



# IBM ILOG Views

## Studio V5.3

### ユーザ・マニュアル

2009年6月

© Copyright International Business Machines Corporation 1987, 2009.

US Government Users Restricted Rights – Use, duplication or disclosure restricted by GSA ADP Schedule Contract with IBM Corp.



## 著作権の告知

©Copyright International Business Machines Corporation 1987, 2009.

US Government Users Restricted Rights - Use, duplication or disclosure restricted by GSA ADP Schedule Contract with IBM Corp.

### 商標

IBM、IBM ロゴ、ibm.com、Websphere、ILOG、ILOG のデザイン、および CPLEX は、世界中の多くの国の管轄権で登録されている International Business Machines Corp. の商標または登録商標です。その他の製品およびサービス名は、IBM またはその他の企業の商標です。IBM 社の現在の商標一覧は、<http://www.ibm.com/legal/copytrade.shtml> にある Copyright and trademark information (著作権と商標についての情報) にあります。

Adobe、Adobe のロゴ、PostScript、および PostScript のロゴは、米国およびその他の国における Adobe Systems Incorporated の商標または登録商標です。

Linux は、米国およびその他の国における Linus Torvalds の登録商標です。

Microsoft、Windows、Windows NT、および Windows のロゴは、米国およびその他の国における Microsoft Corporation の商標です。

Java およびすべての Java に基づいた商標とロゴは、米国およびその他の国の Sun Microsystems, Inc. の商標です。

その他の企業、製品およびサービス名は、その他の企業の商標またはサービス商標です。

### 告知

詳細は、インストールした製品の <installdir>/license/notices.txt を参照してください。

## 目次

前書き	本書について .....	12
	前提事項.....	12
	マニュアル構成 .....	12
	表記法 .....	13
	書体の規則.....	13
	命名規則.....	13
	関連マニュアル .....	14
第 1 章	<b>IBM ILOG Views Studio の概要</b> .....	<b>16</b>
	<b>Foundation Studio とは?</b> .....	<b>16</b>
	インストール・ディレクトリ .....	17
	<b>UNIX システムにおける IBM ILOG Views Studio のセットアップおよび起動</b> .....	<b>17</b>
	<b>Windows システムにおける IBM ILOG Views Studio のセットアップおよび起動</b> .....	<b>21</b>
	インターフェースのクイック・ルック .....	25
第 2 章	<b>IBM ILOG Views Studio の使用</b> .....	<b>30</b>
	オブジェクトの作成.....	31
	オブジェクトの選択.....	39
	オブジェクトの基本プロパティの編集 .....	39
	オブジェクトにリソースを指定 .....	40
	オブジェクトの詳細設定 .....	41

	オブジェクトの整列 .....	42
	<b>IBM ILOG Views Studio 編集モードの使用</b> .....	<b>45</b>
	マーキング・メニューの使用 .....	46
	記述ファイルの処理 .....	51
	<b>印刷</b> .....	<b>53</b>
	ドキュメントの編集方法 .....	53
	メイン・ダイアログ .....	55
	新しい章の追加 .....	55
	章の削除 .....	56
	デフォルト・レイアウトの置き換え .....	60
	章レイアウトの置き換えまたは指定 .....	65
	ドキュメントの印刷またはプレビュー .....	70
<b>第 3 章</b>	<b>IBM ILOG Views Studio インターフェース</b> .....	<b>72</b>
	メイン・ウィンドウ .....	73
	メニュー・バー .....	74
	アクション・ツールバー .....	79
	編集モード・ツールバー .....	81
	バッファ・ウィンドウ .....	84
	オブジェクトの詳細情報 .....	85
	リソース・エディタ .....	86
	メッセージ領域 .....	88
	<b>パレット・パネル</b> .....	<b>89</b>
	グラフィック・パレット .....	90
	アイコン・パレット .....	94
	ゲージ・パレット .....	94
	その他のパレット .....	95
<b>第 4 章</b>	<b>IBM ILOG Script の使用</b> .....	<b>98</b>
	<b>IBM ILOG Script for IBM ILOG Views をアプリケーションで使用する</b> .....	<b>98</b>
	コールバック .....	99
	スクリプトのプログラミングと再生 .....	100

## 第 5 章

アプリケーションとスクリプト.....	101
構文エラー.....	102
<b>IBM ILOG Script 拡張機能専用のコマンド.....</b>	<b>102</b>
<b>コマンド.....</b>	<b>106</b>
はじめに.....	106
定義済みコマンド.....	107
AddIcon.....	107
AddTransparentIcon.....	107
AddZoomableIcon.....	108
AddZoomableTransparentIcon.....	108
AlignBottom.....	108
AlignHorizontal.....	109
AlignLeft.....	109
AlignRight.....	110
AlignTop.....	110
AlignVertical.....	110
CascadeWindows.....	111
ClipboardCopy.....	111
ClipboardCut.....	111
ClipboardPaste.....	112
CloseAllBuffers.....	112
CloseBuffer.....	112
CloseDocument.....	112
Delete.....	113
DoubleBuffering.....	113
Duplicate.....	113
EditOptions.....	114
EditGroup.....	114
FitToContents.....	114
FitViewToContents.....	115
FlipHorizontal.....	115

FlipVertical	115
GenerateStringData	115
Group	116
GroupIntoGraphicSet	116
GroupIntoSelector	116
GroupIntoSmartSet	117
HelpMainPanel	117
HorizontalSpaces	117
InspectPanel	118
LoadMessageDatabase	118
LockInspector	118
MakeFilteredGraphic	119
MinimizeAllWindows	119
MotifLook	119
NewGraphicBuffer	119
NudgeDown	120
NudgeLeft	120
NudgeRight	120
NudgeUp	121
OpaqueMoving	121
OpenBuffer	121
OpenDocument	122
PlayerOpen	122
PlayerPlay	122
PlayerSaveAs	123
PlayerSpeed	123
PlayerStart	123
PlayerStop	123
Pop	124
Print	124
PrinterPreview	124

PrintCurrentBuffer .....	124
PrintPreviewCurrentBuffer .....	125
Push .....	125
Quit .....	125
Redo .....	125
Repeat .....	126
Refresh .....	126
ResetView .....	126
ResizePanel .....	126
RestoreAllWindows .....	127
RevertBuffer .....	127
RevertDocument .....	127
Rotate90 .....	128
Rotatem90 .....	128
SameHeight .....	128
SameWidth .....	129
SaveBuffer .....	129
SaveBufferAs .....	129
SaveAll .....	129
SaveDocument .....	130
SaveDocumentAs .....	130
SelectActiveMode .....	130
SelectAll .....	131
SelectArcMode .....	131
SelectArrowLineMode .....	131
SelectBuffer .....	132
SelectClosedSplineMode .....	132
SelectFilledArcMode .....	132
SelectFilledSplineMode .....	133
SelectGadgetContainerRectangleMode .....	133
SelectLabelListMode .....	133

SelectLabelMode	134
SelectLineMode	134
SelectObject	134
SelectPlugIns	134
SelectPolySelectionMode	135
SelectPolygonMode	135
SelectPolylineMode	136
SelectPreviousBuffer	136
SelectRectangularObjectCreationMode	136
SelectReliefLineMode	137
SelectRotateMode	137
SelectSCGadgetContainerRectangleMode	137
SelectSCGrapherRectangleMode	138
SelectSCManagerRectangleMode	138
SelectSelectionMode	138
SelectSplineMode	138
SelectTranslateMode	139
SelectUnZoomMode	139
SelectZoomMode	139
SetLanguage_en_US	140
SetLanguage_jp_JP	140
SetLayer	140
SetName	140
SetObjectInteractor	141
SetThickness	141
SetToolTip	141
ShowAlignPanel	141
ShowAttachPanel	142
ShowCommandPanel	142
ShowErrorPanel	142
ShowGenericInspector	142

ShowGridPanel	143
ShowGridOptionsPanel	143
ShowGroupOptionsPanel	143
ShowInfoPanel	144
ShowInspector	144
ShowLayerPanel	144
ShowMessagePanel	144
ShowPalettePanel	145
ShowPropertiesPanel	145
ShowPrinterDialog	145
TestDocument	146
TestPanel	146
TileHorizontally	146
TileVertically	146
ToggleActiveGrid	147
ToggleForegroundGrid	147
ToggleGrid	147
ToggleState	148
ToggleTransformed	148
Undo	148
Ungroup	149
VerticalSpaces	149
WindowsLook	149
Windows95Look	149
ZoomIn	150
ZoomOut	150
<b>第 6 章</b>	
<b>パネル</b>	<b>152</b>
コマンド・パネル	152
ビューの詳細情報 (表示オプション・パネル)	155
整列パネル	156
メッセージ・エディタ・パネル	157

	グリッド・オプション・パネル.....	160
	レイヤ・エディタ .....	162
	エラー・パネル .....	163
	オプションの編集パネル .....	163
<b>第7章</b>	<b>IBM ILOG Views Studio のカスタマイズ .....</b>	<b>166</b>
	設定ファイル .....	166
	オプション・ファイル .....	166
	IBM ILOG Views Studio コマンド・ファイル .....	174
	IBM ILOG Views Studio パネル記述ファイル .....	176
	リソースおよび環境変数 .....	180
<b>索引</b> .....		<b>182</b>

## 本書について

本ユーザ・マニュアルは、IBM ILOG Views アプリケーションのデザインに使用する GUI ビルダ・ツール、IBM® ILOG® Views Studio の使用方法を説明します。

---

### 前提事項

本書では、特定のウィンドウシステムを含め、ユーザが IBM ILOG Views Studio を使用する PC や UNIX® 環境について精通していることが前提となっています。IBM ILOG Views Studio は C++ 開発者用に作成されているため、このマニュアルでは、ユーザが C++ のコードを作成できること、および C++ の開発環境について精通しており、ファイルやディレクトリの操作、テキスト・エディタの使用、C++ プログラムのコンパイルおよび実行ができることも前提となっています。

---

### マニュアル構成

このマニュアルは、以下の章で構成されています。

- ◆ 1 章 *IBM ILOG Views Studio の概要*では、セットアップ情報および IBM® ILOG® Views Studio の起動方法を説明して、起動時に表示されるパネルを簡単に示します。

- ◆ 2章 *IBM ILOG Views Studio* の使用では、IBM ILOG Views Studio の基本コンポーネントの理解を助けるとともに、グラフィック・オブジェクトの作成に必要な基本的なタスクの実行方法を説明します。IBM ILOG Views Studio で使用可能ないろいろなツールとコマンドを使用して、これらのオブジェクトの編集方法を習得します。
- ◆ 3章 *IBM ILOG Views Studio* インターフェースでは、IBM ILOG Views Studio インターフェースについて詳しく説明します。
- ◆ 4章 *IBM ILOG Script* の使用では、IBM ILOG Views Views オブジェクトに付加できる IBM ILOG Script ベースのコールバックのプログラミングおよび編集を容易にするように設計された IBM ILOG Views Studio の拡張機能を紹介します。
- ◆ 5章 コマンドでは、IBM ILOG Views Studio で使用可能なコマンドを説明します。
- ◆ 6章 パネルでは、IBM ILOG Views Studio の使用時に表示される各種パネルとダイアログ・ボックスについて説明します。
- ◆ 7章 *IBM ILOG Views Studio* のカスタマイズでは、設定ファイルを使用して IBM ILOG Views Studio をカスタマイズする方法に関する情報を提供します。

---

## 表記法

---

### 書体の規則

以下の書体に関する規則は、このマニュアル全体に適用されます。

- ◆ コードの引用やファイル名は `courier` 書体で記載されます。
- ◆ ユーザが入力する項目は、`courier` 書体で記載されます。

---

### 命名規則

以下の命名規則は、マニュアル全体を通して API に適用されます。

- ◆ **ILOG Views Foundation** ライブラリで定義されている型、クラス、関数、マクロの名前は `Ilv` で始まります。
- ◆ クラス名、およびグローバル関数は、最初の文字が大文字で表された連結語として記載されます。

```
class IlvDrawingView;
```

- ◆ 仮想および通常メソッドの名前は小文字で始まります。スタティック・メソッドの名前は大文字で始まります。例：

```
virtual IlvClassInfo* getClassInfo() const;
```

```
static IlvClassInfo* ClassInfo() const;
```

---

## 関連マニュアル

*IBM ILOG Views Studio* リファレンス・マニュアルでは、IBM ILOG Views Studio インターフェースについて詳しく説明します。

ILOG Views の Foundation パッケージを使用する場合は、以下の IBM ILOG Views マニュアルが役に立ちます。

- ◆ IBM ILOG Views C++ クラス、グローバル関数、タイプ定義、マクロ、およびエラー・メッセージについては、*IBM ILOG Views Foundation* リファレンス・マニュアルを参照してください。
- ◆ *IBM ILOG Views Foundation* ユーザ・マニュアルには、ILOG Views の使用に精通する上で役に立つ情報と数多くの例が記載されています。



## IBM ILOG Views Studio の概要

この章では、IBM® ILOG® Views Foundation Studio の概要を説明します。以下のトピックに関する情報が記載されています。

- ◆ *Foundation Studio とは？*
- ◆ *インストール・ディレクトリ*
- ◆ *UNIX システムにおける IBM ILOG Views Studio のセットアップおよび起動*
- ◆ *Windows システムにおける IBM ILOG Views Studio のセットアップおよび起動*
- ◆ *インターフェースのクイック・ルック*

---

### Foundation Studio とは？

IBM® ILOG® Views Foundation Studio は、インタラクティブに IBM ILOG Views 2D グラフィックを描画できる、カスタマイズ可能、拡張可能な WYSIWYG エディタです。IBM ILOG Views Foundation Studio は、IBM ILOG Views のコンテナまたはマネージャ・オブジェクトの内容になる 2D グラフィック・オブジェクトの描画に必要な基本ツールを提供します。また、Foundation Studio は、IBM ILOG Script 言語もサポートしています。

その他の IBM ILOG Views パッケージには、パッケージの追加機能を処理できる独自の IBM ILOG Views Studio 拡張機能が付属しています。

IBM ILOG Views Gadgets パッケージを使うと、GUI Application Studio 拡張機能の総合的な IBM ILOG Views Gadgets のセットを利用して、独自の GUI 編集ができます。GUI Generation Studio 拡張機能を使うと、独自のアプリケーションの GUI に C++ コードを作成することができます。

---

## インストール・ディレクトリ

IBM® ILOG® Views を起動する前に適切なディレクトリにインストールして、マニュアルで説明されているように製品に付属の ILOG License Manager (ILM) を設定する必要があります。

IBM ILOG Views を以下のディレクトリにインストールします (インストール先は使用しているプラットフォームによって異なります)。

UNIX® の場合 /usr/ilog/viewsXX

Microsoft® Windows® の場合 C:\ILOG\VIEWSEXX

この場合、XX は、バージョン番号を表します。

IBM ILOG Views を別のディレクトリにインストールする場合は、後続のデフォルト・ディレクトリへの参照を実際のインストール・ディレクトリと置き換えてください。

IBM ILOG Views を使用できる最新のプラットフォームのリストについては、この製品に同梱されている README ファイルを参照してください。

---

## UNIX システムにおける IBM ILOG Views Studio のセットアップおよび起動

このセクションの情報に基づいて、UNIX® システムに IBM® ILOG® Views Studio をセットアップして起動します。

---

### ILVHOME 環境変数の設定

初めて UNIX で IBM ILOG Views Studio を起動する場合は、環境変数 ILVHOME を、IBM ILOG Views がインストールされているルート・ディレクトリに設定しなければなりません。詳細については、前セクション「インストール・ディレクトリ」を参照してください。

---

### IBM ILOG Views Foundation Studio の実行

IBM ILOG Views Foundation Studio は、共有ライブラリを使用する IBM ILOG Views Studio の一般的なバージョンであり、以下のディレクトリにあります。

```
$ILVHOME/studio/<system>/<subsystem>
```

このエディタを実行するには、環境変数 `LD_LIBRARY_PATH` を以下のディレクトリに設定します。

```
$ILVHOME/lib/<system>/<subsystem>
```

### および

```
$ILVHOME/studio/<system>/<subsystem>
```

ここで、`<system>` は使用しているプラットフォームの名前 (`sparc_5_5.0`、`i86_linux2_glibc2.1_egcs1.1` など)、`<subsystem>` は、使用しているサブプラットフォームの名前を示します (`static_pic`、`shared` など)。

---

### プラグインの読み込み

プラグインは、IBM ILOG Views Studio 拡張機能を作成する IBM ILOG Views 動的モジュールです。

### プラグインの選択

初めて IBM ILOG Views で `ivfstudio` を使用するときは、`ivfstudio` によって、検出されたプラグインを選択するように要求されます。



**図1.1** IBM ILOG Views Studio プラグイン・ダイアログ・ボックス (UNIX® システム)

対応するトグル・ボタンをチェックして、読み込むプラグインを選択します。[OK] をクリックします。このセッションで使用するプラグインは、次回 ivfstudio を起動するときに再度読み込まれます。

[Cancel] をクリックすると、プラグインを読み込まずに ivfstudio が開始します。

### **-selectPlugIns コマンド・ライン引数の使用**

ivfstudio が起動する前にプラグインを選択する場合は、-selectPlugIns 引数で ivfstudio を開始することができます。IBM ILOG Views Studio プラグイン・ダイアログ・ボックスが表示され、読み込むプラグインを再度指定できます。

### **SelectPlugIns コマンドの使用**

Studio は、プラグインの選択に使用できる SelectPlugIns コマンドを提供します。このコマンドを使用する場合は、メイン・ウィンドウの [ ツール ] メニューから [ プラグインを選択 ] を選択します。Studio は、選択用の IBM ILOG Views Studio のプラグイン・ダイアログ・ボックスを表示します。選択したプラグインを読み込むには、Studio を終了して再起動する必要があります。

### **環境変数を使用したプラグインの指定**

読み込むモジュールのリスト、または読み込むすべてのモジュールを含むディレクトリのいずれかを指定することもできます。この場合、前のセッションで読み込まれたプラグインは無視されます。

Studio は、自身を初期化する前にプラグイン・ディレクトリに含まれているすべての拡張機能モジュールを読み込みます。デフォルトでは、プラグイン・ディレクトリは <ILVHOME>/studio/plugins です。プラグインを別のディレクトリに配置したい場合は、ILVSTPLUGINS\_DIR 環境変数を使用してディレクトリを示します。プラグイン・ディレクトリで検索されたモジュールを読み込むと、Studio は <system> という名前のサブディレクトリを検索します。

ILVSTPLUGINS 環境変数を使用して、読み込むモジュールのリストを示すことができます。完全なパスまたは作業ディレクトリへの相対パスを、「;」文字 (セミコロン) で区切って指定できます。

---

## **IBM ILOG Views Studio の共通プラグイン**

IBM ILOG Views パッケージには、独自の IBM ILOG Views Studio 用プラグインが付属しているものもあります。詳細については、ご使用の IBM ILOG Views パッケージのマニュアルを参照してください。

以下は、\$ILVHOME/studio/<system>/<subsystem> ディレクトリにある共通プラグインです。

- ◆ IBM ILOG Views Gadgets パッケージを使用している場合は、IBM ILOG Views Studio GUI Application プラグインを使用して、ガジェット・パネルで GUI アプリケーションを編集することができます。対応する動的パッケージは libsmguiapp.<ext> です。この場合、<ext> は .so、.sl などです (使用しているプラットフォームによって異なります)。IBM ILOG Views Studio GUI Generation プラグインを使うと、独自のアプリケーションの GUI に C++ コードを作成することができます。対応する動的パッケージは libsmguien.<ext> です。この場合、<ext> は .so、.sl などです (使用しているプラットフォームによって異なります)。

- ◆ IBM ILOG Views Grapher パッケージを使用している場合は、IBM ILOG Views Studio Grapher プラグインで、グラファー、ノード、リンクを編集できます。対応する動的パッケージは `libsmgrapher.<ext>` です。この場合、`<ext>` は `.so`、`.sl` などです (使用しているプラットフォームによって異なります)。
- ◆ IBM ILOG Views Prototypes パッケージを使用している場合は、IBM ILOG Views Studio Prototypes プラグインでビジネス・グラフィック・オブジェクトを編集できます。対応する動的パッケージは `libsmproto.<ext>` です。この場合、`<ext>` は `.so`、`.sl` などです (使用しているプラットフォームによって異なります)。

---

## IBM ILOG Views Studio 実行可能ファイルの別途構築

何らかの理由で IBM ILOG Views Studio の実行可能ファイルを構築する必要がある場合は、`$ILVHOME/studio/<system>/<subsystem>` ディレクトリに行き、引数のみとして構築する実行可能ファイルの名前を渡す `make` ユーティリティを起動します。

付属の `ivfstudio` は、IBM ILOG Views Views Foundation で使用できます。ただし、IBM ILOG Views Studio のバージョンを構築するには、Gadgets および Manager パッケージが必要です。

---

## Windows システムにおける IBM ILOG Views Studio のセットアップおよび起動

このセクションの情報に基づいて、Microsoft® Windows® システムに IBM ILOG Views Studio をセットアップして起動します。

---

### ILVHOME 環境変数の設定

初めて Microsoft Windows で ILOG Studio を起動する場合は、以下を実行します。

- ◆ 環境変数 `ILVHOME` を IBM ILOG Views がインストールされているルート・ディレクトリに設定します。

または

- ◆ `VIEWS.INI` ファイルに行 `IlvHome=<ViewsDir>` を挿入します。`<ViewsDir>` は、IBM ILOG Views がインストールされているルート・ディレクトリです。

---

### IBM ILOG Views Foundation Studio の実行

IBM ILOG Views Foundation Studio は、ダイナミック・リンク・ライブラリ (DLL) を使用する IBM ILOG Views Studio の一般的なバージョンであり、以下のディレクトリにあります。

```
%ILVHOME%\studio\<system>\<subsystem>
```

## Windows システムにおける IBM ILOG Views Studio のセットアップおよび起動

このエディタを実行するには、環境変数 PATH を以下のディレクトリに設定します。

```
%ILVHOME%\lib\<<system>\<subsystem>
```

### および

```
%ILVHOME%\studio\<<system>\<subsystem>
```

この場合、<system> は、使用しているプラットフォームの名前 (x86\_.net2005\_8.0 など)、<subsystem> は、使用しているサブプラットフォームの名前を示します (dll\_mda など)。

---

### プラグインの読み込み

プラグインは、IBM ILOG Views Studio 拡張機能を作成する IBM ILOG Views 動的モジュールです。

### プラグインの選択

初めて IBM ILOG Views で ivfstudio を使用するときは、ivfstudio によって、検出されたプラグインを選択するように要求されます。

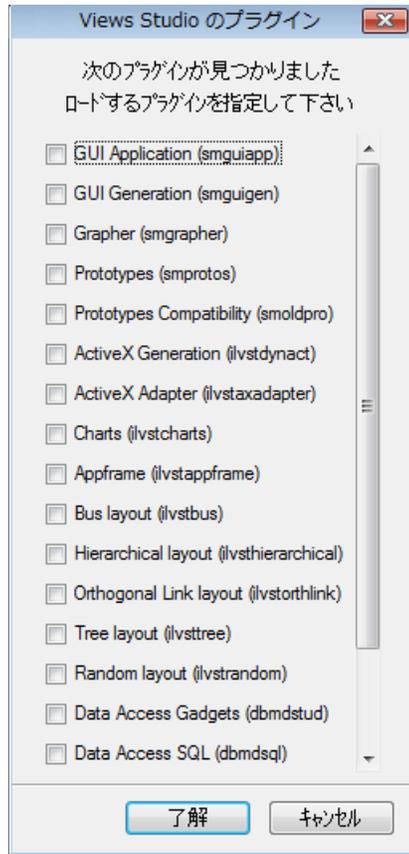


図1.2 IBM ILOG Views Studio プラグイン・ダイアログ・ボックス (Microsoft® Windows® システム)

対応するトグル・ボタンをチェックして、読み込むプラグインを選択します。[了解]をクリックします。このセッションで使用するプラグインは、次回 ivfstudio を起動するときに再度読み込まれます。

[キャンセル]をクリックすると、プラグインを読み込まずに ivfstudio が開始します。

#### **-selectPlugIns コマンド・ライン引数の使用**

ivfstudio が起動する前にプラグインを選択する場合は、-selectPlugIns 引数で ivfstudio を開始することができます。IBM ILOG Views Studio プラグイン・ダイアログ・ボックスが表示され、読み込むプラグインを再度指定できます。

#### **SelectPlugIns コマンドの使用**

Studio は、プラグインの選択に使用できる SelectPlugIns コマンドを提供します。このコマンドを使用する場合は、メイン・ウィンドウの [ツール] メニューから

[ プラグインを選択 ] を選択します。Studio は、選択用の IBM ILOG Views Studio のプラグイン・ダイアログ・ボックスを表示します。選択したプラグインを読み込むには、Studio を終了して再起動する必要があります。

### 環境変数を使用したプラグインの指定

読み込むモジュールのリスト、または読み込むすべてのモジュールを含むディレクトリのいずれかを指定することもできます。この場合、前のセッションで読み込まれたプラグインは無視されます。

Studio は、自身を初期化する前にプラグイン・ディレクトリに含まれているすべての拡張機能モジュールを読み込みます。デフォルトでは、プラグイン・ディレクトリは `%ILVHOME%/studio/plugins` です。プラグインを別のディレクトリに配置したい場合は、`ILVSTPLUGINS_DIR` 環境変数を使用してディレクトリを示します。プラグイン・ディレクトリで検索されたモジュールを読み込むと、Studio は `<system>` という名前のサブディレクトリを検索します。

`ILVSTPLUGINS` 環境変数を使用して、読み込むモジュールのリストを示すことができます。完全なパスまたは作業ディレクトリへの相対パスを、「;」文字 (セミコロン) で区切って指定できます。

---

### IBM ILOG Views Studio の共通プラグイン

IBM ILOG Views パッケージには、独自の IBM ILOG Views Studio 用プラグインが付属しているものもあります。詳細については、ご使用の IBM ILOG Views パッケージのマニュアルを参照してください。

以下は、`%ILVHOME%\studio\<system>\<subsystem>` ディレクトリにある共通プラグインです。

- ◆ IBM ILOG Views Gadgets パッケージを使用している場合は、IBM ILOG Views Studio GUI Application プラグインを使用して、ガジェット・パネルで GUI アプリケーションを編集することができます。対応する動的パッケージは `smguiapp.dll` です。IBM ILOG Views Studio GUI Generation プラグインを使うと、独自のアプリケーションの GUI に C++ コードを作成することができます。対応する動的パッケージは `smguigen.dll` です。
- ◆ IBM ILOG Views Grapher パッケージを使用している場合は、IBM ILOG Views Studio Grapher プラグインで、グラファー、ノード、リンクを編集できます。対応する動的パッケージは `smgrapher.dll` です。
- ◆ IBM ILOG Views Prototypes パッケージを使用している場合は、IBM ILOG Views Studio Prototypes プラグインでビジネス・グラフィック・オブジェクトを編集できます。対応する動的パッケージは `smproto.dll` です。

---

### IBM ILOG Views Studio 実行可能ファイルの別途構築

何らかの理由で IBM ILOG Views Studio の実行可能ファイルを構築する必要がある場合は、`%ILVHOME%\studio\<system>\<subsystem>` ディレクトリに行き、引数

のみとして構築する実行可能ファイルの名前を渡す make ユーティリティを起動します。

付属の ivfstudio は、IBM ILOG Views Foundation で使用できます。ただし、IBM ILOG Views Studio のバージョンを構築するには、Gadgets および Manager パッケージが必要です。

---

## インターフェースのクイック・ルック

このセクションでは、IBM ILOG Views Foundation Studio インターフェースについて説明します。Foundation Studio でインターフェースがどのように表示されるかを理解して、インターフェースを構成するさまざまな要素について習得します。

IBM ILOG Views Studio を起動すると、メイン・ウィンドウが表示されます。メイン・ウィンドウでは、アプリケーションのインターフェースの作成に必要なタスクを実行します。

メイン・ウィンドウには、以下の要素が含まれています。

- ◆ 作業するバッファ・ウィンドウを含む作業領域。デフォルトでは、グラフィック・ウィンドウが表示されます。
- ◆ グラフィック・オブジェクトをバッファ・ウィンドウに追加できるパレット・パネル。
- ◆ IBM ILOG Views Studio インターフェースのすべての機能にアクセスできるメニュー・バー。
- ◆ 頻繁に使用されるメニュー・コマンドにアクセスできる、メニュー・バーの下に位置するアクション・バー。
- ◆ グラフィック・オブジェクト作成時（選択、ナビゲーション、リンク、作成）にマウスの振る舞いを定義する、さまざまなモードにアクセスできる編集モード・ツールバー。
- ◆ グラフィック・オブジェクトの一般的なプロパティのいくつかを編集できる詳細設定領域。
- ◆ システム・メッセージを表示するメッセージ領域。

**メモ:** IBM ILOG Views の別のパッケージに付属の Studio 拡張機能を使用している場合、Studio インターフェースは、異なって表示されることもあります。たとえば、作業領域で使用可能なデフォルトのバッファのタイプは、使用している拡張機能によって異なります。また、Studio 拡張機能によって、項目をメイン・ウィンドウのメニューとツールバーとパレット・パネルの追加パレットに追加することもできます。

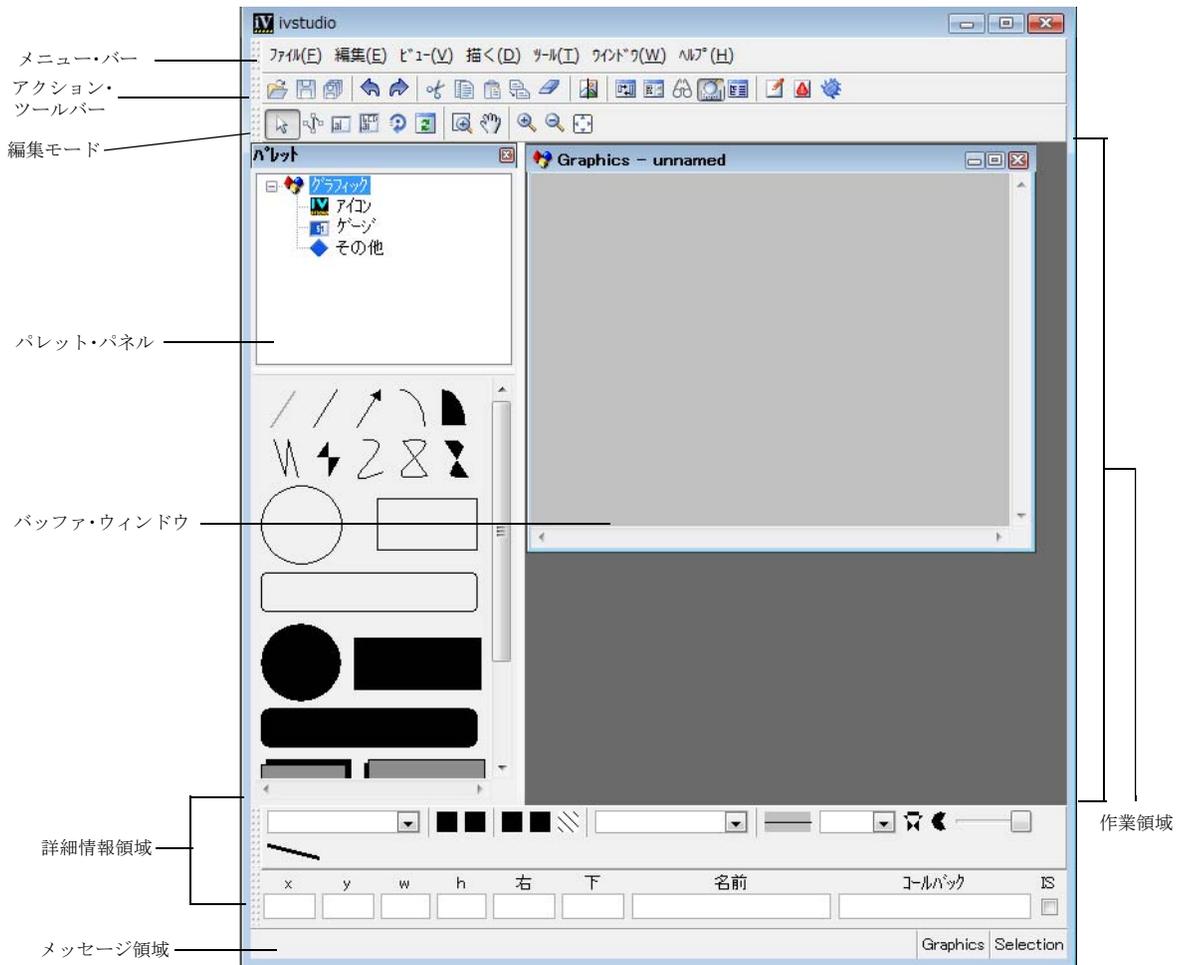


図1.3 起動時の Foundation メイン・ウィンドウ

### バッファ・ウィンドウ

IBM ILOG Views Studio メイン・ウィンドウに表示されるバッファ・ウィンドウにグラフィック・オブジェクトを作成します。IBM ILOG Views Foundation Studio を使用している場合は、バッファ・ウィンドウの1つのタイプ、2D グラフィック・ウィンドウにのみアクセスできます。デフォルトでは、IBM ILOG Views Studio の起動時には空のバッファ・ウィンドウが表示されます。カレント・バッファ・ウィ

ンドウのタイプは、メッセージ領域のメイン・ウィンドウの一番下に表示されません。

**メモ:** 別の ILOG Views パッケージに付属の IBM ILOG Views Studio 拡張機能を使用するときは、別のタイプのバッファ・ウィンドウ(ガジェット、グラフャー、アプリケーション、プロトタイプ)にアクセスします。各バッファ・タイプによって、IBM ILOG Views Studio の追加機能にアクセスできます。各バッファ・タイプには、独自の編集モードがあります。あるコマンドの振る舞いは、カレント・バッファによって異なります。たとえば、Test コマンドは、ガジェット・バッファを編集している場合、パネルのみをテストしますが、アプリケーション・バッファを編集している場合は、アプリケーションのすべてのパネル・インスタンスをテストします。

