

グラフィカルユーザインターフェイス  
開発支援ツール

## 操作マニュアル

Version 3.0

# はじめに

本マニュアルは、X-Mateの概略機能、起動から終了までの基本操作、X-Mateが持っている各ウィンドウの操作方法、及びその機能、X-Mateが準備しているキー入力部品の操作方法を記述しています。

## 目次

1 概要	( 8 )
2 画面構成	( 9 )
3 ウィンドウ操作	( 10 )
ウィンドウの位置を変更する	( 11 )
ウィンドウの大きさを変更する	( 12 )
ウィンドウの重なりを変更する	( 13 )
ウィンドウを一番上にしたい時	( 13 )
ウィンドウを一番下にしたい時	( 13 )
ウィンドウをアイコン化する	( 14 )
ウィンドウをアイコン化したい時	( 14 )
アイコン化したウィンドウを元に戻したい時	( 14 )
ウィンドウをクローズする	( 15 )
4 マウス操作	( 16 )
編集ウィンドウでのマウス操作	( 16 )
スクロールバーでのマウス操作	( 16 )
5 基本操作	( 17 )
X-Mateを起動する	( 18 )
画面情報ファイルを作成する	( 19 )
編集ウィンドウに部品を登録する	( 21 )
ボタン部品を登録する	( 21 )
ライン部品を登録する	( 24 )
部品の編集を行なう	( 27 )
部品を移動する	( 27 )
部品を変形する	( 29 )
詳細設定を行なう	( 31 )
部品の詳細設定ウィンドウを表示する	( 31 )
パネルの詳細設定ウィンドウを表示する	( 33 )
詳細設定ウィンドウの説明	( 34 )
キー入力による設定方法	( 35 )
プルダウンメニューによる設定方法	( 36 )
表示色の設定方法	( 37 )
設定を取り消したい場合	( 40 )
編集ウィンドウの部品を削除したい場合	( 41 )
詳細設定を行なった部品を編集ウィンドウへ登録する	( 42 )
引き続き、他のボタンの詳細設定を行なう - その1	( 43 )
引き続き、他のボタンの詳細設定を行なう - その2	( 44 )
画面情報をファイルに保存する	( 45 )
X-Mateを終了する	( 49 )

<b>6 ファイル管理</b>	( 50 )
画面情報ファイルLOAD	( 51 )
画面情報ファイルを新規に作成する	( 51 )
既存の画面情報ファイルを読み込む	( 52 )
画面情報ファイルSAVE	( 54 )
保存方法を選択する	( 54 )
ファイルを更新して保存する	( 55 )
新しいファイルを作って保存する	( 57 )
編集データを破棄する	( 59 )
<b>7 編集操作</b>	( 60 )
部品を選択する	( 61 )
単体部品の選択	( 61 )
複数部品の選択	( 62 )
重なり合った部品の選択方法	( 64 )
部品を移動する	( 65 )
移動モードにする	( 65 )
単体部品を移動する	( 66 )
複数部品を移動する	( 67 )
移動モードを終了する	( 69 )
部品を変形する	( 70 )
変形モードにする	( 70 )
単体部品を変形する	( 71 )
複数部品を変形する	( 74 )
変形モードを終了する	( 75 )
部品をコピーする	( 76 )
部品を写し取る	( 76 )
部品を貼り込む	( 77 )
部品を削除する	( 78 )
一つ前の操作を取り消す	( 79 )
部品の登録の順番を変更する	( 80 )
画面全体の登録順変更をする	( 80 )
範囲指定の登録順変更をする	( 82 )
マウス右ボタンによる編集モードの設定	( 85 )
方眼表示を行なう	( 86 )
方眼合わせを行なう	( 87 )
グループ化	( 88 )
画面印刷	( 89 )
色設定	( 90 )
編集情報画面	( 91 )
パネルの移動	( 92 )

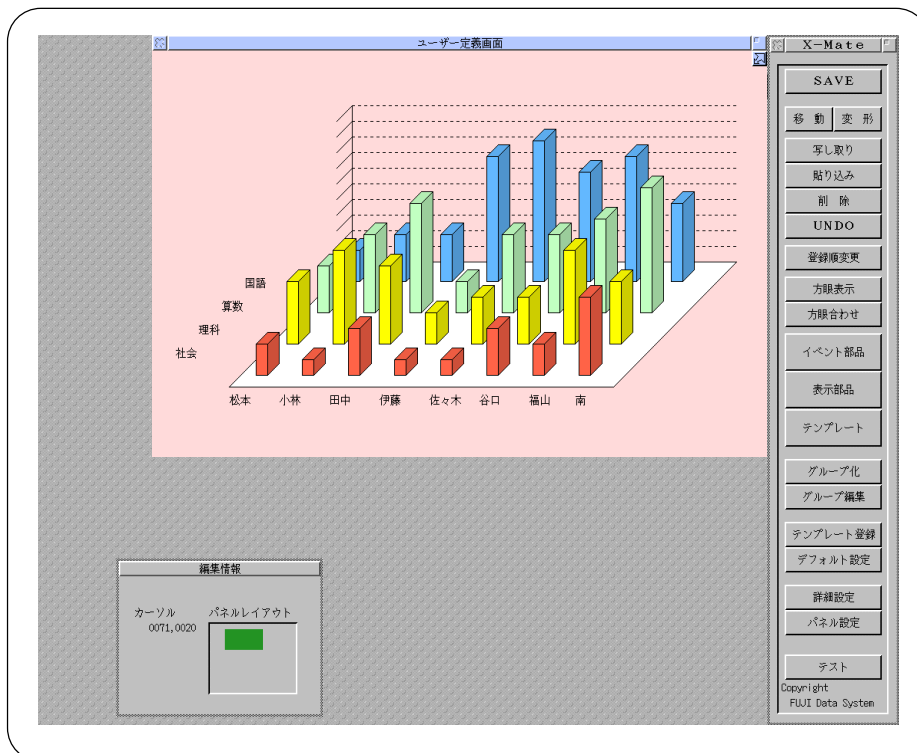
<b>8 キー入力操作</b>	( 93 )
ANK文字の入力	( 94 )
キー入力の受付	( 94 )
キー入力操作	( 94 )
日本語文字の入力	( 95 )
日本語入力の操作例	( 95 )
操作方法一覧	( 98 )
入力補助操作	( 102 )
文字を写し取る	( 102 )
文字を貼り込む	( 102 )
<b>9 詳細設定</b>	( 103 )
共通操作	( 104 )
詳細設定ウィンドウを表示する	( 104 )
キー入力による設定	( 106 )
プルダウンメニューによる設定	( 107 )
色設定ウィンドウの詳細説明	( 109 )
パネル	( 115 )
テキスト	( 116 )
ライン	( 118 )
罫線	( 121 )
矩形	( 122 )
円弧	( 123 )
ポリゴン	( 124 )
ビットマップ	( 127 )
ボックスカーソル	( 128 )
キャンバス	( 129 )
ボタン	( 130 )
テキスト入力	( 131 )
新テキスト	( 132 )
データ入力	( 134 )
スクロールバー	( 136 )
ポインタ	( 137 )
ムーブ	( 138 )
プルダウンメニュー	( 139 )
ラスター	( 143 )
帳票	( 144 )
帳票2	( 153 )
新帳票	( 170 )
新メニュー	( 177 )

<b>10 テンプレート機能</b>	( 181 )
テンプレート設定ウィンドウを表示する	( 182 )
テンプレートを新規作成する	( 183 )
テンプレートを再編集する	( 188 )
テンプレートのラベル名称を変更する	( 189 )
テンプレートを削除する	( 191 )
テンプレートをファイルに保存する	( 192 )
テンプレート定義ファイルを読み込む	( 195 )
テンプレートを使って部品を登録する	( 198 )
 <b>11 デフォルト設定機能</b>	( 201 )
デフォルト設定ウィンドウを表示する	( 202 )
部品のデフォルト値を設定する	( 203 )
方眼幅、高さ、色変更の設定	( 206 )
編集情報表示の設定	( 209 )
デフォルト値をファイルに保存する	( 210 )
デフォルト情報ファイルを読み込む	( 213 )
 <b>12 テストモード</b>	( 216 )
部品の表示イメージ、動きを確認する	( 217 )

