

BricsCAD ボーナストール
ブロック定義編集ツール

・概要

「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。

・設定方法

1. ダウンロードした BJBEDIT.zip を解凍します。
2. BDNKbrx_bedit.dll を 任意の場所にコピーします。

例) C:\Users\¥ログインユーザー名¥AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\¥V**x64¥ja_JP¥Support

・使用方法

1. メニューの[ツール]-[アプリケーションのロード]をクリックします。
2. 「アプリケーションファイルをロード」ダイアログの[アプリケーションファイルを追加]アイコンをクリックします。



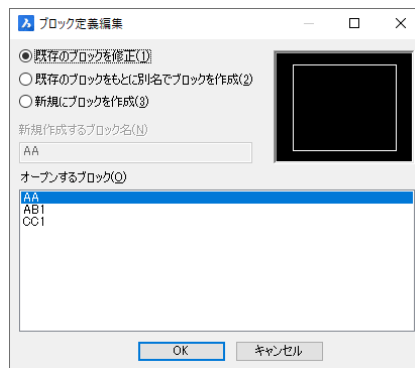
3. 任意の場所にコピーした BDNKbrx_bedit.dll を選択し、[開く]ボタンをクリックします。
4. [ロード]にチェックを入れ、[閉じる]ボタンをクリックします。

※[自動ロード]にチェックを入れると BricsCAD 起動時に自動ロードされます。

5. 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

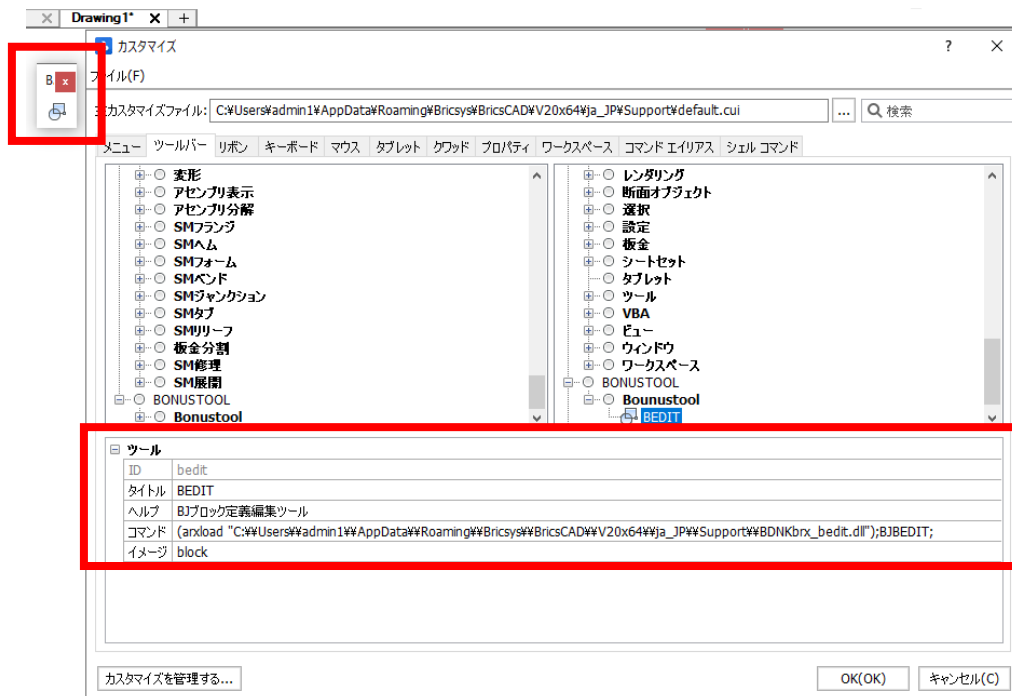
※admin1 は Windows へのログインユーザ名フォルダです。

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;