### パレット・パネル

パレット・パネルをバッファ・ウィンドウと併用して、グラフィック・オブジェクトを作成します。このパネルを介して使用できるパレットは、定義済みグラフィック・オブジェクトを提供するため、描画タスクが簡単になります。ドラッグ・アンド・ドロップ機能または作成モードを使用して、いろいろなグラフィック・オブジェクトをバッファ・ウィンドウに追加することができます。

パレット・パネルは、IBM ILOG Views Studio が起動すると自動的に開きます。パレット・パネルは、2つのペインに分割されています。上側のペインには、特定のグラフィック・パレットに対応するいろいろな項目を含むツリー・ガジェットが表示されます。下側のペインには、ツリーで選択されたパレットに含まれるオブジェクトが表示されます。目的のパレットにアクセスするには、ツリーの適切な項目をクリックします。たとえば、ゲージ関連の項目を表示する場合は、パレット・パネルの上側ペインのツリーで [ガジェット] をクリックします。

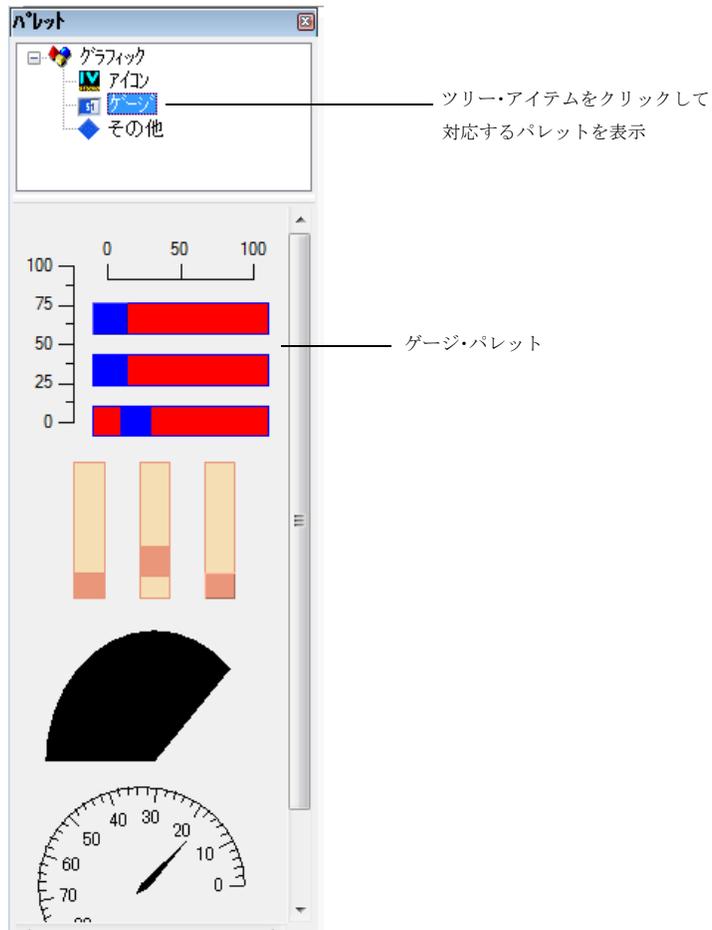


図1.4 パレット・パネル



## **IBM ILOG Views Studio の使用**

この章では、IBM® ILOG® Views Studio での基本的なタスクの実行方法を説明します。以下のトピックに関する情報が記載されています。

- ◆ オブジェクトの作成
- ◆ オブジェクトの選択
- ◆ オブジェクトにリソースを指定
- ◆ オブジェクトの詳細設定
- ◆ オブジェクトの整列
- ◆ IBM ILOG Views Studio 編集モードの使用
- ◆ マーキング・メニューの使用
- ◆ 記述ファイルの処理
- ◆ 印刷

---

## オブジェクトの作成

パレット・パネルによってさまざまな定義済みグラフィック・オブジェクトが提供され、独自のオブジェクトを作成することができます。IBM ILOG Views Studio は、バッファ・ウィンドウでこれらのオブジェクトを作成する 2 つの方法を提供します。ドラッグ・アンド・ドロップ操作または作成モード機能のいずれかを使用できます。

### ドラッグ・アンド・ドロップ操作の使用

ドラッグ・アンド・ドロップ操作を使用してオブジェクトを作成する場合、バッファ・ウィンドウに追加されるオブジェクトは、パレット・パネルにあるようなオブジェクトの正確なコピーです。オブジェクトは、パレット・パネルのオブジェクトと同じ形状およびサイズです。

ドラッグ・アンド・ドロップ操作でオブジェクトを作成するには

1. パレット・パネルの上側ペインで、作成するオブジェクトのタイプに対応するツリーの項目をクリックします。

関連するパレットが、下側ペインに表示されます。

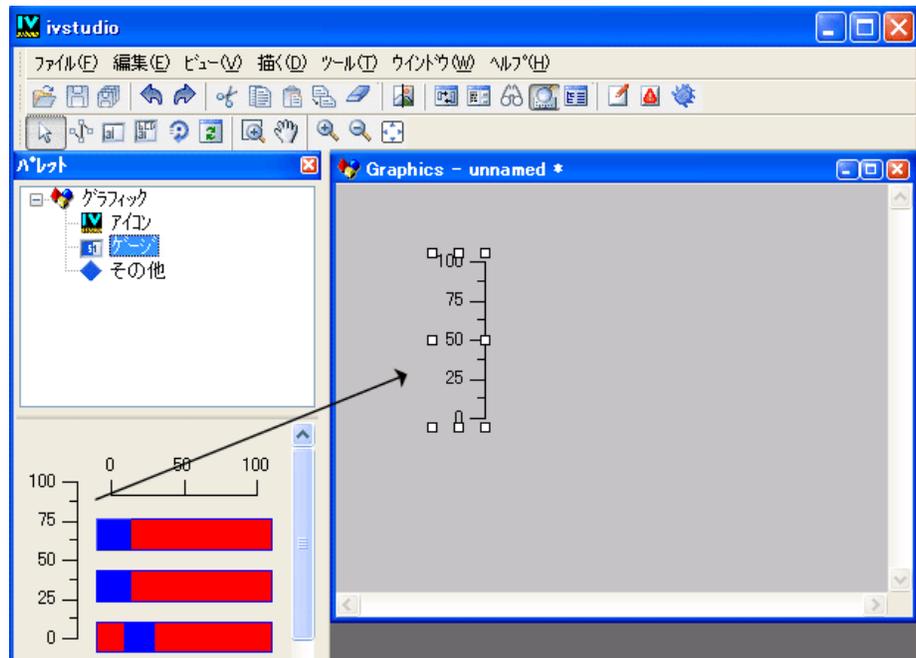
2. 目的のオブジェクトをクリックして、グラフィック・バッファ・ウィンドウにドラッグします。

マウス・ボタンを放すと、選択モードになります。オブジェクトはバッファ・ウィンドウの中で選択されたままであり、必要に応じてオブジェクトを変更することができます。

### 例 - ドラッグ・アンド・ドロップ

たとえば、簡単な垂直矩形スケールを作成する場合は次のように行います。

1. パレット・パネルの上側ペインで、ツリーの [ゲージ] をクリックします。
2. パレット・パネルの下側セクションで、垂直 `IlvRectangularScale` オブジェクトをクリックします。
3. そのオブジェクトをグラフィック・バッファ・ウィンドウにドラッグします。



### 作成モードの使用

作成モードを使用する場合、原則的に、バッファ・ウィンドウでオブジェクトを描画します。オブジェクトのサイズと形状を決定します。作成モードでパレット・パネルで作成するオブジェクトの種類を選択すると、複数のオブジェクトを作成することもできます。

作成モードでオブジェクトを作成するには次の手順に従います。

1. パレット・パネルの上側ペインで、作成するオブジェクトの種類に対応するツリーの項目をクリックします。

関連するパレットが、下側ペインに表示されます。

2. パレット・パネルの下側ペインで、目的のオブジェクトをクリックします。バウンディング・ボックスがオブジェクトの周りに表示され、作成モードがアクティブであることを示します。

バッファ・ウィンドウにオブジェクトを1つだけ追加する場合は、パレット・ウィンドウでオブジェクトを1回クリックします(これで、一時的な作成モードになります。バッファ・ウィンドウでオブジェクトを描いた後、作成モードは自動的に終了します)。

同じ種類のオブジェクトを複数追加したい場合は、**Shift** キーを押したまま、パレット・パネルでオブジェクトをクリックします(これで、永続的な作成モー

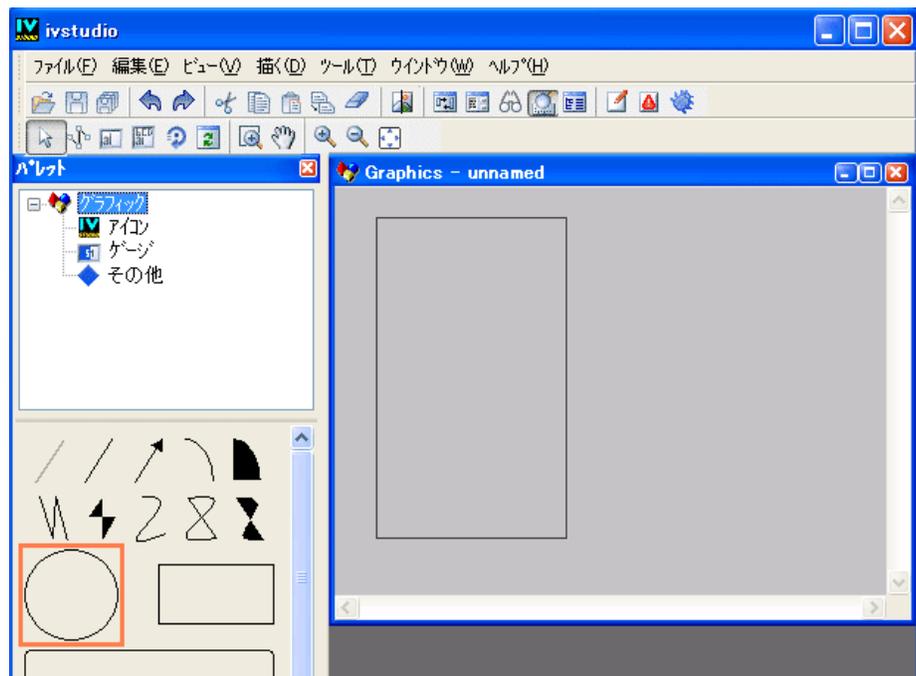
ドになります。作成モードのままなので、必要なだけオブジェクトを描くことができます。作成モードを終了するには、[編集モード] ツールバーの[選択モード] アイコンをクリックします)。

3. ポインタをバッファ・ウィンドウに移動させます。
4. オブジェクトを配置するバッファ・ウィンドウでクリックして、オブジェクトが目的のサイズと形状になるまでマウスをドラッグします。

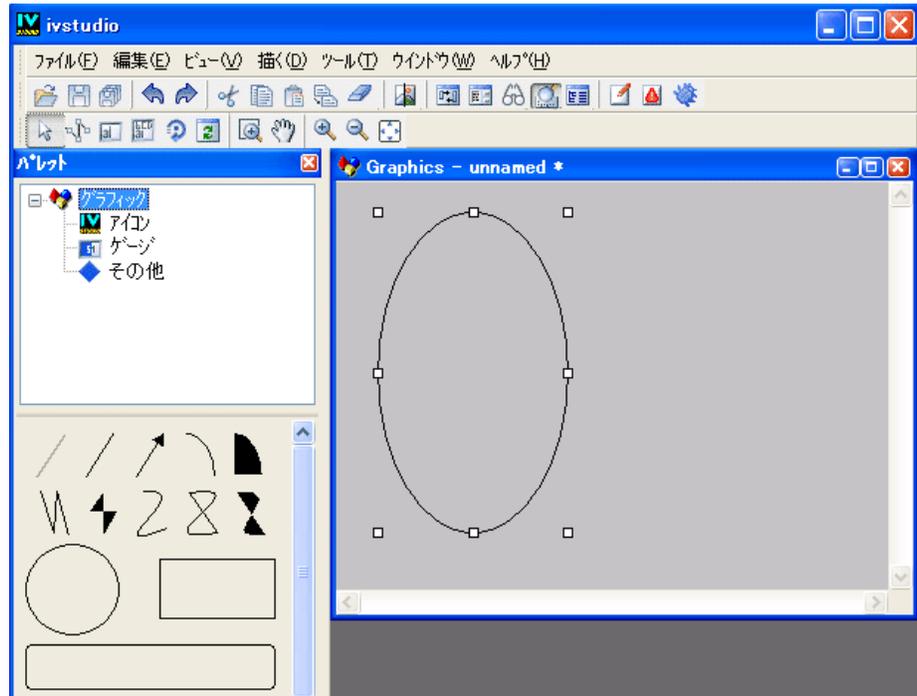
### 例 - 単一オブジェクトの作成

たとえば、1つの楕円を作成するには次のように行います。

1. パレット・パネルの上側ペインで、ツリーの[グラフィック]をクリックします。
2. パレット・パネルの下側ペインで、IlvEllipse アイコンを1回クリックします。IlvEllipse アイコンの周りに表示されたバウンディング・ボックスによって、作成モードであることがわかります。
3. グラフィック・ウィンドウで、楕円を描き始める位置をクリックします。
4. 楕円が目的のサイズおよび形状になるまで、マウスをドラッグします。マウスをドラッグすると、オブジェクトの形状とサイズを示すバウンディング・ボックスが表示されます。



5. マウス・ボタンを放します。楕円は、描いたバウンディング・ボックスのサイズで表示されます。



マウス・ボタンを放すと自動的に作成モードが解除され、選択モードになります。パレット・パネルの `IlvEllipse` アイコンは選択されず、[編集モード] ツールバーの [選択モード] アイコン  が選択されることに注意してください。

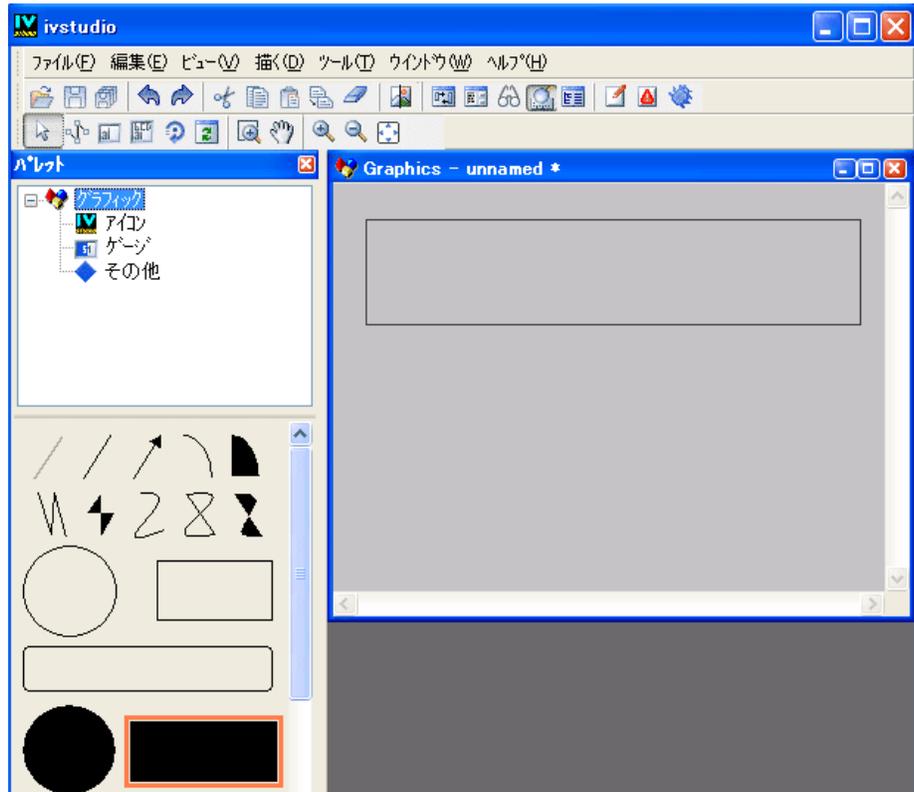
必要に応じて、楕円の形状の変更、リサイズ、移動、または変更を行うことができます。

### 例 - 描画の複数作成

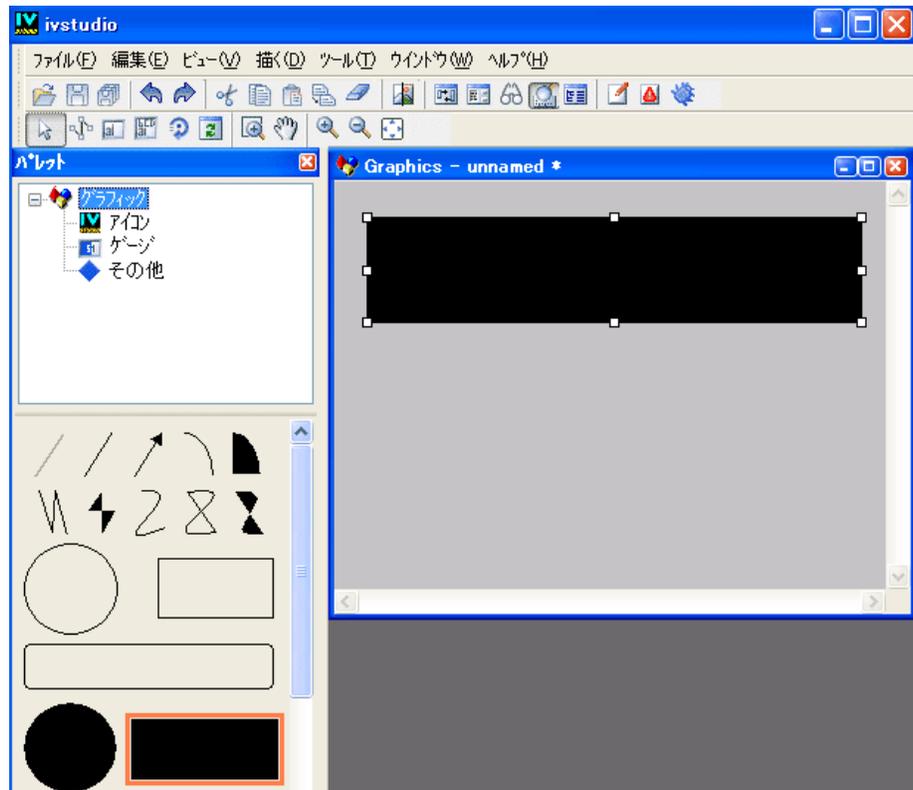
以下は、永続的な作成モードで、同じ種類のオブジェクトの描画を複数追加する場合の一例です。3つの塗りつぶし四角形を作成するには次のように行います。

1. パレット・パネルの上側ペインで、ツリーの [グラフィック] をクリックします。
2. パレット・パネルの下側セクションで、**Shift** キーを押したまま `IlvFilledRectangle` アイコンをクリックします。アイコンの周りに表示されたバウンディング・ボックスによって、作成モードであることがわかります。
3. グラフィック・ウィンドウで、四角形を描き始める位置をクリックします。

4. 四角形が希望の大きさになるまで、マウスをドラッグします。マウスをドラッグすると、オブジェクトの形状とサイズを示すバウンディング・ボックスが表示されます。

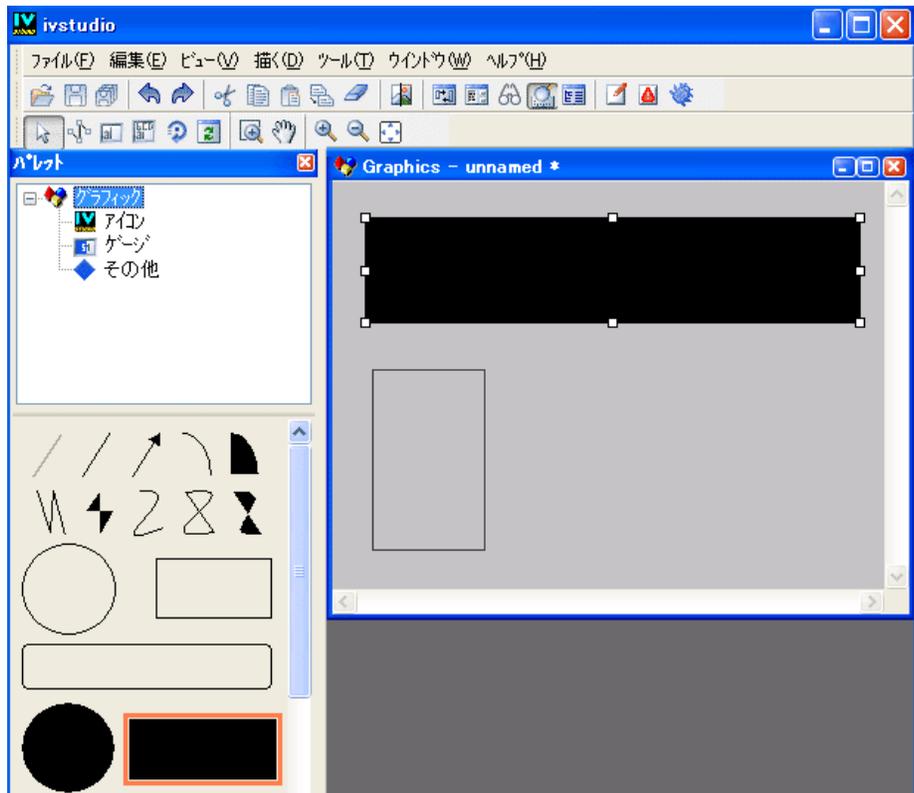


5. マウス・ボタンを放します。塗りつぶし四角形は、描いたバウンディング・ボックスのサイズで表示されます。

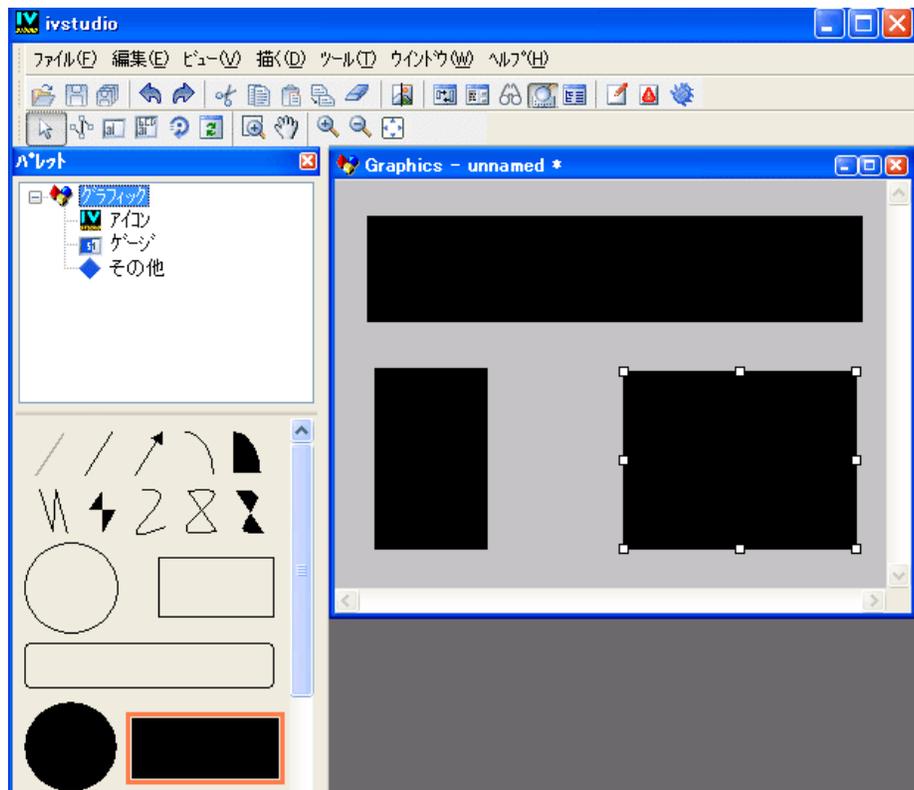


IlvFilledRectangle アイコンをパレット・パネルで選択したままです。まだ作成モードであることを示すことに注意してください。バッファ・ウィンドウで、引き続き別の2つの四角形を描画することができます。

6. バッファ・ウィンドウで、2番目の四角形を描き始めるところをクリックします。再度、バウンディング・ボックスが希望の大きさにまで、マウスをドラッグします。



7. マウス・ボタンを放して、3番目の四角形を描きます。作成モードである間は、必要なだけオブジェクトを描くことができます。



8. 作成モードを終了するには、[編集モード] ツールバーの [選択モード] アイコン  をクリックします。

パレット・パネルの `IlvFilledRectangle` アイコンが、選択されないことに注意してください。選択モードがアクティブの場合は、必要に応じて、オブジェクトを選択、形状の変更、リサイズ、または変更することができます。

**メモ:** パレット・パネルの別種のオブジェクトには、それぞれの形状を描く必要性に合うように、作成モードをカスタマイズしたものもあります。たとえば、ポリライン、円弧、スプラインの各モードには、オブジェクト作成の追加ステップがあります。これらのオブジェクトを作成する方法の詳細は、90 ページのグラフィック・パレットを参照してください。

---

## オブジェクトの選択

選択モードによって、オブジェクトの選択、移動、リサイズ、さらに別の一般的な編集操作を行うことができます。このモードは、デフォルトでは、IBM ILOG Views Studio の起動時にアクティブになります。

作成モードをアクティブにするには、[編集モード] ツールバーの [矢印] アイコンをクリックします。編集するオブジェクトを選択するには、作業領域でオブジェクトをクリックします。複数のオブジェクトを選択するには、**Shift** キーを押したままクリックします。

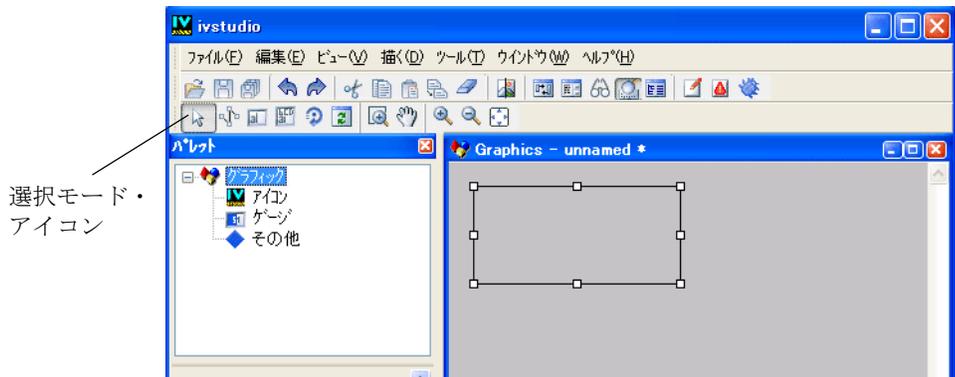


図2.1 選択モード・アイコン

オブジェクトが作業領域に追加されると選択されます。選択モードがアクティブになると、作業領域にある選択オブジェクトを移動したりリサイズしたりできます。複数のオブジェクトを同時に選択して移動するには、**Shift** キーを押したままクリックします。ただし、一度にリサイズできるのは1つのオブジェクトだけです。

---

## オブジェクトの基本プロパティの編集

選択されているオブジェクトが1つだけの場合、その基本プロパティは、メイン・ウィンドウの一番下のオブジェクト詳細情報に表示されます。オブジェクト詳細情報を使用して、選択されたグラフィック・オブジェクトの基本プロパティを編集することができます。これらのプロパティは、すべてのグラフィック・オブジェクト・クラスに適用できます。

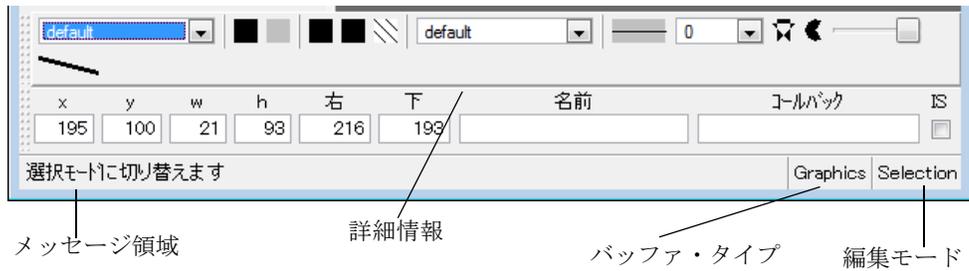


図2.2 オブジェクトの詳細情報およびメッセージ領域

メッセージ領域には、選択したオブジェクトのクラス名と、IBM ILOG Views Studio メッセージが表示されます。メッセージ領域の右の領域には、カレント・バッファ・ウィンドウのタイプ（ここではグラフィック）と現在の編集モード（ここでは選択）が表示されます。

オブジェクト詳細情報にあるフィールドの詳細については、85 ページのオブジェクトの詳細情報を参照してください。

## オブジェクトにリソースを指定

リソース・エディタを使うと、さまざまグラフィック・リソースを作業領域で選択されたオブジェクトに適用できます。リソース・エディタは、デフォルトでは IBM ILOG Views Studio の起動時に表示されます。

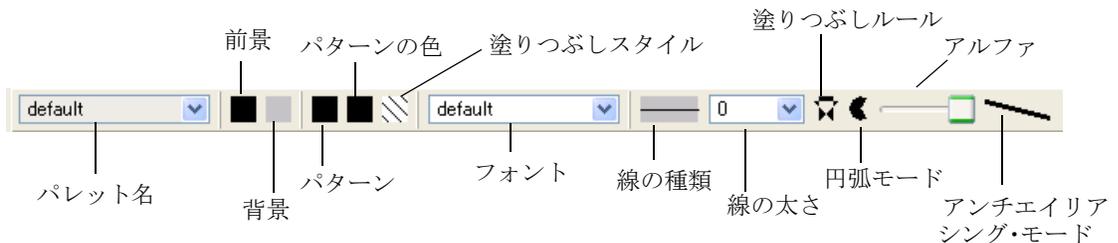


図2.3 メイン・ウィンドウのリソース・エディタ

オブジェクトが選択されるとリソース・エディタは自動的に更新され、選択オブジェクトの現在のリソースを表示します。複数のオブジェクトが選択されると、パネルは最初に選択されたオブジェクトの値を保持しますが、何らかの変更を行うとすべての選択オブジェクトに影響を与えます。

リソース・エディタにあるフィールドの詳細については、86 ページのリソース・エディタを参照してください。

## オブジェクトの詳細設定

オブジェクトの特定のプロパティを詳細設定するには、そのオブジェクトをダブルクリックします。メイン・ウィンドウの [アクション] ツールバーの [詳細設定] アイコンをクリックすることもできます。

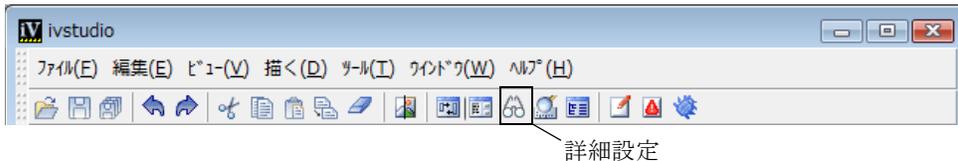


図2.4 アクション・ツールバーの詳細設定アイコン

オブジェクトのクラスに、関連する詳細設定パネルがある場合、それを使用してオブジェクト・クラス特定のプロパティを編集することができます。詳細設定の内容は、関連するオブジェクト・クラスによって決まります。各詳細設定には一般ページとコールバック・ページ、そして、クラスによって必要な場合は、追加ノートブック・ページがあります。

たとえば `IlvRectangle` オブジェクトをダブルクリックすると、以下の詳細設定パネルが表示されます。

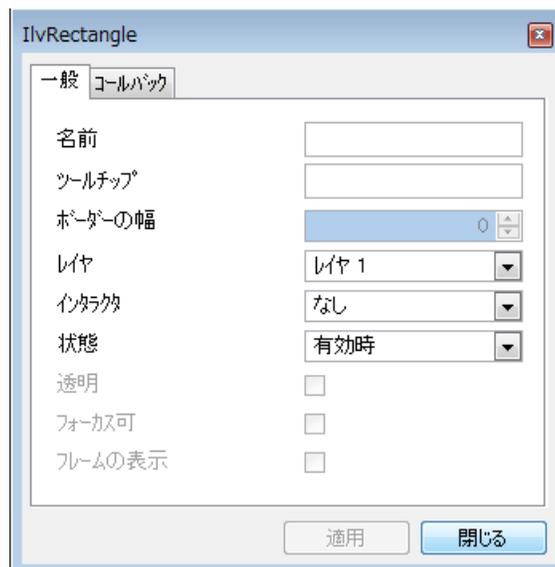


図2.5 四角形詳細設定パネル(一般ページ)

IlvShadowRectangle オブジェクトをダブルクリックすると、以下の詳細設定パネルが表示されます。

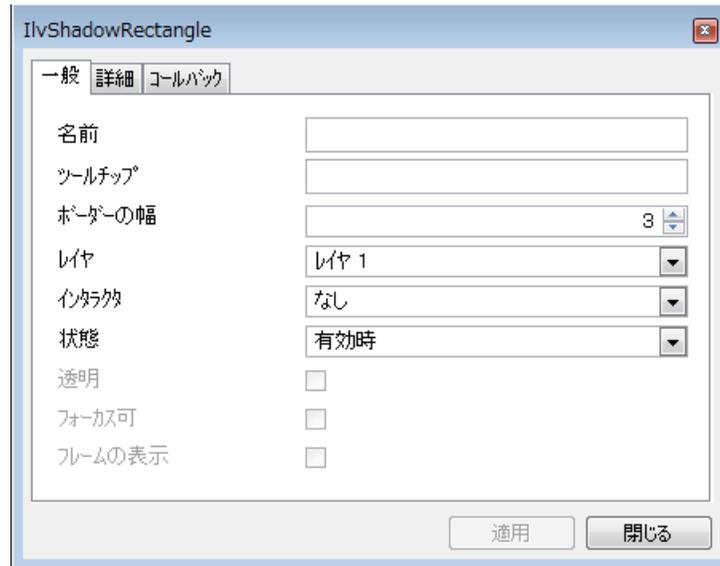


図2.6 影付き四角形詳細設定パネル(一般ページ)