# 1 概要

X-Mate編集機能では、このX-Mate開発ライブラリが準備している部品を画面にレイアウトし、必要な情報の設定を行ないます。

作成した画面情報は、C言語のソースファイルに展開されます。



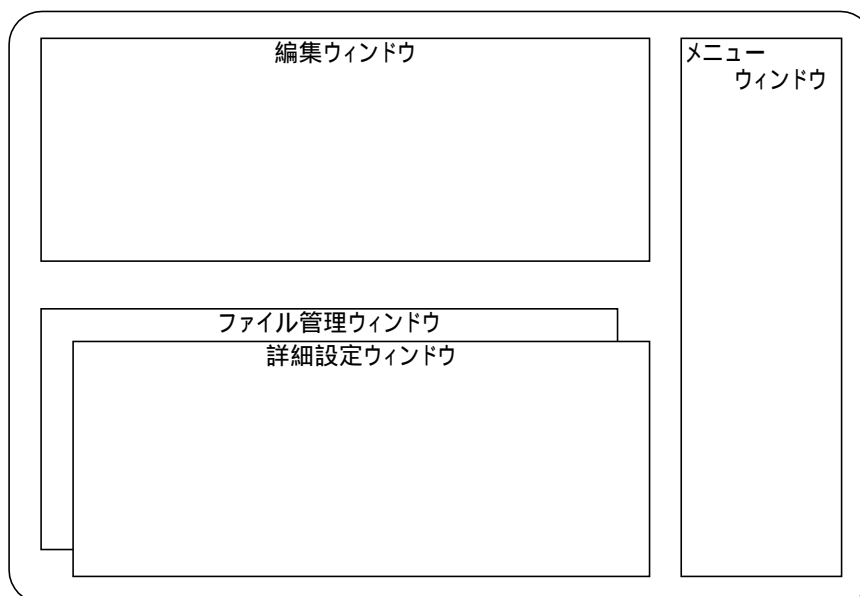
## 2 画面構成

X-Matelは、次の4つのウィンドウと、いくつかの子ウィンドウで構成しています。

- ・ メニューウィンドウ
- ・ ファイル管理ウィンドウ
- ・ 詳細設定ウィンドウ
- ・ 編集ウィンドウ

(子ウィンドウ)

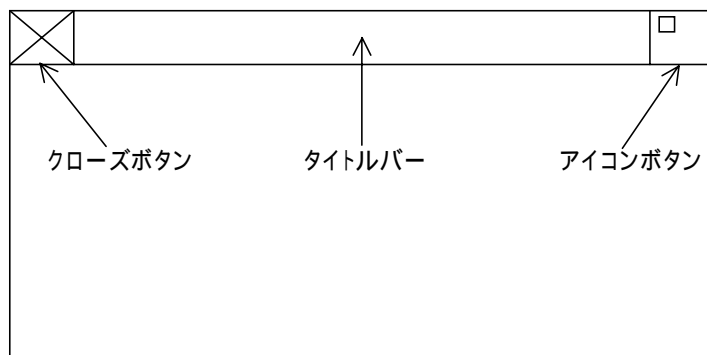
- ・ イベント部品ウィンドウ
- ・ 表示部品ウィンドウ
- ・ テンプレート登録ウィンドウ
- ・ デフォルト設定ウィンドウ
- ・
- ・
- etc





### 3 ウィンドウ操作

ここでは、X-Mateで使用しているウィンドウの操作方法について説明します。  
X-Mateで使用しているウィンドウには、クローズボタン/タイトルバー/アイコンボタンがあります。

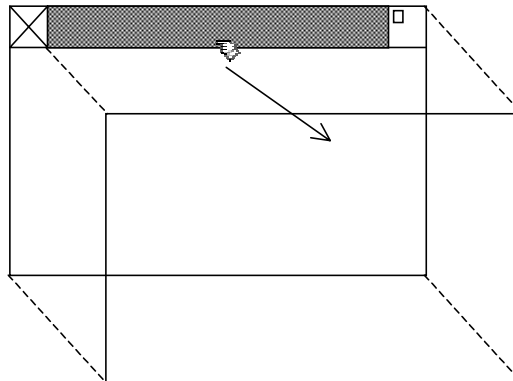


### ウィンドウの位置を変更する

マウスカーソルをウィンドウ上部のタイトルバーに合わせて左ボタンを押して下さい。

左ボタンを押したままマウスを動かして下さい。（ドロー）  
マウスの動きに応じて、ウィンドウの枠の位置が変わります。

目的の位置で左ボタンを離して下さい。  
ウィンドウの位置が変わります。

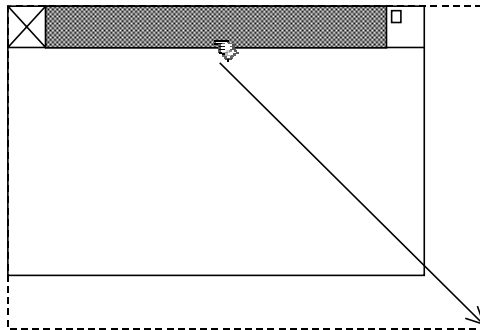


### ウィンドウの大きさを変更する

マウスカーソルをウィンドウ上部のタイトルバーに合わせて中ボタンを押して下さい。

中ボタンを押したままマウスを動かして下さい。（ドロー）  
マウスの動きに応じて、ウィンドウの枠の大きさが変わります。

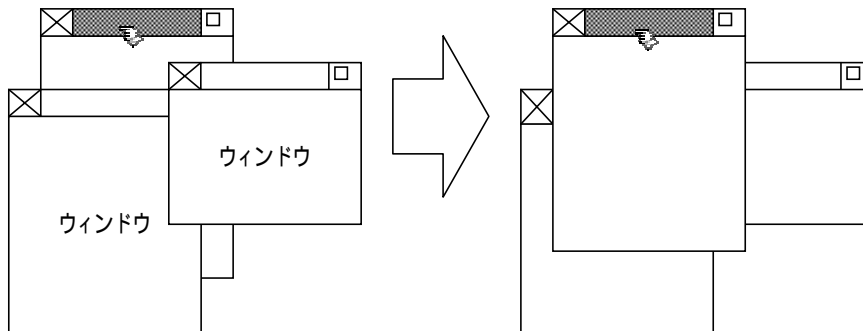
目的の大きさになったら、中ボタンを離して下さい。  
ウィンドウの大きさが変わります。



### ウィンドウの重なりを変更する

#### ウィンドウを一番上にしたい時

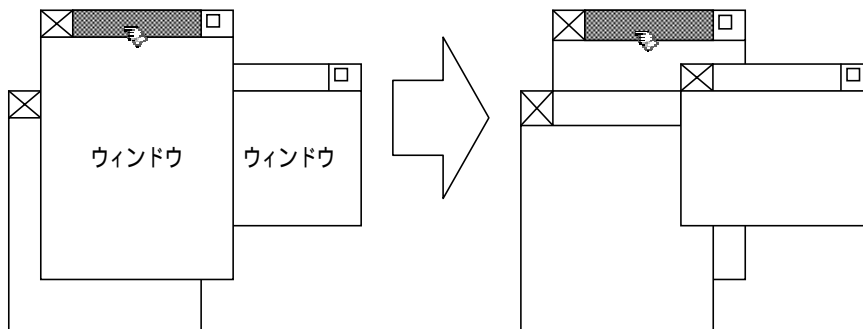
マウスカーソルをウィンドウ上部のタイトルバーに合わせて左ボタンをクリックして下さい。



図の様に、ウィンドウが一番上になります。

#### ウィンドウを一番下にしたい時

マウスカーソルをウィンドウ上部のタイトルバーに合わせて右ボタンをクリックして下さい。



図の様に、ウィンドウが一番下になります。

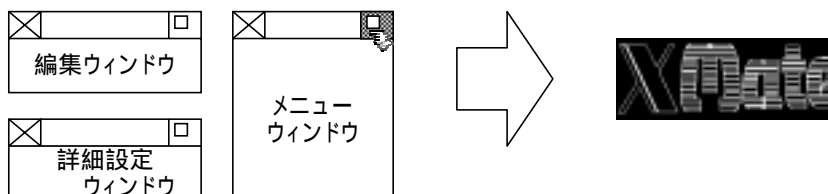
### ウィンドウをアイコン化する

(メニューウィンドウのアイコンボタンのみ有効)

X-Mateにより起動された全てのウィンドウを、1つのアイコンにします。

#### ウィンドウをアイコン化したい時

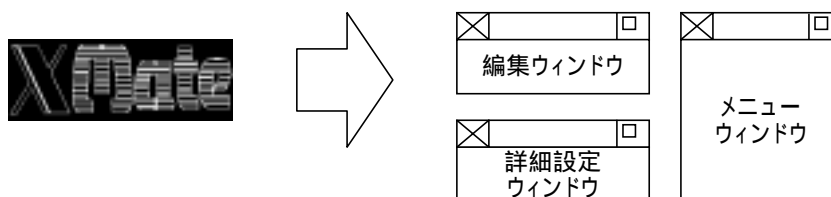
マウスカーソルをメニューウィンドウ右上部のアイコンボタンに合わせてマウスボタン(左、中、右ボタンのどれでも良い)をクリックして下さい。



