



DIMALIGNLENGTH

目次

- ・ 1.概要
 - システム変数
- ・ 2.説明
- ・ 3.使用方法
 - 3-1ワークフロー
 - 3-2.コマンドバー
 - 3-3.オプション

要約 指定された長さの寸法補助線に平行寸法と合算寸法を描く。

1.概要

位置	Extension Tool>寸法
COMMAND	DIMALIGNLENGTH
コマンド	整列寸法補助線の固定長の生成
コマンド別称（初期設定）	DALL
バージョン（Date）	v1.0（20170310）

システム変数

dimdli

寸法スタイルのベースラインの間隔

この値によってDIMBASELINEで描かれる間隔が決定される。寸法スタイルごとに異なる値を持っている。

2.説明

この機能は、dimlinearlenthと直線寸法か、並べ替え、寸法キャンセル除いてすべてほぼ同一である。したがってdimlinearlenthの説明を参考にして、ここでないでください打つ。打とうとしたが、確認してみるのオプションが少し違って使わなければならない。

dimalignlengthは寸法線の作成方向をマウスクリックで指定する。なぜならソート寸法は傾斜描画され、その後上/下/左/友情の境界が曖昧だからだ。（グローバル共通dimlinearlenthもそう作らそうした）

寸法線の作成方向の入力を除いて、残りの動作は、dimlinearlenthとdimalignlengthが同じである。



3.使用方法

3-1. ワークフロー

作業方法は、以下の通りである。

1. コマンドの実行
2. 寸法補助線の長さを確認する。
3. 寸法線の最初の点を指定する。
4. 次の点を連続的に指定する。
5. ENTERやSPACEで完了する。
6. 寸法線を作成する方向を指定する。
7. 寸法補助線の長さや間隔が好きではないストレッチする。

3-2. コマンドバー

3-3. オプション

寸法補助線の長さ<10.0000>

寸法補助線の長さを設定する。下の9.78に示されている部分が寸法補助線の長さである。



DIMLINEARLENGTH

目次

- ・ 1.概要
 - システム変数
- ・ 2.説明
- ・ 3.使用方法
 - ・ 3-1ワークフロー
 - ・ 3-2.コマンドバー
 - ・ 3-3.オプション

要約 指定された長さの寸法補助線に直線寸法と合算寸法を描く。

1.概要

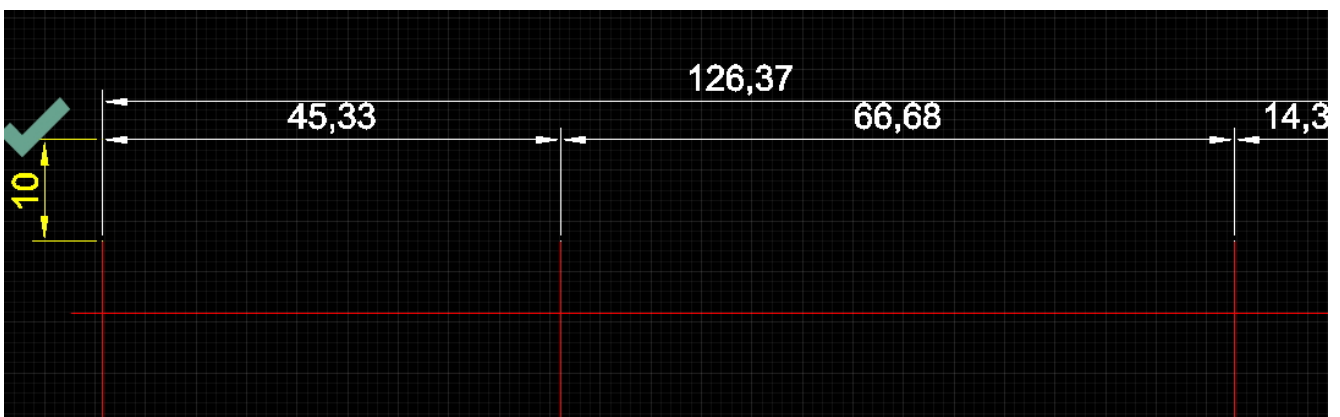
位置	Extension Tool>寸法
COMMAND	DIMLINEARLENGTH
コマンド	直線寸法補助線の固定長の生成
コマンド別称（初期設定）	DLL
バージョン（Date）	v4.0（20170824）

システム変数

寸法スタイルのベースラインの間隔によって決定される。寸法スタイルごとに異なる値を設定できる。

2.説明

この機能により、必要な寸法補助線の長さを指定して簡単に寸法を作成することができる。





上の図で確認できるように合算寸法も同時に作成される。

この時、下部寸法と上部寸法の間隔は、現在の寸法スタイルの「基準線間隔」の値となる。

(寸法スタイル>寸法線>基準線間隔)