オブジェクト・プロパティに行われた変更を確認する場合は [適用] をクリックします。パネルを閉じる場合は、[閉じる] をクリックします。

一度に処理できるのは1つのオブジェクトだけです。最初のオブジェクトが詳細設定されている間に同じタイプの別のオブジェクトを選択した場合、新しく選択されたオブジェクトのプロパティが、詳細設定パネルに表示されます。別のタイプのオブジェクトが選択されると、表示されているオブジェクトに代わってその関連の詳細設定が表示されます。

## オブジェクトの整列

[描く]メニューの[整列/均等配置]を使用して、バッファ・ウィンドウでオブジェクトを整列することができます。整列操作は、すでに選択されているオブジェクトに適用されます。少なくとも2つのオブジェクトが選択されている場合、最初に選択されたオブジェクトが別のオブジェクトの参照として使用されます。オブジェクトが1つだけ選択されている場合、パネル全体またはオブジェクトが付加されるガイドに揃えられます。

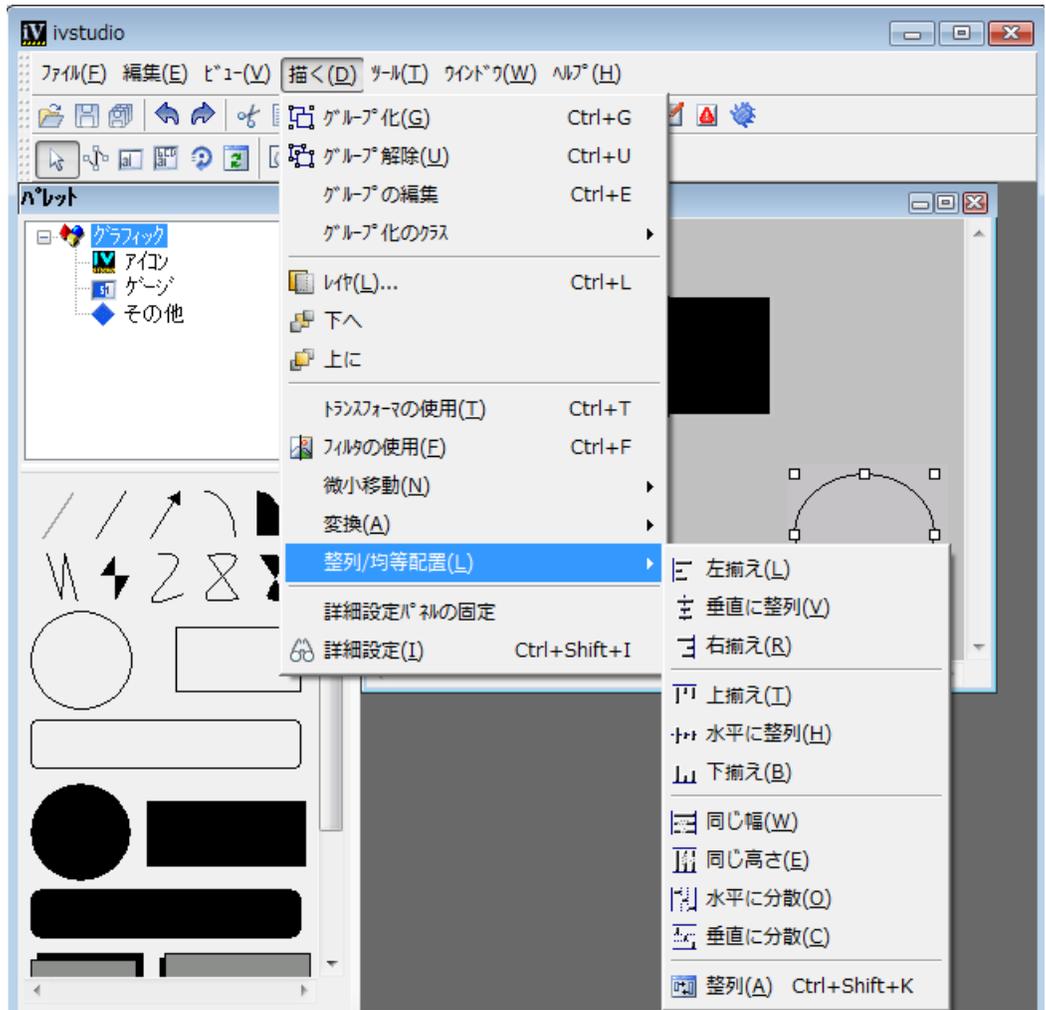


図2.7 [描く]メニューの[整列/均等配置]サブメニュー

[整列/均等配置]サブメニューから以下の選択を使用して、バッファ・ウィンドウのオブジェクトを整列します。

- ≡
**左揃え** 選択オブジェクトの左枠が垂直に整列するように、選択オブジェクトを水平に移動します。オブジェクトのサイズは変更されません。オブジェクトが1つだけ選択されている場合、左パネル枠(またはその左ガイド)に、水平に移動されます。

-  **垂直に整列** 選択オブジェクトが垂直に整列するように、水平に移動します。オブジェクトのサイズは変更されません。オブジェクトが1つだけ選択されている場合、オブジェクトの中央がパネルの中央(またはガイドの間)に垂直に揃うように、選択オブジェクトを水平に移動します。
-  **右揃え** 選択オブジェクトの右枠が垂直に整列するように、選択オブジェクトを水平に移動します。オブジェクトのサイズは変更されません。オブジェクトが1つだけ選択されている場合、右パネル枠(または右側のガイド)に、水平に移動します。
-  **上揃え** 選択オブジェクトの上枠が水平に整列するように、選択オブジェクトを垂直に移動します。オブジェクトのサイズは変更されません。オブジェクトが1つだけ選択されている場合、上パネル枠(またはそのガイド)に、垂直に移動します。
-  **水平に整列** 選択オブジェクトの中央が水平に整列するように、選択オブジェクトを垂直に移動します。オブジェクトのサイズは変更されません。オブジェクトが1つだけ選択されている場合、オブジェクトの中央がパネルの中央(またはガイドの間)に水平に揃うように、垂直に移動します。
-  **下揃え** 選択オブジェクトの下枠が水平に整列するように、選択オブジェクトを垂直に移動します。オブジェクトのサイズは変更されません。オブジェクトが1つだけ選択されている場合、下パネル枠(またはそのガイド)に垂直に移動します。
-  **同じ幅** 選択したオブジェクトが同じ幅になるようにリサイズします。オブジェクトは移動しません。オブジェクトが1つだけ選択されている場合、オブジェクトは移動し、パネルと同じ幅(またはオブジェクトが付加されるガイド間の距離)になるようにリサイズされます。
-  **同じ高さ** 選択したオブジェクトが同じ高さになるようにリサイズします。オブジェクトは移動しません。オブジェクトが1つだけ選択されている場合、オブジェクトは移動し、パネルと同じ高さ(またはオブジェクトが付加されるガイド間の距離)になるようにリサイズされます。
-  **水平に分散** 選択したオブジェクトを等間隔に水平に整列します。2つのオブジェクトの間隔は、少なくとも定義済みの値に等しくなります。オブジェクトのサイズは変更されません。少なくとも2つのオブジェクトを選択しなければなりません。
-  **垂直に分散** 選択したオブジェクトを等間隔に垂直に整列します。2つのオブジェクトの間隔は、少なくとも定義済みの値に等しくなります。オブジェクトのサイズは変更されません。少なくとも2つのオブジェクトを選択しなければなりません。

## 整列パネルの使用

整列パネルは、バッファ・ウィンドウでオブジェクトを整列するために使用することもできます。[ 整列 / 均等配置 ] サブメニューと同じ整列コマンドにアクセスできます。

[ 描く ] メニューの [ 整列 / 均等配置 ] から  整列を選択して、パネルを表示します。



図2.8 整列パネル

---

## IBM ILOG Views Studio 編集モードの使用

バッファ・ウィンドウでオブジェクトを作成すると、編集モード・ツールバーにあるツールを使ってオブジェクトの変更や修正が行えます。



図2.9 編集モード・ツールバー

ツールバーのアイコンをクリックすると編集モードに入り、以下のタスクを実行することができます。

- ◆ 編集するオブジェクトの選択
- ◆ ポリラインや多角形オブジェクトの形状の変更やリサイズ
- ◆ 単一行のラベルまたは複数行のテキストのバッファ・ウィンドウへの追加または編集
- ◆ バッファ・ウィンドウでのオブジェクトの回転
- ◆ オブジェクトの振る舞いのテストやオブジェクト・プロパティの編集
- ◆ オブジェクトの選択部分の拡大、縮小
- ◆ バッファ・ウィンドウでのオブジェクトの回転
- ◆ バッファ・ウィンドウでの選択オブジェクトの拡大、縮小
- ◆ バッファの内容すべてをウィンドウ内に収める

それぞれの編集モードの詳細については、81 ページの編集モード・ツールバーを参照してください。

**メモ:** 別の IBM ILOG Views パッケージに付属の ILOG Studio 拡張機能を使用する場合は、別のタイプのバッファ・ウィンドウ(ガジェット、グラフャー、アプリケーション)にアクセスします。各バッファ・タイプによって、IBM ILOG Views Studio の追加機能にアクセスできます。各バッファ・タイプには、独自の編集モードがあります。編集モードは、カレント・バッファ・ウィンドウのタイプによって異なります。

## マーキング・メニューの使用

IBM ILOG Views Studio のマーキング・メニュー機能によって、メイン・ウィンドウ・メニュー・バーの項目にすばやくアクセスできます。

バッファ・ウィンドウで右マウス・ボタンを押すと、マーキング・メニュー機能を取りができます。マーキング・メニューが表示され、ポインタの現在の位置の周囲の円にメニュー項目を表示します。メニュー項目を選択するには、メニューの適切な領域に上下左右、斜めに移動して、マウス・ボタンを放します。

図 2.10 は、IBM ILOG Views Studio のマーキング・メニューを示したものです。中心円の周りに、表示、ツール、詳細設定、編集、レイヤ、描画の各メニュー項目が並んでいます。

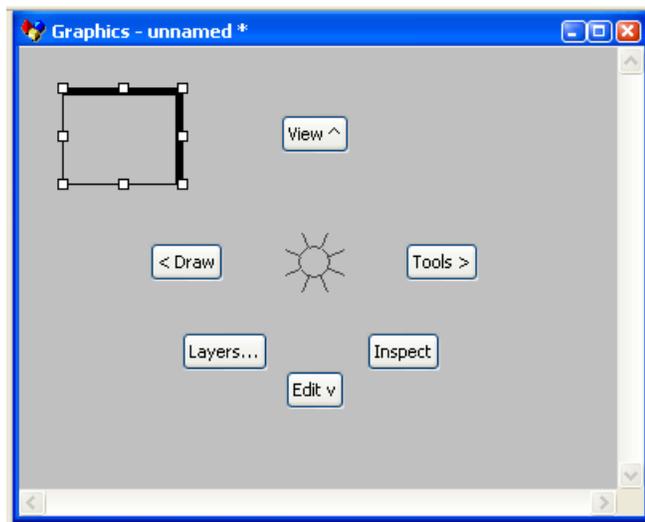


図 2.10 IBM ILOG Views Studio のマーキング・メニュー

メニュー項目の 1 つ (たとえば詳細設定) をアクティブにするには、右マウス・ボタンを押して [ 詳細設定 ] 項目の方向にマウスをすばやく移動させ、ボタンを放します。これで、バッファ・ウィンドウで選択されたオブジェクトの詳細設定パネルが表示されます。

マーキング・メニュー項目のいくつかには、サブメニューがあります。たとえば、[ 編集 ] の上にマウスを移動させると ( 図 2.11)、サブメニューが追加項目とともに表示されます ( 図 2.12)。たとえば、マウスを [ 貼り付け ] の方向に移動させることによって、[ 貼り付け ] を選択できます。マウスを前のメニューの中央に移動すると、前のメニューに戻ることができます。図 2.12 では、前のメニューの中央が、[ 編集 ] サブメニューの [ やり直し ] 上の円になっています。

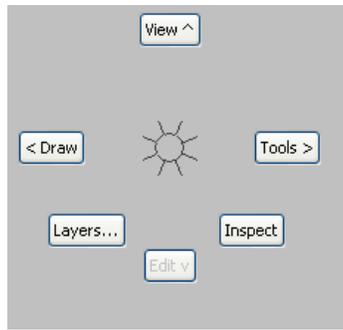


図2.11 マーキング・メニューで選択された編集メニュー

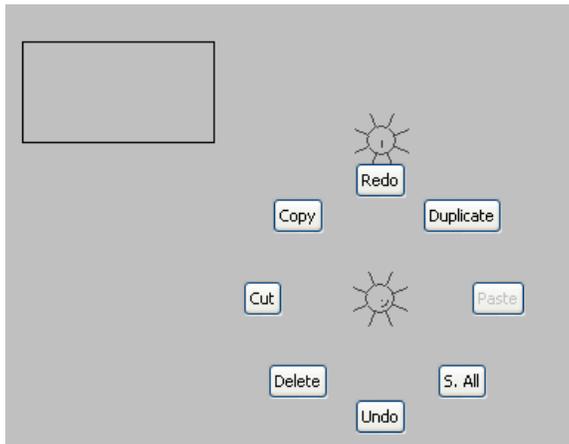


図2.12 編集サブメニューの貼り付け選択

通常の方法より迅速に、サブメニューの項目をトリガすることもできます。この場合、メニューの表示を待たずに、項目をトリガする必要がある方向にマウスをすばやく移動させます。たとえば、右マウス・ボタンを押したままバッファ・ウィンドウでL字形を作ることによって、編集/貼り付けメニューを選択できます。マウ

スを下に、続いて右に移動します(図 2.13)。「マーキング・メニュー」という用語は、鉛筆で印を引くようにサブメニュー項目を選択する、この機能に由来しています。

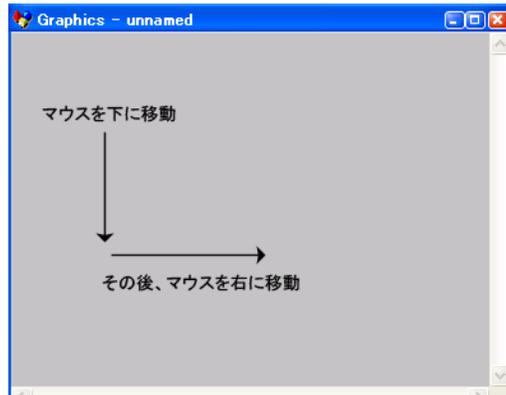


図2.13 マーキング・メニューの「マーキング」アクション

**メモ:** 短期間マーキング・メニュー機能を使ってみると、よりスムーズで迅速な動作ができることがわかります。その意味でも、マーキング・メニューを活用して作業の流れを改善するようにしてください。

### IBM ILOG Views Studio のデフォルトのマーキング・メニュー

IBM ILOG Views Studio のデフォルトのマーキング・メニューは、表示、ツール、詳細設定、編集、レイヤ、描画の各メニュー項目で構成されており、中心円の周りに並んでいます。これらの項目には、以下の選択モードがあります。

#### [ ビュー ] メニュー

メニュー項目	説明	コマンド
グリッド・スナップ	オブジェクトの移動をグリッドにスナップします。	ToggleActiveGrid
縮小	カレント・ビューを縮小します。	ZoomOut
合わせる	バッファのすべての内容がウィンドウに合うように、バッファ・ウィンドウをリサイズします。	FitViewToContents

メニュー項目	説明	コマンド
グリッド	グリッドをカレント・バッファ・ウィンドウに表示します。	ToggleGrid
リセット	オブジェクトをその元のサイズに戻します。	ResetView
拡大	カレント・ビューを拡大します。	ZoomIn

### [ ツール ] メニュー

メニュー項目	説明	コマンド
点	PolySelection モードをアクティブにします。	SelectPolySelectionMode
選択	選択モードをアクティブにします。	SelectSelectionMode
テキスト	ラベル・リスト・モードをアクティブにします。	SelectLabelListMode
最後	バッファ・ウィンドウで使用された最後の作成モードに戻します。	
アクティブ	アクティブ・モードをアクティブにします。	SelectActiveMode
回転	回転モードをアクティブにします。	SelectRotateMode

### 詳細設定メニュー項目

メニュー項目	説明	コマンド
詳細設定	作業領域で選択されたオブジェクトの詳細設定パネルを表示します。	

**[編集]メニュー**

メニュー項目	説明	コマンド
やり直し	直前に元に戻された編集アクションを繰り返します。	Redo
複製	選択されたオブジェクトを複製します。	Duplicate
貼り付け	クリップボードのオブジェクトをバッファ・ウィンドウにコピーします。	ClipboardPaste
すべてを選択	バッファ・ウィンドウのすべてのオブジェクトを選択します。	SelectAll
元に戻す	直前のアクションを元に戻します。	Undo
削除	選択されたオブジェクトを削除します。	Delete
切り取り	選択されたオブジェクトをクリップボードに移動します。	ClipboardCut
コピー	選択されたオブジェクトをクリップボードにコピーします。	ClipboardCopy

**[レイヤ]メニュー**

メニュー項目	説明	コマンド
レイヤ	レイヤ詳細設定パネルを表示します。	ShowLayerPanel

**[描画]メニュー**

メニュー項目	説明	コマンド
前へ	選択されたオブジェクトを作業領域の前に移動します。	Pop
レイヤ ...	選択されたオブジェクトのレイヤ数を変更できます。	SetLayer

メニュー項目	説明	コマンド
グループ解除	選択されたオブジェクトのグループ化を解除します。	UnGroup
トランスフォーマの使用	選択されたオブジェクトをトランスフォーマ・モードで配置します。	ToggleTransformed
後ろへ	選択されたオブジェクトを作業領域の後ろに移動します。	Push
グループ化	選択されたオブジェクトをグループ化します。	Group

## 記述ファイルの処理

各バッファ・ウィンドウの内容（つまり、パネルの記述）は、一般に .ilv 拡張子付きのデータ・ファイルに保存します。このデータ・ファイルは、**IBM ILOG Views Studio** に読み込んで編集するか、アプリケーションのコンテナまたはマネージャで使用します。詳細については、**IBM ILOG Views ユーザ・マニュアル**のコンテナとマネージャの説明を参照してください。

メイン・ウィンドウのメニュー・バーの以下のコマンドを使って、データ・ファイルを操作できます。

### ファイルの保存

初めてバッファを保存する場合は、[ファイル]メニューから[名前を付けて保存...]を選択します。このコマンドで、ファイルの名前とそのディレクトリを指定するダイアログ・ボックスを開きます。

現在のバッファがすでに[名前を付けて保存...]コマンドで保存されているか、ディスクから読み込まれている場合は、[ファイル]メニューの[保存]を選択するか、ツールバーから[保存]アイコンをクリックして、それを保存します。

### ファイルを開く

**IBM ILOG Views Studio** によって以前保存されたファイル読み込むには、[ファイル]メニューの[開く]を選択するか、メイン・ウィンドウの一番上にあるツールバーの[開く]アイコンをクリックします。このコマンドで、ファイルを選択できるファイル・セレクタを開きます。選択したファイルを新しいバッファに読み込みます。これがカレント・バッファになります。

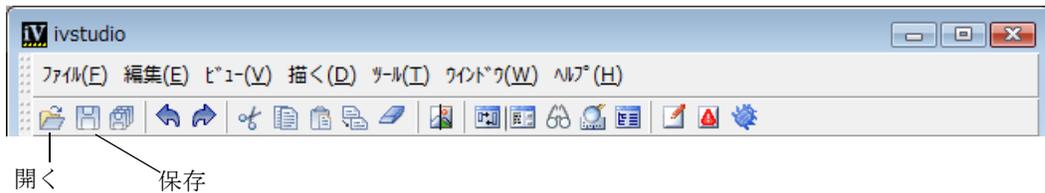


図2.14 [開く]アイコンおよび[保存]アイコン

### 開いたバッファ・ウィンドウ間の切り替え

ウィンドウ・メニューを使用して、現在読み込まれているバッファ間の切り替えを行えます。カレント・バッファの名前が、メニュー区切り文字 (図 2.15 では unnamed) のすぐ後に表示され、続いて開いた別のバッファの名前が表示されます。

同時に複数のバッファを開くことはできますが、一度に編集できるのは 1 つのバッファのみです。ただし、ファイルを保存することなく、あるバッファ・ウィンドウから別のバッファ・ウィンドウに切り替えることができます。その場合、ウィンドウ・メニューから表示したいバッファ・ウィンドウを選択します。

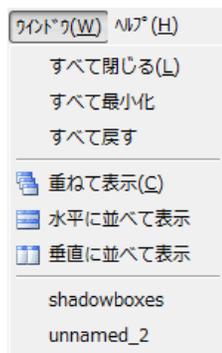


図2.15 複数のバッファのあるウィンドウ・メニュー

異なるタイプのバッファ・ウィンドウを編集できます。Foundation Studio では、アクセスできるのは 2D グラフィック・バッファ・ウィンドウだけです。ただし、別の IBM ILOG Views Views パッケージに付属の IBM ILOG Views Studio 拡張機能を使用する場合は、別のタイプのバッファ・ウィンドウ (ガジェット、グラフィック、アプリケーションの各ウィンドウ) にアクセスできます。各バッファ・タイプによって、IBM ILOG Views Studio の追加機能にアクセスできます。各バッファ・タイプには、独自の編集モードがあります。

---

## 印刷

印刷は、[ファイル]メニューから次のオプションの1つを選択して行います。

- ◆ 現在のバッファの印刷
- ◆ 現在のバッファのプレビュー
- ◆ 印刷 ...
- ◆ プレビュー

最初の2つのオプション、[現在のバッファの印刷]と[現在のバッファのプレビュー]を使うと、カレント・バッファの印刷、プレビューができます。カレント・バッファのレイアウトは `IlvPrintableLayoutIdentity` クラスによって定義されます。レイアウトに関連するヘッダーにはファイル名が含まれ、フッターにはページのインデックスとページ総数が含まれます。レイアウトの修正はできません。

最後の2つのオプション、[印刷]と[プレビュー]を使うと、バッファのリストやテキストの印刷、プレビューが行えます。レイアウトやいくつかのプロパティの選択も可能です。

---

### ドキュメントの編集方法

[ファイル]メニューから印刷またはプレビューを選択すると、次のような階層型ツリーと4つのボタンを含むダイアログ・ボックスが表示されます。



図2.16 印刷するオブジェクト

- ◆ [追加] ボタンを使うと、新しい章（複数ページの場合の新規項目）を選択することができます。
- ◆ [削除] ボタンを使うと、選択した章を削除することができます。
- ◆ [OK] ボタンは、ドキュメントのプレビュー、または印刷を実行する場合に使用します。
- ◆ [キャンセル] ボタンは、印刷、プレビューを行わずに取り消す場合に使用します。

**メモ:** 少なくとも1章は選択しないと、[削除] ボタンと [OK] ボタンはアクティブになりません。

**メモ:** [キャンセル] を選択しても、ivfstudio を終了しない限り、ドキュメントに行った選択はivfstudio によって保持されます。

---

## メイン・ダイアログ

階層型ツリー（図 2.16 を参照）にはドキュメントの構造が示されます。右クリックすると、プロパティを編集することができます。

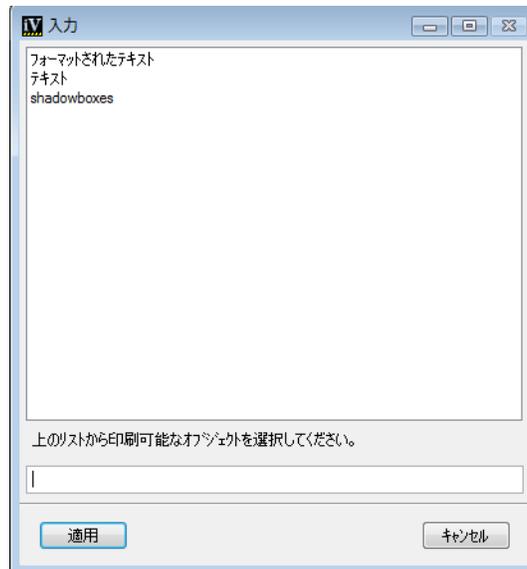
階層型ツリーは以下から構成されます。

- ◆ ルート項目。これはドキュメントの名前になります。右クリックすると、プロパティを編集することができます。この項目は常に存在します。
- ◆ 章のレイアウトを指定しない場合のデフォルト・レイアウト。右クリックすると、変更することができます。この項目は常に存在します。
- ◆ 印刷する章ごとの項目。これらの項目は、[ 追加 ] [ 削除 ] ボタンを使ってインタラクティブに追加したり、削除したりできます。

---

## 新しい章の追加

[ 追加 ] ボタンをクリックすると、次のダイアログ・ボックスが表示されます。



ダイアログ・ボックスに表示される最初の 2 つの項目は、純粋なテキストです。リファレンス・マニュアルにある `IlvPrintableText` クラスと `IlvPrintableFormattedText` クラスを参照してください。

新しい章と関連する印刷可能オブジェクトを選択することができます。Studio に読み込んだすべての `.ilv` ファイルと編集中的の新しいバッファを印刷することができます。

■ **メモ:** アプリケーション・バッファは印刷できません。

---

### 章の削除

章を削除するには、階層型ツリーから該当する章を選び [ 削除 ] ボタンをクリックします。

---

### 印刷可能オブジェクトのプロパティ変更

印刷可能オブジェクトのプロパティのほとんどを変更することができます。たとえば、章と関連するプロパティ、レイアウトの背景、ヘッダー、フッター、前景に関連するプロパティなどです。プロパティには、すべての印刷可能オブジェクトについて共通のものと特有なものがあります。印刷可能オブジェクトのすべてのプロパティを見るには、必要に応じて関連項目を展開します。

### 印刷可能オブジェクトの共通プロパティ

印刷可能オブジェクトの共通プロパティは次のとおりです。

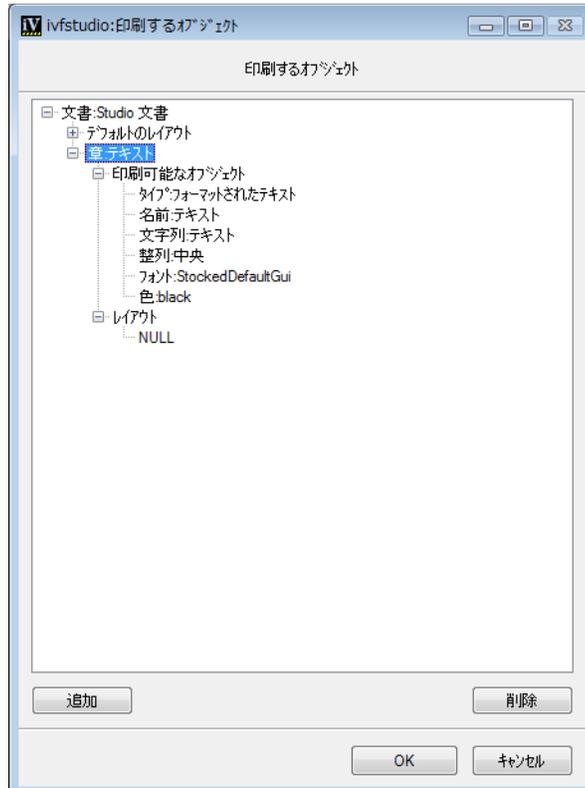
◆ **タイプ**

印刷可能オブジェクトのタイプを識別します。*ivstudio* バッファ、テキスト、書式設定テキストのいずれかになります。項目は編集できません。

◆ **名前**

印刷可能オブジェクトの名前になります。項目は編集可能です。編集する場合は、右クリックし、[ 入力 ] ダイアログ・ボックスに新規名を入力してください。

テキスト、書式設定タイプの印刷可能オブジェクトに特有のプロパティ



これらのプロパティはすべて編集可能です。

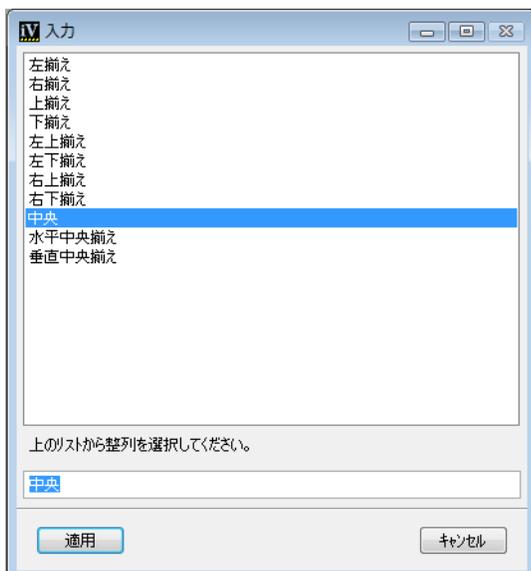
特有のプロパティは次のとおりです。

◆ 文字列

印刷されるテキスト。編集する場合は右クリックし、[入力] ダイアログ・ボックスに新規テキストを入力してください。

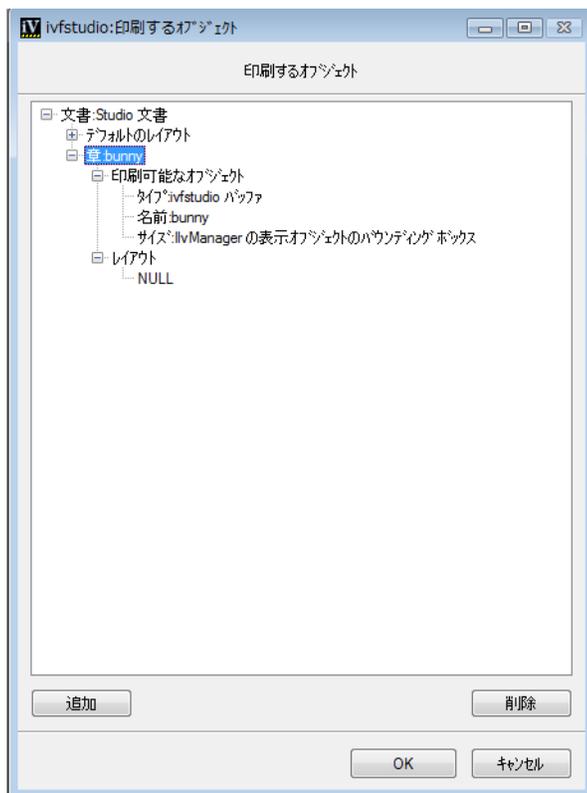
◆ 整列

新たな整列を選択する場合は、次のダイアログ・ボックスを使って項目を右クリックします。



- ◆ フォント  
新たなフォントを選択する場合は、[フォント・チューザ]ダイアログ・ボックスを使って項目を右クリックします。
- ◆ 色  
新たなフォントを選択する場合は、[色チューザ]ダイアログ・ボックスを使って項目を右クリックします。

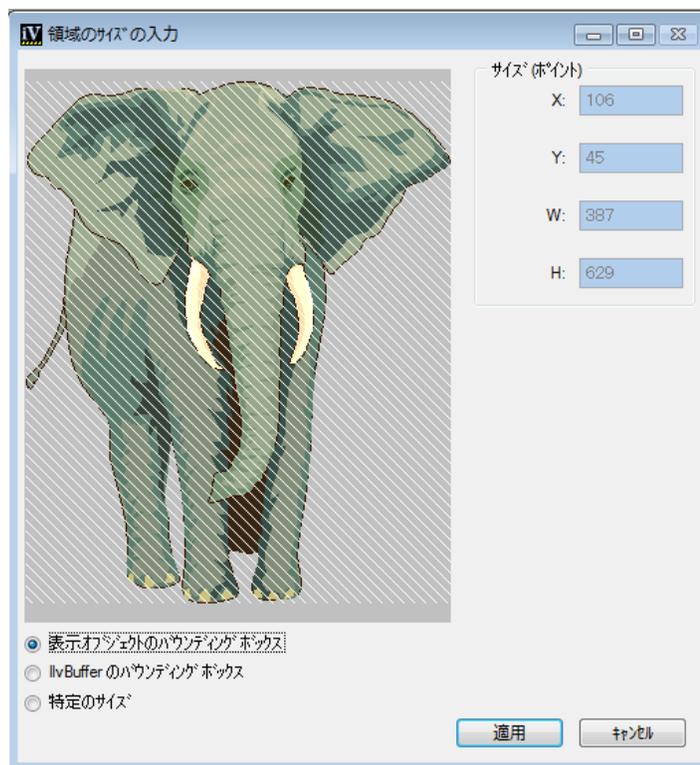
## ivfstudio バッファ・タイプの印刷可能オブジェクトに特有なプロパティ



### ◆ サイズ

このプロパティは、印刷領域のサイズを識別します。編集する場合は、項目を右クリックします。

次のダイアログ・ボックスが表示されます。

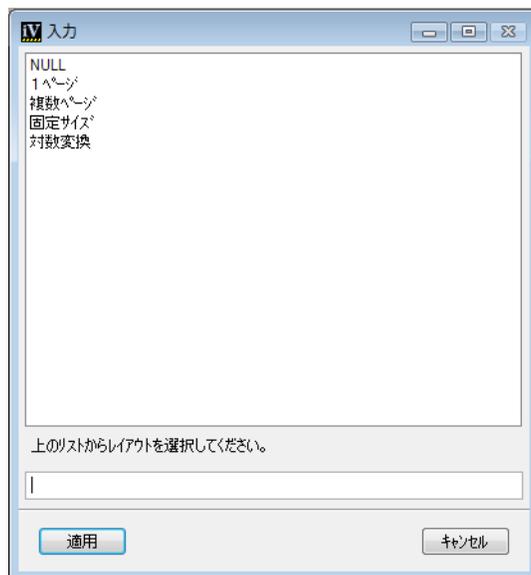


3つの選択肢があります。

- ◆ バッファ内の表示オブジェクトのバウンディング・ボックス。
- ◆ バッファのビューのバウンディング・ボックス。
- ◆ ダイアログに挿入されたバッファの小さなビューで、数値フィールドまたはインタラクタ (IlvMoveReshapeInteractor クラスのインスタンス) によって指定するサイズ。