図の様に、全てのウィンドウがアイコン化されます。

#### アイコン化したウィンドウを元に戻したい時

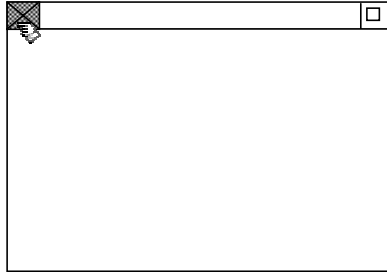
マウスカーソルをアイコン部に合わせて左ボタンをクリックして下さい。



図の様に、元のウィンドウに戻ります。

### ウィンドウをクローズする

マウスカーソルをウィンドウ左上部のクローズボタンに合わせてマウスボタン(左、中、右ボタンのどれでも良い)をクリックして下さい。

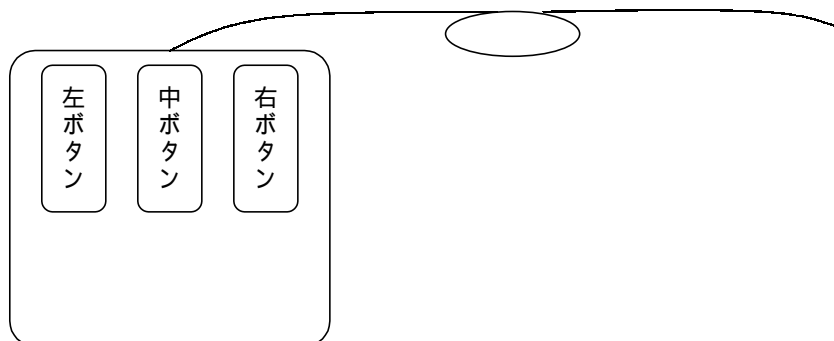


ウィンドウがクローズされます。

## 4 マウス操作

### 編集ウィンドウでのマウス操作

X-Mateの編集ウィンドウ上でのマウスの定義を示します。



右ボタン： 右の図のようなプルダウンメニューが表示されます。ボタンを押したままマウスを動かして項目を選択します。

中ボタン： ライン、ポリゴンの登録確定  
ライン、ポリゴン以外の部品の登録終了

左ボタン： 上記以外の操作全てを行ないます。  
(部品の登録、選択、移動、変形等)

編集ウィンドウ以外のウィンドウでは、通常、マウス左ボタンを使用します。

編集操作
移動
変形
写し取り
貼り込み
削除
UNDO
グループ化
詳細設定
パネル設定

### スクロールバーでのマウス操作

X-Mateではスクロールバーを多く使用しています。  
スクロールバーを操作する上でのマウスの定義を以下に示します。

	縦型 スクロールバー	横型 スクロールバー
マウス左ボタンクリック	スライダがスライダ分 上方向へ移動	スライダがスライダ分 左方向へ移動
マウス右ボタンクリック	スライダがスライダ分 下方向へ移動	スライダがスライダ分 右方向へ移動
マウス中ボタンドラッグ (ボタンを押したまま カーソルを移動)	縦型・横型とも、スライダがマウスカーソルに 追従して移動	

## 5 基本操作

ここでは、X-Mateを初めて使用される方の為に、起動から終了までの基本的な操作手順を記述します。

操作手順は次の通りです。

X-Mateを起動する

画面情報ファイルを作成する

編集ウィンドウに部品を登録する

部品の編集を行なう

部品の詳細設定を行なう

画面情報をファイルに保存する

X-Mateを終了する



### **X-Mateを起動する**

X-Mateを起動します。  
次の様にコマンドを入力して下さい。

%xmate3

ディスプレイの右側にメニューウィンドウが表示されます。  
"LOAD" ボタンが表示すれば起動完了です。

<起動しない時>

- ・ PATHは設定されていますか？

詳しくは、インストールマニュアルを参照して下さい。

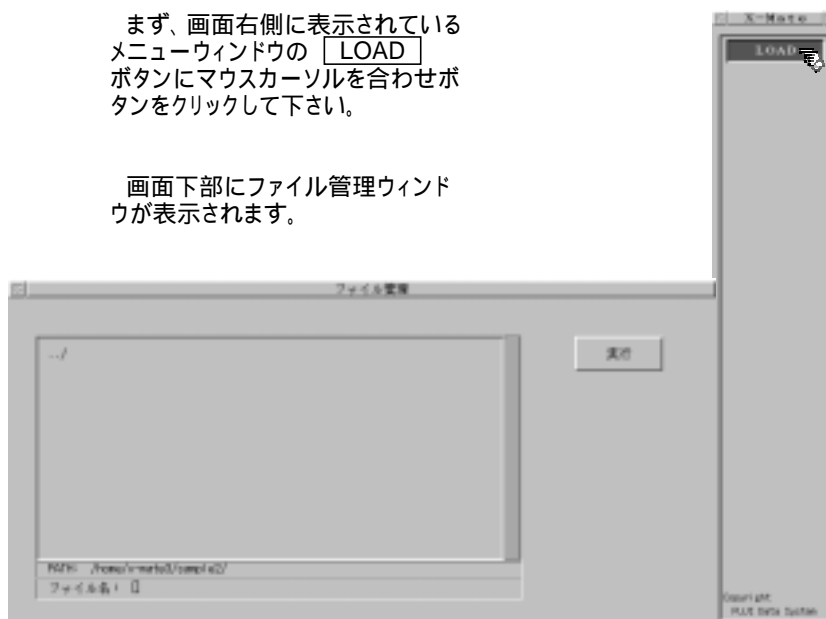


### 画面情報ファイルを作成する

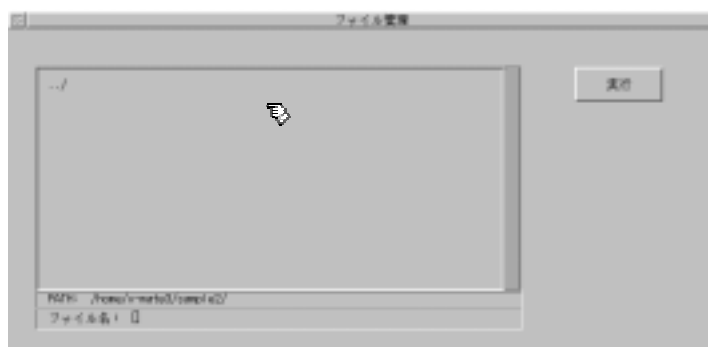
ここでは、X-Mateで新しい画面情報ファイルを作成する手順を説明します。  
(詳しくは、6 ファイル管理を参照して下さい。)