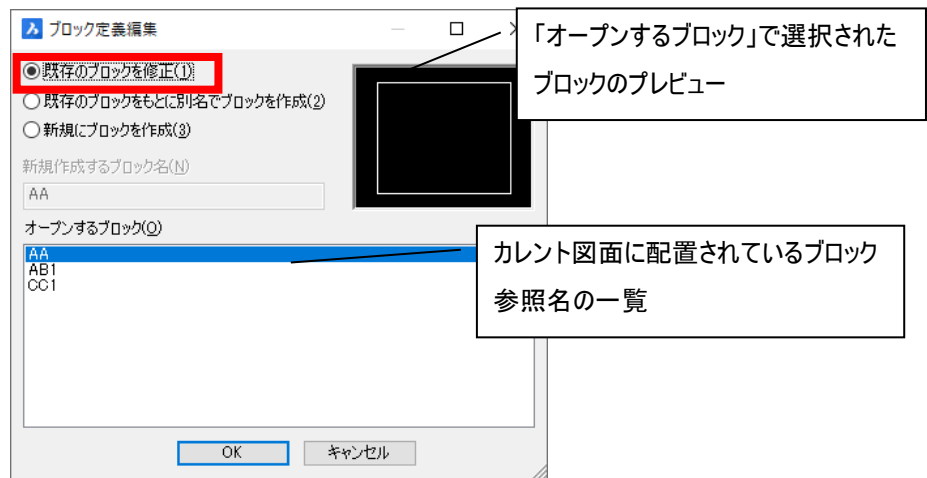
3. 作成したツールアイコンをクリックします。属性定義編集ダイアログが表示します。

※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。

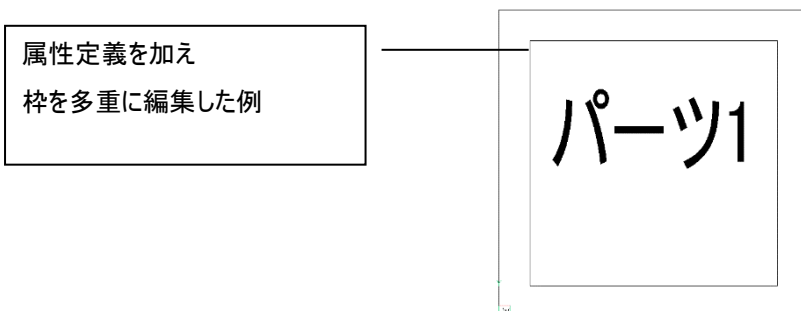
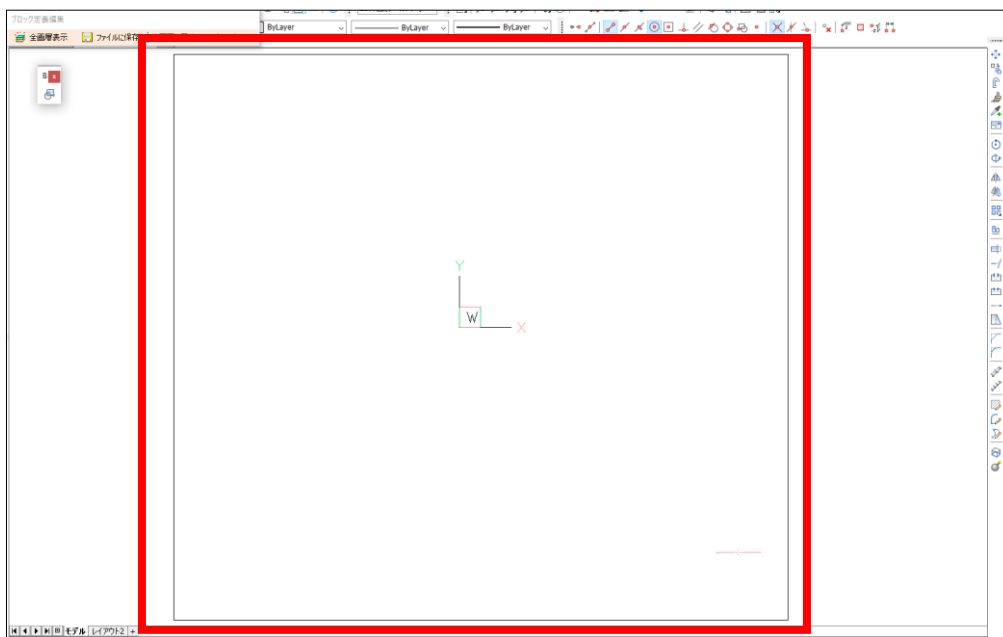
<https://www.bj-soft.jp/bricscad/customize/custom-menu.html>