### デフォルト・レイアウトの置き換え

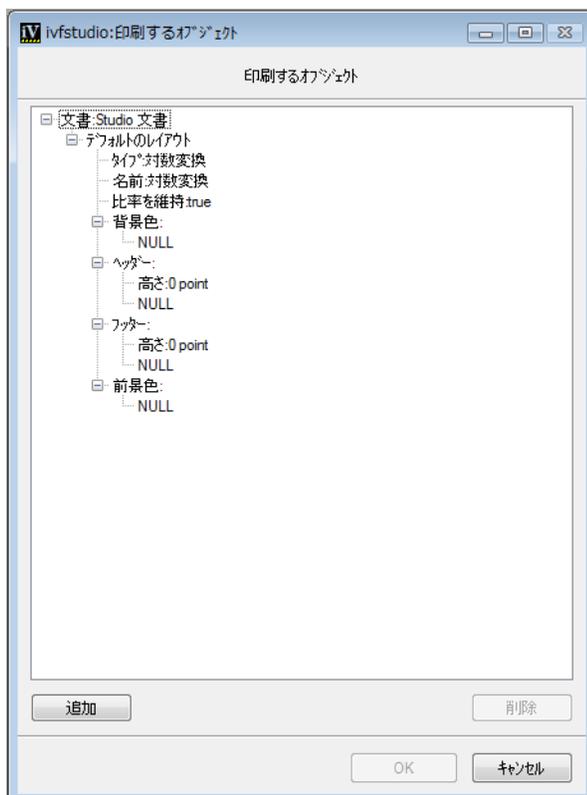
デフォルト・レイアウトを置換するには、デフォルト・レイアウト項目を右クリックします。ダイアログ・ボックスが表示され、デフォルトとして適用するレイアウトを選択できます。



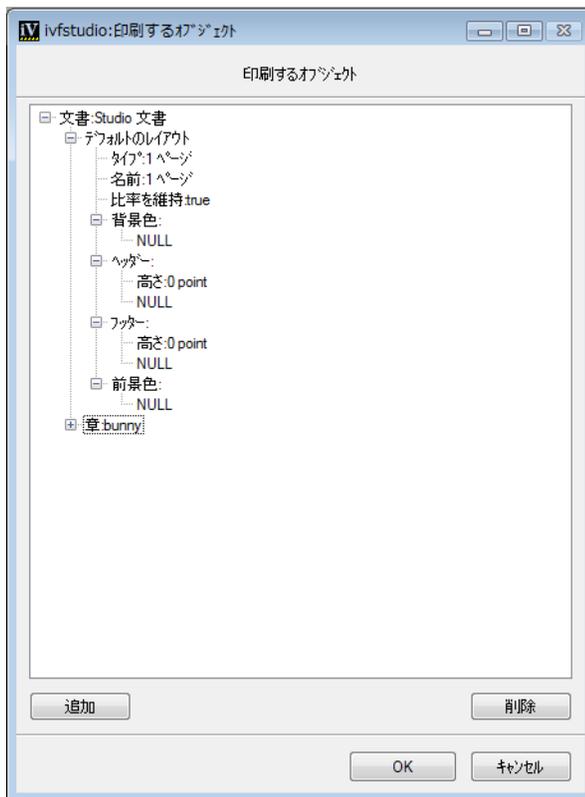
次のレイアウトからいずれかを選択できます。

◆ 対数変換

画面に表示されるのとほぼ同じように章が印刷されます。

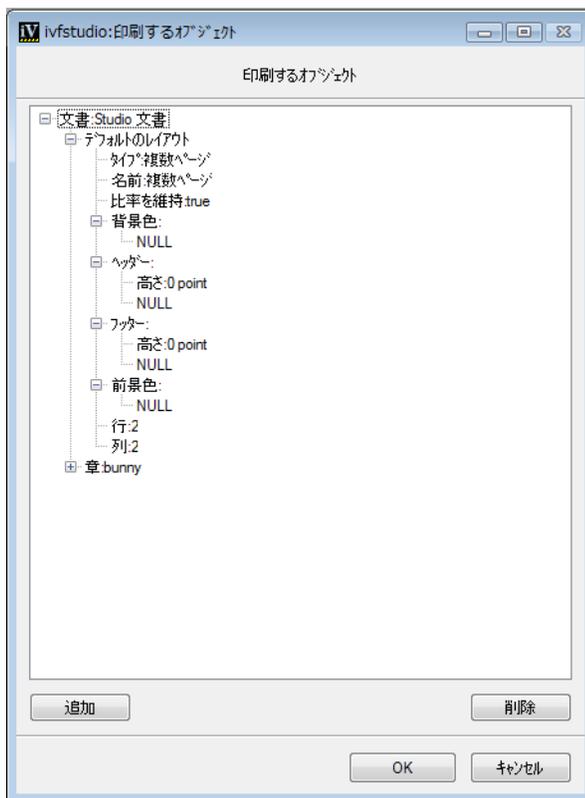


- ◆ 1 ページ  
1 ページに章が印刷されます。



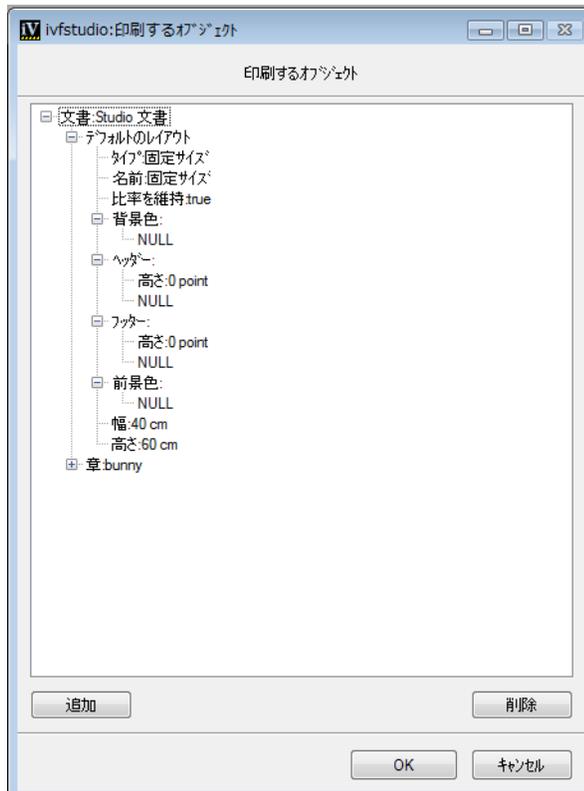
◆ 複数ページ

レイアウトで指定した数のページに章が印刷されます。



◆ 固定サイズ

レイアウトでサイズを指定した領域に章が印刷されます。



---

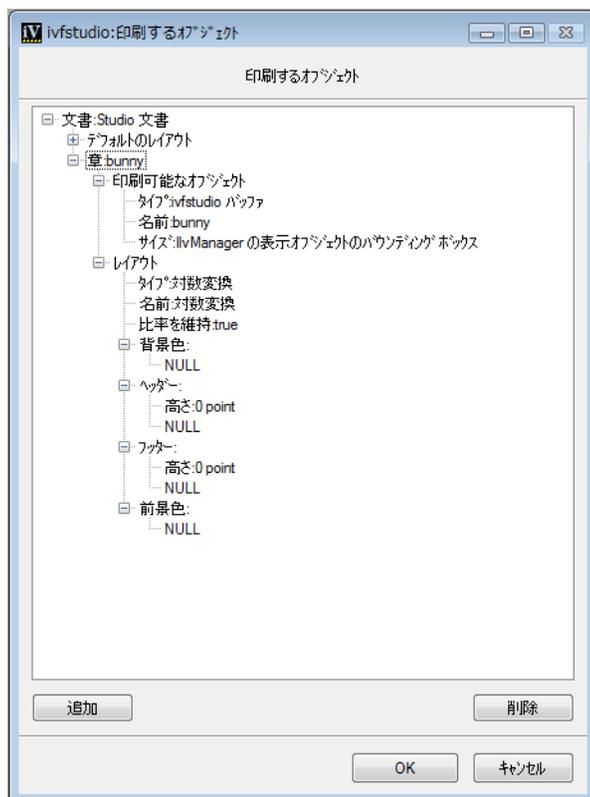
### 章レイアウトの置き換えまたは指定

章のレイアウトの置き換え、指定を行う場合は、項目レイアウトを右クリックします。

---

### レイアウトのプロパティ変更

レイアウトのほとんどのプロパティを変更することができます（デフォルト、章に関連するもの）。レイアウトの項目を必要に応じて展開します。下図のようなツリーが表示されます。



ほとんどのプロパティはすべてのレイアウトに共通ですが、特有のプロパティがあるレイアウトもあります。

### レイアウトの共通プロパティ

共通プロパティはタイプ・プロパティを除いてすべて編集可能です。

共通プロパティは次のとおりです。

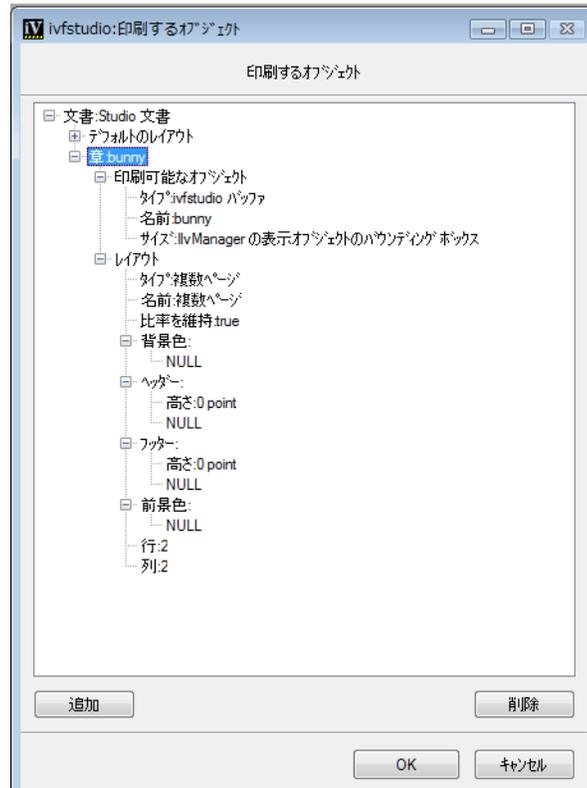
- ◆ タイプ
  - このプロパティは編集できません。
- ◆ 名前
  - 編集する場合は右クリックし、[入力]ダイアログ・ボックスに新規名を入力してください。
- ◆ 比率を維持
  - ブール値を選択する場合は、次のダイアログ・ボックスを使って項目を右クリックします。



選択された印刷可能オブジェクトがある場合は、章に関連する印刷可能オブジェクトと同様に編集することができます。

- ◆ 背景  
背景色が不要な場合は NULL を選択します。
- ◆ ヘッダー  
ヘッダーが不要な場合は NULL を選択します。
- ◆ フッター  
フッターが不要な場合は NULL を選択します。
- ◆ 前景色  
前景が不要な場合は NULL を選択します。

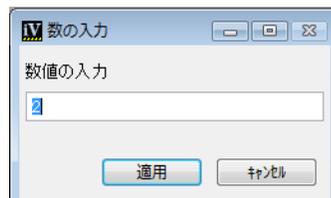
## レイアウト複数ページに特有なプロパティ



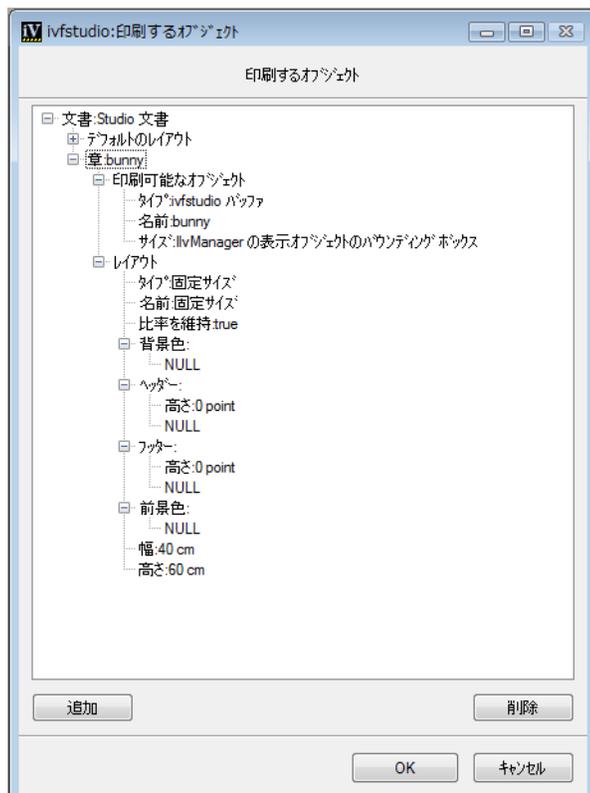
レイアウト複数ページに特有なプロパティは次のとおりです。

- ◆ 行  
ページの行数を識別します。
- ◆ 列  
ページの列数を識別します。

編集する場合は右クリックし、次のダイアログ・ボックスに新しい値を入力してください。



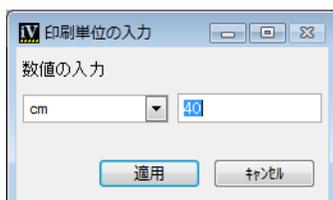
## レイアウト固定サイズに特有なプロパティ



レイアウト固定サイズに特有なプロパティは次のとおりです。

- ◆ 幅  
領域の幅
- ◆ 高さ  
領域の高さ

編集する場合は右クリックし、次のダイアログ・ボックスに新しい値を入力してください。



---

### ドキュメントの印刷またはプレビュー

処理が完了し、ドキュメントの印刷またはプレビューを行う場合は、[OK] ボタンをクリックします。

---

### 印刷またはプレビューのキャンセル

バッファの修正や別のファイルのローディングなどで停止する場合は [キャンセル] ボタンをクリックします。キャンセルした時点の状態ですべてのドキュメントを取得し、後で編集を続けることができます (バッファを閉じた場合は不可)。



## **IBM ILOG Views Studio インターフェース**

この章では、IBM® ILOG® Views Studio インターフェースのさまざまなコンポーネントについて説明します。

- ◆ メイン・ウィンドウでは、ウィンドウを構成する要素について詳しく説明します。
- ◆ パレット・パネルでは、バッファ・ウィンドウでグラフィック・オブジェクトを作成する Foundation Studio で使用可能なパレットについて説明します。

## メイン・ウィンドウ

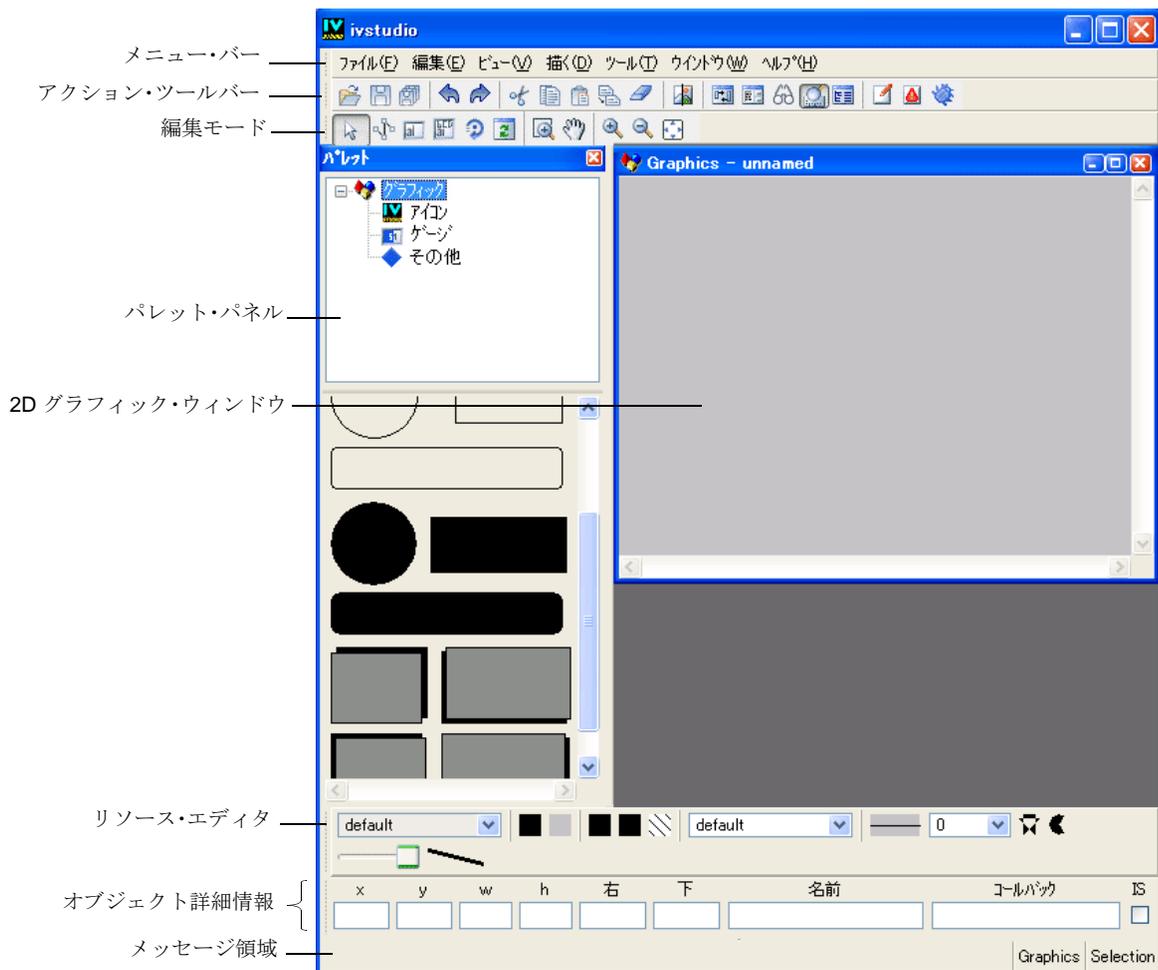


図3.1 メイン・ウィンドウ

IBM ILOG Views Studio 起動時にメイン・ウィンドウが表示されます。メイン・ウィンドウには以下の領域が含まれています。

- ◆ メニュー・バー
- ◆ アクション・ツールバー
- ◆ 編集モード・ツールバー
- ◆ パレット・ウィンドウ

- ◆ リソース・エディタ
- ◆ オブジェクトの詳細情報
- ◆ メッセージ領域

### メニュー・バー

メイン・ウィンドウのメニュー・バーは、一般的な IBM® ILOG® Views Studio コマンドを提供します。コマンド項目を強調表示すると、メッセージ領域にコマンドの簡単な説明が表示されます。以下の表は、メニュー・バーを介して実行できるコマンドをまとめたものです。これらのコマンドの詳細については、コマンドをアルファベット順に並べた 5 章 コマンドを参照してください。

### [ファイル] メニュー・コマンド

メニュー項目	コマンド
新規 > 2D グラフィック	NewGraphicBuffer
開く ...	OpenDocument
戻す	RevertDocument
閉じる	CloseDocument
保存	SaveDocument
名前を付けて保存 ...	SaveDocumentAs
すべて保存	SaveAll
現在のバッファの印刷	PrintCurrentBuffer
現在のバッファのプレビュー ...	PrintPreviewCurrentBuffer
印刷 ...	Print
プレビュー	PrinterPreview
終了	Quit

## 【編集】メニュー

メニュー項目	コマンド名
元に戻す	UnDo
やり直し	Redo
繰り返す	Repeat
切り取り	ClipboardCut
コピー	ClipboardCopy
貼り付け	ClipboardPaste
複製	Duplicate
削除	Delete
すべて選択	SelectAll
ウィンドウサイズの調整 ...	FitToContents

## 【ビュー】メニュー

メニュー項目	コマンド名
グリッド	ToggleGrid
オブジェクトをグリッドに合わせる	ToggleActiveGrid
前方グリッド	ToggleForegroundGrid
グリッド・オプション	ShowGridOptionsPanel
拡大	ZoomIn
縮小	ZoomOut
元のサイズ	ResizePanel
ビューに合わせる	FitViewToContents
オプション > ダブル・バッファリング	DoubleBuffering

メニュー項目	コマンド名
オプション > 実体移動	OpaqueMoving
オプション > Windows スタイル	WindowsLook
オプション > Windows 95 スタイル	Windows95Look
オプション > Windows XP スタイル	WindowsXPLook
オプション > Motif スタイル	MotifLook
オプション > 英語 (米)	SetLanguage_en_US
オプション > 日本語	SetLanguage_jp_JP

**[ 描画 ] メニュー**

メニュー項目	コマンド名
グループ化	Group
グループ解除	UnGroup
グループの編集	EditGroup
グループ化のクラス > IlvGraphicSet	GroupIntoGraphicSet
グループ化のクラス > IlvSelector	GroupIntoSelector
グループ化のクラス > IlvSmartSet	GroupIntoSmartSet
レイヤ ...	SetLayer
下へ	Push
上に	Pop
トランスフォーマの使用	ToggleTransformed
フィルタの使用	MakeFilteredGraphic
微小移動 > 上方向	NudgeUp
微小移動 > 左方向	NudgeLeft

メニュー項目	コマンド名
微小移動 > 下方向	NudgeDown
微小移動 > 右方向	NudgeRight
変換 > 水平反転	FlipHorizontal
変換 > 垂直反転	FlipVertical
変換 > 右へ回転	Rotate90
変換 > 左へ回転	Rotatem90
変換 > 回転	SelectRotateMode
整列 / 均等配置 > 左揃え	AlignLeft
整列 / 均等配置 > 垂直に整列	AlignVertical
整列 / 均等配置 > 右揃え	AlignRight
整列 / 均等配置 > 上揃え	AlignTop
整列 / 均等配置 > 水平に整列	AlignHorizontal
整列 / 均等配置 > 下揃え	AlignBottom
整列 / 均等配置 > 同じ幅	SameWidth
整列 / 均等配置 > 同じ高さ	SameHeight
整列 / 均等配置 > 水平に分散	HorizontalSpaces
整列 / 均等配置 > 垂直に分散	VerticalSpaces
整列 / 均等配置 > 整列	ShowAlignPanel
詳細設定パネルの固定	LockInspector
詳細設定	ShowInspector

### 【ツール】メニュー

メニュー項目	コマンド名
ビューの詳細設定	ShowGridPanel
レイヤ	ShowLayerPanel

メニュー項目	コマンド名
Script エディタ	ShowScriptEditor
Script エラー・リスト	ShowScriptErrorList
Script デバッガー	ShowScriptDebugger
パレット	ShowPalettePanel
オブジェクトの詳細情報	ShowGenericInspector
プロパティシート	ShowPropertiesPanel
メッセージ	ShowMessagePanel
コマンド	ShowCommandPanel
エラー	ShowErrorPanel
オプションの編集 c	EditOptions
プラグインを選択 ...	SelectPlugIns

### 【ウィンドウ】メニュー

メニュー項目	コマンド名
すべて閉じる	CloseAllWindows
すべて最小化	MinimizeAllWindows
すべて戻す	RestoreAllWindows
重ねて表示	CascadeWindows
水平に並べて表示	TileHorizontally
垂直に並べて表示	TileVertically

上記に列挙されているオプションに加え、ウィンドウ・メニューには開いたすべてのバッファ・ウィンドウの名前が含まれています。このリストは、バッファを開いたり、作成したり、閉じたり、またはその名前を変更したときに、自動的に変更されます。

## [ヘルプ]メニュー

メニュー項目	コマンド名
情報パネル ...	ShowInfoPanel
メイン・パネル	HelpMainPanel

## アクション・ツールバー

アクション・ツールバーはメニュー・バーの下に配置されており、コマンドにすばやくアクセスできます。メイン・ウィンドウがすべてのボタンを表示するには十分な大きさでない場合、2つの矢印ボタンが表示され、ツールバーをスクロールできます。



図3.2 アクション・ツールバー

アクション・ツールバーには以下のアイコンがあります。各アイコンはコマンドを表します。



**開く** ファイル・セレクタ・ダイアログ・ボックスを表示して、既存の .ilv ファイルをバッファ・ウィンドウに開きます。121 ページの *OpenBuffer* を参照してください。



**保存** カレント・バッファで変更されたファイルを保存します。130 ページの *SaveDocument* を参照してください。



**すべて保存** カレント・バッファで変更されたファイルを保存します。



**元に戻す** バッファ・ウィンドウで実行された最後のアクションを元に戻します。148 ページの *Undo* を参照してください。



**やり直し** バッファ・ウィンドウで実行された最後のアクションをやり直します。125 ページの *Redo* を参照してください。



**切り取り** バッファ・ウィンドウから現在選択しているオブジェクトを切り取って、クリップボードに配置します。111 ページの *ClipboardCut* を参照してください。



**コピー** 現在選択しているオブジェクトをクリップボードにコピーします。111 ページの *ClipboardCopy* を参照してください。



**貼り付け** 現在クリップボードにあるオブジェクトをバッファ・ウィンドウに貼り付けます。貼り付けアイコンをクリックすると、オブジェクトを配置するバッファ・ウィンドウの場所を示すことができるようにポインタが十字形に変わります。112 ページの *ClipboardPaste* を参照してください。



**複製** 現在選択しているオブジェクトの正確なコピーを作成して、バッファ・ウィンドウに配置します。113 ページの *Duplicate* を参照してください。



**削除** バッファ・ウィンドウで現在選択されているオブジェクトを削除します。113 ページの *Delete* を参照してください。



**有効 / 無効** グラフィック・オブジェクトのグラフィック効果を有効 / 無効にします (Ctrl+F)。



**整列** 整列パネルを表示します。141 ページの *ShowAlignPanel* を参照してください。



**コマンド** コマンド・パネルを表示します。142 ページの *ShowCommandPanel* を参照してください。



**詳細設定** バッファ・ウィンドウで現在選択されているオブジェクトの詳細設定を表示します。144 ページの *ShowInspector* を参照してください。



**オブジェクトの詳細情報** メイン・ウィンドウのオブジェクト詳細情報を表示 / 非表示します。142 ページの *ShowGenericInspector* を参照してください。



**プロパティシート** メイン・ウィンドウのプロパティ・シートを表示 / 非表示します。145 ページの *ShowPropertiesPanel* を参照してください。



**Script エディタ** メイン・ウィンドウの一番下の Script エディタを表示 / 非表示します。104 ページの *ShowScriptEditor* を参照してください。



**Script エラー・リスト** 構文エラーを表示するメイン・ウィンドウの一番下の Script エラー・リストを表示 / 非表示します。103 ページの *ShowScriptErrorList* を参照してください。



**Script デバッガー** スクリプトをデバッグできる Script デバッガー・パネルを表示 / 非表示します。103 ページの *ShowScriptDebugger* を参照してください。

## 編集モード・ツールバー

編集モード・ツールバーを使用して、カレント・バッファ・ウィンドウの編集モードを選択できます。メイン・ウィンドウがすべてのボタンを表示するには十分な大きさでない場合、2つの矢印ボタンが表示され、ツールバーをスクロールできます。



図3.3 [編集モード] ツールバー

[編集モード] ツールバーには、次のアイコンがあります。



**選択モード** 選択モードを使用すると、他の一般の編集操作を選択、作成、削除、移動、リサイズ、実行することができます。このモードは、IBM® ILOG® Views Studio が起動している時に選択できます。

選択モードを使用して、次のことを行います。

- ◆ オブジェクトの選択
  - オブジェクトをクリックして、選択されている唯一のオブジェクトにする。
  - Shift キーを押しながら、現在の選択に追加する、または現在の選択から削除するオブジェクトを1つずつ順番にクリックして複数のオブジェクトを選択します。
  - 背景をクリックし、選択するオブジェクトをすべて含めるようにマウス・ポインタで矩形を描きます。

- ◆ オブジェクトの移動
  - 対象オブジェクトをクリックし、マウス・ポインタをドラッグして選択したオブジェクトをすべて移動します。
- ◆ オブジェクトのリサイズ
  - オブジェクトの隅または側面をクリックし、マウス・ポインタをドラッグしてリサイズします。**Shift** キーを押しながらリサイズすると、オブジェクトのアスペクト比が維持されます。これは、固定アスペクト比を維持する必要のあるイメージやオブジェクトのリサイズに非常に有効な方法です。ラベルなど、リサイズできないオブジェクトもあることに留意してください。
- ◆ 個々の点の編集
  - 選択したオブジェクト上で1回クリックして、線、多角形、スプライン曲線など個々の点を個別に移動します。



**PolySelection モード** このモードを使用すると、IlvPolyline、IlvPolygon、IlvSpline、IlvFilledSpline、および IlvClosedSpline オブジェクトの異なる点を移動または回転することができます。操作を終了するには、作業領域をダブルクリックするか、別のモードを選択します。

各オブジェクト・タイプには独自の操作モードがあります。

- ◆ ポリラインおよび多角形を編集する
  - 点をクリック・アンド・ドラッグして移動する。
  - セグメント上でクリックして移動する。
  - 点の上でクリックし、**Delete** キーまたはバックスペース・キーを押して削除する。
  - **Shift** キーを押しながら複数の点を選択し、すべてまとめて移動する。
  - **Ctrl** キーを押しながらセグメント上でクリックし、クリックした位置に点を挿入する。
- ◆ ベジェ・スプライン (開閉両方) を編集する
  - 点の上でクリック・アンド・ドラッグして選択または移動する。点を選択すると、この点の正接/張力ハンドルが表示されます。
  - 正接/張力ハンドル上でクリック・アンド・ドラッグして、クリックした位置で曲線の正接および張力を変更する。
  - **Ctrl** キーを押しながら正接ハンドルをドラッグし、その点での左右の正接と張力の関連を解除してベジェ曲線の位置で曲線を作成または削除する。
  - 点の上でクリックし、**Delete** キーまたはバックスペース・キーを押して削除する。

- Shift キーを押しながら複数の点を選択し、すべてまとめて移動する。
- Ctrl キーを押しながら点の外側にある曲線上でクリックし、その位置に点を挿入する。

◆ 円弧を編集する (パレット・セクションの円弧モードを参照)



**ラベル・モード** このモードを使用すると、IlvLabel オブジェクトを作成、編集することができます。このインタラクタの選択後、作業領域をクリックしてラベル位置を示し、必要な文字列を入力します。Enter キーを押して操作を終了します。

既存の IlvLabel オブジェクトを編集するには、このモードを選択して編集する IlvLabel オブジェクトをクリックします。



**ラベル・リスト・モード** このモードを使用すると、複数行のラベル (IlvListLabel) オブジェクトを作成、編集することができます。このインタラクタの選択後、作業領域をクリックしてラベル位置を示し、必要な文字列を入力します。Enter キーを押すと、新しい行に移動することができます。作業領域 (オブジェクトの外の部分) をダブルクリックして操作を終了します。

既存の IlvListLabel を編集するには、このモードを選択して編集する IlvListLabel をクリックします。



**回転モード** このモードを使用すると、バッファ・ウィンドウでオブジェクトを回転することができます。まず、バッファ・ウィンドウで回転させたいオブジェクトを選択します。[編集モード] ツールバーの [回転モード] アイコンをクリックします。次に、バッファ・ウィンドウの左マウス・ボタンをクリックします。バッファ・ウィンドウに矢印が表示されます。マウスをドラッグして、回転角を示します。マウス・ボタンを放すと、オブジェクトは指定された量だけ回転します。



**アクティブ・モード** アクティブ・モードを使用すると、オブジェクトの振る舞いをテストして、そのプロパティのいくつかを編集することができます。アクティブ・モードでは、作業領域のオブジェクトは、マウス・イベントおよびキーボード・イベントに対応しています。そのため、テキスト・フィールド・ラベルを変更したり、トグル・ボタンの状態を切り替えたりすることができます。



**拡大モード** このモードを使用すると、バッファ・ウィンドウの一部を拡大して詳細表示できます。



**パン・モード** このモードを使用すると、バッファ・ウィンドウの領域をパン表示できます。このモードによって、バッファ・ウィンドウ内を移動してウィンドウのすべての内容を表示することができます。



**拡大モード** このモードを使用すると、バッファ・ウィンドウでオブジェクトを拡大することができます。



**縮小モード** このモードを使用すると、バッファ・ウィンドウでオブジェクトを縮小することができます。



**ビューに合わせるモード** このモードを使用すると、バッファ内のすべての内容をウィンドウ内に収めることができます。

インタラクション中に **Esc** キーを押すと、すべての編集操作をキャンセルすることができます。操作の実行後、[編集]>[元に戻す]コマンドを使用して元に戻すことができます。

## バッファ・ウィンドウ

IBM® ILOG® Views Studio メイン・ウィンドウに表示されるバッファ・ウィンドウにグラフィック・オブジェクトを作成します。Foundation Studio を使用している場合は、バッファ・ウィンドウの1つのタイプ、2D グラフィック・ウィンドウのみアクセスできます。デフォルトでは、IBM ILOG Views Studio の起動時には空のバッファ・ウィンドウが表示されます。カレント・バッファ・ウィンドウのタイプは、メッセージ領域のメイン・ウィンドウの一番下に表示されます。

2D グラフィック・バッファ・ウィンドウで、IlvManager または IlvContainer の内容を編集することができます。オブジェクトの読み込み、編集、保存に IlvManager オブジェクトを使用します。作業領域で複数のバッファ・ウィンドウを開くことができます。

新しい 2D グラフィック・バッファ・ウィンドウを作成するには、[ファイル]メニューから [新規作成] を選択し、サブメニューで [2D グラフィック] を選択します。

2D グラフィック・バッファを開くには、コマンド・パネルから NewGraphicBuffer コマンドを実行することもできます。コマンド・パネルは、[ツール]メニューから [コマンド] を選択すると表示されます。

IlvManager によって生成された .ilv ファイルを開くと、2D Graphics バッファ・ウィンドウが自動的に開きます。

右上隅の小さいボックスを使用すると、作業領域のバッファ・ウィンドウを最小化または最大化できます。

**メモ:** 別の IBM ILOG Views Views パッケージに付属の IBM ILOG Views Studio 拡張機能を使用するときは、別のタイプのバッファ・ウィンドウ(ガジェット、グラフャー、アプリケーション、プロトタイプ)にアクセスします。各バッファ・タイプによって、IBM ILOG Views Studio の追加機能にアクセスできます。各バッファ・タイプには、独自の編集モードがあります。あるコマンドの振る舞いは、カレント・バッファによって異なります。たとえば、Test コマンドは、ガジェット・バッファを編集している場合、パネルのみをテストしますが、アプリケーション・バッファを編集している場合は、アプリケーションのすべてのパネル・インスタンスをテストします。

