# ■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。

入 設定		8 23	3
	🛏 🕸 🖂		₽ ∞ 1, 0 ₽   ¢
<ul> <li>図面</li> <li>寸法</li> <li>ブログラムオブショ 現在のプロファイル</li> </ul>	Ď	Default	x x 30 00 00
□ ワークスペース	•	E	
⊞ クワッド			
⊞ リボン			
日 ファイル			
(月左つ- (川の	742.	C:¥Users¥admin1¥AppData¥Roaming¥Bricsys¥BricsCAD¥	
1*14/771/00 Chappon —##	· 入フォルダーリス	47	
Chappo ーキ。 イメージ ディス ローカルのルー ローミングルー パージョン カス 外部参照のロ テンポラリファイ テクスチャーマッ レンダリング素 シートヤット テ	フォルダ C:¥Users¥admin1 C:¥Program Files C:¥Program Files	*AppData*Roaming#Bricsys#BricsCAD#V16x644ja_JP#Support# #Ricsys#BricsCAD V16 ja_JP#Support# Bricsys#BricsCAD V16 ja_JP#Fonts# #Bricsys#BricsCAD V16 ja_JP#Help#ja_JP#	
SRCHPATH 1 文字列			
📫 レジストリ		OK(OK	) キャンセル(C)
🔀 BricsCAD-だけ し			4

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:

	/71/V(F)
B⊠	主力スタマイズファイル: C.*Users¥admin1¥AppData¥Roaming¥Bricsys¥BricsCAD¥V16x64¥ja_JP¥Support¥default.cui … Q 検索
	<ul> <li>● ズーム</li> <li>● リアルタイムモーション</li> <li>● クトロピュー</li> <li>● 3Dメラシュ面</li> <li>● 3Dメラシュ面</li> <li>● 3Dメラシュ面</li> <li>● 3Dメラシュ面</li> <li>● 3Dメラシュ面</li> <li>● 3Dメラシュ面</li> <li>● 3Dメラシュー</li> <li>● ● Bonustool</li> <li>● ● Bonustool</li> <li>● ● Bonustool</li> </ul>
	アール         ID       bedit         タイトル       BEDIT         ヘルプ       BJブロック定義編集ツール         コマンド       (axkoad "C:¥+Users¥¥admin1¥¥AppData¥¥Roaming¥¥Bricsys¥¥BricsCAD¥¥V16x64¥¥ja_JP¥¥Support¥¥BDNKbrx_bedit.dll");BJBEDIT;         イメージ       block

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。

入 ブロック定義編集		
<ul> <li>既存のブロックを修正(1)</li> <li>既存のブロックをもとに別名でブロックを作成(2)</li> <li>新規にプロックを作成(3)</li> <li>新規作成するブロック名(N)</li> <li>AA</li> <li>オープンするブロック(0)</li> </ul>		<ul> <li>「オープンするブロック」で選択された</li> <li>ブロックのプレビュー</li> </ul>
AA AB1 AB3 ABC BB1 CB1k CC1 OK *	】 大 愛 rンセル	ルント図面に配置されているブロック 参照名の一覧

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
  - 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。

入 ブロック定義編集
○ 既存のブロックを修正(1)
● 既存のブロックをもとに別名でブロックを作成(2)
◎ 約規にノロックを1145以3/
新規作成するブロック名(N)
AA-1
オーブンするブロック(0)
AA AB1 AB3 ABC BB1 CB1k CC1
ОК <b>*</b> +уди

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。

BricsCAD 23
2 AA-1 に変更を保存しますか?
はい(Y) いいえ(N)

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。

	ブロック名	異 レ 分解可能 参照	挿入	、位置	11月11日月
2 3	AA-1 AB1	新規(N)	Ctrl-N	58,0	
4 5	AB3 ABC	<sup>田味(D)</sup> 名前を削除(P)	Ctrl-P		
6 7 8	CB1k CC1	入力(I) 外部参照した(V)		7,0	
		ブロックを保存(S) 現在のツールパレットへ追加(A) オプション(0)			
		切り取り(T) コピー(C) 貼り付け(P)	Ctrl-X Ctrl-C Ctrl-V		
ブレビュー		名前を変更(R) すべてを選択(S) 選択を反転(I)			
		現在のスタイルに設定(U)		<u> </u>	

※「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。

ノブロック定義編集		
<ul> <li>既存のブロックを修正(1)</li> <li>既存のブロックをもとに別名でブロックを作成(2)</li> <li>新規にブロックを作成(3)</li> </ul>		
新規作成するブロック名(N) CC1 オープンするブロック(O)		
AA AA-1 AB1 AB3 ABC	BricsCAD	8
	<b>?</b> 指定され 上書きし	1たブロック名は、既に存在します。 ッますか?
OK         キャ           オープンするブロックにある既存のブロックと同         称を「新規作成するブロック名」に指定し	<u>ジセル</u> じ名 って、	(はい(Y) いいえ(N)
[OK]をクリックしたときのメッセージ		

●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。

入 ブロック定義編集	
◎ 既存のブロックを修正(1)	
<ul> <li>既存のブロックをもとに別名でブロックを作成(2)</li> </ul>	
◎ 新規(こプロックを作成(3)	
新規作成するブロック名( <u>N</u> )	
AA AA-1 AB1 AB3 ABC	
BB1 CB1k CC1	
	*ンセル //.

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	コック定義編集				🖉 🐴 🛃 🔞	2D作区	🗕 💽 🗩 🗩 ,	⊕,© 42,∢
ž	🚽 全画層表示	🔒 ファイルに保存	図面に反映	キャンセル	ByLayer 👻	ByLayer	- ByLayer	•
	Drawing1* >	SBEDIT_TMP\$*	×					
~			—-u—					
83	B. 🖾	BricsCAI	D		23			
르				_				
ର								
•			N-1 に変更を保	存しますか?				
Ø,								
e.								
<u>°</u> •			(はい(Y)	いいえ(N)				
<b>•</b>								
2								
2						-		
						Л		
1						/ <b>/</b> /	l l	
<u>~~</u>							)	
$\odot$							/	
					_	—	/	
A							/	
67	1							
					$\sim$	/		

●ブロック定義編集画面



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。