

## ■ブロック定義編集ツール

2018年11月  
図研アルファテック株式会社

「ブロック定義編集ツール」は、図面に配置してあるブロック定義を元に編集し、同じ図面内に反映するツールです。

また図面内のブロックを図面ファイル(.dwg)として書き出すことも可能です。

ダウンロードファイル：BJBEDIT.zip

ダウンロードファイルを解凍します。


解凍後は BricsCAD 対応バージョン毎にフォルダが分かれています。更にバージョンフォルダ以下に win32(BricsCAD 32bit 版用)フォルダと、x64(BricsCAD 64bit 版用)フォルダに分かれています。ご使用の BricsCAD のバージョンと bit の種類をご確認の上、該当フォルダ内のモジュールをご使用ください。

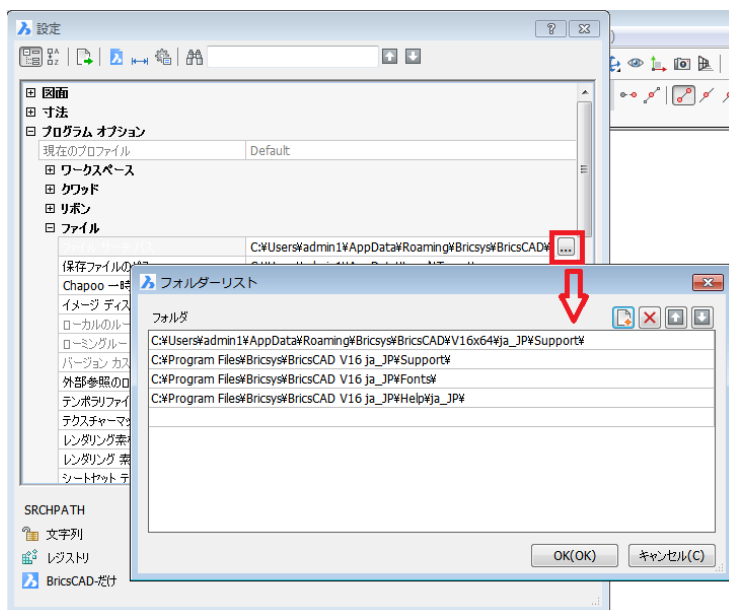
モジュール名：BDNKbrx\_bedit.dll

例：BricsCAD V16 64bit 版をご使用の場合)

「BJEDIT」 - 「V16」 - 「x64」フォルダにある BDNKbrx\_bedit.dll をご使用ください。

### ●準備 ファイルのコピー

1. BricsCAD を起動し、メニューから[設定(S)]-[設定(G)…]を選択します。
2. [設定]ダイアログが表示されますので、[プログラム オプション]-[ファイル]を展開します。
3. 「ファイルサーチパス」の編集欄をクリックし、右側の  ボタンを押します。



4. 「ファイルサーチパス」に設定されたフォルダに BDNKbrx\_bedit.dll をコピーします。

● 実行方法

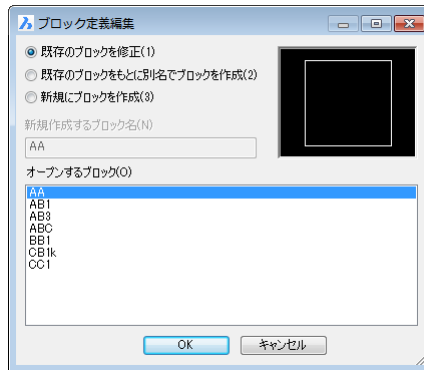
1. コマンドラインに以下のように入力し、Enter を押します。

(arxload "BDNKbrx\_bedit.dll")

2. コマンドラインに以下のように入力して、Enter を押します。

BJBEDIT

ブロック属性定義編集ダイアログが表示します。



● ツールアイコンを作成して実行する方法

1. BDNKbrx\_bedit.dll を任意の場所にコピーします。

例) C:\Users\admin1\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\V16x64\ja\_JP\Support\BDNKbrx\_bedit.dll

