

ダイナミックブロック

勾配を描くブロック

勾配を描くブロック。
フィールドが使っています。
う～ん、微妙。便利なようなそうでもないような。

[Download file](#)

[ムービーを見るぜ！](#)

ダイナミックブロックのサイト

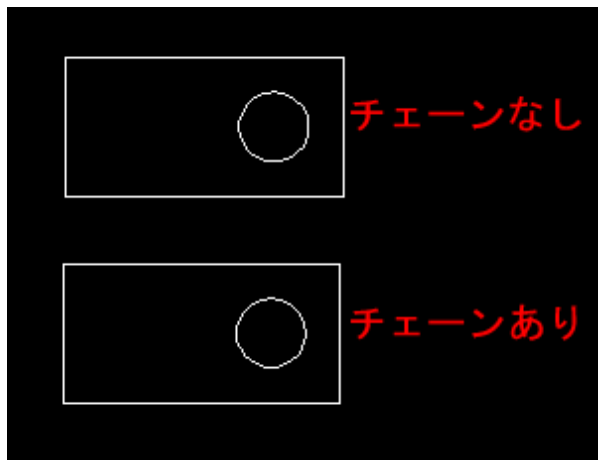
[In the Dynamic Interface](#)

英語だから、読むのに気合が・・・。
時間があったら読んでみたい。

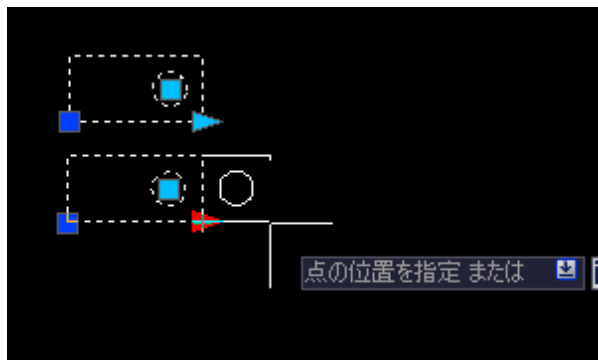
チェーンアクション

ダイナミックブロックのチェーンアクション。
意味わかんね～、と思ってたら、こういうことだった。

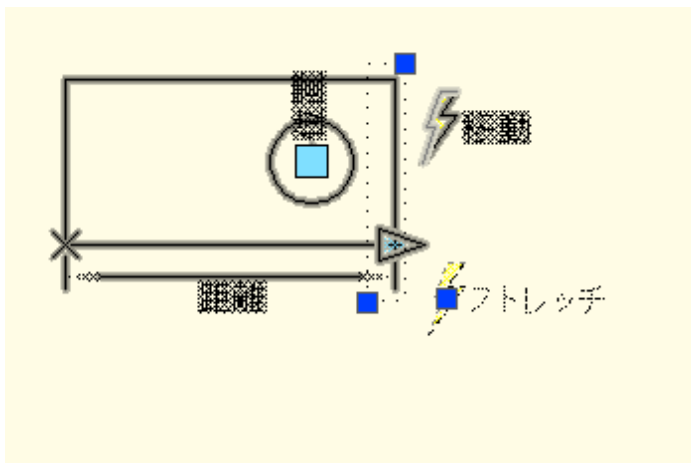
点パラメータに
上はチェーンアクションなし。
下はチェーンアクションあり。



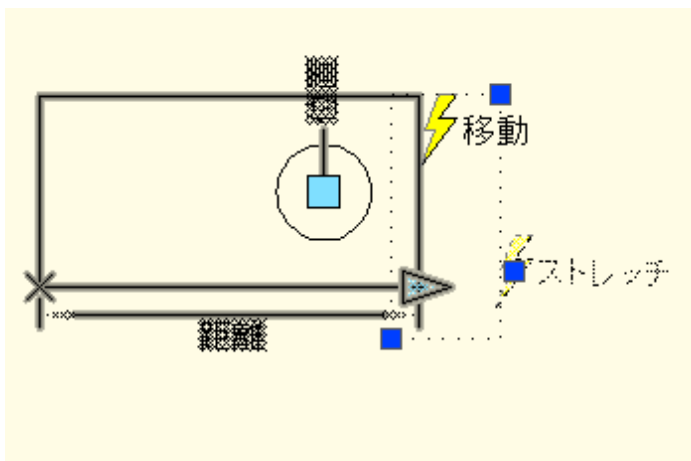
二つとも同じ動きをします。
こんなカンジ。



何が違うかという、作り方が違う。
チェーンなし。



チェーンあり。



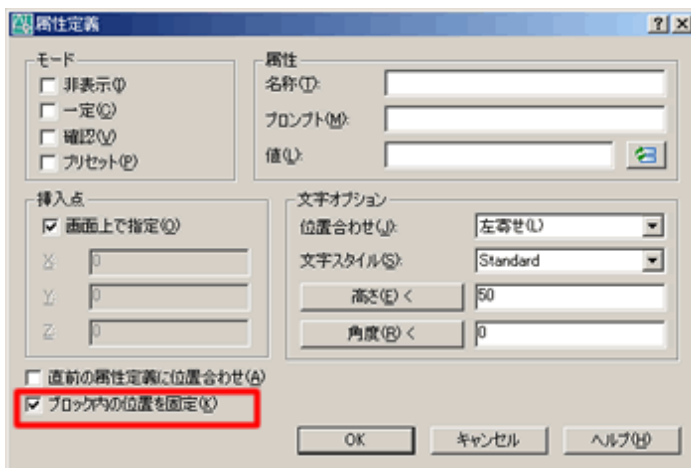