・開いている図面の既存のブロックを修正方法

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。



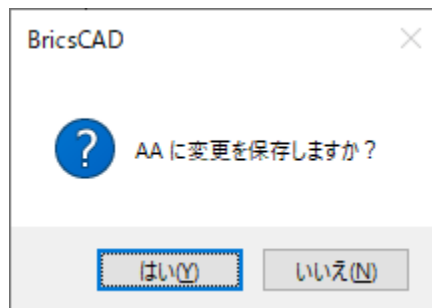
3. [OK]をクリックします。
4. ブロック定義編集ツールバーが表示され、一時的に別ウィンドウで編集画面が開きます。
ブロックに修正を加えます。



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。



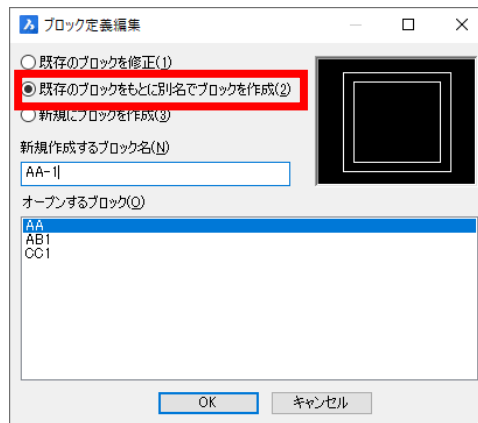
6. メッセージが表示されます。[はい]をクリックします。



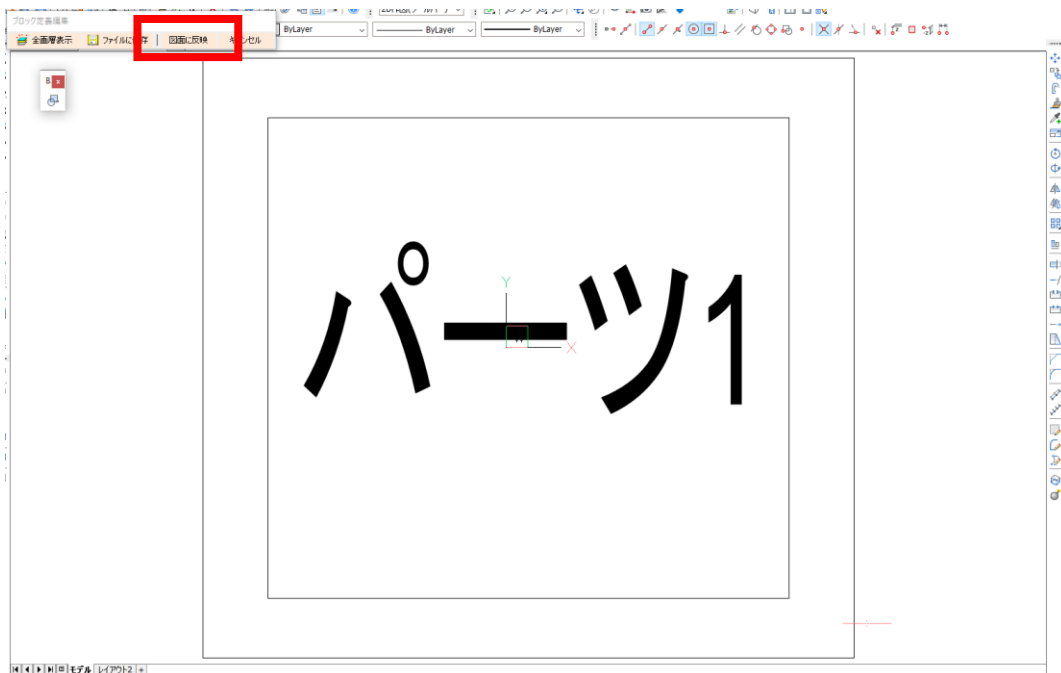
編集が図面に反映されます。

・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

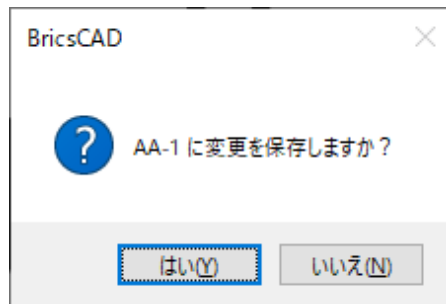
1. コマンドを実行し、ブロック定義編集ダイアログで
「既存のブロックをもとに別名でブロックを作成」を選択します。
2. 「新規作成するブロック名(N)」に作成するブロック名を入力します。
3. 「オープンするブロック(O)」のリストからもとにするブロックを選択します。