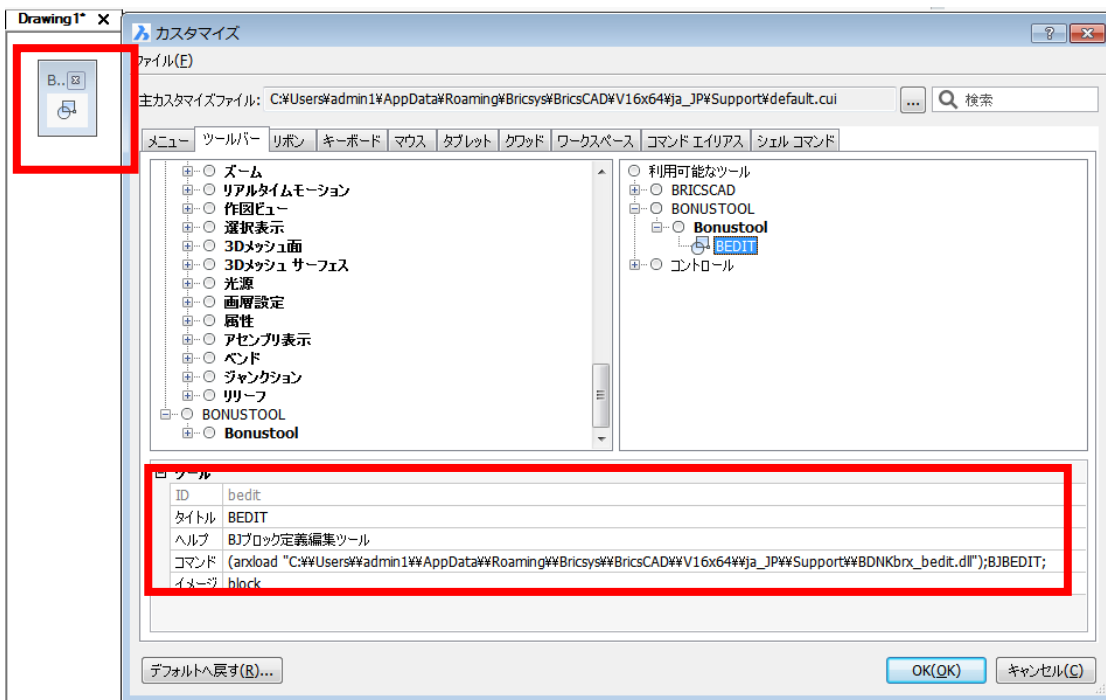
※admin1 は Windows へのログインユーザ名フォルダです。

2. [ツール]-[カスタマイズ]を選択します。

カスタマイズダイアログにて、部分 cui を作成し、ツールアイコンに以下のように割り付けます。

(arxload "C:\Users\admin1\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\V16x64\ja\_JP\Support\BDNKbrx\_bedit.dll")

:BJBEDIT;