まず、画面右側に表示されている  
メニューウィンドウの **LOAD**  
ボタンにマウスカーソルを合わせボ  
タンをクリックして下さい。

画面下部にファイル管理ウィンド  
ウが表示されます。

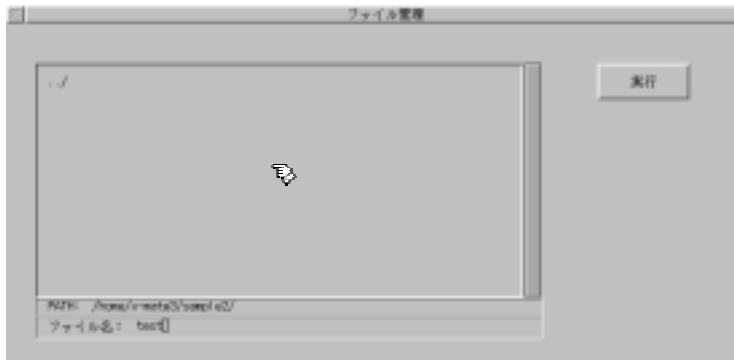


ファイル管理ウィンドウにマウスカーソルを合わせて下さい。



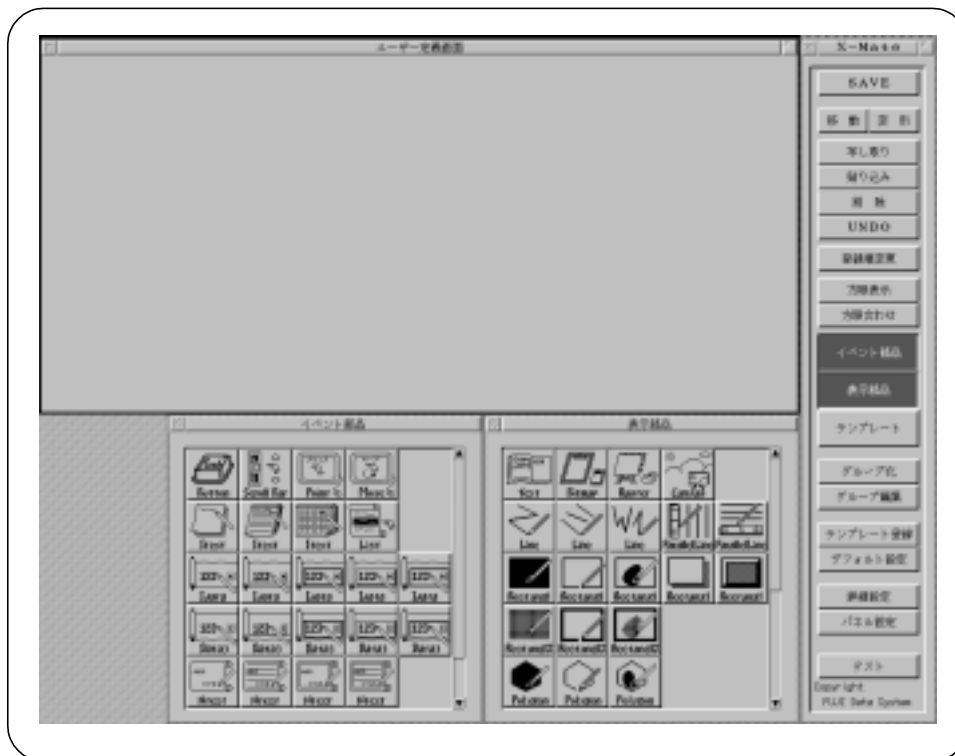
"ファイル名"と書かれた部分の横が、キー入力受付状態になっていますので、キーボードにてファイル名を入力して下さい。

ここでは、ファイル名に "test" と入力して下さい。



**Return** キー又は、**実行** ボタンを押して下さい。

"test" というファイル名で編集ウィンドウが展開されます。  
画面が下図の様に変わります。



## 編集ウィンドウに部品を登録する

X-Mateでの部品の登録手順を説明します。

部品の種類により登録手順が異なります。

登録手順には、以下の2通りの方法があります。

- ・ ボタン、スクロールバー等(ライン、ポリゴンを除く)部品の登録
- ・ ライン、ポリゴン部品の登録

ここでは例としてボタン部品とライン部品の登録手順を説明する事にします。

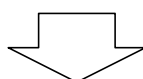
### ボタン部品を登録する

メニューウィンドウの中央部分にある  
**イベント部品** のボタンにマウスカーソル  
を合わせ、ボタンをクリックして下さい。

画面の左中央部分に下図の様なイベント  
部品ウィンドウが表示されます。



イベント部品ウィンドウの  
Button のボタンをクリック  
して下さい。



ボタンが押されている状態  
の時は登録可能状態です。



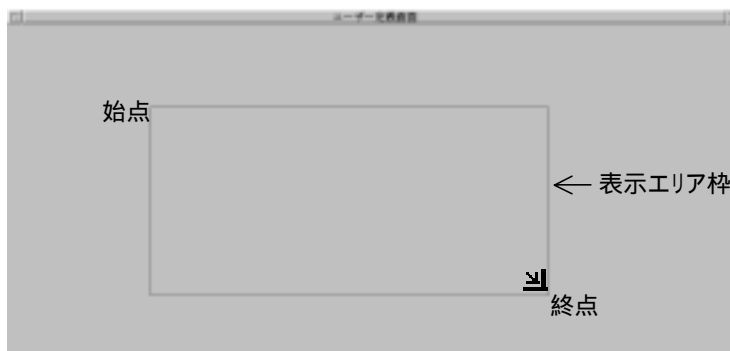
マウスカーソルを編集ウィンドウへ移します。

マウスカーソルが  に変わります。

ボタンを表示したい点で、マウス左ボタンをクリックして下さい。



マウスカーソルを移動させると、マウスの動きに合わせて部品の表示エリア枠の大きさが変化します。




この時点でボタンの登録を取り消したい時は、マウス中ボタンをクリックして下さい。

表示したい大きさが決まれば、その点でマウス左ボタンをクリックして下さい。



指定した表示エリア枠内にボタンが表示されます。

部品の登録を終了する時は、編集画面上でマウス中ボタンをクリックするか、又はイベント部品ウィンドウの **Button** のボタンをマウス左ボタンでクリックして下さい。

