジュ	0.612	0.612	0.1	
2.11	ERK8079W_1S_40_	グリッドモジュ	0.612	0.612	0.1	
2.12	ERK8079W_1S_40_	グリッドモジュ	0.612	0.612	0.1	
2.13	ERK8079W_1S_40_	グリッドモジュ	0.612	0.612	0.1	

- ※ 各照明器具はシンボルとしてリソースブラウザに表示されます。それぞれの諸元を確認するには、いったんシンボルを図面に配置し、そのレコード（DIALux レコード）を見てください。確認が終わったらシンボルを削除します。
- ※ DIALux 取り出しには器具情報を含みますが、DIALux ではこれらの情報を取り込みません。

4. メニュー解説

4.1. 取り出す -DIALux 取り出し ...

ファイルメニュー > 取り出す > 「DIALux 取り出し ...」は、Vectorworks のファイルを STF ファイルとして取り出すコマンドです。取り出せるオブジェクトは以下の通りです。

Vectorworks オブジェクト	DIALux
スペースオブジェクト、またはクラス (DIALux-Room) の付いた柱状体	部屋 形状 (多角形)
側面	部屋の壁
上面	部屋の天井
下面	部屋の床
照明 (個別配置)	照明器具配置 位置、形状、器具数
照明 (線配置)	照明器具配置 位置、形状、器具数
照明 (面配置)	照明器具配置 位置、形状、器具数
照明 (円配置)	照明器具配置 位置、形状、器具数
照明シンボル	照明器具配置 位置
照明配置オブジェクト内の照明シンボル	照明器具 (DIAL STF Placeholder) 位置
ドア (DIALux)	ドア 位置、形状、色
窓 (DIALux)	ウィンドウ 位置、形状、色
天窓 (配置)	天窓 位置、形状、色

- ※ 高さを設定していない (Z 値が 0 以下の) 照明器具は、部屋の高さで取り出されます。
- ※ 天窓が取り出されると、DIALux 上では天窓の高さに関係なく天井に貼り付くように表示されます。

4.2. 取り込む -DIALux 取り込み ...

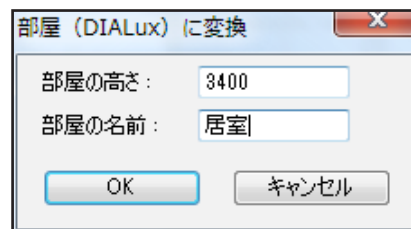
ファイルメニュー > 取り込む > 「DIALux 取り込み ...」は、Vectorworks へ STF ファイルを取り込むコマンドです。取り込めるオブジェクトは以下の通りです。

DIALux	Vectorworks オブジェクト
部屋	スペースオブジェクト、または柱状体 位置、形状
線配置	照明（線配置） 位置、形状、器具数
面配置	照明（面配置） 位置、形状、器具数
円形配置	照明（円配置） 位置、形状、器具数
個別配置	照明（個別配置） 形状、器具情報（レコードに付加）
器具配置内の照明器具	照明シンボル 形状、器具情報（レコードに付加）
ドア	ドア（DIALux） 位置、形状、色
ウィンドウ	窓（DIALux） 位置、形状、色
天窓	天窓（DIALux） 位置、形状、色

- ※ 照明シンボルの名前は、DIALux 上での照明器具の名前がつきます。名前が長すぎる場合は、短くして最後に連番を付けます。名前がなかった場合は、STF ファイル中のタグ名（LUMINAIRE.L1 など）となります。
- ※ 各器具情報は 255 文字を超える分は取り込まれません。

4.3. 部屋 (DIALux) に変換

DIALux メニュー > 「部屋 (DIALux) に変換」は、選択した図形を部屋に変換するコマンドです。変換できるオブジェクトは四角形、円、長円、円弧、多角形、隅の丸い四角形、曲線、3D 多角形、またはこれらを図形を元に作成された柱状体です。Vectorworks Fundamentals、Landmark、Sptlight (with Renderworks 含む) をご利用の場合、このコマンドを実行すると、クラス「DIALux-Room」、レコード「DIALux_」がついた柱状体に変換されます。Vectorworks Architect、または Vectorworks Designer (with Renderworks 含む) をご利用の場合、このコマンドを実行するとスペースオブジェクトに変換されます。なお、Vectorworks Architect、または Vectorworks Designer (with Renderworks 含む) では、スペースツールで直接スペースオブジェクトを作図いただけます。また、スペースオブジェクトにこのコマンドを実行することで、部屋の高さ、部屋の名前を再設定することも可能です。