3.作成したツールアイコンをクリックします。属性定義編集ダイアログが表示します。

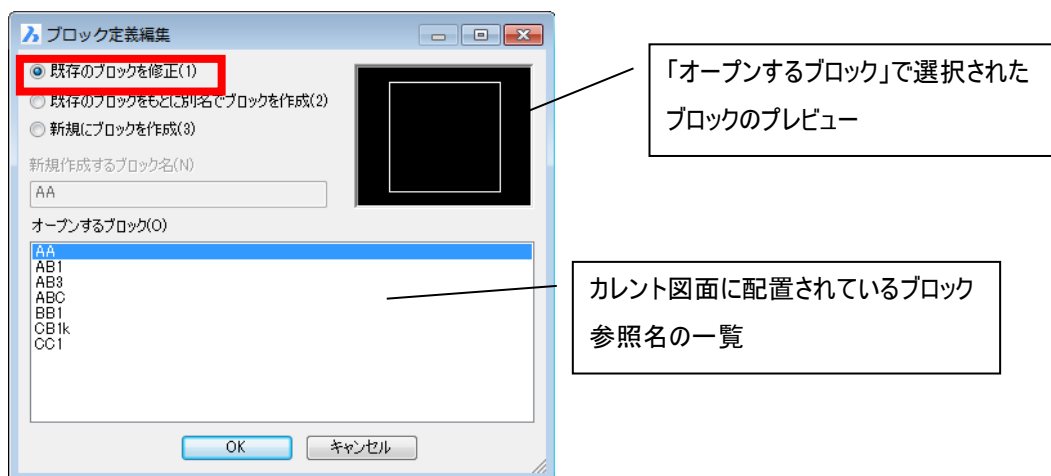
※カスタマイズ方法の詳細につきましては、下記のホームページをご参照ください。

<http://www.bj-soft.jp/Bricscad/customize/custom-menu.html>

## ●操作

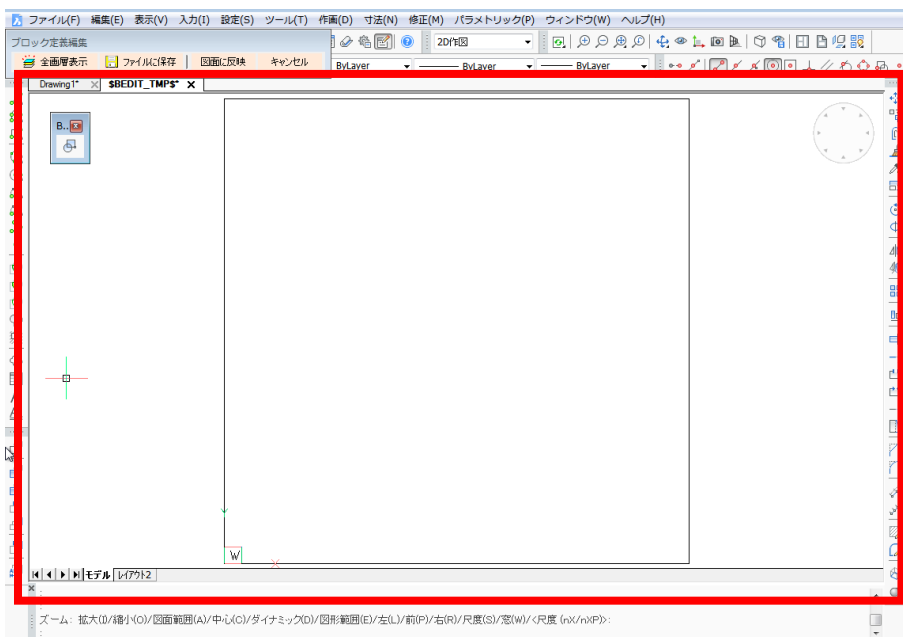
・開いている図面の既存のブロックを修正

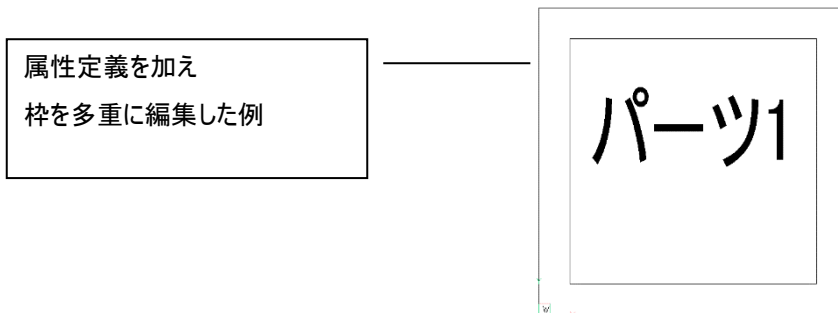
- 1.コマンドを実行し、ブロック定義編集ダイアログで「既存のブロックを修正」を選択します。
- 2.「オープンするブロック(O)」のリストから修正するブロックを選択します。