マウスカーソルが  に戻ります。

以上でボタン部品の登録の完了です。

### ライン部品を登録する

メニューウィンドウの中央部分にある  
表示部品 のボタンにマウスカーソル  
を合わせ、ボタンをクリックして下さい。

画面の左中央部分に下図の様な表示部  
品ウィンドウが表示されます。



表示部品ウィンドウの一番  
左側の [Line] のボタンをク  
リックして下さい。

ボタンが押されている状態  
の時は登録可能状態です。



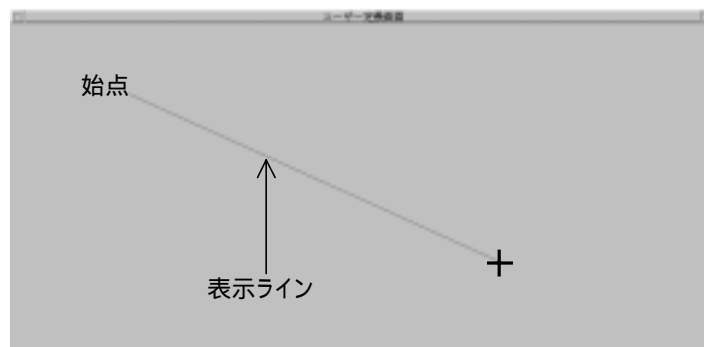
マウスカーソルを編集ウィンドウへ移します。

マウスカーソルが **+** になります。

始点で、マウス左ボタンをクリックして下さい。

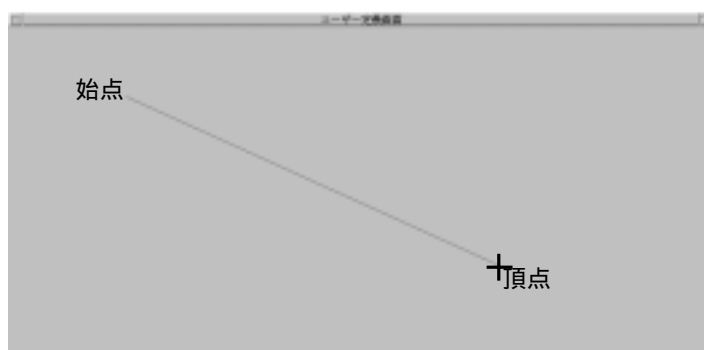


マウスカーソルを移動させると、マウスの動きに合わせて表示ラインが伸び縮みます。






頂点となる座標が決まれば、その点でマウス左ボタンをクリックして下さい。



さらに続けて引く場合は、 ~ を繰り返して下さい。

登録を終了する時は、編集ウィンドウ上でマウス中ボタンをクリックして下さい。

マウスカーソルが  に戻ります。

以上でライン部品の登録の完了です。

## 部品の編集を行なう

ここでは、編集ウィンドウに登録した部品の移動、変形の手順を説明します。  
詳しくは、7 編集操作を参照して下さい。

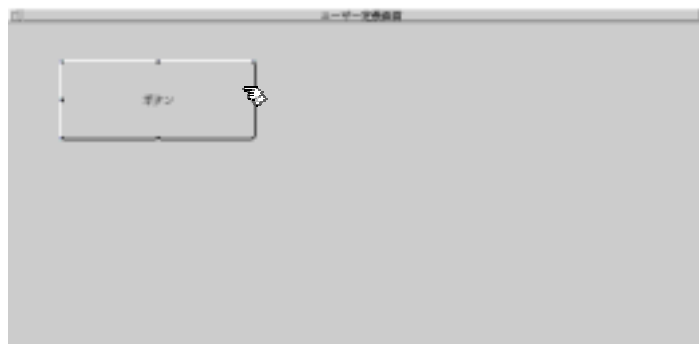
### 部品を移動する

メニューウィンドウの「移動」ボタンにマウスカーソルを合わせ、マウス左ボタンをクリックして下さい。

「移動」ボタンが押されている状態の時は移動モードになっています。

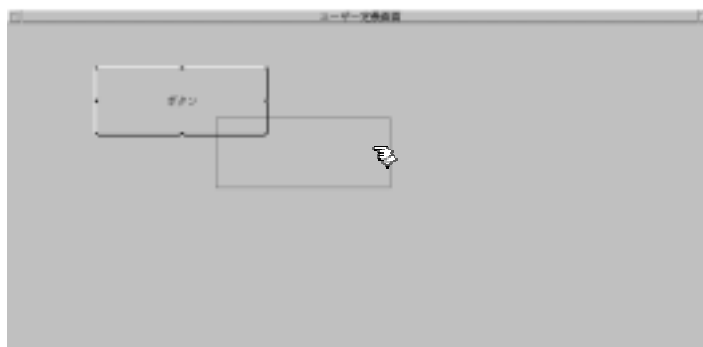


編集ウィンドウに既に登録されている部品にマウスカーソルを合わせ、マウス左ボタンを押して下さい。



部品の表示エリア枠にマーカーが入ります。

左ボタンを押したままマウスを動かすと、部品の表示エリア枠が動きます。



目的の位置まで動かしたら、左ボタンを離して下さい。  
部品がその位置へ移動します。



### 部品を変形する

メニューウィンドウの「変形」ボタンにマウスカーソルを合わせ、マウス左ボタンをクリックして下さい。

「変形」ボタンが押されている状態の時は変形モードになっています。

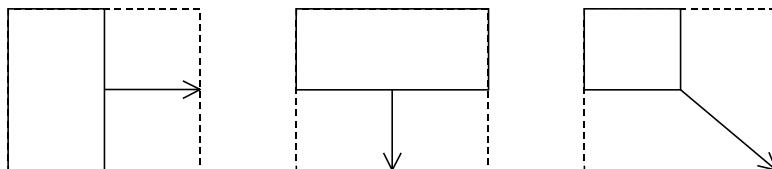


編集ウィンドウに既に登録されている部品にマウスカーソルを合わせ、マウス左ボタンを押して下さい。



部品の表示エリア枠にマーカーが入ります。

部品の表示エリア枠付近にマウスカーソルを合わせ、左ボタンを押したままマウスを動かして下さい。  
マウスカーソルの位置によって、部品の表示エリア枠が様々に変形出来ます。



部品が目的の形に変わったら、左ボタンを離して下さい。  
部品が変形されて表示されます。



### 詳細設定を行なう

編集ウィンドウでは部品の位置、大きさ等のレイアウトを行ないました。  
部品の名称、色、コールバックルーチン名等は詳細設定ウィンドウで設定します。  
ここでは、例としてボタン部品の詳細設定の手順を説明します。

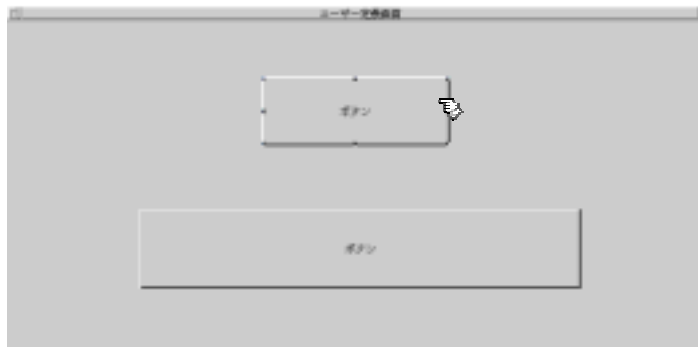
まず、これまでに説明してきた手順に従って、下図の様にボタン部品を2つ編集ウィンドウに登録して下さい。



### 部品の詳細設定ウィンドウを表示する

編集ウィンドウの上部にあるボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

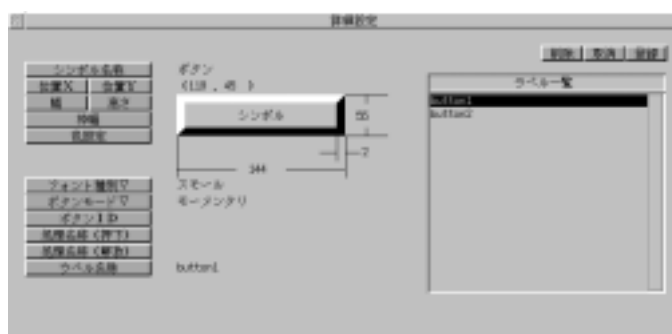
そのボタンの表示エリア枠にマーカーが入ります。



メニューウィンドウの「詳細設定」のボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



下図の様な詳細設定ウィンドウが表示されます。

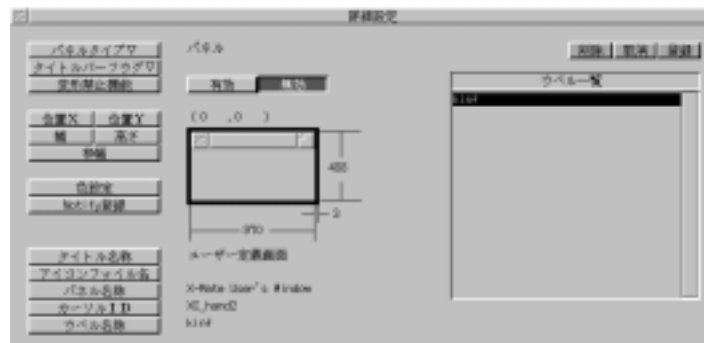


**パネルの詳細設定ウィンドウを表示する**

メニューウィンドウの **パネル設定** のボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

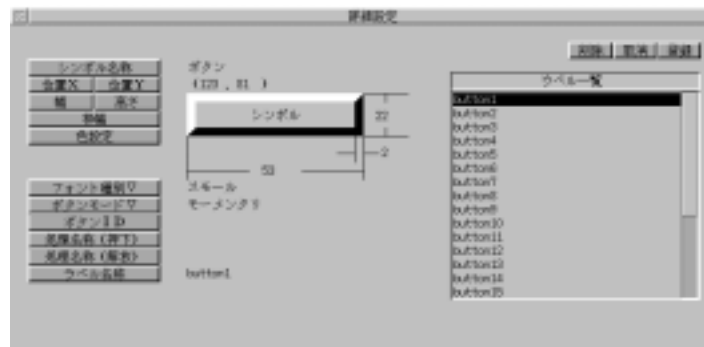


下図の様な詳細設定ウィンドウが表示されます。





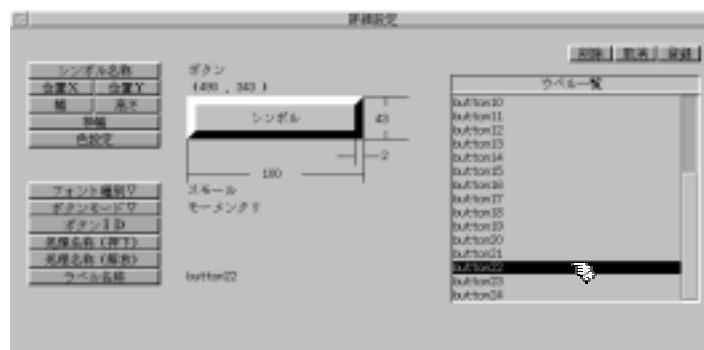
## 詳細設定ウィンドウの説明



ウィンドウの右半分は、同一部品のラベル名称の一覧が表示されています。  
ラベル一覧中の反転表示されている部品の詳細情報が、ウィンドウの左半分に表示されています。

同一部品が複数(15個以上)存在する時には、ラベル一覧右側のスクロールバーをマウスで上下する事により、全てのラベル名称を確認する事が出来ます。

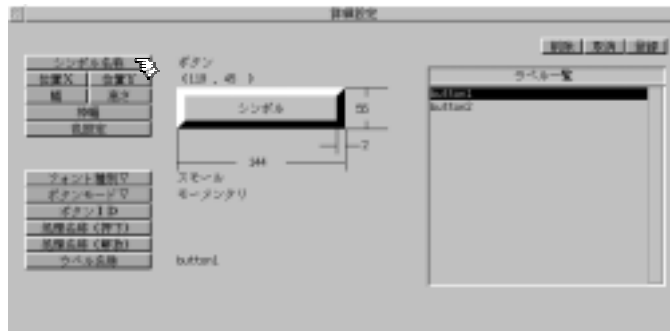
また、ラベル一覧内のラベル名称上をマウス左ボタンでクリックする事によりその部品の詳細情報を表示させ設定を行なう事が出来ます。