- 部屋の高さ
部屋の高さを設定します。
- プラグインオブジェクトフセット挿入
照明シンボルの名前を設定します。初期値は「vRoom-1」です。

4.4. 照明に設定

DIALux メニュー > 「照明に設定」は、選択したシンボルに「DIALux」レコードをつけます。

5. ツール解説

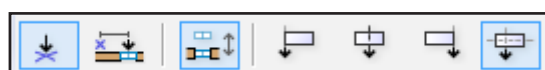
DIALux ツールに搭載されている専用のツールで作図することにより、DIALux の照明器具、開口（ドア、窓、天窗）オブジェクトとして取り出すことができます。

- ※ レイヤプレーンに平行なプレーンに配置してください。
- ※ 部屋を作図したレイヤに作図してください。部屋を作図した以外のレイヤにオブジェクトを作図すると取り出されません。

5.1. 照明（個別配置）

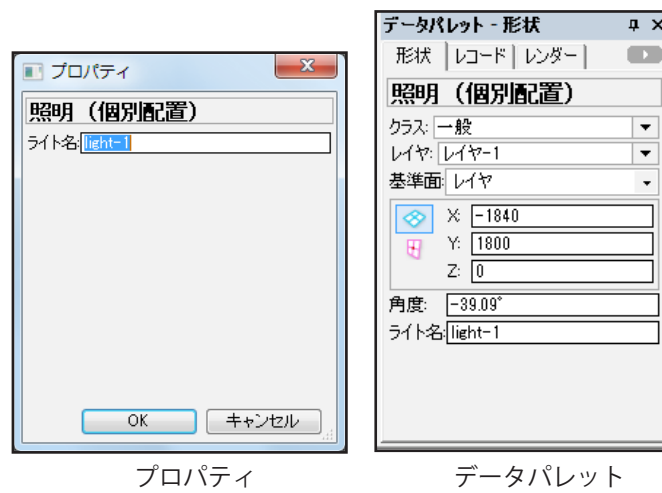
照明シンボルを含む照明器具プラグインオブジェクトを個別に配置します。配置する位置でクリック、角度を決めて再度クリックし描画します。

5.1.1. モード



- プラグインオブジェクト標準配置
指定した挿入点に基づいてシンボルを配置するか、いずれかのプラグインオブジェクト配置モードに従ってプラグインオブジェクトをそろえて配置します。
- プラグインオブジェクトオフセット配置
オフセット基準点に従って、壁の中にプラグインオブジェクトを挿入します。
- 壁への挿入の ON/OFF モード
壁の崩落処理を行ってシンボル、またはプラグインオブジェクトを壁に挿入するか、包絡処理をせずに壁の近く、または壁の上にシンボル、またはプラグインオブジェクトを配置するかを切り替えます。
- プラグインオブジェクト挿入点を左側
オリジナルの X 軸に沿って、プラグインオブジェクトの左側へ挿入点を移動します。
- プラグインオブジェクト挿入点を中央
オリジナルの X 軸に沿って、プラグインオブジェクトの中央へ挿入点を移動します。
- プラグインオブジェクト挿入点を右側モード
オリジナルの X 軸に沿って、プラグインオブジェクトの右側へ挿入点を移動します。
- プラグインオブジェクト挿入点
実際の位置、またはオリジナルの位置に挿入点を配置します。

5.1.2. パラメータ

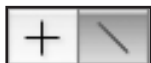


- 角度
開始点を基点とした線の角度を設定します。
- ライト名
照明シンボルの名前を設定します。初期値は「light-1」です。

5.2. 照明（線配置）

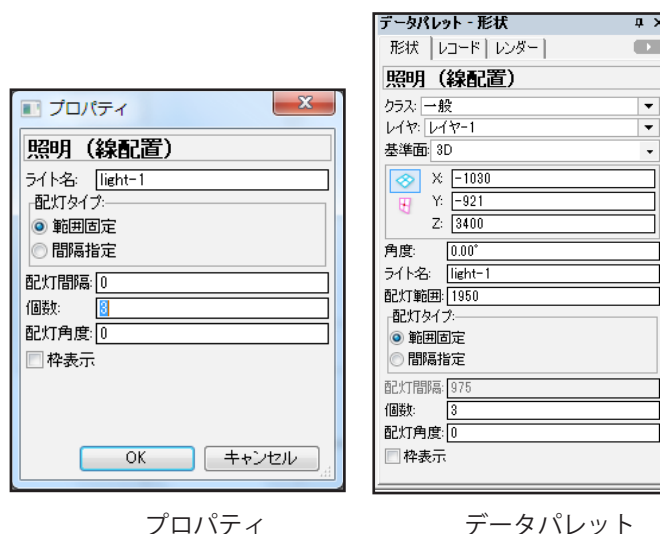
照明シンボルを含む照明器具プラグインオブジェクトを線状に配置します。配置する線上の開始点と終了点でクリックし描画します。

