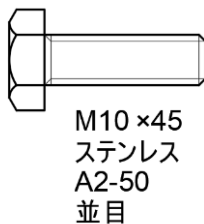


ブロックに属性を追加する

■ 属性定義を持つブロックの例

例えば、こんなブロックを作成したいとします。

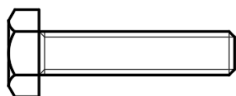


この時、同じブロック定義で「呼び径」「長さ」「材質」などの文字列を変更可能であると便利ですね。（便利ではないと思う人もいるかもしれませんが、例ですので便利になると思ってください。）

こういった時に、属性定義という機能を使用します。

■ 属性定義の方法

- ① まず、図形を描きます。



- ② 「ATTDEF」コマンド、または、アイコン  にて、属性定義ダイアグラムを表示します。

The screenshot shows the '属性定義' (Attribute Definition) dialog box. It has a 'モード' (Mode) section on the left with checkboxes for '非表示(D)' (Hidden), '一定(C)' (Constant), '確認(V)' (Verify), 'プリセット(P)' (Preset), '位置を固定(K)' (Lock position), and 'マルチ テキスト(L)' (Multiline text). The '挿入点' (Insertion point) section has a checked box for '画面上で指定(O)' (Specify on screen) and input fields for X, Y, and Z coordinates. The '属性' (Attribute) section has input fields for '名称(T)' (Name), 'プロンプト(M)' (Prompt), and '既定値(I)' (Default value). The '文字設定' (Text settings) section has dropdowns for '位置合わせ(J)' (Justification) and '文字スタイル(S)' (Text style), and input fields for '文字の高さ(E)' (Text height), '回転角度(R)' (Rotation angle), and '境界の幅(W)' (Boundary width). There is also a checkbox for '直前の属性定義に位置合わせ(A)' (Align to previous attribute definition). At the bottom are 'OK', 'キャンセル' (Cancel), and 'ヘルプ(H)' (Help) buttons.

属性定義

モード

- | | |
|----------------------------------|---|
| ☐ 非表示 | 画面表示(印刷)されません。 |
| ☐ 一定 | 固定値が設定されます。(※ プロパティ表示、属性編集 不可となります。) |
| ☐ 確認 | 挿入時に「属性編集」ダイアグラムが表示されます。 |
| ☐ プリセット | 挿入時にセットした値が代入され「属性編集」ダイアグラムは表示されません。 |
| ☐ 位置を固定 | 挿入後、属性文字列の位置は固定され移動できません。
(チェックを外すと、属性毎に移動可能です。) |
| ☐ マルチテキスト | 属性値に「マルチテキスト」を使用します。 |

挿入点

- | | |
|---------------------------------|---------------------------|
| ☐ 画面上で指定 | 「OK」クリック後、挿入位置を画面上で指定します。 |
| X/Y/Z | 挿入位置を座標にて指定します。 |

属性

- | | |
|-------|--|
| 名称 | 属性の名称を設定します。 |
| プロンプト | 「属性編集」ダイアグラム、「拡張属性編集」ダイアグラムにて入力を促すときに使用される文字列を設定します。 |
| 規定値 | 既定の属性値を設定します。 |

文字設定

- | | |
|--------------------------------|------------------------------|
| 位置合わせ | 文字列の位置合わせを設定します。 |
| 文字スタイル | 文字列のスタイルを設定します。 |
| ☐ 異尺度対応 | 文字列を異尺度対応にするかどうかを設定します。 |
| 文字の高さ | 文字の高さを設定します。 |
| 回転角度 | 文字の回転角度を設定します。 |
| 境界の幅 | 文字列にマルチテキストを用いたときの最大幅を設定します。 |

☐ 直前の属性定義に位置合わせ

直前に作成した属性定義の位置のすぐ下に、新しく作成する属性定義を位置設定します。

■ 属性定義の方法（つづき 1）

③ 属性を定義します。

1) ATT1 指定

属性定義

モード

- ☐ 非表示(D)
- ☐ 一定(C)
- ☐ 確認(V)
- ☒ プリセット(P)
- ☒ 位置を固定(K)
- ☐ マルチ テキスト(U)