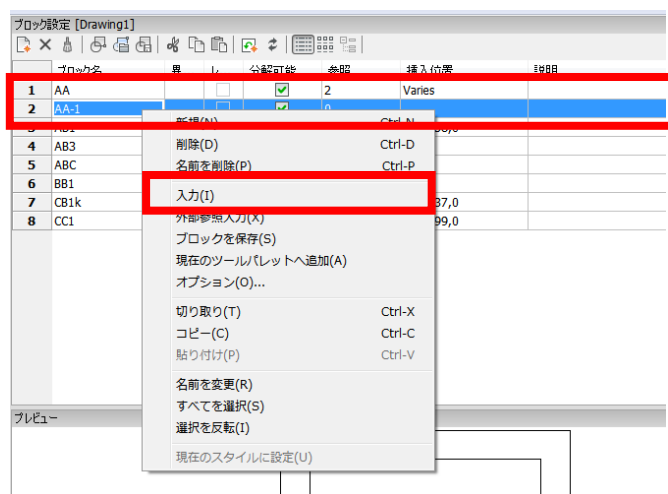
4. [OK]をクリックします。
5. ブロック定義編集ツールバーが表示し、一時的に別ウィンドウで編集画面が開きます。
必要に応じてブロックに修正を加えます。
6. ブロック定義編集ツールバーの[図面に反映]ボタンをクリックします。



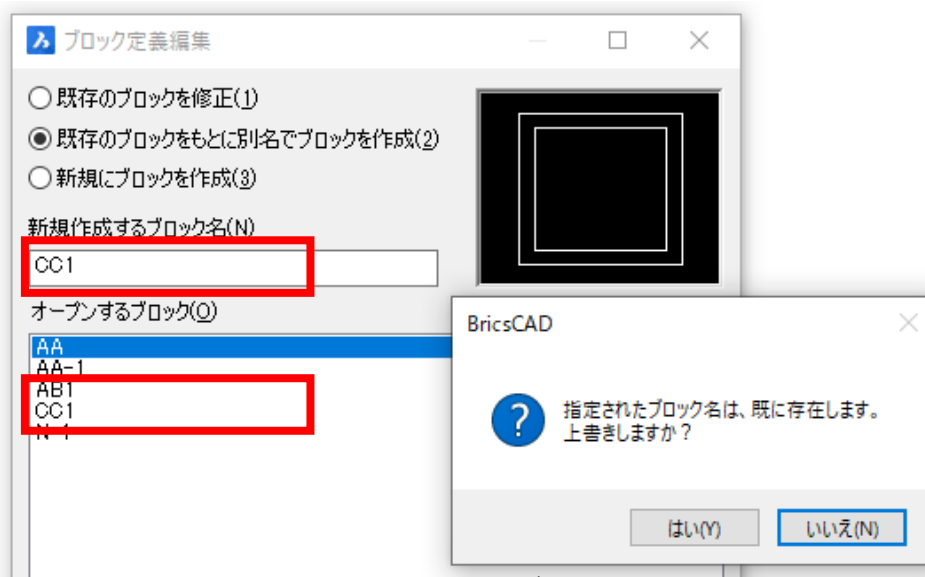
7. メッセージが表示されます。[はい]をクリックします。



8. 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。



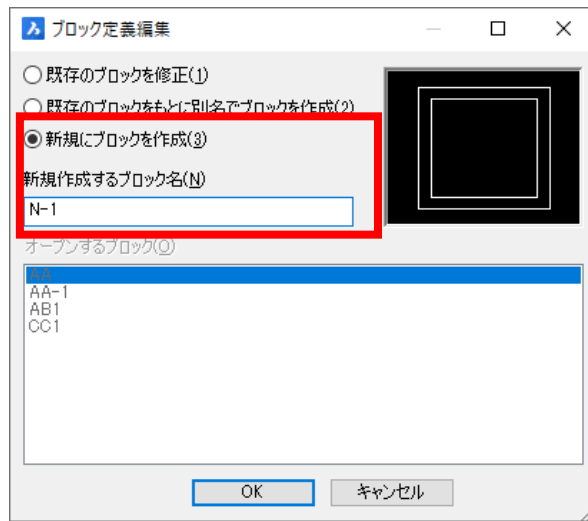
※「既存のブロックをもとに別名でブロックを作成」を選択した時に、「新規作成するブロック名」にすでに図面に配置されているブロック名をしていた場合、既存のブロック形状を上書き(更新)しますので、ご注意ください。