5.2.1. モード



- 固定角度直線
垂直、水平、30° または 45°（垂直と水平の間）に角度が拘束されます。
- 自由角度直線
任意の角度で作図できます。

5.2.2. パラメータ



- 角度
開始点を基点とした線の角度を設定します。
- 配灯範囲
開始点から終了点までの長さを設定します。初期値は「0」です。
- ライト名
照明シンボルの名前を設定します。初期値は「light-1」です。
- 個数
配置する照明シンボルの数を設定します。初期値は「2」です。
- 枠表示
枠の表示／非表示を設定します。

5.3. 照明（面配置）

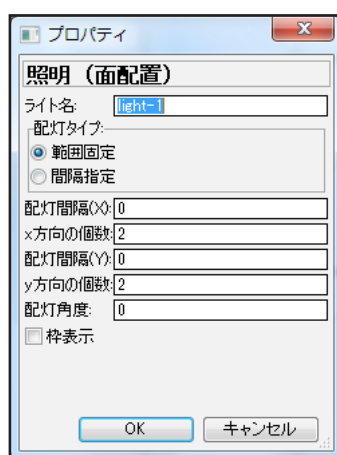
照明シンボルを含む照明器具プラグインオブジェクトを面状に配置します。

5.3.1. モード



- 中心線による四角形作成
アクティブなワーキングプレーン上で、面の中心線と端点をクリックして作図します。
- 端線による四角形作成
アクティブなワーキングプレーン上で、面の一边と端点をクリックして作図します。

5.3.2. パラメータ



プロパティ



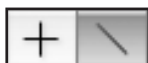
データパレット

- 角度
開始点を基点とした線の角度を設定します。
- 配灯範囲（X）
X方向の長さを設定します。初期値は「0」です。
- 配灯範囲（Y）
Y方向の長さを設定します。初期値は「0」です。
- ライト名
照明シンボルの名前を設定します。初期値は「light-1」です。
- x方向の個数
配置する照明シンボルのx方向の数を設定します。初期値は「2」です。
- y方向の個数
配置する照明シンボルのy方向の数を設定します。初期値は「2」です。
- 枠表示
枠の表示／非表示を設定します。

5.4. 照明（円形配置）

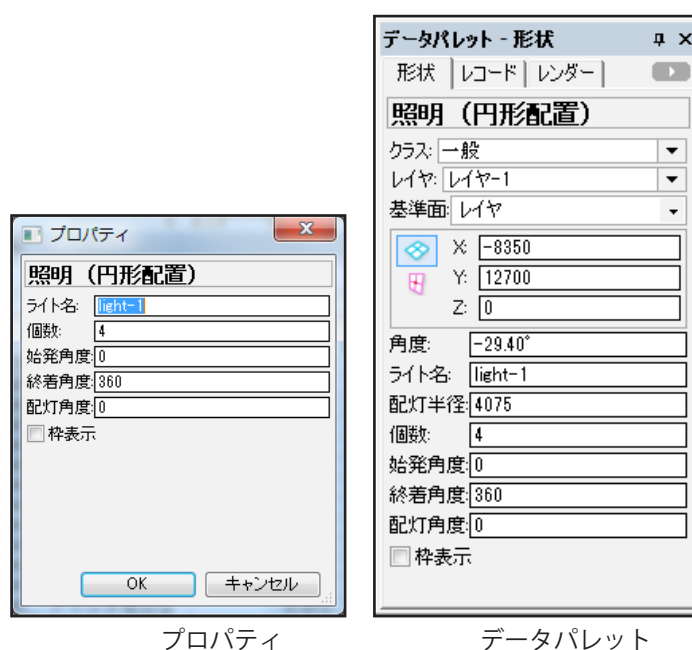
照明シンボルを含む照明器具プラグインオブジェクトを円形状に配置します。アクティブなワーキングプレーン上で、配置する円の中心点でクリックし、円弧の半径の長さでクリックして描画します。

5.4.1. モード



- 固定角度直線
垂直、水平、30° または 45°（垂直と水平の間）に角度が拘束されます。
- 自由角度直線
任意の角度で作図できます。

5.4.2. パラメータ



プロパティ

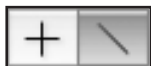
データパレット

- 角度
開始点を基点とした線の角度を設定します。
- 配灯半径
半径の長さを設定します。初期値は「0」です。
- ライト名
照明シンボルの名前を設定します。初期値は「light-1」です。
- 個数
配置する照明シンボルの数を設定します。初期値は「4」です。
- 始発角度
円形の描き始めの角度を設定します。初期値は「0」です。
- 終着角度
円形の描き終わりの角度を設定します。初期値は「360.0」です。
- 枠表示
枠の表示／非表示を設定します。