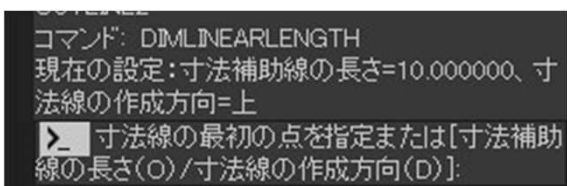
3.使用方法

3-1. ワークフロー

作業方法は、以下の通りである。

1. コマンドの実行
2. 寸法補助線の長さ寸法線を描く方向設定の状態を確認する。
3. 寸法線の最初の点を指定する。
4. 次の点を連続的に指定する。
5. ENTERやSPACEで完了する。

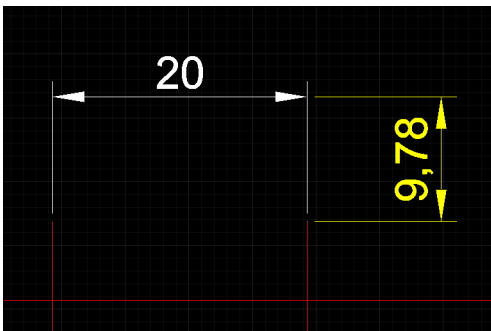
3-2. コマンドバー



3-3. オプション

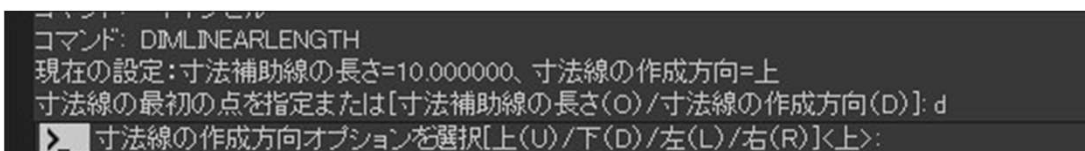
寸法補助線の長さ<10.0000>

寸法補助線の長さを設定する。下の9.78に示されている部分が寸法補助線の長さである。



寸法線の作成方向オプション[上/下/左/右]

寸法線をどの方向に描画するかを選択する。





EXPLODEATTB

目次

- ・ 1.概要
 - システム変数
- ・ 2.説明
- ・ 3.使用方法
 - 3-1ワークフロー
 - 3-2.コマンドバー
 - 3-3.オプション

要約 属性文字を通常の文字に変更して、ブロックを分解します。

1.概要

位置	Extension Tool>ブロック
COMMAND	EXPLODEATTB
コマンド	属性定義の文字変換の分解
コマンド別称（初期設定）	EAB
バージョン（Date）	V1.0(20190310)