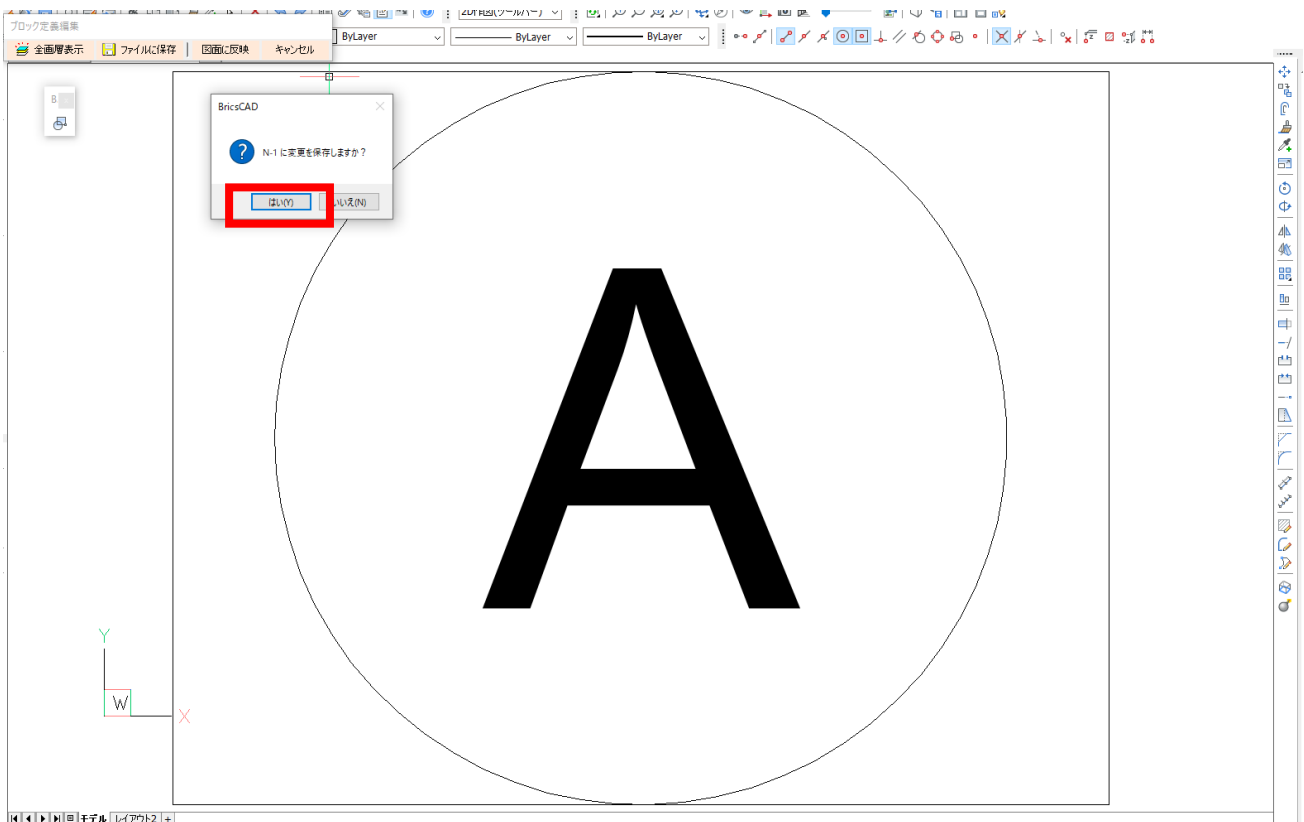
オープンするブロックにある既存のブロックと同じ名称を「新規作成するブロック名」に指定して、[OK]をクリックしたときのメッセージ

・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。



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。



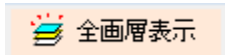
・ブロック定義編集画面



・全画層表示



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。



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