

## ツールバー用 DLL

### ツールバー用 DLL の作り方 (Microsoft Visual C++ 6.0 版)

ObjectARX とは関係ありませんけど。

ツールバーをカスタマイズしていくと、自分で作ったビットマップがゴロゴロ出てまいります。これは必要なビットマップだったんだっけかなあ・・・なんて言いながら削除すると、サングラスをかけた黄色い丸が出てきちゃったりしますね。

そこで、使用するビットマップがきちんと決まったら、DLL にして消してしまわないようにする方法の紹介です。

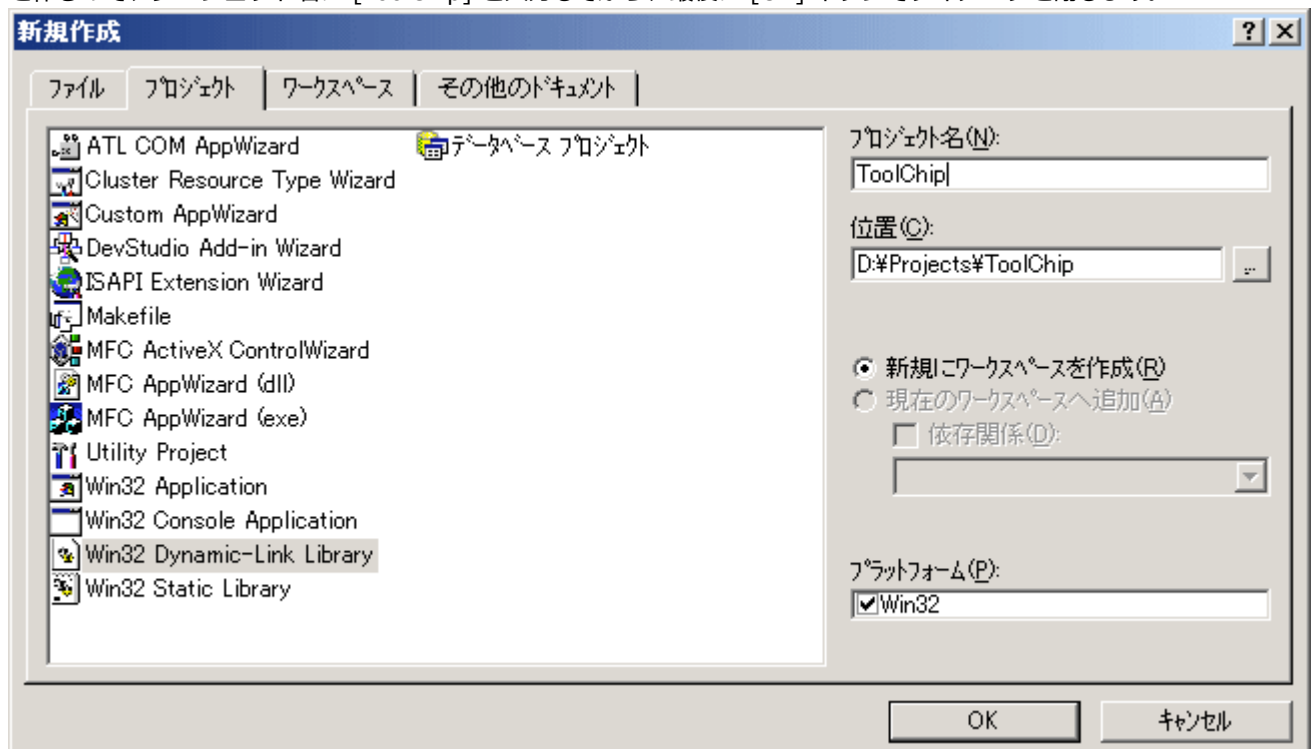
#### はじめに

最初にメニューの名前を決めてください。これから作る DLL は、使用するメニューファイルと同じ名前にしなければいけません。例えば ToolChip.mnu というメニュー用に用意する DLL ならば、ToolChip.dll を作ります。