システム変数

なし

2.説明

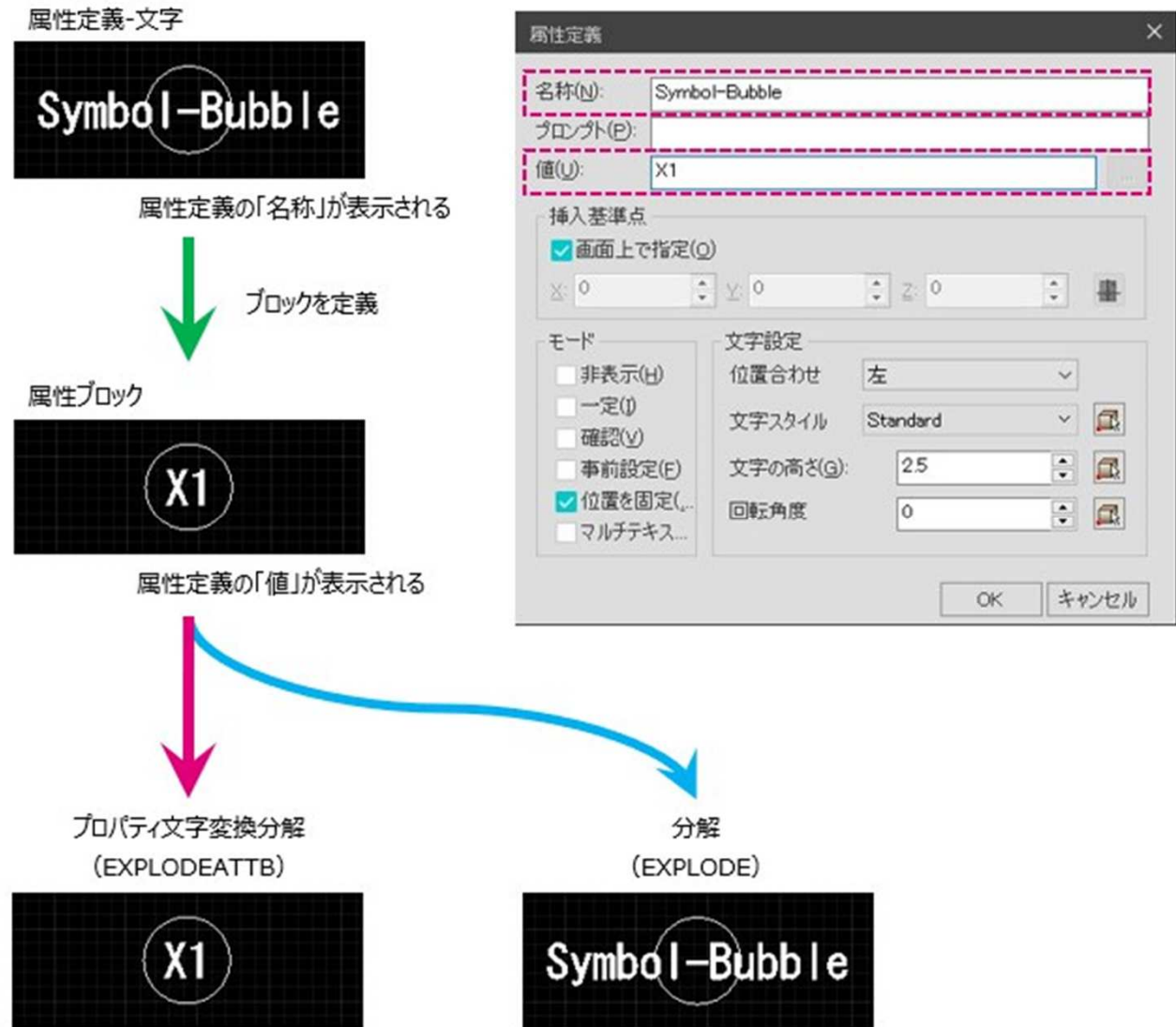
属性ブロックの属性値は、各ブロックの参照が個別に持つので、このブロック参照を分解してしまうと示していた属性の値は失われ、属性定義文字の値が表示される。したがって、元の表示されていた値が変わってしまったように見える。

この機能は、この属性定義（プロパティ定義）の文字を通常の変換しながら分解（explode）します。
 （通常の変換しながら、文字の値をブロック参照時の属性値に自動的に設定します）
 したがって属性ブロックのときに、ユーザーが入力しておいた値（属性値）を維持しながら、ブロック参照が分解されます。
 （参考：属性定義文字は、ブロックに定義されていないときは、「属性定義名称」を示し、ブロックで定義されて、ブロック参照に描かれるときは「値」が示されます。）

属性ブロックの使用例

属性定義ではモード、属性タグ、プロンプト、値、そして挿入点および属性に対する文字設定が定義されます。属性ブロックを定義すると“値”が反映されるので、部材符号や通り名称を表すバブルなどに使用すると便利です。

※この機能を理解するには、ブロックの定義、ブロック参照、属性定義、属性ブロックの基本的な概念などオンラインヘルプにてご確認ください。



3.使用方法

3-1. ワークフロー

作業方法は、以下の通りである。

1. コマンドの実行
2. 属性の定義が含まれているブロック参照を選択します
3. 変換分割の実行

3-2. コマンドバー



3-3. オプション

なし



MULTIJOIN

目次

- ・ 1.概要
 - システム変数
- ・ 2.説明
- ・ 3.使用方法
 - ・ 3-1ワークフロー
 - ・ 3-2.コマンドバー
 - ・ 3-3.オプション

要約 切断された線を一度に接続する。

1.概要

位置	Extension Tool>修正
COMMAND	MULTIJOIN
コマンド	複数の結合
コマンド別称（初期設定）	MJ
バージョン（Date）	v4.0（20170824）

システム変数

なし

2.説明

複数の切断された線を一度に結合するときに使用する。JOINを繰り返して接続することと同じである。

オブジェクトの選択は、Windows方式であり結合される線の特徴を選択する際の選択ウィンドウの最初のコーナー点に近いオブジェクトを基準とする。





同じベクトルの線オブジェクトを結合するようになり、制限条件としては、LINEタイプのオブジェクトを対象とする。（上図参照）
基準オブジェクトに情報が付与されていた場合、結合されたオブジェクトにも同じ情報が保持されます。
これにより、情報タグ/情報ブロックが接続されていた場合の基準オブジェクトの情報を従えながら、既存の表示していた情報が変更されます。