## オブジェクトの詳細情報

オブジェクトの詳細情報領域を使用すると、選択したオブジェクトの一般的なプロパティを表示したり編集したりできます。必要に応じて現在選択されているオブジェクトに名前を付けたり、その位置、サイズ、コールバックを編集したりできます。一度に処理できるのは1つのオブジェクトだけです。複数のオブジェクトを選択した場合は、最後に選択されたオブジェクトを処理します。少なくとも2つのオブジェクトが選択されているときに1つのオブジェクトの選択を解除すると、オブジェクト詳細情報は、どのオブジェクトも処理しません。

**メモ:** すべてのグラフィック・オブジェクトとパネル名には、有効なC++名、つまり、a ~ z または A ~ Z の ASCII 文字で始まる連続文字列(スペースなし)が付いていなければなりません。対応するオブジェクトをC++生成コードおよび/または状態パッケージで使用する場合、この制限は必須です。

x	y	w	h	右	下	名前	コールバック	IS
28	37	79	41	107	78			<input type="checkbox"/>

図3.4 オブジェクトの詳細情報

オブジェクトの詳細情報には、以下のフィールドがあります。

- ◆ **x** オブジェクトの左枠と、バッファ・ウィンドウの左枠の間の距離。
- ◆ **y** オブジェクトの上枠と、バッファ・ウィンドウの上枠の間の距離。
- ◆ **w** オブジェクトの幅。
- ◆ **h** オブジェクトの高さ。
- ◆ **右** オブジェクトの右枠と、バッファ・ウィンドウの左枠の間の距離。
- ◆ **下** オブジェクトの下枠と、バッファ・ウィンドウの上枠の間の距離。

- ◆ **名前** オブジェクトの名前。
- ◆ **コールバック** オブジェクトのコールバック名。
- ◆ **IS** コールバックが IBM ILOG Script コールバックかどうかを示す。

## リソース・エディタ

リソース・エディタを使用すると、選択したオブジェクトのいろいろなグラフィック・リソースを編集できます。

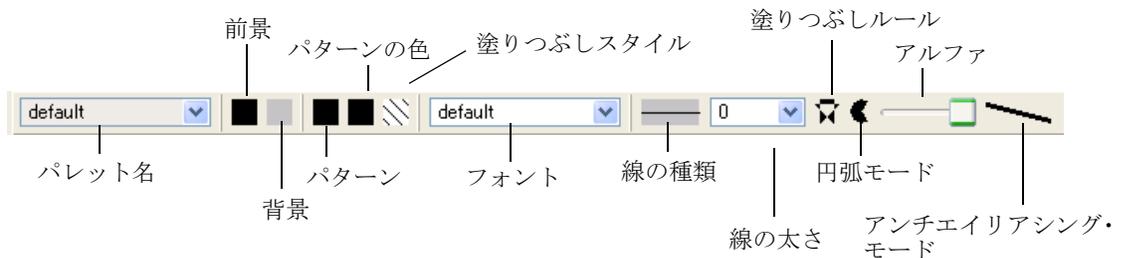


図3.5 リソース・エディタ

リソース・エディタには、以下の要素があります。

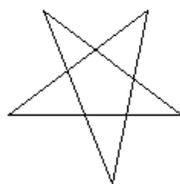
- ◆ **パレット名** このコンボ・ボックスには、現在のパレット名前が表示されます。これは編集することができます。  
コンボ・ボックスの矢印ボタンをクリックすると、名前付きパレットのリストが表示されます。これらの名前付きパレットのいずれか1つを選択できます。名前付きパレットを選択すると、リソース・エディタにそのすべてのリソースが表示されます。
- ◆ **前景** パレット名フィールドの右側に、現在の前景色が表示されます。前景色を変更するには、ボックスをクリックして表示された色パレットから新しい色を選択します。
- ◆ **背景** パレット名フィールドの右ボックスに、現在の背景色が表示されます。背景色を変更するには、ボックスをクリックして表示された色パレットから新しい色を選択します。
- ◆ **パターン** 背景ボックスの右ボックスに現在の塗りつぶしパターンが表示されます。塗りつぶしパターンを変更するには、ボックスをクリックして新しいパターンを選択します。
- ◆ **パターンの色** 背景ボックスの右ボックスに現在のパターンの色が表示されます。パターンの色を変更するには、ボックスをクリックして新しいパターンを選択します。
- ◆ **塗りつぶしスタイル** 背景ボックスの右ボックスに現在の塗りつぶしスタイルが表示されます。塗りつぶしスタイルを変更するには、塗りつぶしスタイル・ボックスをクリックして新しいスタイルを選択します。

- ◆ **フォント** 線の太さの右にあるコンボ・ボックスに現在のフォント名が表示されます。コンボ・ボックスで定義済みフォント名を選択するか、[ 選択 ... ] をクリックして別のフォントを選択できます。
- ◆ **線の種類** 塗りつぶしパターンの右横の行に現在の線種が表示されます。線の種類を変更するには、線の種類ボックスをクリックして新しい種類を選択します。
- ◆ **線の太さ** 線の種類の右にあるこのコンボ・ボックスに現在の線の太さ値が表示されます。ドロップ・ダウン・リストから新しい線の太さ値を選択できます。
- ◆ **塗りつぶしルール・モード** 塗りつぶしモード・アイコンで現在の塗りつぶしルール・モードが表示されます。この設定で、多角形の塗りつぶし方を決定します。アイコンをクリックすると、塗りつぶしモードを変更できます。
- ◆ **円弧モード** 円弧アイコンで現在の円弧モードが表示されます。アイコンをクリックすると、円弧モードを変更できます。
- ◆ **アルファ** スライダで現在のアルファ値が表示されます。アルファ値は、描画の透明度を示します。スライダを移動すると、アルファ値を変更できます。
- ◆ **アンチエイリアシング・モード** 現在のアンチエイリアシング・モードが斜線でアルファの右側に表示されます。アンチエイリアシング・モードは、アンチエイリアシングを使って円滑な線の描画を行うかどうかを示します。斜線をクリックするとアンチエイリアシング・モードを変更できます。

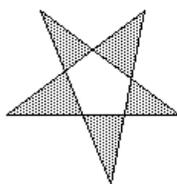
塗りつぶしルールは、塗りつぶす領域の形を定義する交差する線分の数に依存して、どのポイントが塗りつぶすポリゴンの内側にあると見なされるかを示します。

偶数 / 奇数ルール・アイコン  をクリックして、多角形の領域を塗りつぶす偶数 / 奇数ルールを選択します。このルールに基づいて、以下に示されるような複雑な多角形の場合、星の中央領域は多角形の内側にあるとはみなされないため、塗りつぶされません。これがデフォルト値です。

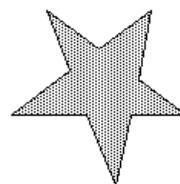
ワインディング・ルール・アイコン  をクリックして、多角形の領域を塗りつぶすワインディング・ルールを選択します。このルールに基づいて、星の中央領域は多角形の内側にあるとみなされ、塗りつぶされます。



Original Polygon  
Before Fill



Even/Odd Rule



Winding Rule

- ◆ **円弧モード** 現在の円弧モードが塗りつぶし円弧アイコンで表示されます。この設定で、円弧の閉じ方を決定します。アイコンをクリックすると、円弧モードを変更できます。

円弧パイ・モード・アイコン  をクリックすると、円弧パイ・モードを選択できます。このモードを選択すると、完全な円の中央から円弧の開始点および終了点までの2本の線を追加することによって円弧を閉じます。これはデフォルトのモードです。

円弧の弦モード・アイコン  をクリックすると、円弧の弦モードを選択できます。このモードを選択すると、円弧は開始点から終了点までの線を追加することによって閉じます。



Arc Pie Mode



Arc Chord Mode

## メッセージ領域

メッセージ領域には、IBM® ILOG® Views Studio セッションに関する現在の情報が含まれています。



### 図3.6 メッセージ領域

以下のメッセージ領域が表示されます。

- ◆ 強調表示されたポップアップ・メニューまたはツールバー項目に対応するコマンドの簡単な説明
- ◆ カレント・バッファ・ウィンドウで選択されたオブジェクトのタイプ
- ◆ 情報、警告、およびエラー・メッセージ

### バッファ・タイプ

メッセージ領域の右には、カレント・バッファ・ウィンドウのタイプが表示されます。

### カレント編集モード

カレント編集モードの名前は、メイン・ウィンドウの右下隅に表示されます。

## パレット・パネル

パレット・パネルは、作業領域に直接ドラッグ・アンド・ドロップして、最終的なアプリケーションを構成するグラフィック・パネルを作成できる定義済みガジェットとグラフィックを提供します。31 ページのオブジェクトの作成を参照してください。

このパネルは、デフォルトでは IBM ILOG Views Studio 起動時にメイン・ウィンドウと一緒に表示されます。これを非表示にする場合は、[ツール]メニューから [パレット] を選択すると再表示できます。以下の方法でも表示できます。

1. [ツール]メニューから [コマンド] を選択します。
2. リストから ShowPalettePanel コマンドを選択して、[適用] をクリックします。

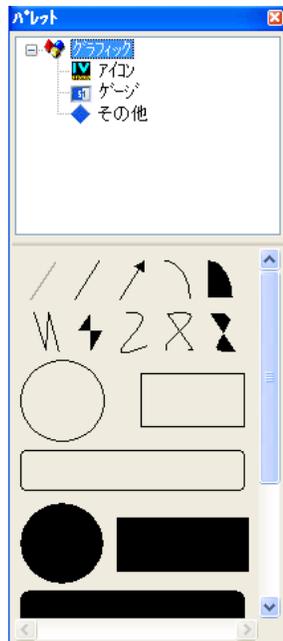


図3.7 パレット・パネル

図に表示されているように、パレット・パネルは、2つのペインに分割されています。上側のペインは、下側のペインに表示したいパレットのタイプを選択するツリー・ガジェットで構成されています。

## グラフィック・パレット

以下のオブジェクト作成モードは、グラフィック・パレットで使用できます。

### 立体線モード



このモードを使用して、IlvReliefLine オブジェクトを描きます。このモードを選択した後、左マウスボタンを押して第1点を示し、カーソルを第2点にドラッグした後マウス・ボタンを放して操作を終了します。

### 直線モード



このモードを使用して、IlvLine オブジェクトを描きます。このモードを選択した後、左マウスボタンを押して第1点を示し、カーソルを第2点にドラッグした後マウス・ボタンを放して操作を終了します。

### 矢印線モード



このモードを使用して、IlvArrowLine オブジェクトを描きます。このモードを選択した後、左マウスボタンを押して第1ノードを示し、カーソルを第2ノードにドラッグした後マウス・ボタンを放して操作を終了します。

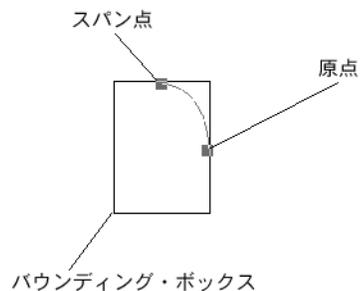
### 円弧モード



このモードを使用して、IlvArc オブジェクトを描きます。

このモードを選択した後、以下の操作を行います。

1. 矩形をドラッグして、円弧のバウンディング・ボックスを示します。



2. スパン点をドラッグして、円弧のスパンを示します。



3. 原点をドラッグして、円弧を適切な位置に回転させます。



4. ダブルクリックして、操作を終了します。

#### 塗りつぶし円弧モード



このモードを使用して、円弧モードと同じ方法で `IlvFilledArc` オブジェクトを描きます。

#### ポリライン・モード



このモードを使用して、`IlvPolyline` オブジェクトを描きます。このモードを選択した後、作業領域でクリックしてポリラインにする点を示します。

- マウス・ボタンを押しながらポインタをドラッグし、マウスを放してポリラインに点を追加します。
- スペースバーまたは **Enter** キーを押して、ポリラインの作成を終了します。別の方法としてダブルクリックして操作を終了することもできますが、余分な点をポリラインに追加する結果になることもあります。これは、ゆっくりなダブルクリックは連続したシングルクリックとみなされ、2つの点がポリラインに追加されてしまうことが原因です。

#### 多角形モード



このモードを使用して、`IlvPolygon` オブジェクトを描きます。このモードを選択した後、作業領域でクリックして多角形にする点を示します。

- マウス・ボタンを押しながらポインタをドラッグし、マウスを放して多角形に点を追加します。
- スペースバーまたは **Enter** キーを押して、多角形の作成を終了します。別の方法としてダブルクリックして操作を終了することもできますが、余分な点

を多角形に追加する結果になることもあります。これは、ゆっくりなダブルクリックは連続したシングルクリックとみなされ、2つの点が多角形に追加されてしまうことが原因です。

### スプライン・モード



このモードを使用して、IlvSpline オブジェクトを描きます。このモードを選択した後、作業領域でクリックしてスプラインにする点を示します。ベジェ曲線(開いた、閉じたおよび塗りつぶしスプライン)の作成を参照してください。

### 閉じたスプライン・モード



このモードを使用して、IlvClosedSpline オブジェクトを描きます。このモードを選択した後、作業領域でクリックして、閉じたスプラインにする点を示します。ベジェ曲線(開いた、閉じたおよび塗りつぶしスプライン)の作成を参照してください。

### 塗りつぶしスプライン・モード



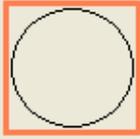
このモードを使用して、IlvFilledSpline オブジェクトを描きます。このモードを選択した後、作業領域でクリックして塗りつぶしスプラインにする点を示します。ダブルクリックして、操作を終了します。ベジェ曲線(開いた、閉じたおよび塗りつぶしスプライン)の作成を参照してください。

### ベジェ曲線(開いた、閉じたおよび塗りつぶしスプライン)の作成

- マウス・ボタンを押しながらポインタをドラッグし、マウスを放して点の追加とその位置での正接および張力を定義します。
- Ctrl キーを押しながら正接ハンドルをドラッグし、その点での左右の正接と張力の関連を解除してベジェ曲線の位置で曲線を作成します。
- スペースバーまたは Enter キーを押して、曲線の作成を終了します。別の方法としてダブルクリックして曲線を終了することもできますが、余分な点を曲線に追加する結果になることもあります。これは、ゆっくりなダブルクリックは連続したシングルクリックとみなされ、2つの点が曲線に追加されてしまうことが原因です。

### その他のオブジェクト

グラフィック・パレットには、標準作成モード、またはドラッグ・アンド・ドロップ操作で作成できるその他のオブジェクトがあります。

タイプ	アイコン	説明
楕円		IlvEllipse オブジェクトを描きます。
四角形		IlvRectangle オブジェクトを描きます。
角丸四角形		IlvRoundRectangle オブジェクトを描きます。
塗りつぶし楕円		IlvFilledEllipse オブジェクトを描きます。
塗りつぶし四角形		IlvFilledRectangle オブジェクトを描きます。
塗りつぶし角丸四角形		IlvFilledRoundRectangle オブジェクトを描きます。
影付き四角形		IlvShadowRectangle オブジェクトを描きます。

インタラクション中に Esc キーを押すと、すべての編集操作をキャンセルすることができます。操作の実行後、[編集]>[元に戻す]コマンドを使用して元に戻すことができます。

### アイコン・パレット

アイコン・パレットには、標準作成モード、またはドラッグ・アンド・ドロップ操作で作成できる以下のオブジェクトがあります。

タイプ	アイコン	説明
アイコン		IlvIcon オブジェクトを描きます。
透明アイコン		IlvTransparentIcon オブジェクトを描きます。
ズーム可能アイコン		IlvZoomableIcon オブジェクトを描きます。
ズーム可能透明アイコン		IlvZoomableTransparentIcon オブジェクトを描きます。

### ゲージ・パレット

ゲージ・パレットには、標準作成モード、またはドラッグ・アンド・ドロップ操作で作成できるいろいろなタイプのゲージがあります。

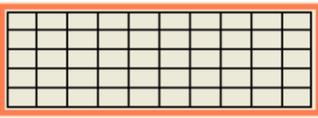
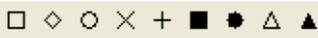
タイプ	アイコン	説明
矩形スケール		IlvRectangularScale オブジェクトを作成します。水平方向または垂直方向のいずれかのスケールを選択できます。
矩形ゲージ		IlvRectangularGauge オブジェクトを作成します。水平方向または垂直方向のいずれかのスケールを選択できます。

タイプ	アイコン	説明
立体ゲージ		IlvReliefGauge オブジェクトを作成します。水平方向または垂直方向のいずれかのスケールを選択できます。
スライダ・ゲージ		IlvSliderGauge オブジェクトを作成します。水平方向または垂直方向のいずれかのスケールを選択できます。
塗りつぶし円形ゲージ		IlvFilledCircularGauge オブジェクトを作成します。
円形ゲージ		IlvCircularGauge オブジェクトを作成します。

### その他のパレット

その他のパレットには、標準作成モード、またはドラッグ・アンド・ドロップ操作で作成できるその他のオブジェクトがあります。

タイプ	アイコン	説明
ラベル		IlvLabel オブジェクトを作成します。
リスト・ラベル		IlvListLabel オブジェクトを作成します。

タイプ	アイコン	説明
ズーム可能ラベル		IlvZoomableLabel オブジェクトを作成します。
立体ひし形		IlvReliefDiamond オブジェクトを作成します。
立体四角形		IlvReliefRectangle オブジェクトを作成します。
影付きラベル		IlvShadowLabel オブジェクトを作成します。
立体ラベル		IlvReliefLabel オブジェクトを作成します。
ポリライン矢印		IlvArrowPolyline オブジェクトを作成します。
輪郭のある多角形		IlvOutlinePolygon オブジェクトを作成します。
グリッド矩形		IlvGridRectangle オブジェクトを作成します。
マーカー		IlvMarker オブジェクトを作成します。パレットでマーカーの形状を選択することができます。



## IBM ILOG Script の使用

この章では、IBM ILOG Script 言語を統合する Studio IBM ILOG Script 拡張機能 (jsstudio) について説明します。この拡張機能によって、Studio で IBM ILOG Script と IBM ILOG Views オブジェクトを併用することができます。IBM ILOG Script で書かれたコールバックを IBM ILOG Views オブジェクトに付加したり、これらのコールバックを編集、テストする、さらに IBM ILOG Script for IBM ILOG Views を使用して、C++ アプリケーションを生成することもできます。

Studio IBM ILOG Script 拡張機能は、IBM ILOG Views Foundation Studio に組み込まれています。この章には、以下のトピックに関する情報が記載されています。

- ◆ *IBM ILOG Script for IBM ILOG Views* をアプリケーションで使用する
- ◆ *IBM ILOG Script* 拡張機能専用のコマンド

---

### IBM ILOG Script for IBM ILOG Views をアプリケーションで使用する

IBM ILOG Script for IBM ILOG Views があれば、スクリプト言語を使用して、IBM ILOG Views オブジェクトに動的にアクセスできるようになります。IBM ILOG Views Foundation ユーザ・マニュアルの *ILOG Script* プログラミングには、IBM ILOG Script から IBM ILOG Views オブジェクトを処理する方法についての詳しい説明があります。jsstudio によって、IBM ILOG Views アプリケーションで IBM ILOG Script コードのプログラミングや再生ができます。

## コールバック

オブジェクトに付加するコールバックは、C++ または IBM ILOG Script のいずれかでプログラミングすることができます。jsstudio では、メイン・ウィンドウの一番下のオブジェクト詳細情報、またはコールバック・ページで使用する言語を指定することができます。

コールバックのほとんどが IBM ILOG Script for IBM ILOG Views でプログラミングされている場合、コールバック言語のデフォルトを JavaScript にしたい場合もあります (JavaScript は、IBM ILOG Script for IBM ILOG Views の識別名です)。この場合、オプション・ファイルで defaultCallbackLanguage オプションを JavaScript に設定できます。

IBM ILOG Script でプログラミングされたコールバックをオブジェクトに付加するには、オブジェクトの詳細情報の右にあるコールバック・フィールドに名前を入力して IS トグル・ボタンを選択するか、またはオブジェクトの詳細設定パネルのコールバック・ページ (図 4.1 を参照) の値フィールドの右にある Script トグル・ボタンを選択します。

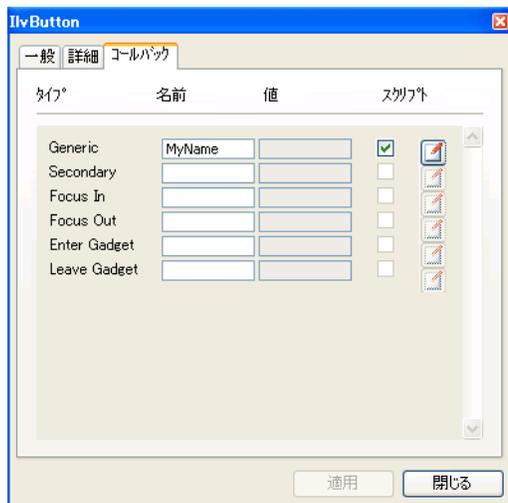


図4.1 ボタン詳細設定パネルのコールバック・ページ

詳細設定パネルにアクセスするには、オブジェクトをダブルクリック、またはオブジェクトを選択してから  をクリックします。

Script トグルの右のボタンをクリックして、指定したコールバックに対応する IBM ILOG Script 関数を検索して編集することができます。この関数がバッファに付加されたインライン・スクリプトで定義されていない場合、簡単な関数が自動的に生成されます。

定義する IBM ILOG Script 関数は、関連コールバックと同じ名前である必要があります。コールバックがトリガされるときはいつでも呼び出されます。この関数は、コールバックがその第 1 引数として関連しているグラフィック・オブジェクトを受け取ります。コールバック・ページの [ 値 ] 列のコールバックに値を指定すると、この値は、第 2 パラメータとして関数に渡されます。

---

## スクリプトのプログラミングと再生

バッファに付加されているインライン・スクリプトを、Script エディタで編集できます。このエディタを表示するには、メイン・ウィンドウの一番上のツールバーにある Script エディタ・アイコンをクリックするか、ShowScriptEditor コマンドを実行します。

デフォルトでは、Script エディタはメイン・ウィンドウの一部として、描画エリアの下に表示されます。エディタを別のトップ・ウィンドウに表示する場合は、次のように topView プロパティを使用して ScriptEditor パネルのパネル記述を定義します。

```
panel "ScriptEditor" {  
    topView true;  
}
```

詳細については、176 ページの *IBM ILOG Views Studio* パネル記述ファイルを参照してください。

Script エディタでインライン・スクリプトを編集する場合は、明示的に検証したり保存したりする必要はありません。スクリプトは、自動的に .ilv ファイルに保存され、.ilv ファイルの再編集時に再び読み込まれます。編集するインライン・スクリプトは、カレント・バッファに付加されます。バッファが選択されると、Script エディタは対応するスクリプトを編集するために更新されます。

コンテナが .ilv ファイルを読み込むとインライン・スクリプトも読み込まれ、それに含まれているすべての式が評価されます。逆に、IBM ILOG Views Studio バッファで .ilv ファイルを開くと、スクリプトの式の評価は行われません。

現在編集されたアプリケーション、IBM ILOG Views コンテナであるアプリケーション・パネルをテストする場合は、インライン・スクリプトと共に .ilv ファイルを読み込みます。カレント・バッファをテストする場合は、IBM ILOG Views Studio はインライン・スクリプトと共にその内容を一時ストリームに書き込み、そのストリームを読み込むコンテナを作成します。

スクリプトはテキスト・エディタを使用して、.js 拡張子付きで別の外部ファイルに書き込むこともできます。.ilv ファイルを読み込む場合、IBM ILOG Views コンテナは、現在のディレクトリに同じ名前の .js ファイルがあるかどうかをチェックします。コンテナが該当ファイルを検索したら、それを読み込みます。

IBM ILOG Views Studio LoadScript コマンドを実行するか、IBM ILOG Script 関数 loadFile を呼び出すことによって、外部スクリプト・ファイルを明示的に読み込み、評価することができます。

## アプリケーションとスクリプト

**メモ:** このセクションは、GUI アプリケーション編集用の GUI Application プラグイン、コード生成用の GUI Generation プラグインを IBM ILOG Views Studio と併用される場合にお読みください。

生成された C++ アプリケーションで IBM ILOG Script for IBM ILOG Views を使用するには、適切なライブラリがアプリケーションにリンクされ、アプリケーションによって初期化されている必要があります。IBM ILOG Views Studio Script Edition に必要な Makefile と初期化コードを生成する場合は、アプリケーションの詳細設定スクリプト・ページの [IBM ILOG Script を使用] トグル・ボタンをチェックします。

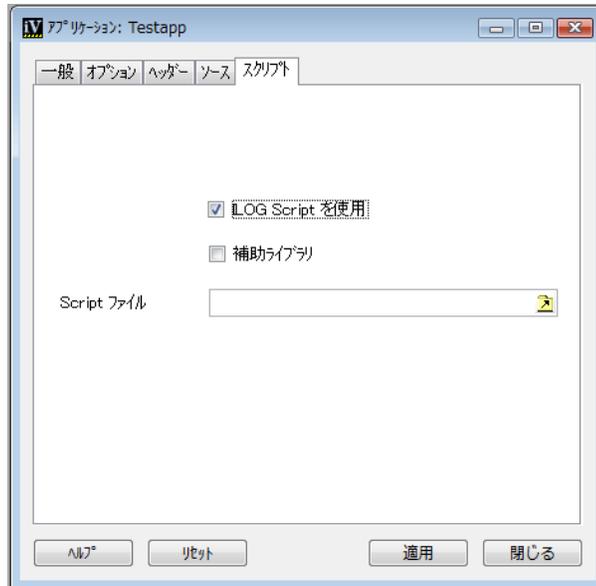


図 4.2 アプリケーションの詳細設定でチェック済みの IBM ILOG Script オプション

**メモ:** デフォルトでは、[IBM ILOG Script を使用] オプションがチェックされます。デフォルトのオプションを別の選択にする場合は、オプション・ファイルの JVScriptApplication オプションを false に設定します。

スクリプト・ファイルをアプリケーションに付加することができます。この場合、ivfstudio でアプリケーションをテストして、生成したアプリケーションを実行すると読み込まれます。スクリプト・ファイルをアプリケーションに指定するには、アプリケーションの詳細設定スクリプト・ページのスクリプト・ファイル・フィールドを使用します。

アプリケーションは、グローバル IBM ILOG Script 変数アプリケーションによってアクセスできます。この変数は、アプリケーションのテスト時に、生成されたアプリケーションおよび ivfstudio で使用できます。

**メモ:** このグローバル変数は、カレント・バッファをテストするときには使用しないでください。

### 構文エラー

アプリケーションまたはカレント・バッファをテストする場合、関連のバッファに付加されたスクリプトが評価されます。スクリプトに構文エラーがある場合、これらのエラーが Script エラー・リストに表示されます。エラーをダブルクリックしてその場所を探し出し、Script エディタでソース・コードを編集します。スクリプトに対応したバッファが選択されることに注意してください。ツールバーの Script エラー・リストで Script エラー・リストを表示/非表示できます。

デフォルトでは、Script エラー・リストはオブジェクト詳細情報の一番上のメイン・パネルに表示されます。リストを別のトップ・ウィンドウに作成する場合は、次のように topView プロパティを使用して ScriptErrorList パネルのパネル記述を定義します。

```
panel "ScriptErrorList" {
    topView true;
}
```

詳細は、176 ページの *IBM ILOG Views Studio* パネル記述ファイルを参照してください。

Script エラー・リストの内容は、Test コマンドを実行するたびに更新されます。

## IBM ILOG Script 拡張機能専用のコマンド

次のコマンドは、jsstudio に特有のものです。

- ◆ LoadScript は IBM ILOG Script ソース・ファイルを読み込み、評価します。
- ◆ ShowScriptErrorList は、構文エラー・リストを表示します。
- ◆ ShowScriptDebugger は、IBM ILOG Script デバッガー・パネルを有効にします。
- ◆ ShowScriptEditor は、簡単な Script エディタを有効にします。

---

## LoadScript

ラベル	スクリプトのロード ...
パス	[ファイル]メニュー>[開く ...]> スクリプト・ファイル・タイプのファイル (*.jss)
カテゴリ	script
アクション	IBM ILOG Script ソース・ファイルを読み込み、評価します。このコマンドは、IBM ILOG Script ソース・ファイルを選択できるファイル・セレクタ・パネルを開きます。

---

## ShowScriptErrorList

ラベル	Script エラー・リスト
パス	ツールバー
カテゴリ	script
アクション	構文エラーを表示します。アプリケーションまたはカレント・バッファをテストする場合、関連のバッファに付加されたスクリプトが評価されます。構文エラーがある場合は、 <b>Script</b> エラー・リストが表示されます。エラー・メッセージをダブルクリックしてその場所を探し出し、 <b>Script</b> エディタでソース・コードを編集します。スクリプトに対応したバッファが選択されることに注意してください。

---

## ShowScriptDebugger

ラベル	Script デバッガー
パス	ツールバー
カテゴリ	script
アクション	スクリプトをデバックして、IBM ILOG Script 仮想記憶装置にアクセスできる IBM ILOG Script デバッガー・パネルを表示します。

---

**ShowScriptEditor**

ラベル	Script エディタ
パス	ツールバー
カテゴリ	script
アクション	カレント・バッファに付加されたインライン・スクリプトを編集できる Script エディタを表示します。



## コマンド

コマンドは、IBM® ILOG® Views Studio の基本的なエントリ・ポイントです。これは主に、アクション、ラベル、プロンプト・メッセージ、そして多くの場合アイコンによって定義されます。メニューとツールバーの各項目、ボタン、および IBM ILOG Views Studio パネルの他のアクティブ・ガジェットに付加できます。

この章では全般的なコマンドの定義を紹介し、IBM ILOG Views Studio の定義済みコマンドについて説明します。

---

### はじめに

コマンドには、次のような特徴があります。

- ◆ **名前** コマンドは、その名前でも識別されます。名前をグラフィック・オブジェクトに付加すると、名前別にコマンド・パネルを介してコマンドを実行できます。152 ページの **コマンド・パネル** を参照してください。
- ◆ **ラベル** コマンドをメニュー項目に付加した場合、そのラベルは、そのメニュー項目のラベルを設定するために使用されます。コマンドをツールバーや編集モード・ボタンに付加した場合、しばらくの間ボタンにマウス・ポインタを置いておくと、そのラベルが、小さいウィンドウに表示されます。
- ◆ **プロンプト** このプロパティは、コマンドの短文説明です。メニュー項目を強調表示するか、そのコマンドに関連するボタンにマウス・ポインタを置いておくと、メイン・ウィンドウのメッセージ領域に表示されます。

- ◆ **ビットマップ** コマンドをボタンに付加した場合、コマンドのビットマップはボタンを表示するために使用されます。
- ◆ **状態** いくつかのコマンドにはブール型状態があります。これは、コマンド・アクションによって状態が変更する場合に有用です。たとえば関連するモードが選択または削除されると、編集モードを選択するコマンドの状態は変更されます。その状態が「True」のコマンドに関連するボタンは、反転されます。
- ◆ **カテゴリ** コマンドは、カテゴリの一部の場合と、そうでない場合があります。コマンド・パネルは、コマンドをカテゴリ別に分類します。

---

## 定義済みコマンド

このセクションでは、**Foundation Studio** で使用可能な定義済みコマンドの一覧表をアルファベット順に表示します。一覧表には、各コマンドのラベル、コマンドが属するカテゴリ、コマンド・パネル以外からアクセスできる場合は、そのアクセス方法と用途を列挙しています。

コマンド・パネルを表示するには、メイン・ウィンドウの [ツール] メニューから [コマンド] を選択するか、[アクション] ツールバーの [コマンド] アイコン  をクリックします。

---

### AddIcon

旧コマンド - 代わりに作成モードを使用。

ラベル	llvIcon
カテゴリ	追加
アクション	llvIcon オブジェクトを作業領域に挿入できます。このコマンドは、ビットマップを選択できるビットマップのファイル・セレクタ・パネルを開きます。ビットマップを選択した後、作業領域でクリックしてオブジェクトの位置を示します。

---

### AddTransparentIcon

旧コマンド - 代わりに作成モードを使用。

ラベル	llvTransparentIcon
-----	--------------------

カテゴリ	追加
アクション	IlvTransparentIcon オブジェクトを作業領域に挿入できます。このコマンドは、ビットマップを選択できるビットマップのファイル・セレクタ・パネルを開きます。ビットマップを選択した後、作業領域でクリックしてオブジェクトの位置を示します。

### AddZoomableIcon

旧コマンド - 代わりに作成モードを使用。

ラベル	IlvZoomableIcon
カテゴリ	追加
アクション	IlvZoomableIcon オブジェクトを作業領域に挿入できます。このコマンドは、ビットマップを選択できるビットマップのファイル・セレクタ・パネルを開きます。ビットマップを選択した後、作業領域でクリックしてオブジェクトの位置を示します。

### AddZoomableTransparentIcon

旧コマンド - 代わりに作成モードを使用。

ラベル	IlvZoomableTransparentIcon
カテゴリ	追加
アクション	IlvZoomableTransparentIcon オブジェクトを作業領域に挿入できます。このコマンドは、ビットマップを選択できるビットマップのファイル・セレクタ・パネルを開きます。ビットマップを選択した後、作業領域でクリックしてオブジェクトの位置を示します。

### AlignBottom

ラベル	下揃え
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー> 整列/均等配置; 整列

カテゴリ	整列
アクション	選択オブジェクトの下枠が水平に整列するように、選択オブジェクトを垂直に移動します。この操作によってオブジェクトのサイズは変更されません。オブジェクトが1つだけ選択されている場合、パネルの下枠、またはオブジェクトが付加される下のガイドに垂直に移動されます。少なくとも2つのオブジェクトが選択されている場合、最初に選択されたオブジェクトが参照として使用されます。

### AlignHorizontal

ラベル	水平に整列
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー>整列/均等配置;整列
カテゴリ	整列
アクション	選択オブジェクトの中央が水平に整列するように、選択オブジェクトを垂直に移動します。オブジェクトのサイズは変更されません。オブジェクトが1つだけ選択されている場合、オブジェクトは垂直に移動され、その中央がパネルの中央に揃うように、またはオブジェクトが付加されるガイドの間に揃うように、水平に並べられます。少なくとも2つのオブジェクトが選択されている場合、最初に選択されたオブジェクトが参照として使用されます。