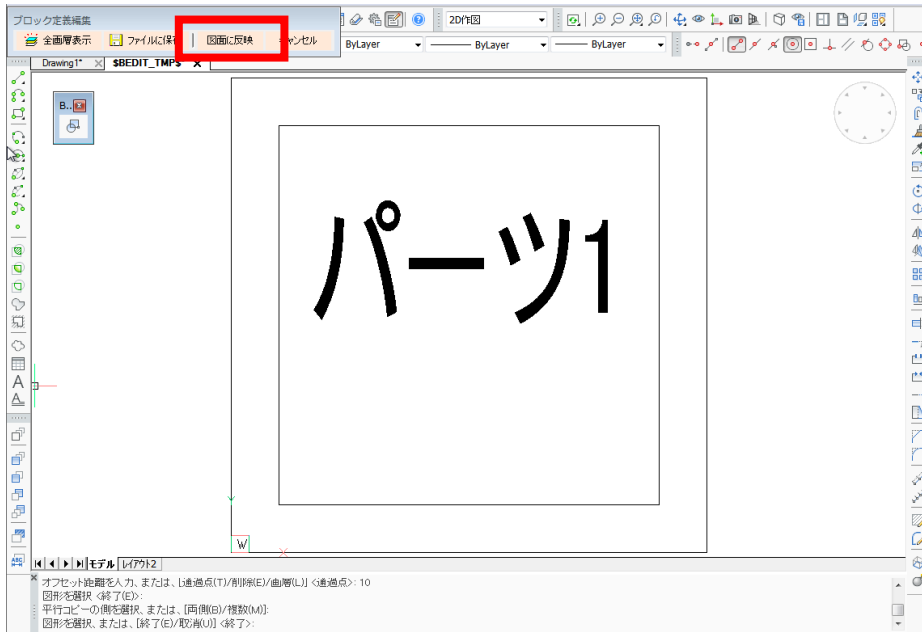
3.[OK]をクリックします。

4. ブロック定義編集ツールバーが表示され、一時的に別ウィンドウで編集画面が開きます。  
ブロックに修正を加えます。

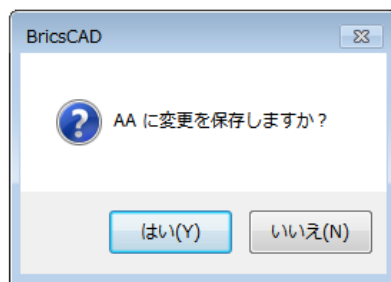




5. ブロック定義編集ツールバーの[図面に反映]ボタンをクリックします。

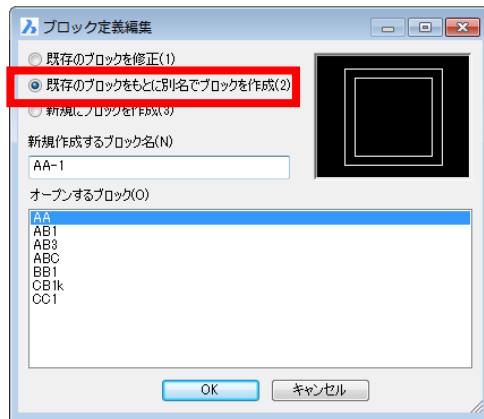


6. メッセージが表示されます。[はい]をクリックします。

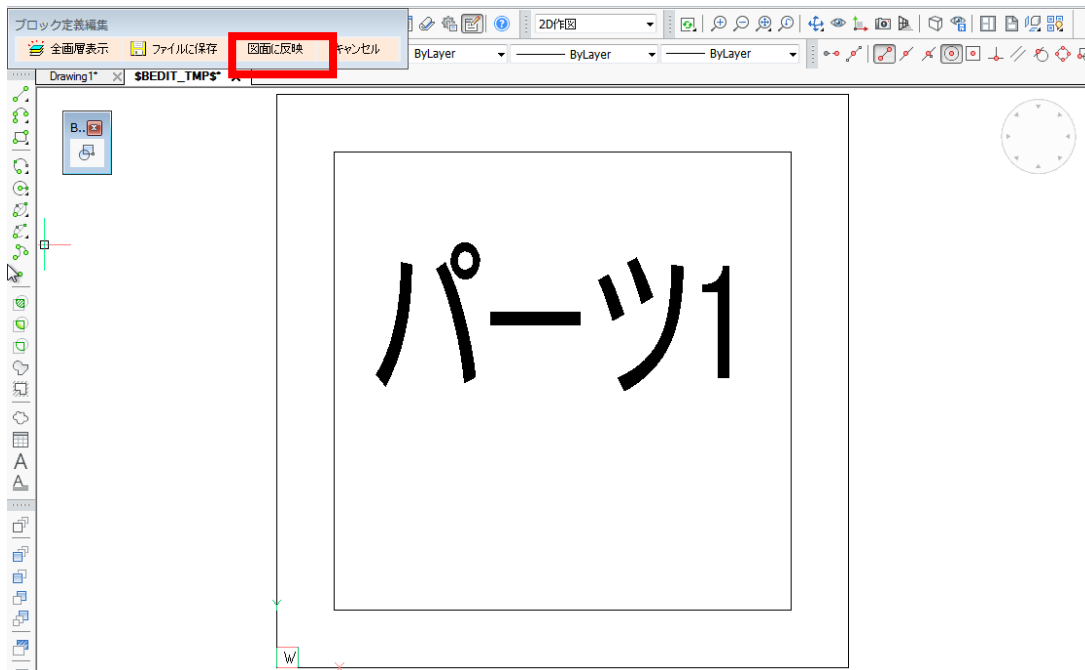


編集が図面に反映されます。

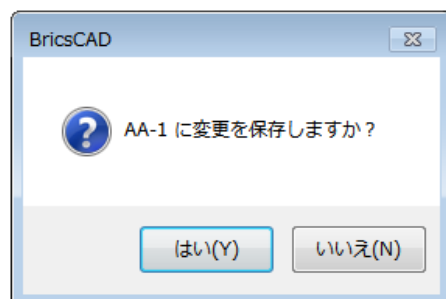