## キー入力による設定方法

ここでは、シンボル名称の設定手順を説明します。

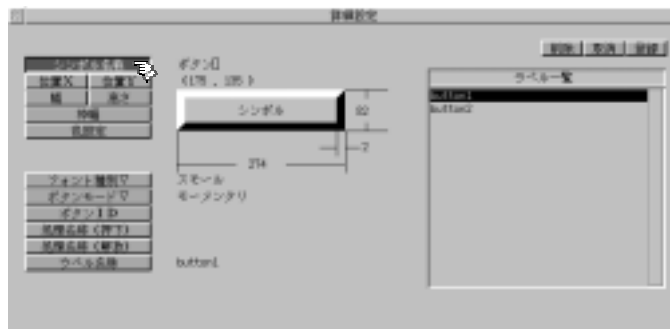
詳細設定ウィンドウの **シンボル名称** のボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



**シンボル名称** のボタンの右側がキー入力受付状態になります。

マウスカーソルを詳細設定ウィンドウ上に合わせ、キーボードにより文字の入力を行なって下さい。

(キー入力方法は、**8 キー入力操作**を参照して下さい。)

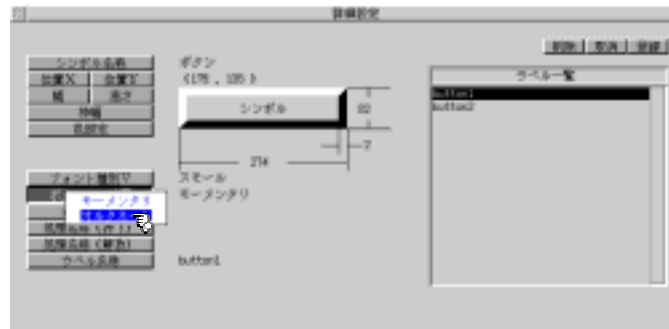


### プルダウンメニューによる設定方法

ここでは、ボタンモードの設定手順を説明します。

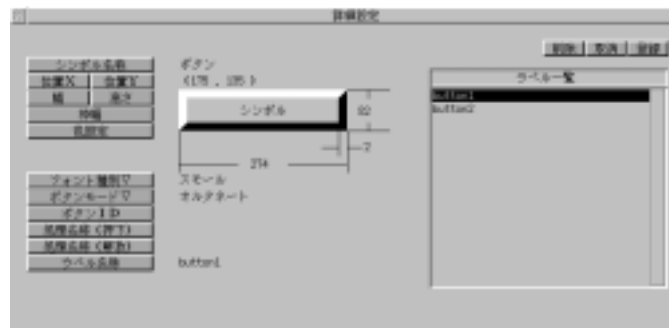
詳細設定ウィンドウの「ボタンモード」のボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンを押して下さい。  
(ボタンの右端に の印が付いている場合は、プルダウンメニューが表示されます。)

下図の様なプルダウンメニューが表示されます。



左ボタンを押したまま、設定した項目上にマウスカーソルを移動させて左ボタンを離して下さい。

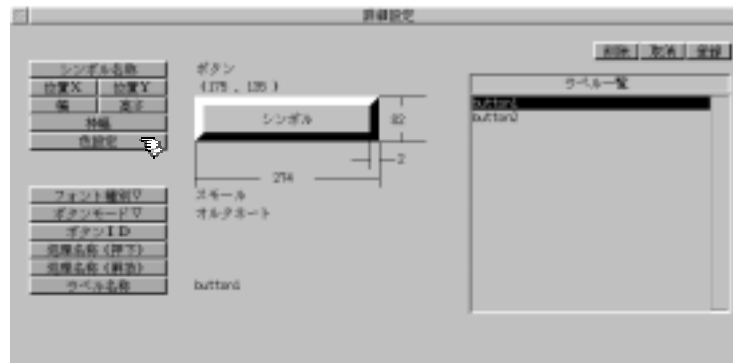
ボタンの右側に、設定した項目が表示されます。



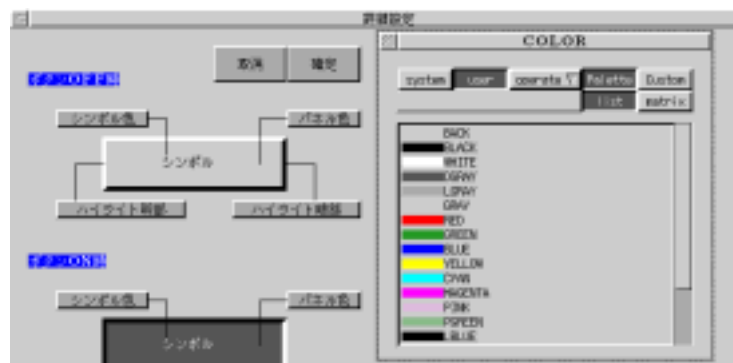
## 表示色の設定方法

ここでは、ボタンの表示色の設定手順を説明します。

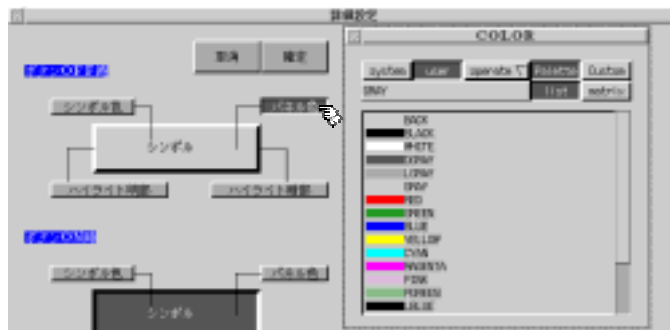
詳細設定ウィンドウの **色設定** のボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



詳細設定ウィンドウが下图の様に変わり、色設定ウィンドウが表示されます。



設定したい部分のボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックします。  
(ボタンが押されている状態の時はその部分が色設定中であることを示します)



マウスカーソルを色設定ウィンドウの表示したい色の部分に合わせ、左ボタンをクリックします。

詳細設定ウィンドウの左側のボタンの表示色が変わります。



～ を繰り返し、変更したい部分の表示色を設定して下さい。

#### 設定した色を取り消したい時

詳細設定ウィンドウの中央上部にある **取消** のボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

設定した色が全て元に戻ります。



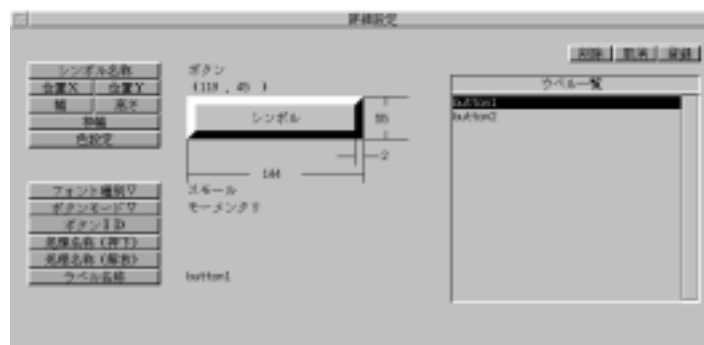
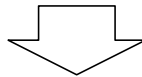
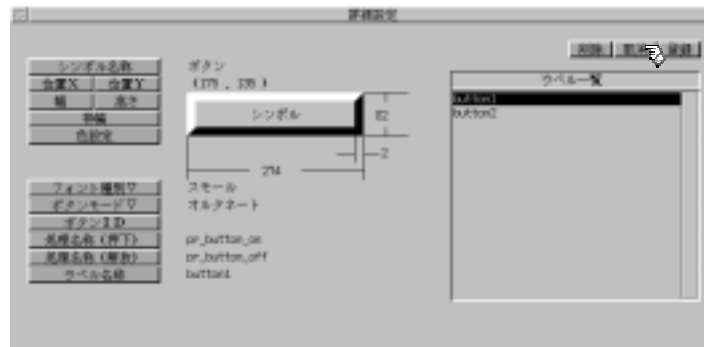
詳細設定ウィンドウの中央上部にある **確定** のボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

表示色が確定され、 に戻ります。



**設定を取り消したい場合**

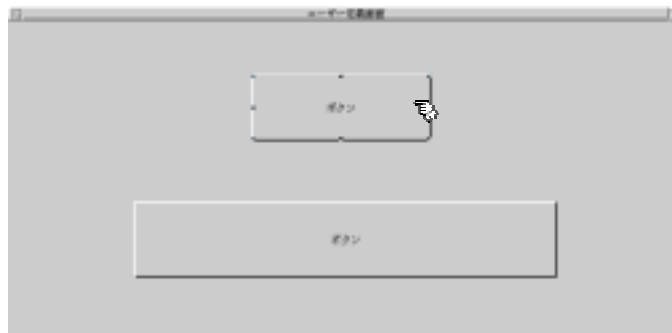
詳細設定ウィンドウの右上部の **取消** のボタンにマウスカーソルを合わせ、  
左ボタンをクリックして下さい。  
設定した全ての項目が、元に戻ります。