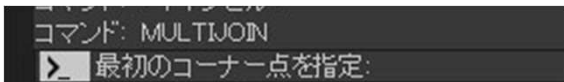
3.使用方法

3-1. ワークフロー

作業方法は、以下の通りである。

1. コマンドの実行
2. 結合する対象を選択する。

3-2. コマンドバー



3-3. オプション

なし



OUTLINE

目次

- ・ 1.概要
 - システム変数
- ・ 2.説明
- ・ 3.使用方法
 - 3-1ワークフロー
 - 3-2.コマンドバー
 - 3-3.オプション

要約 選択したオブジェクトのアウトラインを生成します。曲線部分は、ポリラインの円弧セグメントで生成されます。

1.概要

位置	Extension Tool> 描画
COMMAND	OUTLINE
コマンド	アウトラインの作成（曲線→弧）
コマンド別称（初期設定）	OTL
バージョン（Date）	V1.0(20190310)

システム変数

なし

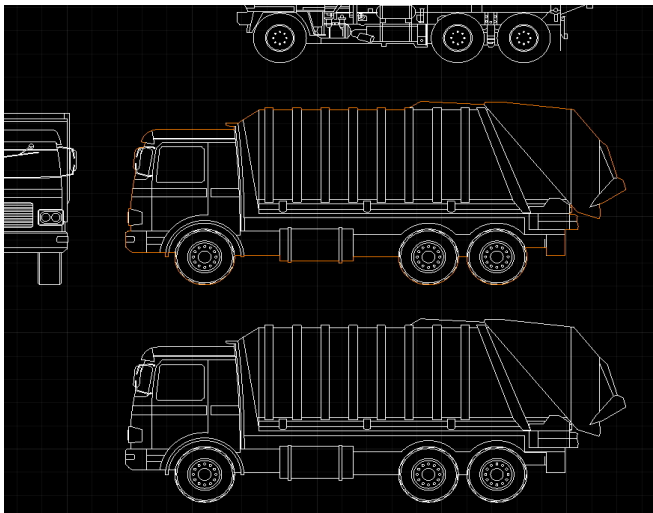
2.説明

この機能は、選択したオブジェクトの最外郭に基づいてアウトラインを作成します。

生成されたアウトラインは、現在の画層でポリラインが生成されます。

オブジェクトの数、型に応じて、時間がかかる場合があります。

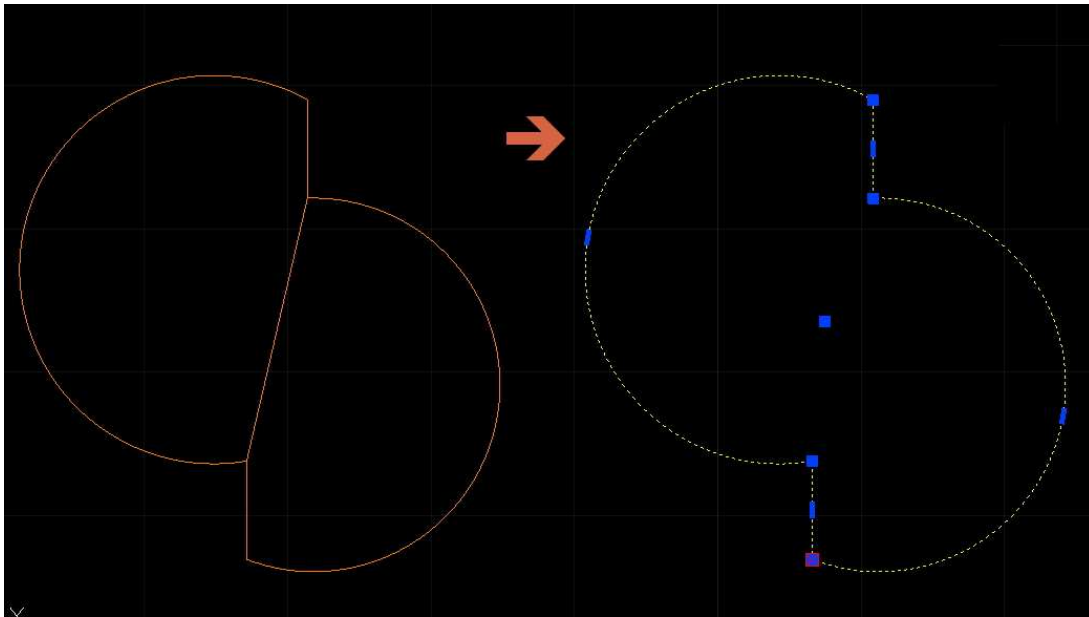
outline2 とペアをなし、outlineは、曲線部分をポリライン：円弧セグメントでアウトラインを作成します。