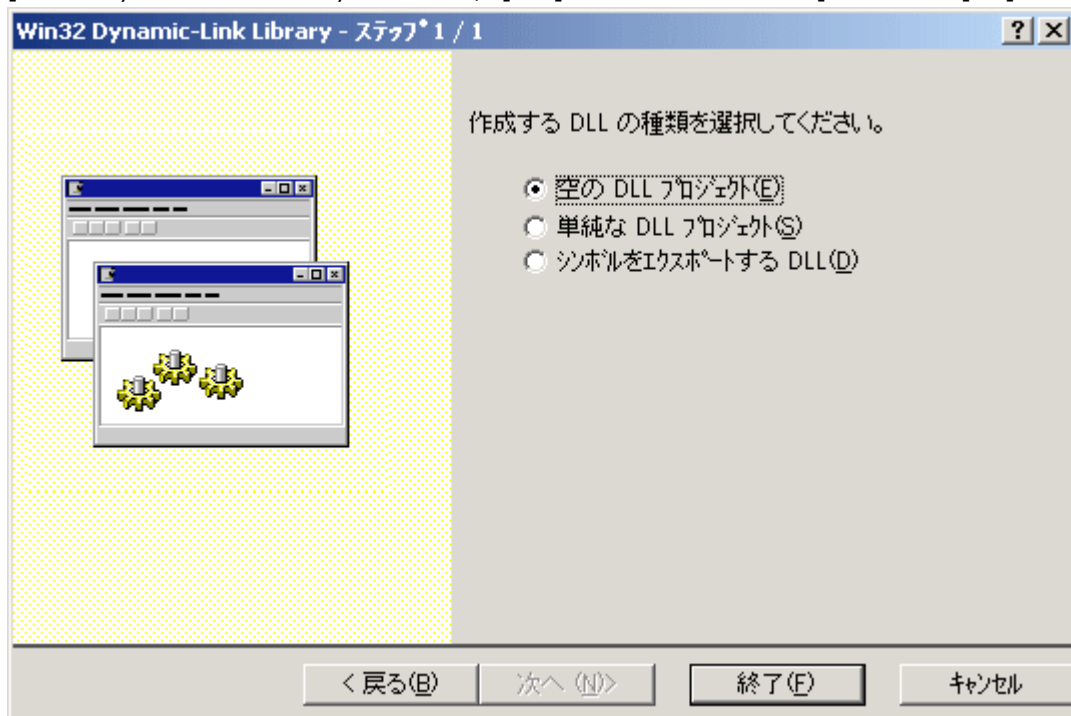
#### プロジェクトの作成と設定

1. プルダウンメニューの「ファイル」から「新規作成」を選択します。

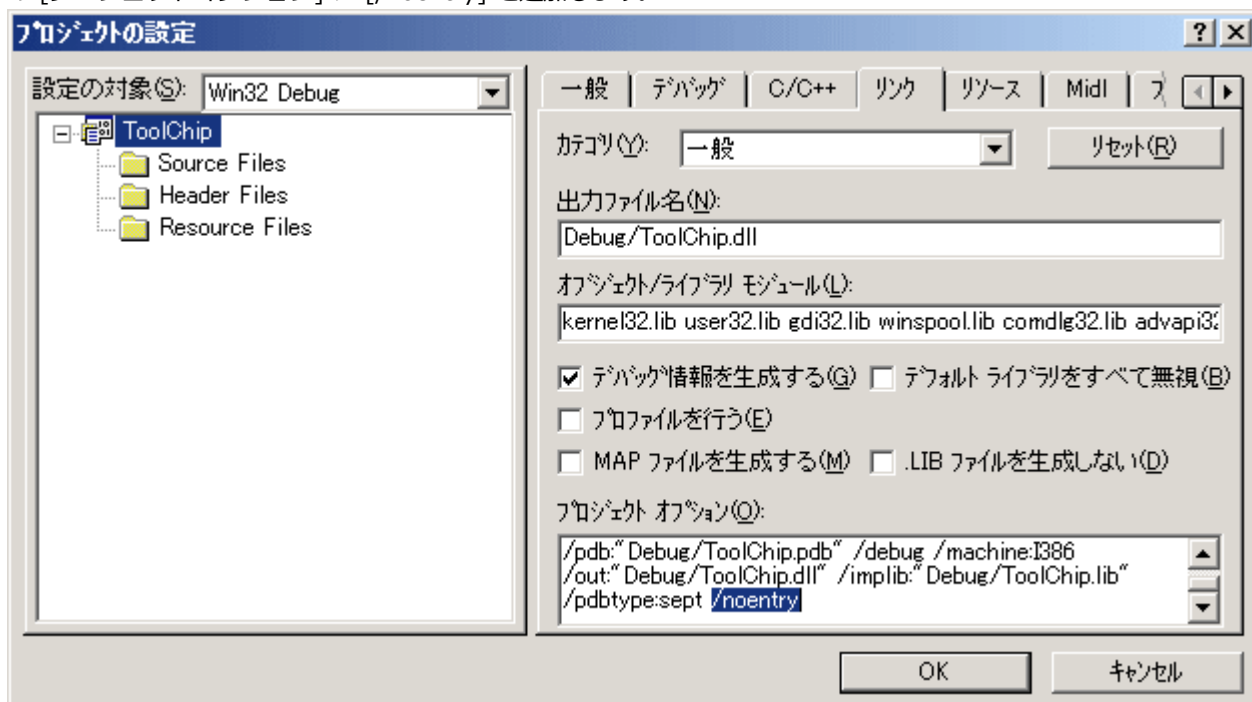
[新規作成ダイアログ] [プロジェクトタブ] から [Win32 Dynamic-Link Library] を選択。今回は ToolChip という DLL を作るので、プロジェクト名に [ToolChip] と入力してから、最後に [OK] ボタンでダイアログを閉じます。