5.5. 窓 (DIALux)

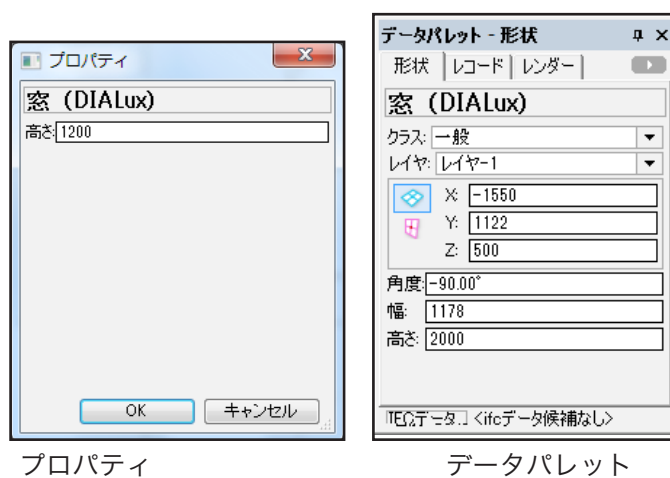
DIALux 用窓オブジェクトを描画します。アクティブなワーキングプレーン上で窓の幅に合わせて端点二カ所をクリックします。

5.5.1. モード



- 固定角度直線
垂直、水平、30° または 45°（垂直と水平の間）に角度が拘束されます。
- 任意角度直線
任意の角度で作図できます。

5.5.2. パラメータ

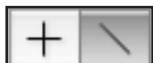


- 角度
開始点を基点とした線の角度を設定します。
- 幅
窓の幅を設定します。初期値は「0」です。
- 高さ
窓の高さを設定します。初期値は「1200」です。

5.6. ドア (DIALux)

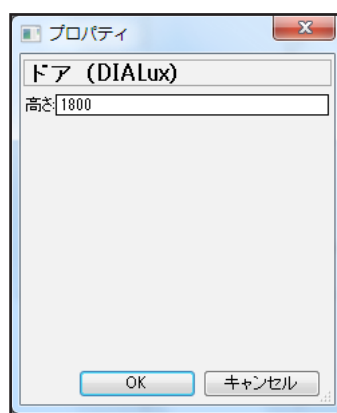
DIALux 用ドアオブジェクトを描画します。アクティブなワーキングプレーン上でドアの幅に合わせて端点二カ所をクリックします。

5.6.1. モード



- ☐ 固定角度直線
垂直、水平、30° または 45°（垂直と水平の間）に角度が拘束されます。
- ☐ 任意角度直線
任意の角度で作図できます。

5.6.2. パラメータ



プロパティ

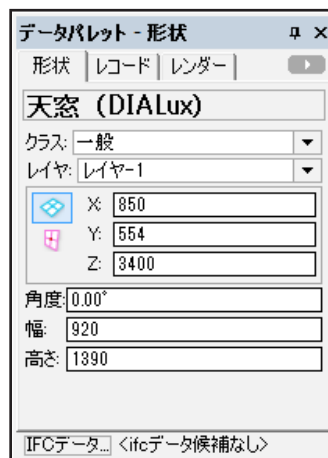


データパレット

- ☐ 角度
開始点を基点とした線の角度を設定します。
- ☐ 幅
ドアの幅を設定します。初期値は「0」です。
- ☐ 高さ
ドアの高さを設定します。初期値は「1800」です。

5.7. 天窓（配置）／天窓（DIALux）

DIALux 用天窓オブジェクトを描画します。アクティブなワーキングプレーン上で天窓の端点を対角線上に二カ所クリックします。



- 角度
開始点を基点とした線の角度を設定します。
- 幅
天窓の幅を設定します。初期値は「0」です。
- 高さ
天窓の高さを設定します。初期値は「0」です。
- ※ 天窓が取り出されると、DIALux 上では天窓の高さに関係なく天井に貼り付くように表示されます。

DIALux ツール操作の手引き

2012年 5月24日 DIALux ツール 2012 版（初版）
2012年10月31日 DIALux ツール 2013 版
2013年11月22日 DIALux ツール 2014 版
2014年12月10日 DIALux ツール 2015 版

製作・発行

エーアンドエー株式会社

101-0062 東京都千代田区神田駿河台 2-3-15

A&A Co.,Ltd. All rights reserved printed in japan 141210 TK

禁転載／不許複製