### AlignLeft

ラベル	左揃え
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー>整列/均等配置;整列
カテゴリ	整列
アクション	選択オブジェクトの左枠が垂直に整列するように、選択オブジェクトを水平に移動します。オブジェクトのサイズは変更されません。オブジェクトが1つだけ選択されている場合、パネルの左枠、またはオブジェクトが付加される左のガイドに水平に移動されます。少なくとも2つのオブジェクトが選択されている場合、最初に選択されたオブジェクトが参照として使用されます。

**AlignRight**

ラベル	右揃え
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー> 整列/均等配置; 整列
カテゴリ	整列
アクション	選択オブジェクトの右枠が垂直に整列するように、選択オブジェクトを水平に移動します。オブジェクトのサイズは変更されません。選択されたオブジェクトが1つだけの場合、パネルの右枠、またはオブジェクトが付加される右のガイドに水平に移動されます。少なくとも2つのオブジェクトが選択されている場合、最初に選択されたオブジェクトが参照として使用されます。

**AlignTop**

ラベル	上揃え
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー> 整列/均等配置; 整列
カテゴリ	整列
アクション	選択オブジェクトの上枠が水平に整列するように、選択オブジェクトを垂直に移動します。オブジェクトのサイズは変更されません。オブジェクトが1つだけ選択されている場合、パネルの上枠、またはオブジェクトが付加される上のガイドに垂直に移動されます。少なくとも2つのオブジェクトが選択されている場合、最初に選択されたオブジェクトが参照として使用されます。

**AlignVertical**

ラベル	垂直に整列
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー> 整列/均等配置; 整列

カテゴリ	整列
アクション	選択オブジェクトの中央が垂直に整列するように、選択オブジェクトを水平に移動します。オブジェクトのサイズは変更されません。オブジェクトが1つだけ選択されている場合、オブジェクトは水平に移動され、その中央がパネルの中央に揃うように、またはオブジェクトが付加されるガイドの間に揃うように、垂直に並べられます。少なくとも2つのオブジェクトが選択されている場合、最初に選択されたオブジェクトが参照として使用されません。

### CascadeWindows

ラベル	重ねて表示
パス	メイン・ウィンドウ: ウィンドウ・メニュー
カテゴリ	バッファ
アクション	開いたバッファ・ウィンドウが重なるように、作業領域に並べます。

### ClipboardCopy

ラベル	コピー
パス	メイン・ウィンドウ: ツールバーの [編集] メニュー、[コピー] アイコン
カテゴリ	編集
アクション	貼り付けコマンドで、選択したオブジェクトをカレント・バッファまたは別のバッファにコピーできるように、クリップボードにコピーします。

### ClipboardCut

ラベル	切り取り
パス	メイン・ウィンドウ: ツールバーの [編集] メニュー、[切り取り] アイコン
カテゴリ	編集
アクション	貼り付けコマンドで、選択したオブジェクトをカレント・バッファまたは別のバッファに挿入できるように、クリップボードに移動します。

---

**ClipboardPaste**

ラベル	貼り付け
パス	メイン・ウィンドウ: ツールバーの [編集] メニュー、 [貼り付け] アイコン
カテゴリ	編集
アクション	クリップボードのオブジェクトを作業領域にコピーします。このコマンドは、作業領域でクリックして挿入位置が示されるのを待ちます。

---

**CloseAllBuffers**

ラベル	すべて閉じる
パス	メイン・ウィンドウ: ウィンドウ・メニュー
カテゴリ	バッファ
アクション	開いているすべてのバッファを閉じて、新しいデフォルトのバッファを作成します。

---

**CloseBuffer**

ラベル	閉じる
パス	メイン・ウィンドウ: [ファイル] メニュー
カテゴリ	バッファ
アクション	現在のパネルを閉じます。

---

**CloseDocument**

ラベル	閉じる
パス	メイン・ウィンドウ: [ファイル] メニュー

カテゴリ	文書
アクション	カレント・バッファを閉じます。このバッファが変更された場合は、アクションを確認しなければなりません。カレント・バッファがアプリケーション・バッファの場合は、現在のアプリケーションを破棄して新しいアプリケーションを作成します。

---

## Delete

ラベル	削除
パス	メイン・ウィンドウ：ツールバーの [編集] メニュー、[削除] アイコン
カテゴリ	編集
アクション	選択されたオブジェクトを削除します。切り取りコマンドとは違い、クリップボードは変更されません。

---

## DoubleBuffering

ラベル	ダブル・バッファリング
パス	メイン・ウィンドウ：[ビュー] メニュー > オプション
カテゴリ	スタジオ
状態	作業領域がダブル・バッファリング機構を使用している場合は「True」。
アクション	ダブル・バッファリング・モードをオン/オフにして、作業領域に表示します。

---

## Duplicate

ラベル	複製
パス	メイン・ウィンドウ：ツールバーの [編集] メニュー、[複製] アイコン
カテゴリ	編集
アクション	選択されたオブジェクトを複製します。

---

**EditOptions**

ラベル	オプションの編集 c
パス	メイン・ウィンドウ：ツール
カテゴリ	スタジオ
アクション	IBM ILOG Views Studio セッションに、編集オプションを設定できる [編集オプション] ダイアログ・ボックスを開きます。

---

**EditGroup**

ラベル	グループの編集
アクセラレータ	Ctrl+E
パス	メイン・ウィンドウ：[描く]メニュー>[グループの編集]
カテゴリ	グループ
アクション	IlvGraphicSet、またはグループ・オブジェクトの別のタイプが選択されたときに、そのグループ内に保持されるオブジェクトを含む新しい編集バッファを開きます。このバッファでは、オブジェクトの追加、削除、編集が行えます。バッファが保存されると、バッファの内容がグループ内容に置き換わります。

---

**FitToContents**

ラベル	ウィンドウサイズの調整
パス	メイン・ウィンドウ：[編集]メニュー
カテゴリ	バッファ
アクション	余白を設定して、ダイアログ・ボックスに設定された余白で、一番右と一番下のオブジェクト全体が可視になるように、作業領域をリサイズできるダイアログ・ボックスを開きます。

---

## FitViewToContents

ラベル	ビューに合わせる
パス	メイン・ウィンドウ:[表示]メニュー
カテゴリ	ビュー
アクション	バッファのすべての内容がウィンドウ内に入るように、バッファにトランスフォーマを適用します。

---

## FlipHorizontal

ラベル	水平反転
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー>変換
カテゴリ	編集
アクション	バッファ・ウィンドウで選択されたオブジェクトを水平に反転して、そのミラー・イメージを作成します。

---

## FlipVertical

ラベル	垂直反転
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー>変換
カテゴリ	編集
アクション	バッファ・ウィンドウで選択されたオブジェクトを垂直に反転して、そのミラー・イメージを作成します。

---

## GenerateStringData

ラベル	データ文字列の作成 ...
-----	---------------

カテゴリ	バッファ
アクション	カレント・バッファのデータに対応する C++ 文字の文字列をファイルに生成します。このコマンドは、データ文字列が作成されるファイルに入ることができるファイル・セレクタ・パネルを開きます。カレント・バッファは、空でなければなりません。

---

## Group

ラベル	グループ化
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー
カテゴリ	グループ
アクション	選択したオブジェクトを、グループ・オプション・パネルで指定した優先グループ・タイプにグループ分けします。

---

## GroupIntoGraphicSet

ラベル	IlvGraphicSet
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー>グループ化のクラス
カテゴリ	グループ
アクション	選択したオブジェクトを、IlvGraphicSet クラスのオブジェクトにグループ化します。

---

## GroupIntoSelector

ラベル	IlvSelector
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー>グループ化のクラス
カテゴリ	グループ
アクション	選択したオブジェクトを、IlvSelector クラスのオブジェクトにグループ化します。

---

## GroupIntoSmartSet

ラベル	IlvSmartSet
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー>グループ化のクラス
カテゴリ	グループ
アクション	選択したオブジェクトを、IlvSmartSet クラスのオブジェクトにグループ化します。

---

## HelpMainPanel

ラベル	メイン・パネル
パス	メイン・ウィンドウ:ヘルプ・メニュー
カテゴリ	パネル
アクション	メイン・パネルのオンライン・ヘルプを表示します。

---

## HorizontalSpaces

ラベル	水平に分散
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー>整列/均等配置;整列
カテゴリ	整列
アクション	選択したオブジェクト間の横方向の間隔を均等に作成します。2つのオブジェクトの間隔は、少なくとも定義済みの値に等しくなります。オブジェクトのサイズは変更されません。少なくとも2つのオブジェクトを選択しなければなりません。

**InspectPanel**

ラベル	詳細設定パネル
パス	アプリケーション・バッファのパネル・インスタンスのタイトル・バーをダブルクリックするか、そのメニューを使用します。
カテゴリ	アプリケーション
アクション	詳細設定パネルを開きます。

**LoadMessageDatabase**

ラベル	メッセージの読み込み
パス	メイン・ウィンドウ:[ファイル]メニュー>開く(.dbm ファイルを選択)
カテゴリ	スタジオ
アクション	メッセージ・データベース・ファイルを現在表示されているメッセージ・データベースに読み込みます。

**LockInspector**

ラベル	詳細設定パネルの固定
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー
カテゴリ	詳細設定、スタジオ
状態	詳細設定パネルが固定される場合は True。
アクション	詳細設定パネルを固定または固定解除します。詳細設定パネルが固定されていない場合、作業領域でオブジェクトを選択すると、このオブジェクトは選択に従います。固定される場合、オブジェクトは選択に従わず、別のオブジェクトを明示的に詳細設定するまで変更は行われません。

---

## MakeFilteredGraphic

ラベル	フィルタの使用
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー
カテゴリ	詳細設定、スタジオ
アクション	選択項目にグラフィック・フィルタを設定します。

---

## MinimizeAllWindows

ラベル	すべて最小化
パス	メイン・ウィンドウ:ウィンドウ・メニュー
カテゴリ	バッファ
アクション	開いているすべてのバッファ・ウィンドウをタイトルバーに縮小します。

---

## MotifLook

ラベル	Motif の Look に
パス	メイン・ウィンドウ:[ビュー]メニュー>オプション
カテゴリ	スタイル、スタジオ
アクション	表示の現在のスタイルを Motif に設定します。

---

## NewGraphicBuffer

ラベル	2D Graphics
パス	メイン・ウィンドウ:[ファイル]メニュー>新規

カテゴリ	バッファ、2d
アクション	2D グラフィック・バッファを作成します。このバッファが、カレント・バッファになります。

---

### NudgeDown

ラベル	下方向微小移動
パス	メイン・ウィンドウ: 描く > 微小移動
カテゴリ	編集
アクション	選択したオブジェクトを 1 ピクセル下方向に移動します。

---

### NudgeLeft

ラベル	左方向微小移動
パス	メイン・ウィンドウ: 描く > 微小移動
カテゴリ	編集
アクション	選択したオブジェクトを左方向に 1 ピクセル移動します。

---

### NudgeRight

ラベル	右方向微小移動
パス	メイン・ウィンドウ: 描く > 微小移動
カテゴリ	編集
アクション	選択したオブジェクトを右方向に 1 ピクセル移動します。

---

## NudgeUp

ラベル	上方向微小移動
パス	メイン・ウィンドウ: 描く > 微小移動
カテゴリ	編集
アクション	選択したオブジェクトを 1 ピクセル上方向に移動します。

---

## OpaqueMoving

ラベル	実体移動
パス	メイン・ウィンドウ:[ ビュー ]メニュー > オプション
カテゴリ	スタジオ
状態	プロパティがオンの場合は True。
アクション	OpaqueMoving プロパティをオン/オフにします。このプロパティが True の場合、作業領域で移動またはリサイズするオブジェクトをマウスでポイントすると、そのオブジェクト全体が表示されます。その他の場合、XOR モードでそのゴースト・イメージが表示されます。

---

## OpenBuffer

ラベル	開く ...
パス	メイン・ウィンドウ: ツールバーの [ ファイル ]メニュー、[ 開く ]アイコン
カテゴリ	バッファ
アクション	パネル・データ・ファイルを、カレント・バッファになる新しいバッファに読み込みます。このコマンドは、以前保存されたファイルを選択できるファイル・セレクタ・パネルを開きます。指定したファイルがすでに読み込まれている場合、開いたバッファが選択されます。

---

**OpenDocument**

ラベル	開く ...
パス	メイン・ウィンドウ：ツールバーの [ファイル] メニュー、[開く] アイコン
カテゴリ	文書
アクション	<p>fileLoader オプションによって宣言されたすべてのファイル・タイプを読み込みます。このオプションの説明は、7 章 <i>IBM ILOG Views Studio</i> のカスタマイズにあります。以下は定義済みのファイル拡張子です。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ ilv は次を実行: OpenBuffer</li> <li>◆ iva は次を実行: OpenApplication</li> <li>◆ dbm は次を実行: LoadMessageDatabase</li> <li>◆ js は次を実行: LoadScript (jsstudio のみ)</li> </ul>

---

**PlayerOpen**

ラベル	開く ...
カテゴリ	プレイヤー
アクション	<p>記録済みイベントを再生するために、イベント・ファイルを読み込みます。このコマンドは、イベント・ファイルを選択できるファイル・セレクタ・パネルを開きます。</p>

---

**PlayerPlay**

ラベル	プレイ
カテゴリ	プレイヤー
アクション	<p>記録されたまたは読み込まれたイベントを再生します。</p>

---

## PlayerSaveAs

ラベル	名前を付けて保存 ...
カテゴリ	プレイヤー
アクション	記録済みイベントをファイルに保存します。このコマンドでファイル・セレクト・パネルを開き、ファイルにイベントを保存することができます。

---

## PlayerSpeed

ラベル	速度
カテゴリ	プレイヤー
アクション	イベント再生時に、その速度を変更できます。

---

## PlayerStart

ラベル	スタート
カテゴリ	プレイヤー
アクション	イベントの記録を開始します。PlayerStop コマンドを実行するまで、すべてのキーボード・イベントおよびマウス・イベントが記録されます。

---

## PlayerStop

ラベル	ストップ
カテゴリ	プレイヤー
アクション	イベントの記録を停止します。記録済みイベントは、再生、またはイベント・ファイルに保存することができます。

---

**Pop**

ラベル	上に
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー
カテゴリ	編集
アクション	選択したオブジェクトをバッファの前に移動します。

---

**Print**

ラベル	印刷 ...
パス	メイン・ウィンドウ:[ファイル]メニュー
カテゴリ	バッファ
アクション	選択されたオブジェクトを印刷します。

---

**PrinterPreview**

ラベル	プレビュー
パス	メイン・ウィンドウ:[ファイル]メニュー
カテゴリ	バッファ
アクション	選択されたオブジェクトをプレビューします。

---

**PrintCurrentBuffer**

ラベル	現在のバッファの印刷
パス	メイン・ウィンドウ:[ファイル]メニュー
カテゴリ	バッファ
アクション	カレント・バッファの内容を印刷します。

---

## PrintPreviewCurrentBuffer

ラベル	現在のバッファのプレビュー ...
パス	メイン・ウィンドウ:[ファイル]メニュー
カテゴリ	バッファ
アクション	カレント・バッファの内容をプレビューします。

---

## Push

ラベル	下へ
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー
カテゴリ	編集
アクション	選択したオブジェクトを、バッファの一番後ろ(すべてのオブジェクトの後ろ)に送ります。

---

## Quit

ラベル	終了 ...
パス	メイン・ウィンドウ:[ファイル]メニュー
カテゴリ	スタジオ
アクション	IBM ILOG Views Studio を終了します。

---

## Redo

ラベル	やり直し
パス	メイン・ウィンドウ:ツールバーの[編集]メニュー、[やり直し]アイコン

カテゴリ	編集
アクション	最後に元に戻したコマンドを戻します。

---

### Repeat

ラベル	繰り返し
パス	メイン・ウィンドウ:[編集]メニュー
カテゴリ	編集
アクション	最後に実行したコマンドを繰り返します。

---

### Refresh

ラベル	リフレッシュ
カテゴリ	バッファ
アクション	作業領域の内容を再描画します。

---

### ResetView

ラベル	元のサイズ
パス	メイン・ウィンドウ:[編集]メニュー
カテゴリ	ビュー
アクション	カレント・バッファを拡大または縮小した後に、元のサイズに戻します。ビューを1対1の倍率にリセットします。

---

### ResizePanel

ラベル	パネルのリサイズ ...
-----	--------------

カテゴリ	バッファ
アクション	現在のガジェット・バッファ・ウィンドウをリサイズできます。このコマンドはバッファのコピーを表示するパネルをポップアップして、ウィンドウ・マネージャでそれをリサイズするのを待ちます。パネルがリサイズされると [確認] ダイアログ・ボックスを使用して、操作を確認したり取り消したりすることができます。スクロール・バーがない場合、その枠線をドラッグしてバッファ・ウィンドウをリサイズできます。

---

### RestoreAllWindows

ラベル	すべて戻す
パス	メイン・ウィンドウ:ウィンドウ・メニュー
カテゴリ	バッファ
アクション	開いているすべてのバッファ・ウィンドウを元のサイズに戻します。

---

### RevertBuffer

ラベル	戻す
パス	メイン・ウィンドウ:[ファイル]メニュー
カテゴリ	バッファ
アクション	カレント・バッファを保存されたファイルに戻します。

---

### RevertDocument

ラベル	戻す
パス	メイン・ウィンドウ:[ファイル]メニュー
カテゴリ	バッファ、ドキュメント
アクション	現在のドキュメントを保存されたファイルに戻します。

**Rotate90**

ラベル	右へ回転
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー>変換
カテゴリ	編集
アクション	選択したオブジェクトを、時計回りに 90 度回転させます。

**Rotatem90**

ラベル	左へ回転
パス	メイン・ウィンドウ:描く>変換
カテゴリ	編集
アクション	選択したオブジェクトを、反時計回りに 90 度回転させます。

**SameHeight**

ラベル	同じ高さ
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー>整列/均等配置;整列
カテゴリ	整列
アクション	選択したオブジェクトが同じ高さになるようにリサイズします。オブジェクトの位置は変更されません。オブジェクトが 1 つだけ選択されている場合、パネルと同じ高さ、またはオブジェクトが付加される 2 ガイドの間の距離になるようにリサイズされます。少なくとも 2 つのオブジェクトが選択されている場合、最初に選択されたオブジェクトが参照として使用されます。

---

## SameWidth

ラベル	同じ幅
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー> 整列/均等配置; 整列
カテゴリ	整列
アクション	選択したオブジェクトが同じ幅になるようにリサイズします。オブジェクトの位置は変更されません。オブジェクトが1つだけ選択されている場合、パネルと同じ幅、またはオブジェクトが付加される2ガイドの間の距離になるようにリサイズされます。少なくとも2つのオブジェクトが選択されている場合、最初に選択されたオブジェクトが参照として使用されます。

---

## SaveBuffer

ラベル	保存
パス	メイン・ウィンドウ: ツールバーの [ファイル] メニュー、 [保存] アイコン
カテゴリ	バッファ
アクション	データ・ファイルを保存します。

---

## SaveBufferAs

ラベル	名前を付けて保存 ...
パス	メイン・ウィンドウ: ツールバーの [ファイル] メニュー、 [保存] アイコン
カテゴリ	バッファ
アクション	現在のパネルを新しいファイルに保存します。

---

## SaveAll

ラベル	すべて保存
パス	メイン・ウィンドウ:[ファイル]メニュー

カテゴリ	バッファ
アクション	変更されたバッファとアプリケーションを保存します。

---

### SaveDocument

ラベル	保存
パス	メイン・ウィンドウ: ツールバーの [ファイル] メニュー、[保存] アイコン
カテゴリ	文書
アクション	カレント・バッファで編集されたアプリケーションまたはパネル・データ・ファイルを保存します。バッファが初めて保存されるか、そのバッファにまだデフォルトのファイル名が付いている場合、このコマンドはファイル名を入力できるように SaveDocumentAs コマンドを実行します。

---

### SaveDocumentAs

ラベル	名前を付けて保存 ...
パス	メイン・ウィンドウ: ツールバーの [ファイル] メニュー、[保存] アイコン
カテゴリ	文書
アクション	カレント・バッファで編集されたアプリケーションまたはパネル・データのファイル名を入力できるファイル・セレクタを開きます。

---

### SelectActiveMode

ラベル	アクティブ
パス	メイン・ウィンドウ: [編集モード] ツールバー
カテゴリ	モード
状態	このモードが選択された場合は、True。
アクション	アクティブ・モードを選択します。83 ページのアクティブ・モードを参照してください。

---

## SelectAll

ラベル	すべて選択
パス	メイン・ウィンドウ:[編集]メニュー
カテゴリ	編集
アクション	作業領域のすべてのオブジェクトを選択します。

---

## SelectArcMode

ラベル	円弧
パス	パレット・パネル:グラフィック・パレット
カテゴリ	モード
状態	このモードが選択された場合は、True。
アクション	円弧モードを選択します。90 ページの円弧モードを参照してください。

---

## SelectArrowLineMode

ラベル	矢印線
パス	パレット・パネル:グラフィック・パレット
カテゴリ	モード
状態	このモードが選択された場合は、True。
アクション	ArrowLine モードを選択します。90 ページの矢印線モードを参照してください。

---

**SelectBuffer**

ラベル	バッファを選択 ...
カテゴリ	バッファ
アクション	バッファを選択します。このコマンドは、現在開いているバッファの1つを前に移動できるダイアログ・ボックスを開きます。

---

**SelectClosedSplineMode**

ラベル	ClosedSpline
パス	パレット・パネル: グラフィック・パレット
カテゴリ	モード
状態	このモードが選択された場合は、True。
アクション	ClosedSpline モードを選択します。92 ページの閉じたスプライン・モードを参照してください。

---

**SelectFilledArcMode**

ラベル	FilledArc
パス	パレット・パネル: グラフィック・パレット
カテゴリ	モード
状態	このモードが選択された場合は、True。
アクション	FilledArc モードを選択します。91 ページの塗りつぶし円弧モードを参照してください。

---

## SelectFilledSplineMode

ラベル	FilledSpline
パス	パレット・パネル: グラフィック・パレット
カテゴリ	モード
状態	このモードが選択された場合は、True。
アクション	FilledSpline モードを選択します。92 ページの塗りつぶしスプライン・モードを参照してください。

---

## SelectGadgetContainerRectangleMode

旧コマンド - 代わりに矩形オブジェクト作成モードを使用。

ラベル	GadgetContainerRectangle
カテゴリ	モード
状態	このモードが選択された場合は、True。
アクション	GadgeContainerRectangle を作成します。

---

## SelectLabelListMode

ラベル	LabelList
パス	パレット・パネル: その他のパレット
カテゴリ	モード
状態	このモードが選択された場合は、True。
アクション	LabelList モードを選択します。83 ページのラベル・リスト・モードを参照してください。

---

**SelectLabelMode**

ラベル	ラベル
パス	パレット・パネル:その他のパレット
カテゴリ	モード
状態	このモードが選択された場合は、True。
アクション	ラベル・モードを選択します。83 ページのラベル・モードを参照してください。

---

**SelectLineMode**

ラベル	直線
パス	パレット・パネル:グラフィック・パレット
カテゴリ	モード
状態	このモードが選択された場合は、True。
アクション	直線モードを選択します。90 ページの直線モードを参照してください。

---

**SelectObject**

旧コマンド。代わりに、SelectSelectionMode を使用。

---

**SelectPlugins**

ラベル	プラグインを選択 ...
パス	[ツール]メニュー>プラグインを選択 ...

カテゴリ	スタジオ
アクション	Studio の今後のセッションに使用するプラグインを選択できるダイアログ・ボックスをアクティブにします。Studio は、動的なモジュール・パスで検索されたプラグインを表示します。使用するプラグインをクリックした後、[OK] をクリックします。選択したプラグインは、次回 Studio を起動するときに読み込まれます。メモ：IBM ILOG Views Studio プラグインは、IBM ILOG Views 動的モジュールに基づいています。そのため、このコマンドは、IBM ILOG Views 動的モジュールが実装されるプラットフォームでのみ使用することができます。

---

### SelectPolySelectionMode

ラベル	PolySelection
パス	メイン・ウィンドウ：[編集モード] ツールバー (2D グラフィックまたはグラフィアのバッファを編集する場合)
カテゴリ	モード
状態	このモードが選択された場合は、True。
アクション	PolySelection モードを選択します。82 ページの <i>PolySelection</i> モードを参照してください。

---

### SelectPolygonMode

ラベル	多角形
パス	パレット・パネル：グラフィック・パネル
カテゴリ	モード
状態	このモードが選択された場合は、True。
アクション	多角形モードを選択します。91 ページの <i>多角形モード</i> を参照してください。

**SelectPolylineMode**

ラベル	ポリライン
パス	パレット・パネル: グラフィック・パネル
カテゴリ	モード
状態	このモードが選択された場合は、True。
アクション	ポリライン・モードを選択します。91 ページのポリライン・モードを参照してください。

**SelectPreviousBuffer**

ラベル	Select previous buffer
カテゴリ	バッファ
アクション	作業領域で以前編集されたバッファを選択できます。

**SelectRectangularObjectCreationMode**

ラベル	Rectangular Object Creation
パス	パレット・パネル: 特定の作成モードが備わっていないパレットのすべてのオブジェクト。
カテゴリ	モード
状態	このモードが選択された場合は、True。
アクション	矩形バウンディング・ボックスによって範囲を定められたオブジェクトを作成できます。

---

## SelectReliefLineMode

ラベル	ReliefLine
パス	パレット・パネル:グラフィック
カテゴリ	モード
状態	このモードが選択された場合は、True。
アクション	ReliefLine モードを選択します。90 ページの立体線モードを参照してください。

---

## SelectRotateMode

ラベル	回転
パス	メイン・ウィンドウ:[編集モード] ツールバー (2D グラフィックまたはグラフィアのバッファを編集する場合)
カテゴリ	モード、2d
状態	このモードが選択された場合は、True。
アクション	回転モードを選択します。

---

## SelectSCGadgetContainerRectangleMode

旧コマンド - 代わりに矩形作成モードを使用。

ラベル	SCGadgetContainerRectangle
カテゴリ	モード
状態	このモードが選択された場合は、True。
アクション	スクロール・ガジェット・コンテナの矩形モードを選択します。

**SelectSCGrapherRectangleMode**

旧コマンド - 代わりに矩形作成モードを使用。

ラベル	SCGrapherRectangle
カテゴリ	モード
状態	このモードが選択された場合は、True。
アクション	スクロール・グラフィック矩形モードを選択します。

**SelectSCManagerRectangleMode**

旧コマンド - 代わりに矩形作成モードを使用。

ラベル	SCManagerRectangle
カテゴリ	モード
状態	このモードが選択された場合は、True。
アクション	スクロール・マネージャの矩形モードを選択します。

**SelectSelectionMode**

ラベル	選択
パス	メイン・ウィンドウ:[編集モード] ツールバー
カテゴリ	モード
状態	このモードが選択された場合は、True。
アクション	選択モードを選択します。81 ページの <i>選択モード</i> を参照してください。

**SelectSplineMode**

ラベル	スプライン
パス	パレット・パネル:グラフィック
カテゴリ	モード

状態	このモードが選択された場合は、True。
アクション	スプライン・モードを選択します。92 ページのスプライン・モードを参照してください。

---

### SelectTranslateMode

ラベル	Translate
パス	メイン・ウィンドウ:[編集モード] ツールバー (2D グラフィックまたはグラフィアーのバッファを編集する場合)
カテゴリ	モード、2d
アクション	トランスレート・ビュー・モードを選択します。

---

### SelectUnZoomMode

ラベル	縮小
パス	メイン・ウィンドウ:[編集モード] ツールバー (2D グラフィックまたはグラフィアーのバッファを編集する場合)
カテゴリ	モード、2d
アクション	カレント・バッファを縮小できる縮小モードを選択します。

---

### SelectZoomMode

ラベル	拡大
パス	メイン・ウィンドウ:[編集モード] ツールバー (2D グラフィックまたはグラフィアーのバッファを編集する場合)
カテゴリ	モード、2d
アクション	カレント・バッファに拡大できる拡大モードを選択します。

---

**SetLanguage\_en\_US**

ラベル	英語 (米)
パス	メイン・ウィンドウ:[ビュー]メニュー>オプション
カテゴリ	言語、スタジオ
アクション	現在の言語を en_US に設定します。

---

**SetLanguage\_jp\_JP**

ラベル	日本語
パス	メイン・ウィンドウ:[ビュー]メニュー>オプション
カテゴリ	言語、スタジオ
アクション	現在の言語を jp_JP に設定します。

---

**SetLayer**

ラベル	レイヤ ...
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー
カテゴリ	編集
アクション	選択オブジェクトのレイヤ数を変更できるダイアログ・ボックスを開きます。

---

**SetName**

旧コマンド。代わりに詳細設定を使用。

ラベル	名前 ...
カテゴリ	プロパティ
アクション	ダイアログ・ボックスが開き、各選択オブジェクトに名前を付けることができます。

---

## SetObjectInteractor

旧コマンド。代わりに詳細設定を使用 AB

ラベル	インタラクタ ...
カテゴリ	プロパティ
アクション	各選択オブジェクトにオブジェクト・インタラクタ名を付けることができるダイアログ・ボックスを開きます。

---

## SetThickness

旧コマンド。代わりに詳細設定を使用。

ラベル	ボーダーの幅 ...
カテゴリ	プロパティ
アクション	選択オブジェクトの幅を変更できるダイアログ・ボックスを開きます。

---

## SetToolTip

旧コマンド。代わりに詳細設定を使用。

ラベル	ツールチップ ...
カテゴリ	プロパティ
アクション	各選択オブジェクトにツールチップを付加できるダイアログ・ボックスを開きます。

---

## ShowAlignPanel

ラベル	整列
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー>整列/均等配置
カテゴリ	整列、パネル
アクション	整列コマンドを提供する整列パネルを開きます。

---

**ShowAttachPanel**

旧コマンド。

ラベル	V2.1 のアタッチメント
カテゴリ	パネル
アクション	ILOG Views 2.1 IivEdit で使用されたアタッチメント・パネルをアクティブにします。このパネルは、以前のバージョンとの互換性を確実にする IBM ILOG Views Studio の一部です。代わりに、新しいアタッチメント・モードを使用することを強くお勧めします。

---

**ShowCommandPanel**

ラベル	コマンド
パス	メイン・ウィンドウ：ツールバーの [ツール] メニュー、[コマンド] アイコン
カテゴリ	パネル
アクション	コマンドを実行できるコマンド・パネルを開きます。

---

**ShowErrorPanel**

ラベル	エラー
パス	メイン・ウィンドウ：[ツール] メニュー
カテゴリ	パネル
アクション	エラー、警告、情報メッセージ履歴を表示できるエラー・パネルを開きます。

---

**ShowGenericInspector**

ラベル	オブジェクトの詳細情報
パス	メイン・ウィンドウ：ツールバーの [ツール] メニュー、[オブジェクトの詳細情報]

カテゴリ	パネル
アクション	メイン・ウィンドウでオブジェクトの詳細情報を表示 (または非表示に) します。このコマンドは、アプリケーション・バッファとは連動していません。

---

### ShowGridPanel

ラベル	ビューの詳細設定
パス	メイン・ウィンドウ:[ツール]メニュー
カテゴリ	パネル
アクション	作業領域にグリッド・オプションを設定して作業領域をリサイズし、その背景を設定できるグリッド・パネルを開きます。

---

### ShowGridOptionsPanel

ラベル	グリッド・オプション ...
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー
カテゴリ	ビュー
アクション	バッファ・ウィンドウに表示できる描画グリッドの設定を指定できるグリッド・オプション・パネルを開きます。

---

### ShowGroupOptionsPanel

ラベル	グループ化のクラス
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー
カテゴリ	グループ
アクション	バッファ・ウィンドウでオブジェクトのグループ化をする場合に、グループのクラスを指定できます。

---

**ShowInfoPanel**

ラベル	情報パネル ...
パス	メイン・ウィンドウ：ヘルプ・メニュー
カテゴリ	スタジオ、パネル
アクション	IBM ILOG Views Studio 情報パネルを表示します。

---

**ShowInspector**

ラベル	詳細設定
パス	メイン・ウィンドウ：[描く]メニュー、または作業領域でオブジェクトをダブルクリックします。
カテゴリ	詳細設定、パネル
アクション	該当する場合は、選択（またはダブルクリック）したオブジェクトに対応する詳細設定パネルを開きます。詳細設定パネルのスタイルおよび振る舞いは、詳細設定済みオブジェクトのクラスによって決まります。

---

**ShowLayerPanel**

ラベル	レイヤ
パス	メイン・ウィンドウ：[ツール]メニュー
カテゴリ	パネル
アクション	カレント・バッファのレイヤを管理できるレイヤ・パネルを開きます。

---

**ShowMessagePanel**

ラベル	メッセージ
パス	メイン・ウィンドウ：[ツール]メニュー

カテゴリ	パネル
アクション	多言語のメッセージを編集して、表示言語を管理できるメッセージ・エディタを開きます。

---

### ShowPalettePanel

ラベル	パレット
パス	メイン・ウィンドウ:[ツール]メニュー
カテゴリ	パネル
アクション	カレント・バッファ・ウィンドウでグラフィック・オブジェクトを作成できるパレット・パネルを開きます。

---

### ShowPropertiesPanel

ラベル	プロパティ・シート
パス	[ツール]メニュー
カテゴリ	スタジオ、パネル
アクション	プロパティ・パネルを表示 (または非表示に) します。

---

### ShowPrinterDialog

ラベル	プリンタ ...
パス	[ファイル]メニュー
カテゴリ	すべて
アクション	このコマンドは、Microsoft® Windows® プラットフォームでのみ使用できます。プリンタ設定を編集できます。

---

**TestDocument**

ラベル	テスト
パス	メイン・ウィンドウ：ツールバー
カテゴリ	アプリケーション
アクション	カレント・バッファがアプリケーションである場合はアプリケーションを、パネル・バッファの場合はパネル・データをテストします。

---

**TestPanel**

ラベル	テスト・パネル
パス	メイン・ウィンドウ：ツールバー
カテゴリ	バッファ
アクション	カレント・バッファをテストします。

---

**TileHorizontally**

ラベル	水平に並べて表示
パス	メイン・ウィンドウ：ウィンドウ・メニュー
カテゴリ	バッファ
アクション	バッファ・ウィンドウを、重ならないように作業領域に水平に並べます。