挿入点

- ☒ 画面上で指定(O)

X: 0

Y: 0

Z: 0

属性

名称(T): ATT1

プロンプト(M): 呼び径 x 長さ

既定値(L): M10 x 45

文字設定

位置合わせ(J): 左寄せ

文字スタイル(S): Standard

☐ 真尺度対応(N)

文字の高さ(E): 4

回転角度(R): 0

境界の幅(W): 0

☐ 直前の属性定義に位置合わせ(A)

OK キャンセル ヘルプ(H)

2) ATT2 指定

属性定義

モード

- ☒ 非表示(D)
- ☐ 一定(C)
- ☐ 確認(V)
- ☒ プリセット(P)
- ☒ 位置を固定(K)
- ☐ マルチ テキスト(U)

挿入点

- ☒ 画面上で指定(O)

X: 0

Y: 0

Z: 0

属性

名称(T): ATT2

プロンプト(M): 材質

既定値(L): ステンレス

文字設定

位置合わせ(J): 左寄せ

文字スタイル(S): Standard

☐ 真尺度対応(N)

文字の高さ(E): 4

回転角度(R): 0

境界の幅(W): 0

☒ 直前の属性定義に位置合わせ(A)

OK キャンセル ヘルプ(H)

3) ATT3 指定

属性定義

モード

- ☒ 非表示(D)
- ☐ 一定(C)
- ☐ 確認(V)
- ☒ プリセット(P)
- ☒ 位置を固定(K)
- ☐ マルチ テキスト(U)

挿入点

- ☒ 画面上で指定(O)

X: 0

Y: 0

Z: 0

属性

名称(T): ATT3

プロンプト(M): 強度

既定値(L): A2-50

文字設定

位置合わせ(J): 左寄せ

文字スタイル(S): Standard

☐ 真尺度対応(N)

文字の高さ(E): 4

回転角度(R): 0

境界の幅(W): 0

☒ 直前の属性定義に位置合わせ(A)

OK キャンセル ヘルプ(H)

4) ATT4 指定

属性定義

モード

- ☒ 非表示(D)
- ☐ 一定(C)
- ☐ 確認(V)
- ☒ プリセット(P)
- ☒ 位置を固定(K)
- ☐ マルチ テキスト(U)

挿入点

- ☒ 画面上で指定(O)

X: 0

Y: 0

Z: 0

属性

名称(T): ATT4

プロンプト(M): ピッチ

既定値(L): 並目

文字設定

位置合わせ(J): 左寄せ

文字スタイル(S): Standard

☐ 真尺度対応(N)

文字の高さ(E): 4

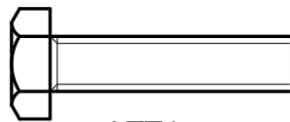
回転角度(R): 0

境界の幅(W): 0

☒ 直前の属性定義に位置合わせ(A)

OK キャンセル ヘルプ(H)

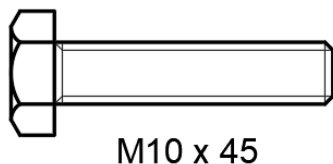
5) 画面



ATT1
ATT2
ATT3
ATT4

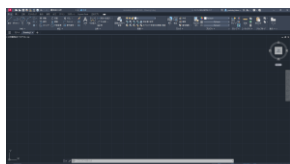
■ 属性定義の方法（つづき 2）

- ④ ブロック化します。



※ ここで、属性「ATT2」～「ATT4」が表示されないのは、「非表示」に設定しているためです。

[動画で見てみましょう](#)