チェーンなしは、ストレッチアクションに「円」と「移動」が含まれてる。
チェーンありは、含まれてない。

複雑なの作ってくと、選ぶの忘れそうだから、チェーンにした方が楽なのかな？
それともこの二つの使い分けがあるのだろうか？

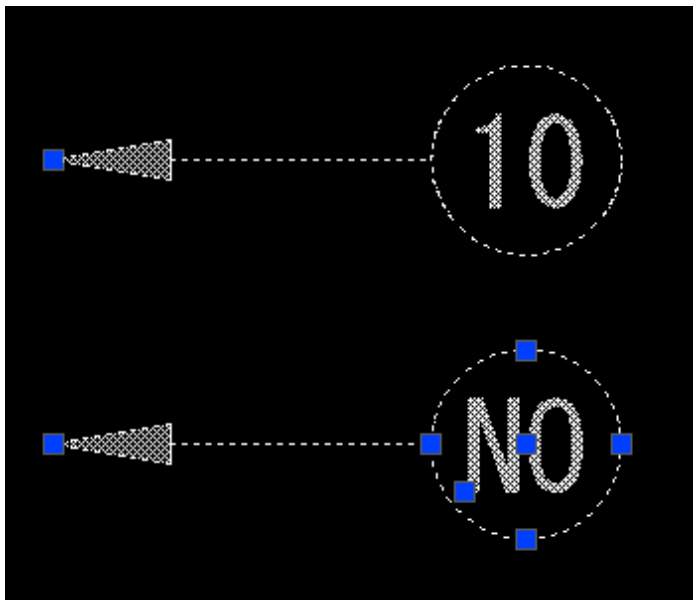
誰か教えてくれ～。

属性定義の位置を固定

こんなチェックが増えてます。
なんじゃい、これは。

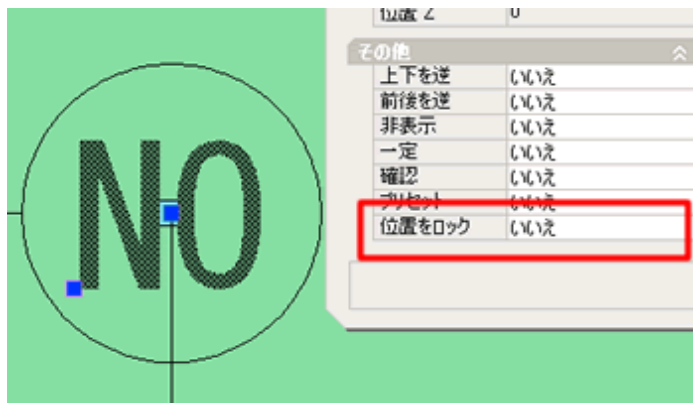


うっかりこのままブロックを作ると、こんな風に。
属性にグリッパがなくなって、動かなくなる。
位置が固定されちゃうのね。



で、なんの為に必要かという、ダイナミックブロックで必要になってくる。
位置が固定されていないと、アクションでオブジェクトとして選ぶことができなくなっちゃう。

2005以前で作成した属性定義はこれが外れてるので、
ブロックエディタで加工する場合は注意が必要。
プロパティを変えてあげましょう。



こ、このブロックエディタの色は！？
だって、黄色のオブジェクトが見えなくてさ・・・。
なんか良い色はないかね？

[バルーンを作成](#)