---

**TileVertically**

ラベル	垂直に並べて表示
パス	メイン・ウィンドウ：ウィンドウ・メニュー

カテゴリ	バッファ
アクション	バッファ・ウィンドウを、重ならないように作業領域に縦に並べます。

---

### ToggleActiveGrid

ラベル	オブジェクトをグリッドに合わせる
パス	メイン・ウィンドウ:[表示]メニュー
カテゴリ	ビュー
状態	このオプションが選択された場合は、True。
アクション	バッファ・ウィンドウで選択されたオブジェクトを移動またはリサイズする場合、グリッドにスナップするように移動します。

---

### ToggleForegroundGrid

ラベル	前方グリッド
パス	メイン・ウィンドウ:[表示]メニュー
カテゴリ	ビュー
状態	このオプションが選択された場合は、True。
アクション	グリッドを、バッファ・ウィンドウの内容の一番上に表示します。

---

### ToggleGrid

ラベル	グリッド
パス	メイン・ウィンドウ:ビュー
カテゴリ	ビュー
状態	このオプションが選択された場合は、True。
アクション	グリッドをカレント・バッファ・ウィンドウに表示します。

**ToggleState**

旧コマンド。代わりに詳細設定を使用。

ラベル	状態
カテゴリ	プロパティ
アクション	選択したオブジェクトのセンシティブティ状態を切り替えます。

**ToggleTransformed**

ラベル	トランスフォーマーの使用
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー
カテゴリ	編集
状態	このオプションが選択された場合は、True。
アクション	オブジェクトが「直接変換モード」の場合は、オブジェクトを変換されたグラフィック内に配置します。オブジェクトを移動またはリサイズする場合、その座標が壊れる危険はありません。オブジェクトがすでに変換されたグラフィック内にある場合、このコマンドはその変換されたグラフィック・ラッパーからオブジェクトを削除して、直接変換モードに戻します。直接変換モードの場合、オブジェクトで使用するメモリは少なくなります。

**Undo**

ラベル	元に戻す
パス	メイン・ウィンドウ: ツールバーの [編集] メニュー、[元に戻す] アイコン
カテゴリ	編集
アクション	最後に実行したコマンドを元に戻します。

---

## UnGroup

ラベル	グループ解除
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー
カテゴリ	グループ
アクション	選択したオブジェクトのグループを解除します。

---

## VerticalSpaces

ラベル	垂直に分散
パス	メイン・ウィンドウ:[描く]メニュー> 整列/均等配置; 整列
カテゴリ	整列
アクション	選択したオブジェクト間の縦方向の間隔を均等に作成します。2つのオブジェクトの間隔は、少なくとも定義済みの値に等しくなります。オブジェクトのサイズは変更されません。このコマンドは、少なくとも2つのオブジェクトが選択されている場合にのみ動作します。

---

## WindowsLook

ラベル	Windows スタイル
パス	メイン・ウィンドウ:[ビュー]メニュー> オプション
カテゴリ	スタイル、スタジオ
アクション	表示の現在のスタイルを Microsoft® Windows® に設定します。

---

## Windows95Look

ラベル	Windows 95 スタイル
パス	メイン・ウィンドウ:[ビュー]メニュー> オプション

カテゴリ	スタイル、スタジオ
アクション	表示の現在のスタイルを Windows 95 に設定します。

---

### ZoomIn

ラベル	拡大
パス	メイン・ウィンドウ:[表示]メニュー
カテゴリ	ビュー
状態	このオプションが選択された場合は、True。
アクション	現在のビューを 2 倍に拡大します。

---

### ZoomOut

ラベル	縮小
パス	メイン・ウィンドウ:[表示]メニュー
カテゴリ	ビュー
状態	このオプションが選択された場合は、True。
アクション	現在のビューを 2 分の 1 に縮小します。



## パネル

この章では、IBM® ILOG® Views Studio の使用時に表示されるさまざまなパネルとダイアログ・ボックスについて説明します。

- ◆ コマンド・パネル
- ◆ ビューの詳細情報(表示オプション・パネル)
- ◆ 整列パネル
- ◆ メッセージ・エディタ・パネル
- ◆ グリッド・オプション・パネル
- ◆ レイヤ・エディタ
- ◆ エラー・パネル
- ◆ オプションの編集パネル

---

### コマンド・パネル

コマンド・パネルを使うと、IBM ILOG Views Studio コマンドを実行できます。標準メニューとツールバーには IBM ILOG Views Studio の全コマンドが含まれていないため、このパネルでメニューまたはツールバーに含まれていないコマンドを実行する必要があります。

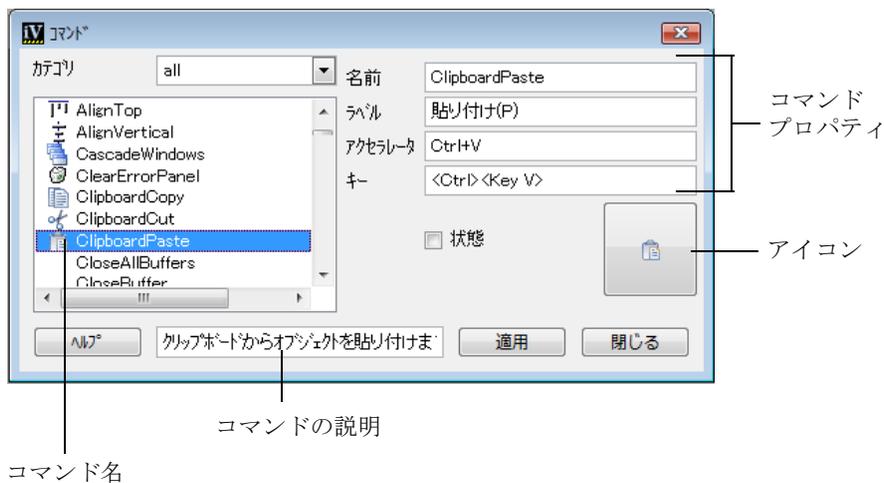


図6.1 コマンド・パネル

### パネルへのアクセス

パネルにアクセスするには

- ◆ [アクション]バーの[コマンド]アイコンをクリックします。



または

- ◆ [ツール]メニューから[コマンド]を選択します。

### コマンド・パネルの要素

コマンド・パネルには、以下の要素があります。

- ◆ **カテゴリ** IBM ILOG Views Studio コマンドは、カテゴリ別に列挙されます。カテゴリ・コンボ・ボックスを使用して、コマンド・リスト・ボックスに表示されるコマンドのカテゴリを選択します。使用可能なすべてのコマンドを表示するには、コンボ・ボックスで all を選択します。
- ◆ **コマンド・リスト** コマンド・リスト・ボックスには、IBM ILOG Views Studio で使用可能なコマンドが表示されます。コマンドは、アルファベット順に列挙されます。アイコンがコマンドに関連付けられている場合は、コマンドの前に表示されます。

リストでコマンドを検索するには、コマンド・リストにキーボード・フォーカスがあることを確認します。検索するコマンドの大文字部分を入力します。た

たとえば `SelectArrowLineMode` を検索する場合は、次の文字を入力します。s、a、1、および m。これらの文字で複数のコマンドが検索された場合は、スペース・キーを押して次に一致するコマンドを検索します。入力を取り消して別のコマンドを検索するには、Esc キーを押します。

- ◆ **コマンド・プロパティ** コマンド・リストでコマンドを選択すると、コマンド・プロパティが表示されます。これらのプロパティは、このパネルでは変更できません。
  - **名前** 現在選択されているコマンドの名前を表示します。
  - **ラベル** 現在選択されているコマンドの情報ラベルを表示します。  
 コマンドをメニュー項目に付加した場合、そのラベルはそのメニュー項目のラベルを設定するために使用されます。  
  
 コマンドをツールバーや編集モード・ボタンに付加した場合、しばらくの間ボタンにマウス・ポインタを置いたままにしておくと、そのラベルが小さいウィンドウに表示されます。
  - **Acc.** 現在選択されているコマンドを有効にするために使用するキーボード・アクセラレータを表示します。これは、キーボード・アクセラレータを構成するテキストです。
  - **キー** 現在選択されているコマンドのキーボード・アクセラレータを構成する実際のキーを表示します。
  - **状態** コマンドのブール型状態を表示します。これは、コマンド・アクションによって状態が変化する場合に有用です。たとえば関連するモードが選択または削除されると、編集モードを選択するコマンドの状態は変更されます。コマンドの状態が **True** の場合、状態ボタンは反転表示されます。
  - **アイコン** コマンドに関連付けられたアイコンを表示します。アイコンがコマンドに関連付けられていない場合、この領域は空白です。
- ◆ **コマンドの説明** コマンドの簡単な説明を表示します。この説明は、メニュー項目を強調表示するか、そのコマンドに関連するボタンにマウス・ポインタを置いたままにしておくと、メイン・ウィンドウのメッセージ領域に表示されます。

### コマンドの実行

コマンドを実行するには、コマンドのリストからコマンドを選択して [適用] をクリックします。コマンド名をダブルクリックするか、そのアイコンをクリックすることもできます。

### コマンド・リストでのコマンドの検索

コマンド・パネルを使うと、コマンドを簡単に見つけることができます。

リストでコマンドを検索するには、コマンド・リストにキーボード・フォーカスがあることを確認します。検索するコマンドの大文字部分を入力します。たとえば `SelectArrowLineMode` を検索する場合は、次の文字を入力します。s、a、1、および m。これらの文字で複数のコマンドが検索された場合は、スペース・キーを押し

て次に一致するコマンドを検索します。入力を取り消して別のコマンドを検索するには、Esc キーを押します。

## ビューの詳細情報 (表示オプション・パネル)

表示オプション・パネルを使うと、グリッドを表示して作業領域でのオブジェクトの整列を助けたり、グリッド点間の間隔など、プロパティを定義したりできます。このパネルを使用すると、カレント・バッファ・ウィンドウのサイズと背景を変更することもできます。



図6.2 ビューの詳細情報(表示オプション・パネル)

### パネルへのアクセス

パネルにアクセスするには

- ◆ [ツール]メニューから[ビューの詳細情報]を選択します。  
または
- ◆ コマンド・パネルで ShowViewOptions パネルを選択して、[適用]をクリックします。

### ビューの詳細情報パネルの要素

ビューの詳細情報パネルには、以下の要素があります。

- ◆ **幅** このフィールドで、カレント・バッファ・ウィンドウの幅を指定します。
- ◆ **高さ** このフィールドで、カレント・バッファ・ウィンドウの高さを指定します。
- ◆ **背景** このラベルの右のボックスには、カレント・バッファ・ウィンドウの背景色が表示されます。別の色を選択するには、[選択]ボタンをクリックします。
- ◆ **背景ビットマップ** このフィールドで、バッファ・ウィンドウの背景として使用するビットマップ・ファイルを指定します。

## 整列パネル

整列パネルを使うと、バッファ・ウィンドウで選択されたオブジェクトを整列できます。[描く]メニューの[整列/均等配置]サブメニューと同じ整列コマンドにアクセスできます。



図6.3 整列パネル

### パネルへのアクセス

パネルにアクセスするには

- ◆ [アクション]ツールバーの[整列]アイコンをクリックします。



整列アイコン

または

- ◆ [描く]メニューの[整列/均等配置]を選択して、表示されるサブメニューから[整列]を選択します。

または

- ◆ コマンド・パネルの ShowAlignPanel コマンドを選択して、[適用]をクリックします。

### 整列パネルの要素

整列パネルには、バッファ・ウィンドウで選択されたオブジェクトにさまざまな整列操作を実行できる次のようなボタンが含まれています。少なくとも2つのオブジェクトが選択されている場合、最初に選択されたオブジェクトが別のオブジェクトの参照として使用されます。オブジェクトが1つだけ選択されている場合、パネル全体またはオブジェクトが付加されるガイドに揃えて配置されます。これらのボタンの詳細については42ページの**オブジェクトの整列**を参照してください。





- 垂直に整列
- 同じ幅
- 水平に分散
- 上揃え
- 下揃え
- 水平に整列
- 同じ高さ
- 垂直に分散

## メッセージ・エディタ・パネル

メッセージ・エディタ・パネルを使うと、多言語メッセージの編集を行い、そのメッセージをデータベース・ファイルに保存することができます。

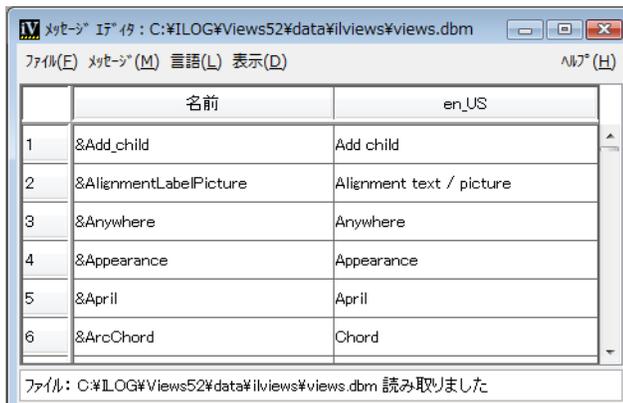


図6.4 メッセージ・エディタ・パネル

### パネルへのアクセス

パネルにアクセスするには

- ◆ [ツール]メニューから[メッセージ]を選択します。

または

- ◆ コマンド・パネルの ShowMessagePanel コマンドを選択して、[適用]をクリックします。

### メッセージ・エディタ・パネルの要素

このパネルに表示される表を使用して、データベース・ファイルのメッセージを編集することができます。名前列にはメッセージ識別子が含まれています。各言語の定義は、別の列で編集されます。列ヘッダーを表示する第1行を除いて、表の各行はメッセージに対応しています。

### 表のセルの編集

メッセージ・エディタで表のセルを編集するには

1. セルをダブルクリックします。
2. メッセージに必要な文字列を入力します。
3. Enter キーを押して、新しい文字列を有効にします。

### パネル・メニューの使用

メッセージ・エディタ・パネルの上部には、メッセージ・データベース・ファイルの管理に使用するさまざまなメニューがあります。

### [ファイル]メニュー

[ファイル]メニューを使用して、メッセージ・データベース・ファイルのファイル保守タスクを行います。

メニュー項目	説明
新規	パネルを空にして、編集する新しいデータベースを作成します。
開く	ダイアログ・ボックスが開き、メッセージ・エディタによって以前保存されたメッセージ・データベース・ファイルを選択、ロードすることができます。
挿入	ダイアログ・ボックスを開き、メッセージ・エディタが以前保存したファイルを選択、挿入することができます。このファイルのメッセージは、現在のデータベースに追加されます。

メニュー項目	説明
保存	現在のデータベースをファイルに保存します。データベースに関連したファイル名が付けられていない場合、ファイル名を付けるためのダイアログ・ボックスが開きます。
名前を付けて保存	現在のデータベースを新しいファイルに保存できるダイアログ・ボックスを開きます。
終了	メッセージ・パネルを閉じます。

### [メッセージ]メニュー

[メッセージ]メニューを使用して、編集するデータベースのメッセージの追加、削除、検索、並び替えを行います。

メニュー項目	説明
メッセージの新規追加	表に新規行を挿入し、現在のデータベースで新規メッセージを定義します。セルが選択されると、それに新しい行が挿入されます。その他の場合は、表の最後に追加されます。
複数メッセージの新規追加	ダイアログ・ボックスを開いて、挿入する新しいメッセージの数を入力します。
削除	セルが選択されると、選択されたセルに対応するメッセージを削除します。
検索	開いたダイアログ・ボックスに文字列を入力し、メッセージ・エディタで次の一致項目を検索できるようになっています。メッセージ・エディタで文字列を検索する列を指定することができます。
名前ですべ替え	名前ですデータベースを並び替えます。
定義ですべ替え	言語列を選択するサブメニューを表示して、データベースを並び替えます。

### [言語]メニュー

このメニューを使用して、言語の追加、削除を行います。

メニュー項目	説明
新規言語	ダイアログ・ボックスを開いて、データベースの新しい言語を入力します。言語を有効にすると、メッセージ・エディタは新しい言語のメッセージ定義を入力する表に空の列を追加します。
言語を削除	セルが選択されると、そのセルを含む列に対応する言語を削除します。この操作によって、その言語のすべてのメッセージ定義がデータベースから削除されます。

### 【表示】メニュー

このメニューを使用して、表示データベースを変更します。

メニュー項目	説明
リセット	表示データベースをクリアして、デフォルトのデータベースを再ロードします。
追加	新しいメッセージが表示で認識されるように、編集されたメッセージを表示データベースに追加します。
言語を選択	サブメニューを表示して、表示する現在の言語を選択します。

---

## グリッド・オプション・パネル

グリッド・オプション・パネルは表示するグリッドに設定を行い、カレント・バッファ・ウィンドウのオブジェクトの描画、整列をサポートします。



図6.5 グリッド・オプション・パネル

### パネルへのアクセス

パネルにアクセスするには

- ◆ [ビュー]メニューから[グリッド・オプション]を選択します。
- または
- ◆ コマンド・パネルの ShowGridOptionsPanel コマンドを選択して、[適用]をクリックします。

### グリッド・オプション・パネルの要素

グリッド・オプション・パネルには、以下の要素があります。

- ◆ **表示** このトグル・ボタンを選択すると、カレント・バッファ・ウィンドウにグリッドを表示します。
- ◆ **オン** このトグル・ボタンを選択すると、「オブジェクトをグリッドに合わせる」機能を有効にします。このオプションが選択されると、オブジェクトがグリッドに引き寄せられます。オブジェクトの描画、回転、リサイズ、ドラッグを行うと、オブジェクトがグリッドにスナップします。
- ◆ **グリッドを前面に表示** このトグル・ボタンを選択すると、バッファ・ウィンドウの前方にグリッドが表示されます。そのグリッドは、ウィンドウのオブジェクトの一番上に表示されます。
- ◆ **色** このトグル・ボタンを選択すると、グリッドの色が表示されます。
- ◆ **原点** x フィールドおよび y フィールドを使用して、グリッドの原点を変更できます。
- ◆ **間隔** x フィールドおよび y フィールドを使用して、グリッド点の間隔を設定できます。
- ◆ **グリッド間を移動可** x フィールドおよび y フィールドを使用して、グリッド点が可視である間隔を指定できます。

間隔の変更設定とグリッド間を移動可設定の連動を確認するには、仮に間隔の変更を 10,10 に、グリッド間を移動可を 1,1 に設定して、すべてのスナップ・グリッド点のポイントを表示させます。オブジェクトの描画、リサイズ、移動な

どを行うと、オブジェクトが画面の各点にスナップします。グリッド間を移動可設定を 2,2 に変更すると、すべての第 2 グリッド点の点を表示できます。すべての点を表示できない場合でも、オブジェクトは各グリッド点にスナップします。

## レイヤ・エディタ

レイヤ・エディタによって、オブジェクトの異なるレイヤを定義できます。各オブジェクトはグループ化でき、指定したレイヤに表示されます。レイヤは、指定した順序に従って可視にできます。

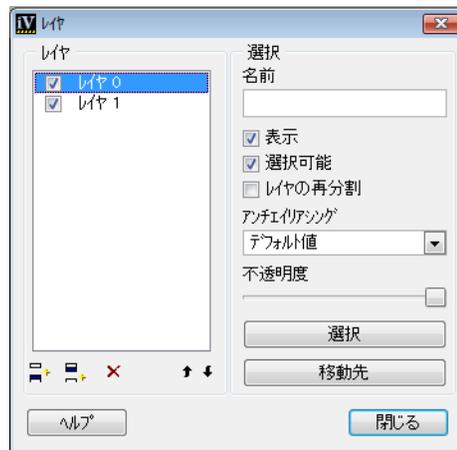


図6.6 レイヤ・エディタ・パネル

### パネルへのアクセス

パネルにアクセスするには

- ◆ [ツール]メニューから[レイヤ]を選択します。

または

- ◆ コマンド・パネルから ShowLayerPanel を選択して、[適用]をクリックします。

### レイヤ・エディタの要素

レイヤ・エディタ・パネルは、レイヤ領域と選択領域で構成されています。

- ◆ **レイヤ** オブジェクトにレイヤを追加、オブジェクトからレイヤを削除、およびレイヤの順序を指定できます。
- ◆ **選択** レイヤのそれぞれのプロパティを変更します。

---

## エラー・パネル

エラー・パネルを使うと、現在の IBM ILOG Views Studio セッション中に表示されたエラー、警告、または情報メッセージのリストを表示できます。

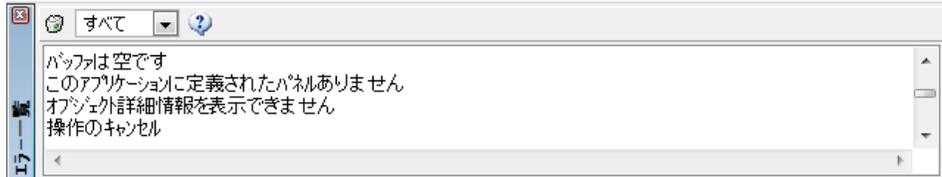


図6.7 エラー・パネル

### パネルへのアクセス

パネルにアクセスするには

- ◆ [ツール]メニューから [エラー] を選択します。  
または
- ◆ コマンド・パネルから ShowErrorPanel を選択して、[適用] をクリックします。

### エラー・パネルの要素

エラー・パネルには、以下の要素があります。

- ◆ **メッセージ・リスト・ボックス** 現在のセッション中に表示されたメッセージのリストがここに表示されます。発生順に表示されます。
- ◆ **クリーン**  ボタンを使うと、メッセージ・リスト・ボックスからすべてのメッセージが消去されます。
- ◆ **タイプ** コンボ・ボックス  で、リスト・ボックスに表示するメッセージのタイプを選択します。すべて、情報、警告、または致命的のいずれかを選択します。
- ◆ **ヘルプ**  ボタンを使って、ヘルプを呼び出します。

---

## オプションの編集パネル

オプションの編集パネルによって、IBM ILOG Views Studio セッションに、オブジェクトの編集を設定できます。

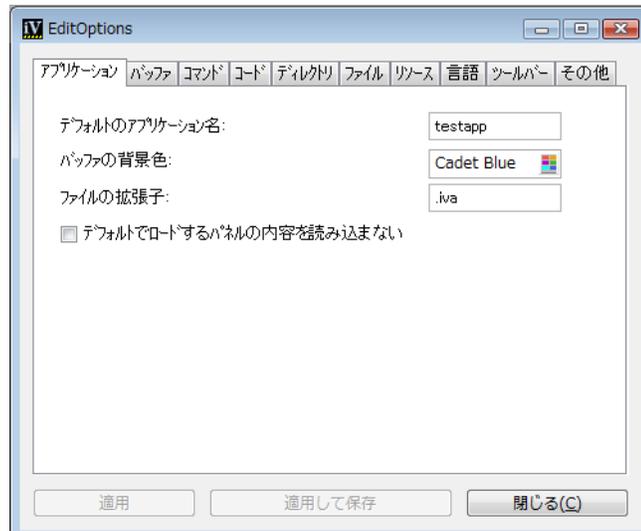


図6.8 オプションの編集(EditOptions) パネル

### パネルへのアクセス

パネルにアクセスするには

- ◆ [ ツール ] メニューから [ オプションの編集 ] を選択します。
- または
- ◆ コマンド・パネルから EditOptions を選択して、[ 適用 ] をクリックします。

### オプションの編集パネルの要素

オプションの編集パネルは、いろいろなプロパティを IBM ILOG Views Studio セッションに設定するノートブック・ページで構成されています。

- ◆ **アプリケーション・ページ** アプリケーション生成のためのオプションの編集を設定します。デフォルトのアプリケーション名、アプリケーション・バッファ・ウィンドウの背景色、およびデフォルトのファイル拡張子が含まれています。
- ◆ **バッファ・ページ** バッファ・ウィンドウにオプションの編集を設定します。デフォルトのバッファ名、デフォルトのバッファ・ウィンドウの背景色、およびバッファ・ウィンドウのサイズが含まれています。
- ◆ **コマンド・ページ** デフォルトのコマンド・オプションを設定します。
- ◆ **コード・ページ** 生成コードにオプションの編集を設定します。デフォルトのコールバック言語、システム名、ユーザ・サブクラスのプレフィックス、ユーザ・サブクラスのサフィックス、およびパネルのベース・クラスが含まれています。
- ◆ **ディレクトリ・ページ** デフォルトのディレクトリをヘッダー・ファイルとソース・ファイルに設定します。

- ◆ **ファイル・ページ** デフォルトのファイル拡張子を設定します。
- ◆ **リソース・ページ** デフォルトのリソースを設定します。フォント名およびフォントの種類が含まれています。
- ◆ **言語ページ** 言語のオプションの編集を設定します。使用する多言語のデータベースおよびデフォルトの言語が含まれています。
- ◆ **その他ページ** その他のオプションを設定します。バッファ・メニューの表示、オブジェクト詳細情報の表示、要件の並び替え、情報パネルの表示時間、プレイヤーの速度、オブジェクト・インタラクタ・ボタンが含まれています。

## IBM ILOG Views Studio のカスタマイズ

この章では、IBM® ILOG® Views Studio をカスタマイズする方法を説明します。以下のトピックに関する情報が記載されています。

- ◆ 設定ファイル
- ◆ リソースおよび環境変数

---

### 設定ファイル

IBM® ILOG® Views Studio は、次の 3 種類の設定ファイルを使用します。

- ◆ オプション・ファイル、拡張子は .opt
- ◆ コマンド・ファイル、拡張子は .opt
- ◆ パネル・ファイル、拡張子は .pnl

---

#### オプション・ファイル

IBM® ILOG® Views Studio 起動時にオプション・ファイルを読み込み、そのプロパティをセットアップします。追加のオプション・ファイルを使用して、そのパスを `ILVSTOPTIONFILE` 環境変数、または `stOptionFile` リソースに設定することで、定義済みの設定を変更することができます。IBM ILOG Views Studio では、

\$ILVHOME/studio/data/studio.opt ファイルを読み込んだ後でオプション・ファイルを読み込みます。

IBM ILOG Views Studio 拡張機能を構築する場合は、initialize 関数を呼び出す前に IlvStudio メンバ関数 addOptionFile(const char\*) を使用して、すべてのユーザ用に読み込まれるオプション・ファイルをプログラムとして追加することができます。オプション・ファイルは、studio.opt ファイルの後、そして該当する場合は(環境関数またはリソースで)、最後のユーザによって指定されたオプション・ファイルの前に読み込まれます。

オプション・ファイルには、以下の構文があります。

```
studio {
    <option-1> <value-1>;
    // ...
    <option-n> <value-n>;
}
```

### 設定オプション

IBM ILOG Views Studio は、以下の設定オプションを提供します。

- ◆ alignmentSpacing <size> を使うと、オブジェクトを特定間隔の配置に合わせて並べるときに使用する値を指定できます。デフォルト値は 5 です。
- ◆ bitmapAlias "<oldName>" "<newName>" によって、IBM ILOG Views Studio はビットマップ <oldName> の代わりに <newName> を使用するようになります。このオプションは、繰り返し使用することができます。
- ◆ bufferBackground "<colorName>" によって、バッファ・ウィンドウの作成時にデフォルトの背景色を指定できます。このオプションが指定されていない場合、新しいバッファはカレント・バッファと同じ背景になります。
- ◆ bufferSize <width> x <height> によって、パネルの作成時にそのサイズを指定できます。

例:

```
studio {
    bufferSize 400 x 200;
}
```

このオプションが指定されていない場合、新しいバッファは、カレント・バッファと同じサイズになります。

- ◆ command <commandDeclaration> によって、コマンドを .opt ファイルに直接宣言できます。コマンド宣言の構文の詳細については、174 ページの *IBM ILOG Views Studio* コマンド・ファイルを参照してください。このオプションは、繰り返し使用することができます。

例:

```
studio {
    command ShowScriptEditor {
```

```

        label "&scriptEditor";
        prompt "&scriptEditorP";
        bitmap "icsced.gif";
        category script;
    }

```

- ◆ `commandFile "<cmdFile>"` によって、提供された `studio.cmd` ファイルを読み込んだ後で **IBM ILOG Views Studio** が読み込むコマンド宣言ファイル (`.cmd` ファイル) を指定できます。ILVPATH 環境変数は、指定したファイルの検索に使用されます。このオプションは繰り返すことができます。

例:

```

studio {
    commandFile "mystudio.cmd";
}

```

- ◆ `dataFileExtension "<extension>"` によって、**IBM ILOG Views** データ・ファイル拡張子を指定することができます。デフォルトの値は `.ilv` です。
- ◆ `defaultBufferName <name>` で、新しいバッファの名前を指定します。デフォルトの値は `noname` です。

例:

```

studio {
    defaultBufferName newBuffer;
}

```

- ◆ `defaultDragDropPalette "<palette name>"` によって、パレット・パネルが初期化されるときにデフォルトで選択されるパレットを指定できます。
- ◆ 以下のオプションで、パレットを追加することができます。

```

dragDropPalette "<palette name>"
{ <option-1 <value-1>;
  ...
  <option-n <value-n>;
}

```

`<palette name>` は新しいパレットの名前です。これは、固有でなければなりません。

次は、パレットの記述に使用できるオプションのリストです。

- `dataFileName "<filename>"` は、パレット・データのファイル名を指定します。
- `label "<label>"` は、ツリー・ガジェットのパレットのラベルを指定します。
- `bitmap "<bitmap>"` ツリー・ガジェットのパレットを表すビットマップの名前を指定します。

- path "<palette1>" [... "<paletteN>"] [-before "<paletteX>"] は、ツリー・ガジェットのパレットの位置を指定します。palette1 ... paletteN は親ノードの名前、palette1 はルート・ノードです。別のパレットの前にパレットを挿入したい場合は、パレットの名前の前に -before キーワードを使用します。パスが指定されていない場合は、ツリー・ガジェットのルート・ノードとして新しいノードが追加されます。
- containerClass "<class>" は、使用するコンテナのクラス名を指定します。デフォルトの値は "IlvGadgetContainer" です。
- containerWidth <width> は、パレット・コンテナを作成するときに使用するコンテナの幅を指定します。
- containerHeight <height> は、パレット・コンテナを作成するときに使用するコンテナの高さを指定します。
- ◆ editionName "<name>" によって、使用中の IBM ILOG Views Studio 版の名前を指定できます。このオプションを使用して、IBM ILOG Views Studio 拡張機能の専門領域を識別します。指定した名前は、Studio の情報パネルに表示されません。

例:

```
studio {
    editionName "ILOG Script Edition";
}
```

- ◆ fileBrowserType "<filter>" "<message>" によって、IBM ILOG Views Studio ファイル・ブラウザにファイル・タイプを追加できます。このオプションは繰り返すことができます。IBM ILOG Views Studio を拡張してファイル・タイプを読み込む場合に、このオプションを使用します。関連項目: fileLoader オプション

例:

```
studio {
    fileBrowserType "*.js" "&scriptFilesFilter";
}
```

- ◆ fileLoader "<extension>" "<commandName>" によって、特定の拡張機能を有するファイルを読み込むために実行するコマンドを指定できます。このオプションは繰り返すことができます。関連項目: fileBrowserType オプション 例:

```
studio {
    fileLoader "js" "LoadScript";
}
```

- ◆ fontFoundries <foundryList> によって、フォント・セレクトアによってリストされたフォント・タイプをカスタマイズできます。フォント・タイプは、X11 プラットフォームにのみ対応していることに注意してください。

例:

```
studio {
  fontFoundries {
    "sun",
    "dec",
    "sony",
    "myFoundry"
  }
}
```

- ◆ `fontNames <fontList>` によって、リソース・パネルで使用される基本設定のフォント名をカスタマイズできます。

例:

```
studio {
  fontNames {
    "fixed",
    "normal",
    "myfont"
  }
}
```

- ◆ `hideGenericInspector <true/false>` によって、エディタの起動時にオブジェクト詳細情報を非表示にできます。このオプションのデフォルトは `false` です。
- ◆ `ignoringSize <true/false>` によって、ガジェット・バッファのサイズを保存することなくデータ・ファイルを保存できます。このオプションのデフォルトは `false` です。バッファのサイズをデータ・ファイルに保存したくない場合は、このオプションを使用します。
- ◆ `ignoringBackground <true/false>` によって、ガジェット・バッファの背景色を保存することなくデータ・ファイルを保存できます。このオプションのデフォルトは `false` です。パネルにデフォルトの背景色を設定する場合は、このオプションを使用します。
- ◆ `include "<fileName>"` によって、`.opt` ファイルに他のオプション・ファイルを読み込みます。指定したファイルは、`ILVPATH` で検索します。

例:

```
studio {
  include "myfile.opt";
}
```

- ◆ `infoPanelDuration <seconds>` によって、エディタの起動時に情報パネルが表示される時間 (秒単位) を指定できます。デフォルトの値は 5 秒です。

例:

```
studio {
  infoPanelDuration 10;
}
```

- ◆ `infoPanelTitle "<title>"` によって、情報パネルのタイトルを指定できます。
- ◆ `language "<languageName>" "<commandLabel>" "<commandPrompt>"` によって、`IlvDisplay` の現在の言語として `<languageName>` を選択するコマンドを定義できます。このオプションは繰り返すことができます。定義されたコマンドの名前は `SetLanguage_<languageName>` であり、そのラベルとプロンプトはそれぞれ `<commandLabel>` と `<commandPrompt>` で指定されます。

例:

```
studio {
    language "en_US" "English (U.S.)" "Speak English (U.S.)";
}
```

これによって以下のコマンドを定義します。

```
command SetLanguage_en_US {
    label "English (U.S.)";
    prompt "Speak English (U.S.)";
}
```

`<languageName>` にメッセージ・データベースを提供する場合は、このオプションを使用します。

- ◆ `messageDB "<dbname>"` によって、`<dbname>` で指定された多言語メッセージ・データベースを読み込みます。

例:

```
studio {
    messageDB "mymessages.dbm";
}
```

- ◆ `movingPointer <true/false>` によって、エディタに新しく開かれたウィンドウの中央にマウス・ポインタを移動させる (`true`) か、させない (`false`) かを指定できます。

例:

```
studio {
    movingPointer true;
}
```

- ◆ `objectInteractor <interactorName>` によって、インタラクタ名を、インタラクタ・ダイアログ・ボックス (`SetObjectInteractor` コマンドでアクティブになります) によって使用される定義済みインタラクタ・リストに追加できます。オブジェクト・インタラクタを **IBM ILOG Views Studio** に追加する場合に、このオプションを使用します。