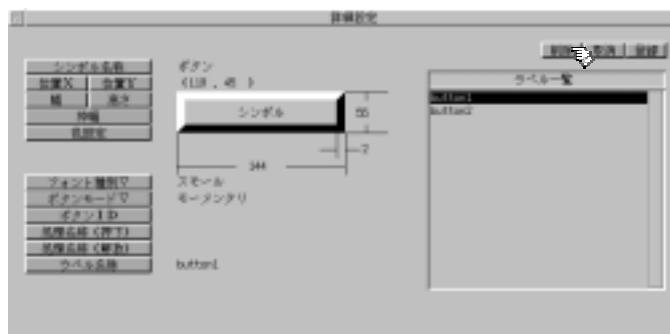
**編集ウィンドウの部品を削除したい場合**

編集ウィンドウ上の削除したい部品にマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

部品の表示エリア枠にマーカーが入ります。



マウスカーソルを詳細設定ウィンドウの右上部にある「削除」のボタンに合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

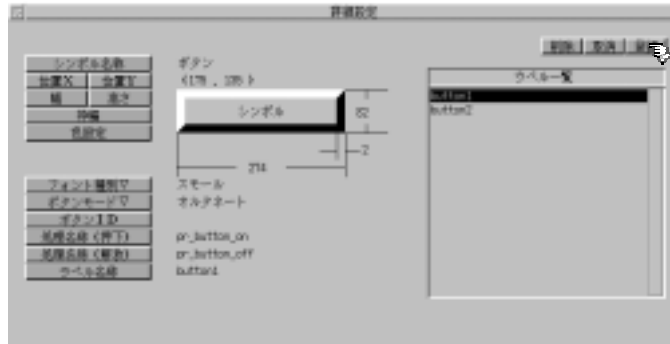


編集ウィンドウの選択した部品が削除されます。



**詳細設定を行なった部品を編集ウィンドウへ登録する**

マウスカーソルを詳細設定ウィンドウ右上部の「登録」のボタンに合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



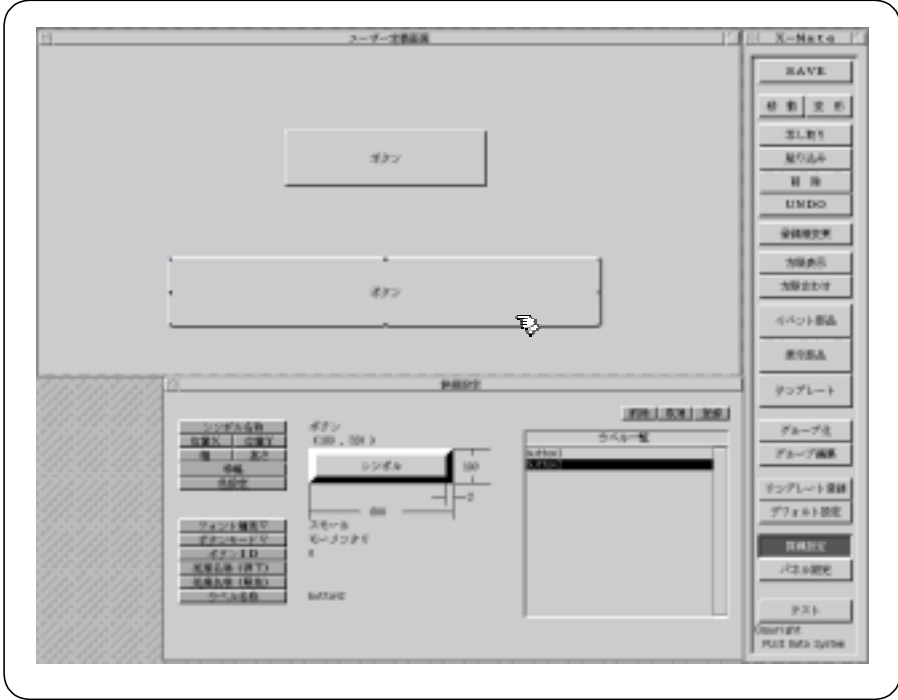
編集ウィンドウの部品が設定した情報に更新されます。

引き続き、他のボタンの詳細設定を行なう - その1 -

編集ウィンドウの下部にあるボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

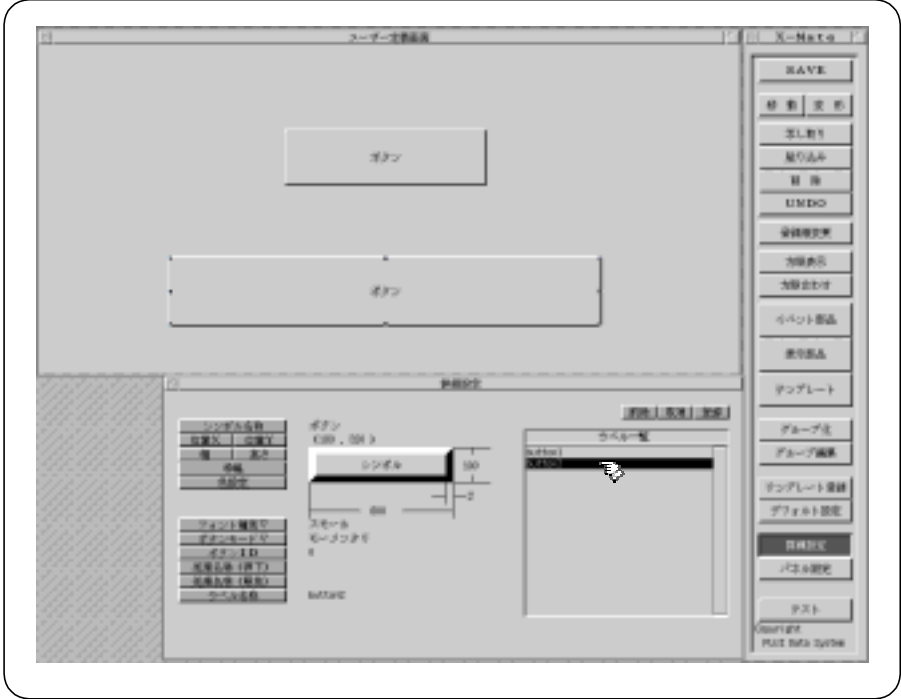
(既に、画面上に詳細設定ウィンドウが存在しているので、詳細設定ウィンドウを表示する操作を行なう必要はありません。)

下図の様に、編集ウィンドウの下部にあるボタンの詳細情報が表示されます。



## 引き続き、他のボタンの詳細設定を行なう - その2 -

詳細設定ウィンドウのラベル一覧の下部のラベル名称上にマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



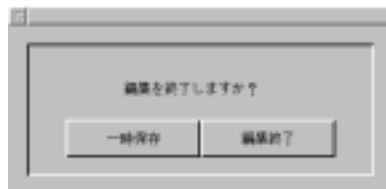
編集ウィンドウの下部にあるボタンの表示エリア枠にマーカーが入り、詳細設定ウィンドウには、そのボタンの詳細情報が表示されます。

### 画面情報をファイルに保存する

作成した画面情報をファイルに格納し、作業を終了します。  
(詳しくは、6 ファイル管理を参照して下さい。)

メニューウィンドウの **SAVE** のボタン  
にマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

一時保存と編集終了を選択するウィンドウが表示  
されます。



**編集終了** のボタンをクリックして下さい。

画面下部にファイル管理ウィンドウが表示されます。



"・ファイルデータを書き変えて保存します。"の文の左側の枠にマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

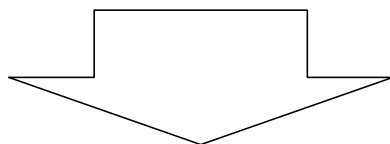


✓の印が付きます。

ファイル管理ウィンドウの右上部にある **実行** のボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