上図のような形状の輪郭も手軽に線が作成できます。（オレンジの線）



下図のように outline コマンドでポリライン-円弧セグメントに生成されることを確認することができます。



3.使用方法

3-1. ワークフロー

作業方法は、以下の通りである。

1. コマンドの実行
2. アウトラインを作成しようとするオブジェクトを選択します。(この時、オブジェクトは交差していなければならない。)
3. アウトライン生成

3-2. コマンドバー



3-3. オプション

なし



OUTLINE2

目次

- ・ 1.概要
 - システム変数
- ・ 2.説明
- ・ 3.使用方法
 - ・ 3-1ワークフロー
 - ・ 3-2.コマンドバー
 - ・ 3-3.オプション

要約 選択したオブジェクトのアウトラインを生成する。
曲線部分は、ポリラインからの分割線で生成されます。

1.概要

位置	Extension Tool> 描画
COMMAND	OUTLINE2
コマンド	アウトラインの作成 (曲線→線)
コマンド別称 (初期設定)	OTL2
バージョン (Date)	V1.0(20190310)

システム変数

なし

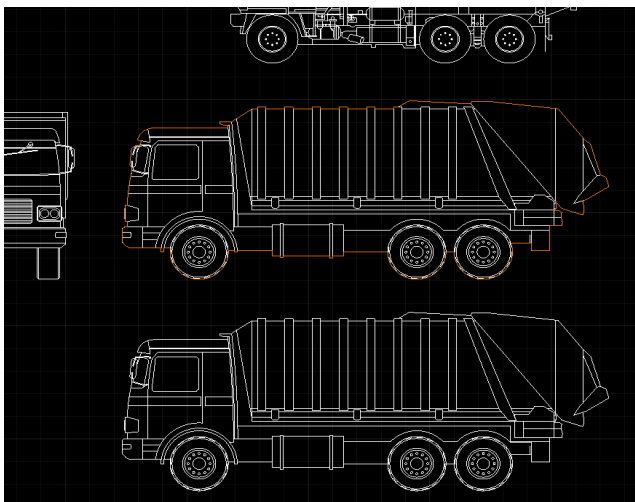
2.説明

この機能は、選択したオブジェクトの最外郭に基づいてアウトラインを作成します。

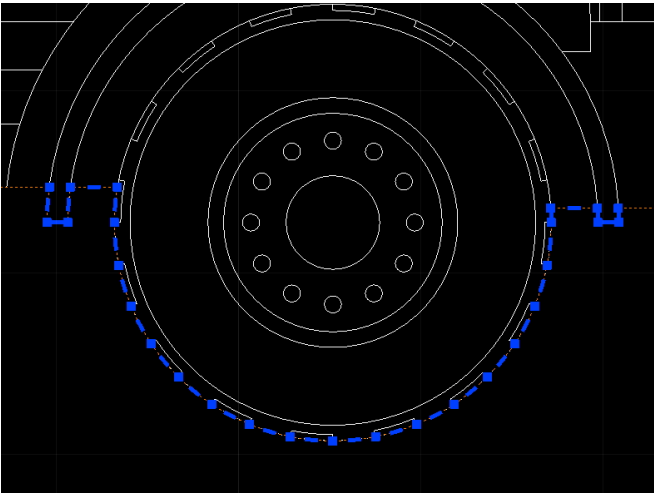
生成されたアウトラインは、現在の画層でポリラインが生成されます。

オブジェクトの数、型に応じて時間がかかる場合があります。

OUTLINE2：弧はポリラインからの分割線でアウトラインを生成します。



上図のような形状の輪郭も手軽に線が作成できます。(オレンジの線)



このように outline2 コマンドでポリライン-線セグメントで生成されることを確認することができます。

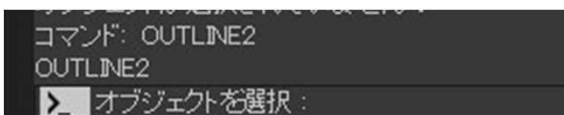
3.使用方法

3-1. ワークフロー

作業方法は、以下の通りである。

1. コマンドの実行
2. アウトラインを作成しようとするオブジェクトを選択します。(この時、オブジェクトは交差していなければならない。)
3. アウトライン生成

3-2. コマンドバー



3-3. オプション

なし