例:

```
studio {
    objectInteractor MyInteractor;
}
```

- ◆ `panel <panelDescription>` によって、パネルのプロパティを `.opt` ファイルに直接指定できます。このオプションは繰り返すことができます。パネル記述の構文については、176 ページの *IBM ILOG Views Studio* パネル記述ファイルを参照してください。別の `.pnl` ファイルで指定するパネル記述とは違い、`.opt` ファイルで提供するパネル記述は、提供された `studio.pnl` ファイルの前に読み込まれます。

例：

```
studio {
    panel "Classes" {
        topView true;
    }
}
```

- ◆ `panelFile "<pnlFile>"` によって、提供された `studio.pnl` ファイルを読み込んだ後で *IBM ILOG Views Studio* が読み込むパネル記述ファイル (`.pnl` ファイル) を指定できます。ILVPATH 環境変数は、指定したファイルの検索に使用されます。このオプションは繰り返すことができます。
- ◆ `playerSpeed <milliseconds>` によって、イベント・プレイヤーの速度をミリ秒で指定できます。デフォルト値は 500 です。
- ◆ `recentFileListLength <length>` によって、[ファイル]メニューに表示される最近のファイル・リストの長さを指定できます。このオプションのデフォルトは 6 です。
- ◆ `removeDragDropPalette "<palette name>"` によって、定義済みパレットをパレット・パネルのツリー・ガジェットから削除できます。
- ◆ `removeToolBarItem <commandName> <toolBarName>` によって、コマンドを指定されたツールバーから削除できます。引き渡された `studio.opt` ファイルで定義されたツールバーのアイコンを非表示にしたい場合は、このオプションを使用します。

例：

```
studio {
    removeToolBarItem SelectSpinBoxMode IlvStGadgetBuffer;
}
```

- ◆ `sortingRequirements <true/false>` が `true` の場合、状態の詳細情報で状態要件を並び替えます。
- ◆ `startUpCommand <commandName>` によって、エディタの起動時に実行されるコマンドを指定できます。このオプションは繰り返すことができます。

例：

```
studio {
    startUpCommand EditStates;
}
```

- ◆ `studioName <name>` によって、.iva ファイルに保存されている IBM ILOG Views Studio 拡張機能の名前をカスタマイズできます。デフォルトの文字列は "ILOG Views Studio" です。

例:

```
studio {
    studioName "My Studio Extension";
}
```

- ◆ `studioShortName <name>` によって、エディタの「ショートネーム」を変更できます。この名前は、メイン・ウィンドウのタイトル・バーに、アプリケーション名の前に表示されます。デフォルトの文字列は "ivstudio" です。

例:

```
studio {
    studioShortName "mystudio";
}
```

- ◆ `toolBarItem <commandName> <toolBarName> [-before <refCommandName>]` によって、コマンド `<commandName>` をツールバー `<toolBarName>` に追加できます。このオプションは繰り返すことができます。オプションで、キーワード `-before` を使用して、新しいコマンドをコマンド `<refCommandName>` の直後に挿入することを指定できます。

例:

```
studio {
    toolBarItem SelectLabelMode IlvStGadgetBuffer -before
    SelectFocusMode;
}
```

- ◆ `toolBarCommands <name> <commands>` によって、新しいツールバーを定義できます。定義されたツールバーは、いずれのパネルでも使用できます。
- ◆ `toolBarItemHeight <height>` によって、ツールバー項目の高さを指定できます。より大きいアイコンを使用したい場合に、このオプションを使用します。  
関連項目: `toolBarItemWidth`
- ◆ `toolBarItemWidth <width>` によって、ツールバー項目の幅を指定できます。より大きいアイコンを使用したい場合に、このオプションを使用します。関連項目: `toolBarItemHeight`

## 例

以下のオプション・ファイルによって、デフォルトのディレクトリを生成されたファイルに設定して、3つの編集モードをガジェットのバッファ・ウィンドウ・ツールバーに追加します。

```
// /usr/smith/mystudio.opt: My configuration file.
studio {
    defaultHeaderDir    "include";
    defaultSrcDir       "src";
}
```

```

defaultObjDir      "obj";
defaultHeaderFileScope "myinclude/";
toolbarItem SelectLabelMode
    IlvStGadgetBuffer -before SelectActiveMode;
toolbarItem SelectLabelListMode
    IlvStGadgetBuffer -before SelectActiveMode;
toolbarItem SelectReliefLineMode
    IlvStGadgetBuffer -before SelectActiveMode;
}

```

ファイル `mystudio.opt` がディレクトリ `/usr/smith` に保存されている場合、`ILVSTOPTIONFILE` 環境変数は、以下のようにこのファイルへのアクセス・パスに設定しなければなりません。

Microsoft® Windows® プラットフォームの場合

```
set ILVSTOPTIONFILE=/usr/smith/mystudio.opt
```

UNIX® プラットフォームの場合

```
setenv ILVSTOPTIONFILE /usr/smith/mystudio.opt
```

## IBM ILOG Views Studio コマンド・ファイル

定義済み IBM® ILOG® Views Studio コマンドは、コマンド記述ファイル `studio.cmd` に宣言されます。このファイルは、ディレクトリ `$ILVHOME/studio/data` にあります。独自のコマンドを `.opt` ファイルまたは `.cmd` ファイルに直接宣言して、`.opt` ファイルで `commandFile` オプションを使用して、そのファイルを宣言することができます。コマンド宣言ファイルは、本製品で提供される `studio.cmd` ファイルの後で読み込まれます。コマンド宣言ファイルで、ラベルやアイコンなどを変更するために定義済みコマンドの宣言をオーバーライドすることができます。

### コマンド・プロパティ

IBM ILOG Views Studio コマンドは、以下の設定のプロパティによって定義されません。

- ◆ `label "<label>"` によって、コマンドがメニューに付加されている場合、メニュー項目のラベルを指定できます。ラベルが指定されていない場合は、コマンド名が使用されます。指定されたラベルは、実文字列または多言語メッセージ識別子のいずれかです。
- ◆ `toggleLabel "<label>"` は、`TestDocument` コマンドなど、状態のあるコマンドに使用されます。コマンドがアクティブの場合、この文字列はコマンド・ツールチップのラベルになります。指定されたラベルは、実文字列または多言語メッセージ識別子のいずれかです。

- ◆ tooltip "<string>" は、コマンドがツールバー項目またはガジェットに付加されている場合、ツールチップの表示に使用する文字列を指定するために使用します。デフォルトでは、ツールチップはコマンド・ラベルを表示するだけです。指定された文字列は、実文字列または多言語メッセージ識別子のいずれかです。
- ◆ toggleTooltip "<string>" は、TestDocument コマンドなど、状態のあるコマンドに使用されます。コマンドがアクティブの場合、コマンド・ツールチップはこの文字列を表示します。指定された文字列は、実文字列または多言語メッセージ識別子のいずれかです。
- ◆ acceleratorText "<string>" は、コマンドがメニュー項目に付加されている場合に使用します。メニュー項目のセットアップに使用され、コマンドを実行するアクセラレータ・キーを表示します。
- ◆ acceleratorDefinition "<string>" は、コマンドがメニュー項目に付加されている場合に使用します。指定した文字列はデコードされ、メニュー項目に設定されます。
- ◆ bitmap "<name>" は、コマンドがメニュー項目に付加されている場合に使用します。ビットマップ名を、対応するツールバー項目に指定できます。
- ◆ prompt "<string>" によって、コマンドを説明する単一行文字列を指定できます。指定された文字列は、実文字列または多言語メッセージ識別子のいずれかです。コマンド・メニュー項目が強調表示されるか、そのツールチップがアクティブになると、この文字列がメッセージ領域に表示されます。
- ◆ togglePrompt "<string>" は、状態のあるコマンドに使用されます。コマンドがオンになったときに prompt 文字列の代わりに使用する文字列を指定できません。
- ◆ messages <messageList> によって、コマンドが実行されたときにブロードキャストされる 1 つ以上の IBM ILOG Views Studio メッセージを指定できます。
- ◆ interactive <true/false> は、コマンドがコマンド・パネルに表示されるかどうかを通知します。
- ◆ category <categoryName> によって、カテゴリをコマンドに指定できます。コマンドに複数のカテゴリを指定するには、このオプションを繰り返し使用します。指定するカテゴリがまだ使用されていない場合は、コマンド・パネルに自動的に作成され、表示されます。
- ◆ selector "<name>" によって、相互排他セレクタをコマンドに指定できます。このプロパティは、コマンドに状態がある場合に有効です。同じセレクタで同時に選択できるのは、1 つのコマンドのみです。コマンドが選択されると、以前選択されていたコマンドは自動的に選択解除されます。

## 例

以下のコマンド・ファイルは、Quit コマンドのラベルを Exit に変更して、既存の CloseDocument コマンドにアクセラレータ・キーを定義します。

対応するコマンド宣言は、\$ILVHOME/studio/data/studio.cmd ファイルから /users/smith/mystudio.cmd にコピーされます。

```
command Quit {
    label    "^Exit"; // modified property
    tooltip  "&ttmenu_quit";
    prompt   "&quitEditor";
    bitmap   "icquit";
    category studio;
}

command CloseDocument{
    label "&mclose";
    prompt "&closeDocumentP";
    acceleratorText "F4"; // added property
    acceleratorDefinition "<Key F4>"; // added property
    category document;
}
```

/users/smith/mystudio.opt ファイルは、上記のコマンド・ファイルを宣言します。

```
studio {
    commandFile "/users/smith/mystudio.cmd";
}
```

/users/smith ディレクトリが ILVPATH 環境変数にある場合、mystudio.cmd ファイルのフル・パスを指定する必要はありません。

```
studio {
    commandFile "mystudio.cmd";
}
```

ILVSTOPTIONFILE は /users/smith/mystudio.opt に設定されます。

## IBM ILOG Views Studio パネル記述ファイル

\$ILVHOME/studio/data/studio.pnl ファイルは、提供されたパネルのデフォルトの記述を提供します。追加パネル記述ファイル(.pnl)を使用して、これらの記述を変更して、独自のパネル記述を追加することができます。IBM ILOG Views Studio に .pnl ファイルを読み込ませるには、これを Studio オプション・ファイルに宣言します。詳細は 166 ページのオプション・ファイルを参照してください。

### パネル・プロパティ

IBM ILOG Views Studio パネルは、以下のプロパティによって設定されます。

- ◆ title "<title>" は、パネルのタイトルを指定します。デフォルトでは、パネル名が使用されます。

- ◆ `visible <true/false>` は、エディタの起動時にパネルを表示するかどうかを示します。
- ◆ `menu "<menuItem>" [, "<menuItem1> ..."] { <menuItemList> }` によって、メニューをパネルに設定できます。このオプションは繰り返すことができます。パネルがメニュー・バーを含んでいる (その `getMenuBar` 関数がメニュー・バーを返すか、そのコンテナが `MenuBar` という名前のメニュー・バーを含んでいる) 場合にのみ動作します。メニュー位置はメニュー・バー項目によって指定され、それがサブメニューの場合、続いて新しいメニュー位置に導くメニュー項目のリストがきます。メニュー項目は、そのラベルまたはコマンド名によって識別されます。`<menuItemList>` の各項目は、コマンド名、サブメニューのラベル、または区切り文字を追加する `'|'` 文字です。たとえば、メイン・ウィンドウの [ファイル]> [新規] メニューは、次のように定義されます。

```
panel "MainPanel" {
    menu "&mfile", "&new" {
        NewGadgetBuffer,
        NewGraphicBuffer,
        NewGrapherBuffer,
        -, // a separator.
        NewApplication,
        MakeDefaultApplication
    }
}
```

- ◆ `menuItem <itemSpec> : "<menuItem>" [, "<menuItem1> ..."] [-before <refItem>]` は、指定したメニューに項目を挿入する場合に使用します。このオプションは繰り返すことができます。`<itemSpec>` で指定された新しい項目は、コマンド名、ラベル、または `'|'` 文字 (区切り文字) です。メニュー位置はメニュー・バー項目によって指定され、それがサブメニューの場合、続いて目的のメニュー位置に導くメニュー項目のリストがきます。`-before` キーワードを使用して、`<refItem>` の前に新しい項目を挿入することができます。その他の場合、項目はメニューの末尾に追加されます。
- ◆ `removeMenuItem <commandName> : "<menuItem>" [, "<menuItem1> ..."]` によって、環境設定ファイルで以前指定されたメニュー項目を削除できます。`<commandName>` パラメータは、削除されるメニュー項目に付加されたコマンドの名前です。メニュー位置はメニュー・バー項目によって指定され、それがサブメニューの場合、続いて目的のメニュー位置に導くメニュー項目のリストがきます。
- ◆ `toolbar <location> { <toolBarItemList> }` によって、ツールバーをパネルに設定できます。このオプションは繰り返すことができます。`<location>` パラメータは、`left`、`top`、`right`、または `bottom` のいずれかです。各位置には、複数のツールバーがあります。`<toolBarItemList>` は、コマンド名のリスト、またはカンマ (,) で区切られたツールバーの名前 (.opt ファイルに定義されている) です。

例:

```
panel "MainPanel" {
  toolbar right {
    SelectLabelMode,
    SelectLabelListMode,
    SelectReliefLineMode
  }
}
```

- ◆ x、y、width、および height とによって、パネルの位置とサイズを指定できます。
- ◆ command "<objectName>" <commandName> によって、パネルに含まれている名前付きガジェットにコマンドを付加できます。たとえば、パネルに "Open" という名前のボタンが含まれているとします。

```
panel "MyPanel" {
  command "Open" OpenDocument;
}
```

- ◆ filename "<filename>" によって、パネルにデータ・ファイル(.ilv)を指定できます。指定したファイルは、ILVPATH で検索されます。パネルによって読み込みます。たとえば、整列パネルはコード化することなく完全に作成されます。alignmt.ilv データ・ファイルを使い、コマンドをボタンに付加します。

```
panel "Alignment" {
  commandName ShowAlignPanel;// the command that shows the panel
  filename "alignmt.ilv";      // load that data file
  x 500;
  y 100;
  command "left"      AlignLeft;
  command "right"     AlignRight;
  command "vertical"  AlignVertical;
  command "samew"     SameWidth;
  command "hspace"    HorizontalSpaces;
  command "top"       AlignTop;
  command "bottom"    AlignBottom;
  command "horizontal" AlignHorizontal;
  command "sameh"     SameHeight;
  command "vspace"    VerticalSpaces;
}
```

- ◆ commandName <commandName> によって、パネルを表示したり非表示にしたりするコマンドの名前を指定できます。これは、パネルに対応したコマンド名が Show<PanelName> という名前である場合を除いて、パネルの可視性に従ってコマンドの状態を維持するために必要です。
- ◆ topView <true/false> は、クラス・パレットなどのように、デフォルトでメイン・ウィンドウのペインとして作成される、ある特定のパネルによって使用されます。

```
panel "Classes" {
  topView true;
}
```

## 例

以下のパネル・ファイル、`/users/smith/mystudio.pnl` は、IBM ILOG Views Studio の起動時に、パレット・パネルの代わりにコマンド・パレットを表示します。

```
panel "Commands" {
    visible true;
}

panel "PalettePanel" {
    visible false;
}
```

`/users/smith/mystudio.opt` ファイルは、上記のパネル・ファイルを宣言します。

```
studio {
    panelFile "/users/smith/mystudio.pnl";
}
```

以下のパネルは、コード化することなく、編集モードを含むパネルを作成します。

```
panel "MyEditingModes" {
    title "Modes";           // Set the panel title
    visible true;           // visible when the editor is launched
    x 300;                   // the panel horizontal position
    y 300;                   // the panel vertical position
    width 150;               // the panel width
    height 150;              // the panel height
    toolbar top {           // first tool bar
        SelectSelectionMode,
        SelectPolylineMode,
        SelectLabelMode,
        SelectLabelListMode
    }
    toolbar top {           // second tool bar
        SelectFocusMode,
        SelectAttachmentsMode,
        SelectMenuMode,
        SelectMatrixMode
    }
    toolbar top {           // third tool bar
        SelectLineMode,
        SelectReliefLineMode,
        SelectArrowLineMode,
        SelectPolylineMode
    }
}
```

---

## リソースおよび環境変数

IBM® ILOG® Views Studio は、IBM ILOG Views で使用されるものに加え、独自のリソースと環境変数をセットアップします。

### リソース

IBM ILOG Views Studio は、以下のリソースを使用します。

- ◆ `menuBackground` は、IBM ILOG Views Studio メニューの背景色を指定します。
- ◆ `menuForeground` は、IBM ILOG Views Studio メニューの前景色を指定します。
- ◆ `menuFont` は、IBM ILOG Views Studio メニューのフォントを指定します。
- ◆ `panelBackground` は、IBM ILOG Views Studio パネルの背景色を指定します。
- ◆ `toolBarBackground` は、IBM ILOG Views Studio ツールバーの背景色を指定します。
- ◆ `focusPathColor` は、フォーカス編集モード使用時に、フォーカス・パスを描く線の色を指定します。
- ◆ `attachmentColor` は、アタッチメント・モード使用時に、アタッチメント・ガイドの範囲を決める線の色を指定します。
- ◆ `attachmentHighlightColor` は、アタッチメント・モード使用時に、選択した項目の色を指定します。

### 環境変数

IBM ILOG Views Studio は、以下の環境変数を使用します。

- ◆ `ILVSTOPTIONFILE` は、読み込まれるユーザ定義済みオプション・ファイルを指定します。エディタは、`ILVSPATH` 環境変数を使用してこのファイルを検索します。
- ◆ `ILVSTIGNORINGBACKGROUND=true` は、背景色を保存することなくガジェット・バッファを保存するかどうかを指定します。この変数を `true` に設定すると、アプリケーションのパネルはデフォルトの背景色を使用します。
- ◆ `ILVSTIGNORINGSIZE=true` は、サイズを保存することなく、ガジェット・バッファを保存するかどうかを指定します。
- ◆ `ILVPRINTERCOMMANDLINE` は、UNIX® プラットフォームでのみ使用され、エディタがバッファを印刷するときに実行するコマンド・ラインを指定します。デフォルトの値は `"lpr -v %s"` です。指定された文字列は、有効な C `printf` 形式でなければなりません。ここで、`%s` は印刷されるファイルの名前です。
- ◆ `ILVSTPLUGINS` は、読み込むプラグインのリストを示します。セミコロン (;) 文字で区切られたフル・パスまたは作業ディレクトリへの相対パスを指定できます。



## 索引

## 記号

- .cmd ファイル **174**  
関連項目: コマンド・ファイル **174**
- .ilv ファイル **51**
- .js ファイル **100**
- .opt ファイル **166**  
関連項目: オプション・ファイル **166**
- .pnl ファイル **176**  
関連項目: パネル記述ファイル **166**

## A

- AddIcon コマンド **107**
- AddTransparentIcon コマンド **107**
- AddZoomableIcon コマンド **108**
- AddZoomableTransparentIcon コマンド **108**
- AlignBottom コマンド **108**
- AlignHorizontal コマンド **109**
- AlignLeft コマンド **109**
- alignmentSpacing オプション **167**
- AlignRight コマンド **110**
- AlignTop コマンド **110**
- AlignVertical コマンド **110**
- attachmentColor リソース **180**
- attachmentHighlightColor リソース **180**

## B

- bitmapAlias オプション **167**

- bufferBackground オプション **167**
- bufferSize オプション **167**

## C

- C++
  - 前提条件 **12**
- CascadeWindows コマンド **111**
- ClipboardCopy コマンド **111**
- ClipboardCut コマンド **111**
- ClipboardPaste コマンド **112**
- CloseAllBuffers コマンド **112**
- CloseBuffer コマンド **112**
- CloseDocument コマンド **112**
- command オプション **167**
- commandFile オプション **168**

## D

- dataFileExtension オプション **168**
- defaultBufferName オプション **168**
- defaultDragDropPalette オプション **168**
- Delete コマンド **113**
- DoubleBuffering コマンド **113**
- dragDropPalette オプション **168**
- Duplicate コマンド **113**

## E

- EditGroup コマンド **114**

editionName オプション 169  
EditOptions コマンド 114

## F

fileBrowserType オプション 169  
fileLoader オプション 169  
FitToContents コマンド 114  
FitViewToContents コマンド 115  
FlipHorizontal コマンド 115  
FlipVertical コマンド 115  
focusPathColor リソース 180  
fontFoundries オプション 169  
fontNames オプション 170

## G

GenerateStringData コマンド 115  
Group コマンド 116  
GroupIntoGraphicSet コマンド 116  
GroupIntoSelector コマンド 116  
GroupIntoSmartSet コマンド 117

## H

HelpMainPanel コマンド 117  
hideGenericInspector オプション 170  
HorizontalSpaces コマンド 117

## I

IBM ILOG Studio  
    UNIX でのセットアップ 17  
    Windows でのセットアップ 21  
    概要 16  
IBM ILOG Views  
    インストール・ディレクトリ 17  
ignoringBackground オプション 170  
ignoringSize オプション 170  
ILVPRINTERCOMMANDLINE 環境変数 180  
ILVSTIGNORINGBACKGROUND 環境変数 180  
ILVSTIGNORINGSIZE 環境変数 180  
ILVSTOPTIONFILE 環境変数 166, 174, 180  
ILVSTPLUGINS 環境変数 180  
include オプション 170

infoPanelDuration オプション 170  
infoPanelTitle オプション 171  
InspectPanel コマンド 118

## J

jsstudio  
    アプリケーションでの IBM ILOG script の使用  
        98  
    構文エラー 102  
    コールバックのプログラミング 99  
    コマンド専用 jsstudio 拡張機能 102  
    スクリプトの再生 100  
    スクリプトのプログラミング 100  
    生成されたアプリケーションでの IBM ILOG  
        Script の使用 101

## L

language オプション 171  
LoadMessageDatabase コマンド 118  
LoadScript コマンド 102  
LockInspector コマンド 118

## M

menuBackground リソース 180  
menuFont リソース 180  
menuForeground リソース 180  
messageDB オプション 171  
MinimizeAllWindows コマンド 119  
MotifLook コマンド 119  
movingPointer オプション 171

## N

NewGraphicBuffer コマンド 119  
NudgeDown コマンド 120  
NudgeLeft コマンド 120  
NudgeRight コマンド 120  
NudgeUp コマンド 121

## O

objectInteractor オプション 171

OpaqueMoving コマンド 121  
OpenBuffer コマンド 121  
OpenDocument コマンド 122

## P

panel オプション 172  
panelBackground リソース 180  
panelFile オプション 172  
PlayerOpen コマンド 122  
PlayerPlay コマンド 122  
PlayerSaveAs コマンド 123  
playerSpeed オプション 172  
PlayerSpeed コマンド 123  
PlayerStart コマンド 123  
PlayerStop コマンド 123  
PolySelection モード 82  
Pop コマンド 124  
PrintBuffer コマンド 124, 125  
Push コマンド 125

## Q

Quit コマンド 125

## R

recentFileListLength オプション 172  
Redo コマンド 125  
Refresh コマンド 126  
removeDragDropPalette オプション 172  
removeToolBarItem オプション 172  
ResetView コマンド 126  
ResizePanel コマンド 126  
RestoreAllWindows コマンド 127  
RevertBuffer コマンド 127  
RevertDocument コマンド 127  
Rotate90 コマンド 128  
Rotatem90 コマンド 128

## S

SameHeight コマンド 128  
SameWidth コマンド 129  
SaveAll コマンド 129

SaveBuffer コマンド 129  
SaveBufferAs コマンド 129  
SaveDocument コマンド 130  
SaveDocumentAs コマンド 130  
Script エディタ  
表示 100  
Script エディタ・アイコン 100  
Script エラー・リスト・アイコン 102  
SelectActiveMode コマンド 130  
SelectAll コマンド 131  
SelectArcMode コマンド 131  
SelectArrowLineMode コマンド 131  
SelectBuffer コマンド 132  
SelectClosedSplineMode コマンド 132  
SelectFilledArcMode コマンド 132  
SelectFilledSplineMode コマンド 133  
SelectLabelListMode コマンド 133  
SelectLabelMode コマンド 134  
SelectLineMode コマンド 134  
SelectObject コマンド 134  
SelectPlugIns コマンド 134  
SelectPolygonMode コマンド 135  
SelectPolylineMode コマンド 136  
SelectPolySelectionMode コマンド 135  
SelectPreviousBuffer コマンド 136  
SelectRectangularObjectCreationMode コマ  
ンド 136  
SelectReliefLineMode コマンド 137  
SelectRotateMode コマンド 137  
SelectSCGadgetContainerRectangleMode コマ  
ンド 137  
SelectSCGrapherRectangleMode コマンド 138  
SelectSCManagerRectangleMode コマンド 138  
SelectSelectionMode コマンド 138  
SelectSplineMode コマンド 138  
SelectTranslateMode コマンド 139  
SelectUnZoomMode コマンド 139  
SelectZoomMode コマンド 139  
SetLanguage\_en\_US コマンド 140  
SetLanguage\_jp\_JP コマンド 140  
SetLayer コマンド 140  
SetName コマンド 140  
SetObjectInteractor コマンド 141  
SetThickness コマンド 141  
SetToolTip コマンド 141

ShowAlignmentPanel コマンド 156  
ShowAlignPanel コマンド 141  
ShowAttachPanel コマンド 142  
ShowCommandPanel コマンド 142  
ShowErrorPanel コマンド 142  
ShowGenericInspector コマンド 142  
ShowGridOptionsPanel コマンド 143  
ShowGridPanel コマンド 143  
ShowGroupOptionsPanel コマンド 143  
ShowInfoPanel コマンド 144  
ShowInspector コマンド 144  
ShowLayerPanel コマンド 144  
ShowMessagePanel コマンド 144, 158  
ShowPalettePanel コマンド 89, 145  
ShowPrinterDialog コマンド 145  
ShowPropertiesPanel 81  
ShowScriptDebugger コマンド 102  
ShowScriptEditor コマンド 100, 102  
ShowScriptErrorList コマンド 102  
ShowViewOptions 155  
sortingRequirements オプション 172  
startUpCommand オプション 172  
stOptionFile リソース 166  
studioName オプション 173  
studioShortName オプション 173

## T

TestDocument コマンド 146  
TestPanel コマンド 146  
TileHorizontally コマンド 146  
TileVertically コマンド 146  
ToggleActiveGrid コマンド 147  
ToggleForegroundGrid コマンド 147  
ToggleGrid コマンド 147  
ToggleState コマンド 148  
ToggleTransformed コマンド 148  
toolBackBackground リソース 180  
toolBarCommands オプション 173  
toolBarItem オプション 173  
toolBarItemHeight オプション 173  
toolBarItemWidth オプション 173

## U

Undo コマンド 148  
UnGroup コマンド 149

## V

VerticalSpaces コマンド 149

## W

Windows95Look コマンド 149  
WindowsLook コマンド 149

## Z

ZoomIn コマンド 150  
ZoomOut コマンド 150

## あ

アイコン

Script エディタ 100  
Script エラー・リスト 102  
詳細設定 41  
開く 51  
保存 51

アイコン・パレット 94

アイコン・モード 94

アクティブ・モード 83

アプリケーションの詳細設定スクリプト・ページ 101

## い

印刷 53

インストール指示

参照: セットアップ 17, 21

インストール・ディレクトリ 17

## う

ウインドウ

開く 52

編集 52

メイン 73

ウィンドウ・メニュー 52

## え

円形ゲージ・モード 95

円弧モード 90

## お

オブジェクト

作成モードの使用 32

詳細設定 41

整列 42

選択 39

編集 39

リソースの選択 40

オブジェクト、作成 31

オブジェクトの作成 31

オブジェクトの詳細情報 39

オブジェクトの整列 42

オブジェクトの選択 39

オプション

参照：設定オプション 167

オプション・ファイル 166

関連項目：.opt ファイル 166

## か

回転モード 83

拡大モード 83

影付き四角形モード 93

角丸四角形モード 93

環境変数

ILVPRINTERCOMMANDLINE 180

ILVSTIGNORINGBACKGROUND 180

ILVSTIGNORINGSIZE 180

ILVSTOPTIONFILE 166, 174, 180

ILVSTPLUGINS 180

## く

矩形ゲージ・モード 94

矩形スケール・モード 94

グラフィック・パレット 90

グラフィック・リソース 40

グリッド・パネル 155

## け

ゲージ・パレット 94

## こ

コールバック

IBM ILOG Script によるプログラミング 99

コマンド

LoadScript 100

説明 106

定義済みのリスト 107

データ・ファイルの操作 51

コマンド・パネル 152

コマンド・ファイル 174

関連項目：commandFile オプション、コマンド・プロパティ 174

コマンド・プロパティ 174

acceleratorText 175

acceleratorDefinition 175

bitmap 175

category 175

interactive 175

label 174

messages 175

prompt 175

selector 175

toggleLabel 174

togglePrompt 175

toggleTooltip 175

tooltip 175

## し

四角形モード 93

縮小モード 84

詳細情報

オブジェクト 39

詳細設定

オブジェクト 41

詳細設定アイコン 41

詳細設定パネル

参照：パネル 41

## す

ズーム可能アイコン・モード **94**  
ズーム可能透明アイコン・モード **94**  
スクリプト  
  IBM ILOG Studio でのプログラミング **100**  
  エラー **102**  
スクリプト言語 **98**  
スクリプト・ファイル **102**  
スプライン・モード **92**  
スライダ・ゲージ・モード **95**

## せ

設定オプション **167**  
  alignmentSpacing **167**  
  bitmapAlias **167**  
  bufferBackground **167**  
  bufferSize **167**  
  command **167**  
  commandFile **168**  
  dataFileExtension **168**  
  defaultBufferName **168**  
  defaultDragDropPalette **168**  
  dragDropPalette **168**  
  editionName **169**  
  fileBrowserType **169**  
  fileLoader **169**  
  fontFoundries **169**  
  fontNames **170**  
  hideGenericInspector **170**  
  ignoringBackground **170**  
  ignoringSize **170**  
  include **170**  
  infoPanelDuration **170**  
  infoPanelTitle **171**  
  language **171**  
  messageDB **171**  
  movingPointer **171**  
  objectInteractor **171**  
  panel **172**  
  panelFile **172**  
  playerSpeed **172**  
  recentFileListLength **172**  
  removeDragDropPalette **172**

  removeToolBarItem **172**  
  sortingRequirements **172**  
  startUpCommand **172**  
  studioName **173**  
  studioShortName **173**  
  toolBarCommands **173**  
  toolBarItem **173**  
  toolBarItemHeight **173**  
  toolBarItemWidth **173**  
設定ファイル **166**  
セットアップ  
  UNIX 環境 **17**  
  Windows 環境 **21**  
選択モード **39, 81**

## そ

その他のパレット **95**

## た

楕円モード **93**  
多角形モード **91**

## ち

直線モード **90**

## て

データ・ファイル **51**

## と

透明アイコン・モード **94**  
閉じたスプライン・モード **92**

## ぬ

塗りつぶし円形ゲージ・モード **95**  
塗りつぶし円弧モード **91**  
塗りつぶし角丸四角形モード **93**  
塗りつぶし四角形モード **93**  
塗りつぶしスプライン・モード **92**  
塗りつぶし楕円モード **93**

## は

### パネル

- パレット **89**
- 整列 **156**
- 記述ファイル **51**
- グリッド **155**
- コマンド **152**
- メッセージ **157**
- パネル記述ファイル **176**
  - 関連項目: .pnl ファイル **176**
- パネル・プロパティ **176**
  - command **178**
  - commandName **178**
  - filename **178**
  - height **178**
  - menu **177**
  - menuItem **177**
  - removeMenuItem **177**
  - title **176**
  - toolbar **177**
  - topView **178**
  - visible **177**
  - width **178**
  - x **178**
  - y **178**
- パレット・パネル **89**
  - アイコン・パレット **94**
  - グラフィック・パレット **90**
  - ゲージ・パレット **94**
  - 説明 **89**
  - その他のパレット **95**
- パン・モード **83**

## ひ

- ビューに合わせるモード **84**
- 開くアイコン **51**

## ふ

### ファイル

- script **102**
- オプション **166**
- コマンド宣言 **174**

- 設定 **166**
- パネルの記述 **176**

## へ

### 編集

- オブジェクト **39**
- 編集モード
  - PolySelection **82**
  - アイコン **94**
  - アクティブ **83**
  - 円形ゲージ **95**
  - 円弧 **90**
  - 回転 **83**
  - 拡大 **83**
  - 影付き四角形 **93**
  - 角丸四角形 **93**
  - 矩形ゲージ **94**
  - 矩形スケール **94**
  - 四角形 **93**
  - 縮小 **84**
  - ズーム可能アイコン **94**
  - ズーム可能透明アイコン **94**
  - スプライン **92**
  - スライダ・ゲージ **95**
  - 選択 **39, 81**
  - 楕円 **93**
  - 多角形 **91**
  - 直線 **90**
  - 透明アイコン **94**
  - 閉じたスプライン **92**
  - 塗りつぶし円形ゲージ **95**
  - 塗りつぶし円弧 **91**
  - 塗りつぶし角丸四角形 **93**
  - 塗りつぶし四角形 **93**
  - 塗りつぶしスプライン **92**
  - 塗りつぶし楕円 **93**
  - パン **83**
  - ビューに合わせる **84**
  - ポリライン **91**
  - 矢印線 **90**
  - ラベル **83**
  - ラベル・リスト **83**
  - リスト **81**
  - 立体ゲージ **95**

立体線 90

## ほ

保存アイコン 51

ポリライン・モード 91

## ま

マニュアル

命名規則 13

## め

命名規則 13

メイン・ウィンドウ

オブジェクトの詳細情報 39

説明 73

メッセージ領域 40

メニュー・バー 74

メッセージの表 158

メッセージ・パネル

説明 157

[ファイル] メニュー 158

[メッセージ] メニュー 159

## や

矢印線モード 90

## ら

ラベル・モード 83

ラベル・リスト・モード 83

## り

リソース

attachmentColor 180

attachmentHighlightColor 180

focusPathColor 180

menuBackground 180

menuFont 180

menuForeground 180

panelBackground 180

stOptionFile 166

toolBarBackground 180

立体ゲージ・モード 95

立体線モード 90