2. [Win32 Dynamic-Link Library ステップ 1/1] で [空の DLL プロジェクト] を選択して [OK] ボタンを押します。

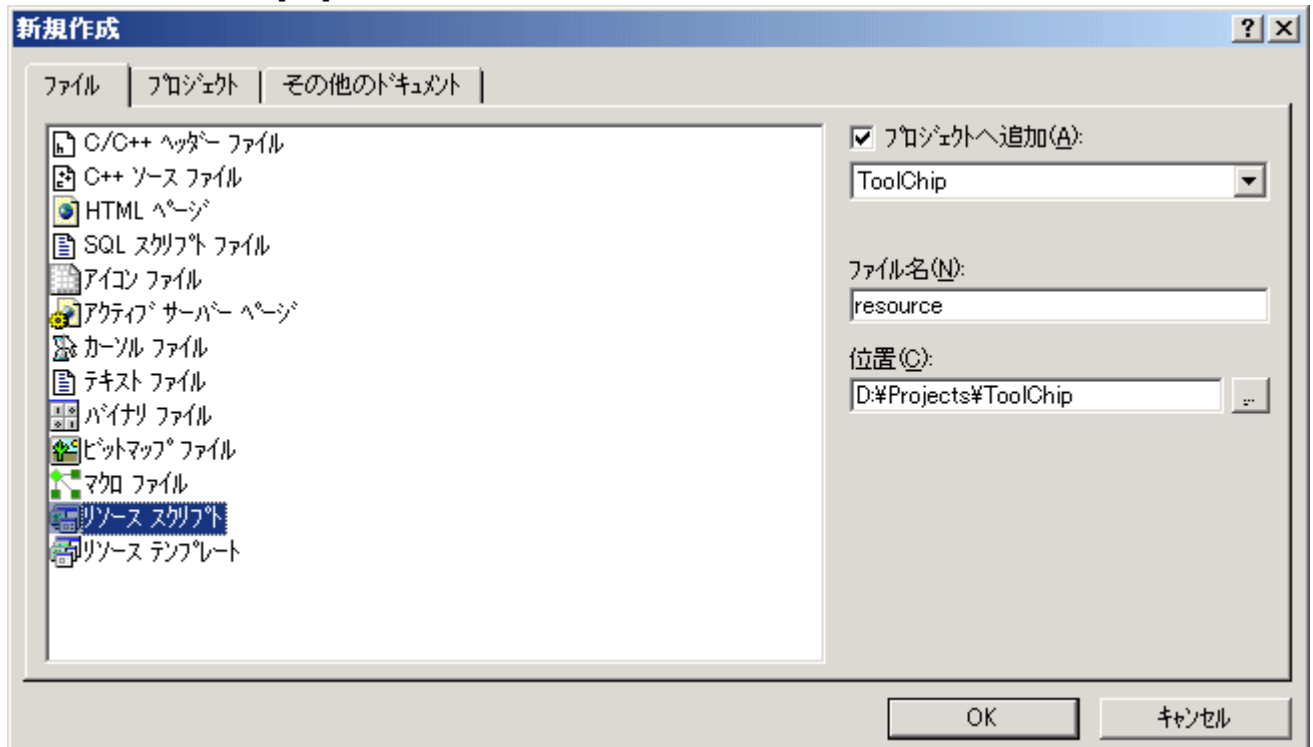


3. プルダウンメニューの [プロジェクト] から [設定] を選択します。  
[プロジェクトの設定] [リンクタブ] から [設定の対象] を [Win32 Debug] [Win32 Release] に切り替えながら、両方の [プロジェクトオプション] に [/noentry] を追加します。