- ・ 開いている図面に既存ブロックをもとに別名でブロックを登録
  1. コマンドを実行し、ブロック定義編集ダイアログで  
「既存のブロックをもとに別名でブロックを作成」を選択します。
  2. 「新規作成するブロック名(N)」に作成するブロック名を入力します。
  3. 「オープンするブロック(O)」のリストからもとにするブロックを選択します。



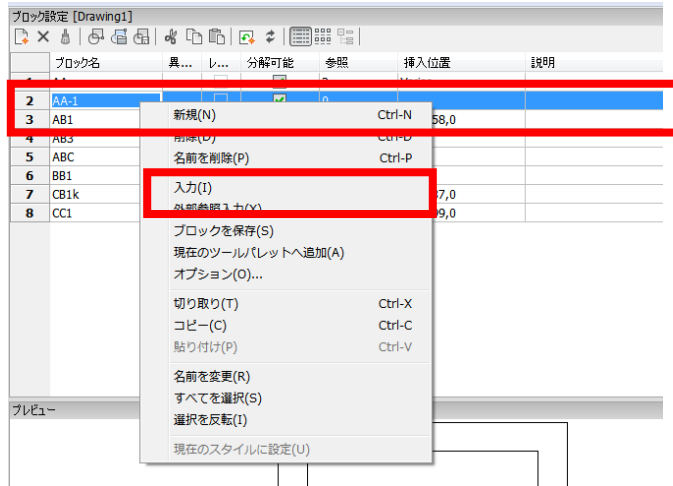
4. [OK]をクリックします。
5. ブロック定義編集ツールバーが表示し、一時的に別ウィンドウで編集画面が開きます。  
必要に応じてブロックに修正を加えます。
6. ブロック定義編集ツールバーの[図面に反映]ボタンをクリックします。