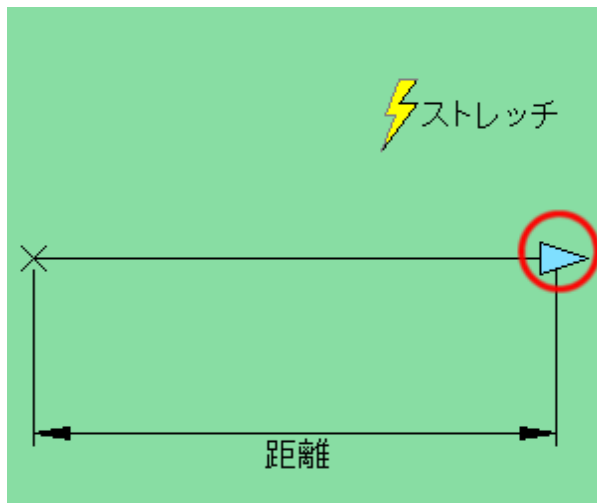
ダイナミックブロックでバルーンを作成

[ムービーを見るぜ！](#)

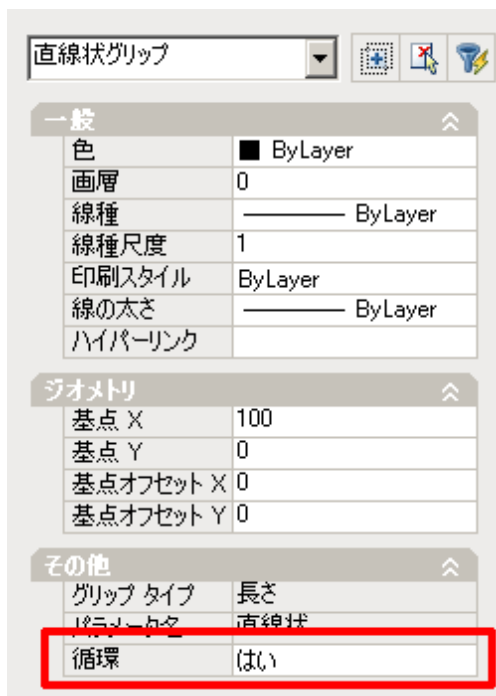
[グリップの操作](#)

またまたダイナミックブロック。
なんとグリップをクリックすると、別にプロパティがあった！
(知らなかったのは私だけか？)

まずはグリップをクリック



デフォルトは「循環」が「はい」になっているので、ブロック挿入時にCtrlキーで基点の循環ができる。循環させたくなかったら、「いいえ」を選ぼう！どっちかというデフォルトを「いいえ」にして欲しかった。



ブロックエディタのアクションの文字色

システム変数

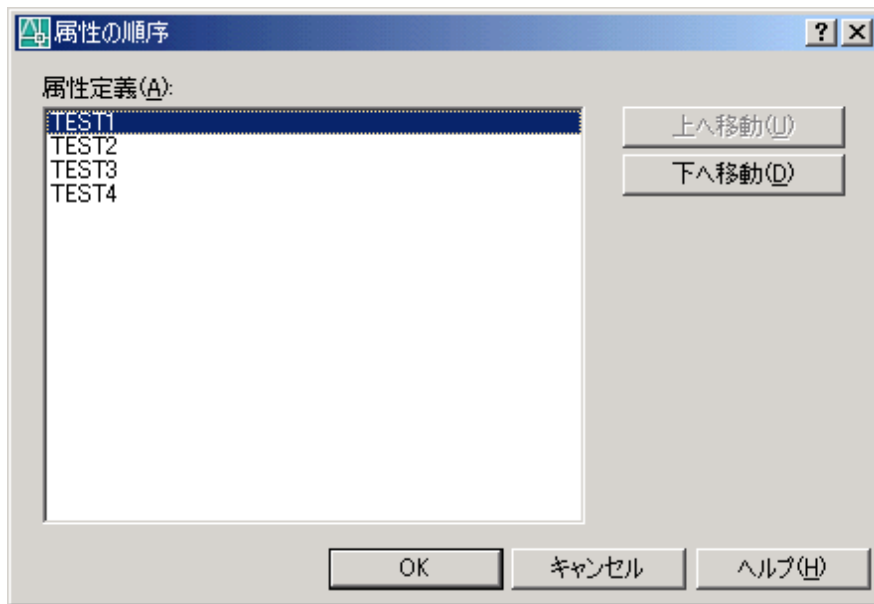
BACTIONCOLOR

ブロック エディタのアクションの文字の色を設定します。

その他、「B」のシステム変数を探すと、ブロックエディタ関連が沢山。探したんだけど、オプションから設定はできないのかな？

属性の順番を変える

ブロックエディタにて、
BATTORDER



回転アクションにXYパラメーター

回転アクションまたは円形状ストレッチアクションの回転オブジェクトにXYパラメータを含めると、XYパラメーターは回転せずに、ストレッチをしたような感じになります。

サポートに聞いてみたら、つまり、できない、と。イマイチ使えないぜ、XYパラメーター。

BCYCLEORDER

BCYCLEORDER
ダイナミック ブロックの挿入点の順番を変更できるコマンド。