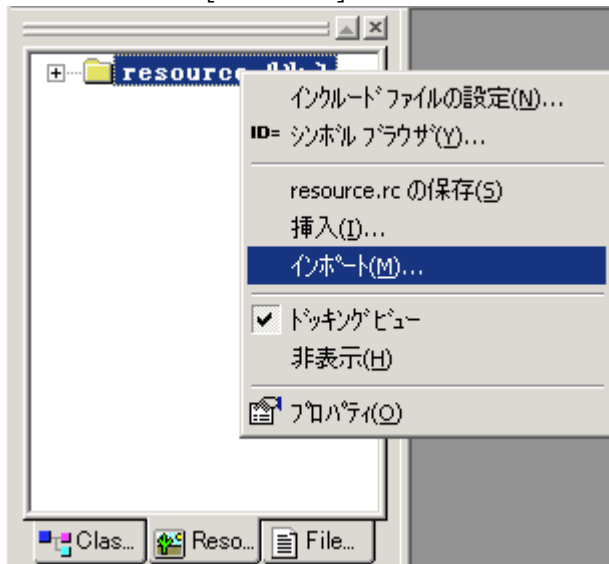


## リソースの追加

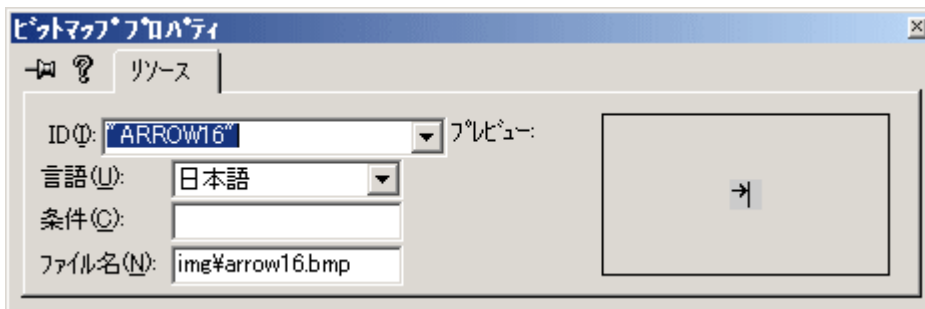
1. プルダウンメニューの [プロジェクト] [プロジェクトに追加] [新規作成] を選択します。  
[ファイルタブ] から [リソーススクリプト] を選択して [ファイル名] にリソースの名前を入力（名前は適当でかまいません）してから、最後に [OK] ボタンを押します。



2. 作成済みツールチップ用ビットマップの取り込み  
リソースとして指定したファイル名（この場合は resource）を右クリックして、メニューのなかから [インポート] を選択します。ファイル選択ダイアログが現れるので、[ファイルの種類] から [すべて] を選び、目的のビットマップファイルを選択。最後に [インポート] ボタンで取り込みます。



3. インポートしたビットマップを右クリックして、メニューのなかから [プロパティ] を選択します。  
リソースの ID 名をメニューファイルで使用する名前に書き換えます。このとき、**必ず ID 名をダブルクォーテーションで囲むこと。**



4. プルダウンメニューの [ビルド] [ビルド] で目的の ToolChip.dll を作ります。

#### メニューファイルでの利用

難しいことは何もありません。ID 名をメニューファイルの中で指定してあげれば OK です。

1. ToolChip.mnu の内容

```
***MENUGROUP=TOOLCHIP

***TOOLBARS
**TEST
ID_00 [_Toolbar("Test", _Floating, _Show, 236, 236, 1)]
ID_01 [_Button("<img alt='arrow icon' style='vertical-align: middle; height: 1em;'/>矢印", "ARROW16", "ARROW24")]^C^C_command
```

2. 最後に、ToolChip.mnu と ToolChip.dll を同じディレクトリに入れて、AutoCAD の MENULOAD コマンドで ToolChip.mnu を呼べば完成です。