クリック
動画が再生されます

■ 属性の確認方法

属性の確認／編集方法を以下に示します。

- ① 「プロパティ」パレット
「PROPERTIES」コマンド、または、そのアイコンにより表示された「プロパティ」パレットによって、属性を確認／編集することができます。
- ② 「クイック プロパティ」パレット
同様に「クイック プロパティ」パレットにおいても属性を確認／編集することができます。
(※ 「ブロック参照」のクイックプロパティ設定にて、「属性」にチェックが入っている必要があります。)
- ③ 「拡張属性編集」ダイアグラム
「EATTEDIT」コマンド、または、そのアイコンにより表示された「拡張属性編集」ダイアグラムにて、属性を確認／編集することができます。
- ④ 「ブロック属性管理」ダイアグラム
「BATTMAN」コマンド、または、そのアイコンにより表示された「ブロック属性管理」ダイアグラムにて、属性を確認／編集することができます。

「①、②」、「③」、「④」では、それぞれ編集可能な項目が違いますので、すべてを覚えておいたほうが便利だと思います。

■ 属性の確認方法（つづき）

① プロパティ



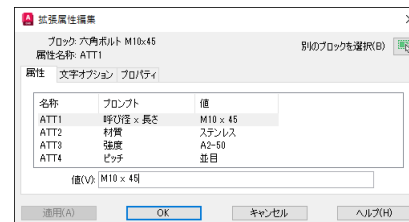
「属性」欄にて、属性値を変更することができます。

② クイックプロパティ



「属性」欄にて、属性値を変更することができます。

③ 拡張属性編集



「属性」タブにて、属性値を変更することができます。

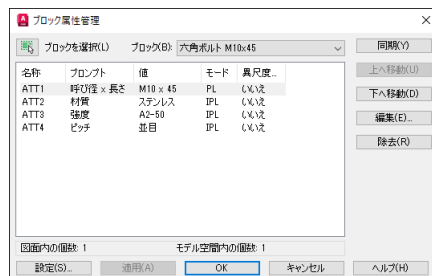


「文字オプション」タブにて、文字のプロパティを変更することができます。



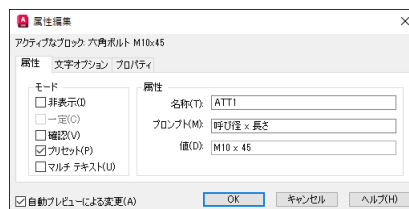
「プロパティ」タブにて、画層、線種、色などを変更することが可能です。

④ ブロック属性管理



属性の表示順の変更、除去が可能です。
「属性編集」に移行できます

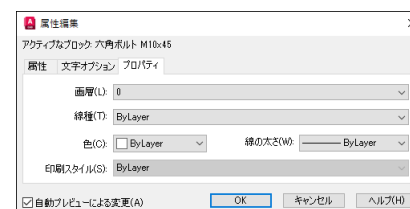
「属性編集」ダイアグラム



「属性」タブにて、モード、名称、プロンプト、属性値の変更が可能です。



「文字オプション」タブにて、画層、線種、色などを変更することが可能です。



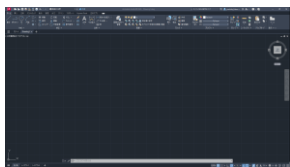
「プロパティ」タブにて、画層、線種、色などを変更することが可能です。

■ 属性定義の表示切替

「ATTEDIT」コマンド、または、アイコンにて 属性の表示状態を下記3通りの中から選択表示します。

- ① 属性定義における ☐非表示 の設定に従って表示、または非表示にする。
- ② すべての属性を表示する。
- ③ すべての属性を非表示にする。

動画で見てみましょう



クリック
動画が再生されます

■ 属性定義のメリット／デメリット

属性のメリットにはいろいろあると思いますが、一番有用なのは、同一のブロック参照（ブロック定義のインスタンス、INSERTオブジェクト）であっても、異なる情報を持たせることができることにあります。

この特性を利用して、以下の様な利用が考えられます。

- ・ブロック参照 に通番を付与して区別できるようにする
- ・形状が同じ記号であっても、品番・定格などが異なるものを表現できる。
- ・図面上は非表示にして図面の簡素化を図ると同時に、集計時には属性値を利用することができる。

他にも、メリットはまだあると思いますが、反面、「入力面倒。」、「非表示であると記入漏れに気づきにくい。」などのデメリットも発生することには注意が必要です。