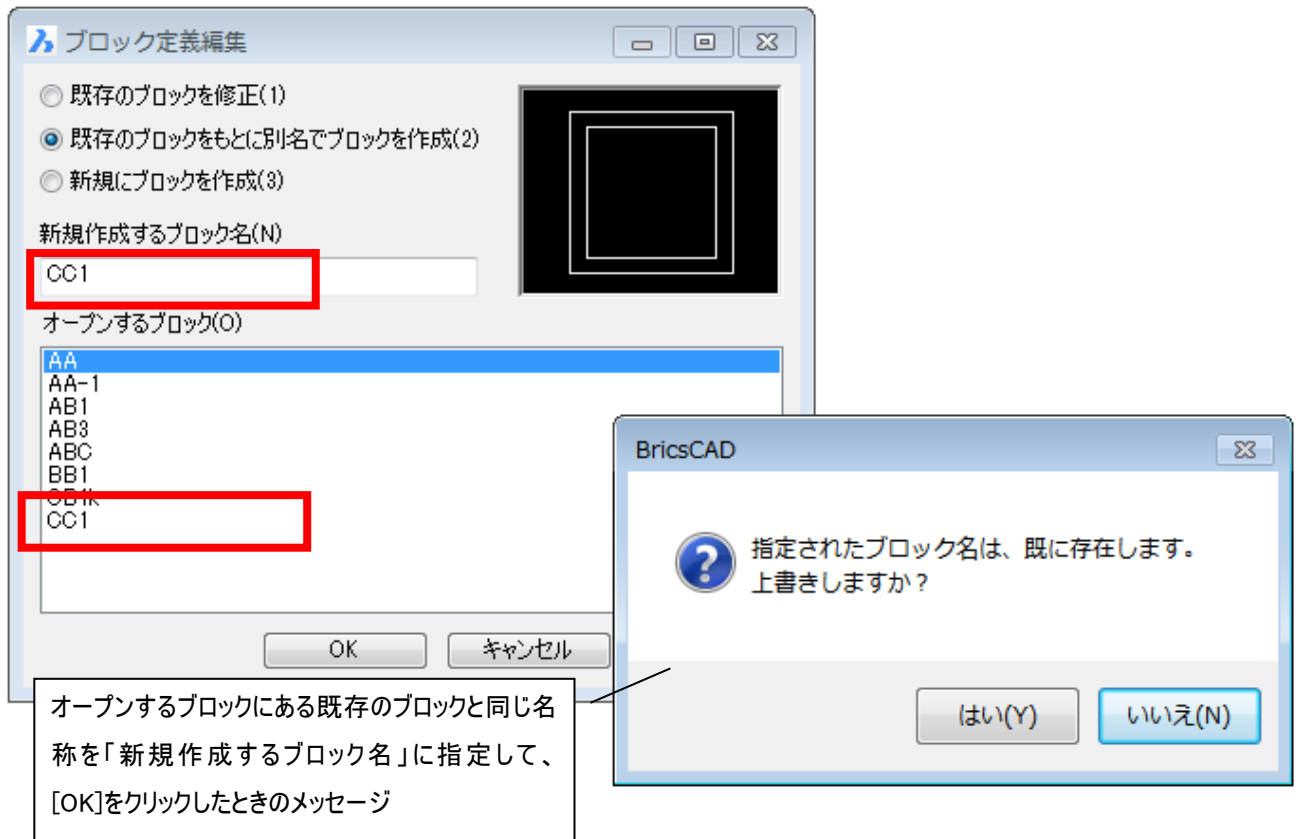
6. メッセージが表示されます。[はい]をクリックします。



7. コマンドが終了します。[ツール]-[図面エクスプローラ]-[ブロック設定]で確認すると、新しく AA-1 が登録され、図面に入力できることが確認できます。

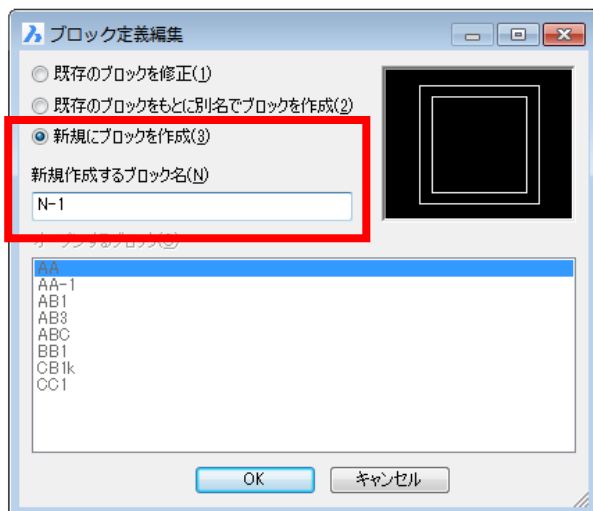


※「既存のブロックをもとに別名でブロックを作成」を選択した時に、「新規作成するブロック名」にすでに図面に配置されているブロック名をしていた場合、既存のブロック形状を上書き(更新)しますので、ご注意ください。



●開いている図面に新規にブロック名を登録

1. ブロック定義編集ダイアログで「新規にブロックを作成」を選択します。
2. 「新規作成するブロック名(N)」に作成するブロック名を入力します。



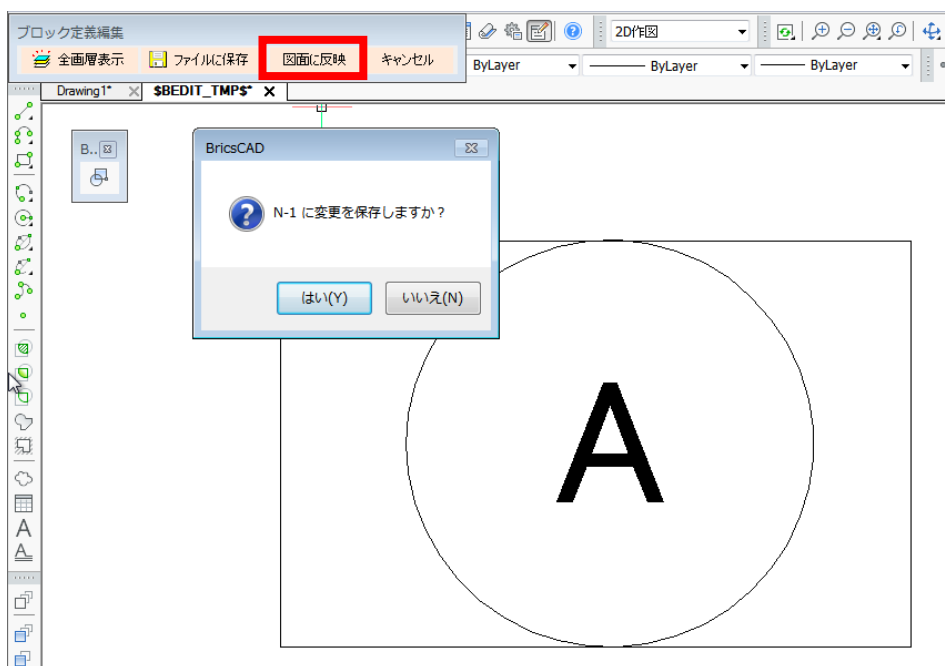
3. [OK]をクリックします。

4. ブロック定義編集ツールバーが表示し、一時的に別ウィンドウで編集画面が開きます。

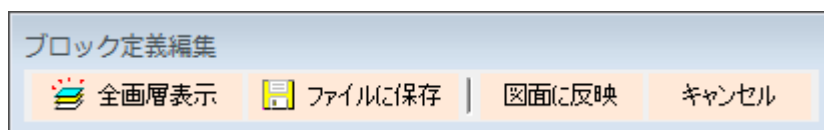
ブロック形状を作成します。

5. [図面に反映]をクリックします。

6. メッセージが表示されます。[はい]をクリックします。



### ● ブロック定義編集画面



#### ・全画面表示



ON : ブロックの全ての画層を一時的に表示/フリーズ解除/ロック解除します。



全画層表示

OFF:画層の状態を ON にする前の状態に戻します。

- ファイルに保存

ブロック定義編集の編集状態を別名、または同名、新規名称で保存します。

ファイルに保存実行後もコマンドは継続します。

開いている図面にブロックを反映するには[図面に反映]を実行してください。

- 図面に反映

編集内容を図面に反映(ブロック定義を保存)してコマンドを終了します。

- キャンセル

編集を放棄してコマンドを終了します。

以上