メニューウィンドウ以外の  
ウィンドウが消去されます。



作業終了と同時に、次の3つのファイルが生成されます。  
(ここでは、ファイル名を "test" という名前で作成したものとします。)

test.c	:	画面情報のソースファイル
test.h	:	ソースファイルのextern宣言ファイル
test.inf	:	X-Mateの画面情報ファイル

**注意**

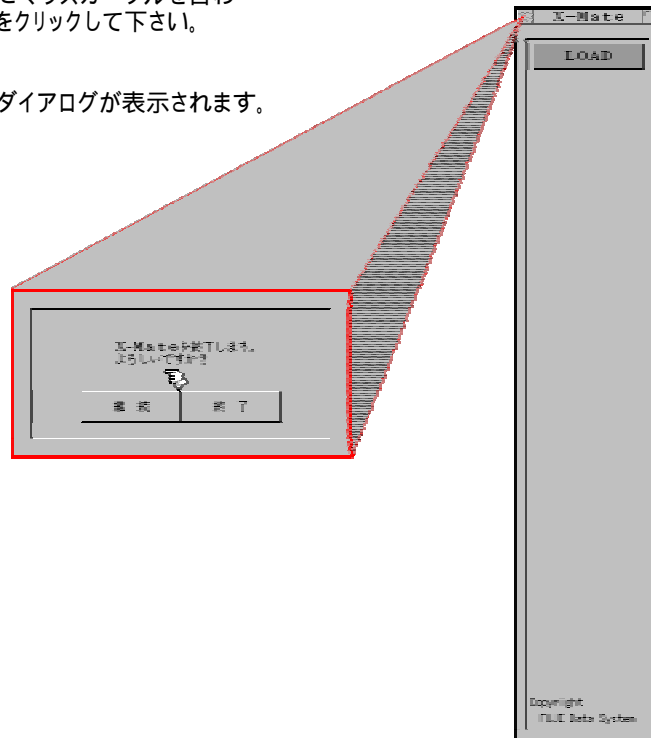
X-Mateの画面情報ファイルは画面を再編集する時に必要ですので、絶対に破壊、削除等しない様に注意して下さい。

## X-Mateを終了する

X-Mateを終了します。

メニューウィンドウの左上にあるクローズボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

終了確認ダイアログが表示されます。



**終了** のボタンをクリックすると、X-Mateのウィンドウが全て消去され起動をかけたターミナルウィンドウにシェルのプロンプト "%" が表示されます。

**継続** のボタンをクリックすると、再びX-Mateの操作が可能となります。



## 6 ファイル管理

X-Mateで作成した画面情報ファイルの読み込み、更新、新規作成等の方法を説明します。

### 画面情報ファイルLOAD

X-Mateを起動し、メニューウィンドウの **LOAD** ボタンをクリックすると、ファイル管理ウィンドウが表示されます。  
ファイル管理ウィンドウにはディレクトリと拡張子 .inf のファイルが表示されています。

### 画面情報ファイルを新規に作成する

ファイル管理ウィンドウにマウスカーソルを合わせて下さい。



" ファイル名: " と書かれた部分の右側がキー入力受付状態になります。

キーボードから新しい画面情報ファイル名を入力して下さい。



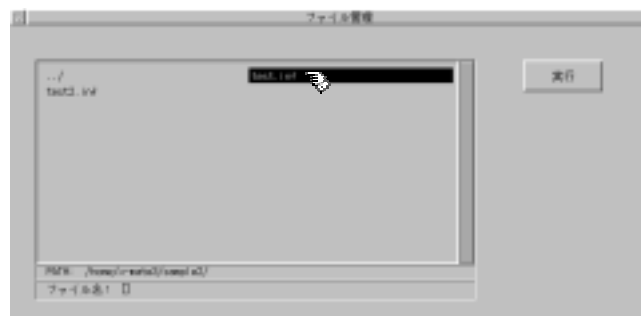
ファイル名入力後、**Return** キー又は、ファイル管理ウィンドウの**実行**のボタンを押して下さい。



入力されたファイル名で画面情報ファイルを作成し、部品の登録、編集が可能となります。

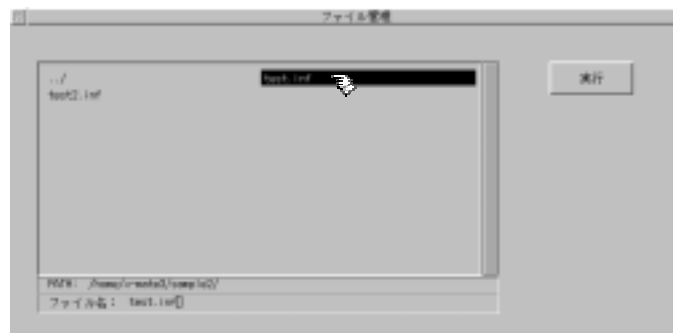
#### **既存の画面情報ファイルを読み込む**

ファイル管理ウィンドウのファイル一覧から編集したいファイルを選び、そのファイル名上にマウスカursorを合わせて下さい。



ファイル名が反転表示されます。

マウス左ボタンをクリックして下さい。



"ファイル名："と書かれた部分の右側に選択したファイル名が表示されます。

**Return** キー又は、ファイル管理ウィンドウの **実行** のボタンを押して下さい。



選択された画面情報ファイルを読み込み、部品の登録、編集が可能となります。

## 画面情報ファイルSAVE

メニューウィンドウの **SAVE** ボタンをクリックすると一時保存と編集終了を選択するウィンドウが表示されます。



## 保存方法を選択する

**一時保存** のボタンをクリックするとファイル管理ウィンドウが表示されます。



保存操作を行なうと、再び画面の編集が可能となります。  
(保存操作は、**ファイルを更新して保存する**、**新しいファイルを作って保存する**を参照して下さい。)

## 注意

一時保存の場合、ファイル管理ウィンドウの"・編集データを破棄し元のデータを保存します。"の項目は不要の為、表示されません。

**編集終了** のボタンをクリックするとファイル管理ウィンドウが表示されます。



保存操作を行なうと、メニューウィンドウ以外のウィンドウが消去されます。  
(保存操作は、**ファイルを更新して保存する**、**新しいファイルを作って保存する**  
**編集データを破棄する** を参照して下さい。)

#### **ファイルを更新して保存する**

"・ファイルデータを書き換えて保存します。" の文の左側の枠にマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



✓の印が付きます。

ファイル管理ウィンドウの **実行** ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



メニューウィンドウ以外のウィンドウが消去されます。

の操作を行なうと次のファイルが生成又は、更新されます。  
(XXXXはロード時に作成又は、読み込んだファイル名です。)

XXXX.c	:	画面情報のソースファイル
XXXX.h	:	ソースファイルのextern宣言ファイル
XXXX.inf	:	X-Mateの画面情報ファイル
(XXXX.BAK)	:	ロード時にすでに存在するファイルを読み込んだ場合 元のファイルがバックアップファイルとして保存されます。

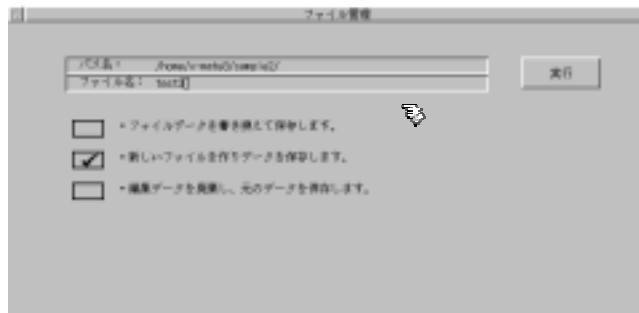
### 新しいファイルを作って保存する

"・新しいファイルを作りデータを保存します。" の文の左側の枠にマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



✓の印が付き、" ファイル名 : " と書かれた部分の右側がキー入力受付状態になります。

キーボードから新しいファイル名を入力して下さい。





**Return** キー又は、ファイル管理ウィンドウの **実行** ボタンを押して下さい。



の操作を行なうと次のファイルが生成又は、更新されます。  
(XXXXは で入力したファイル名です。)

XXXX.c	:	画面情報のソースファイル
XXXX.h	:	ソースファイルのextern宣言ファイル
XXXX.inf	:	X-Mateの画面情報ファイル

**注意** で入力したファイル名が既に存在した場合、バックアップファイルは作成されません。

## 編集データを破棄する

"・編集データを破棄し、元のデータを保存します。" の文の左側の枠にマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



✓の印が付きます。

**実行** ボタンを押して下さい。



部品の登録、編集の操作を全て無効とし、元のファイルのデータを残します。

## 7 編集操作

編集ウィンドウ上での部品の移動、変形、削除、写し取り、貼り込み等の操作方法と編集情報画面についての説明をします。

## 部品を選択する

部品の編集を行なうには、編集ウィンドウ上の編集を行なう部品を選択する必要があります。

部品の選択方法には

- ・ 単体部品の選択方法
- ・ 複数部品の選択方法
- ・ 重なり合った部品の選択方法

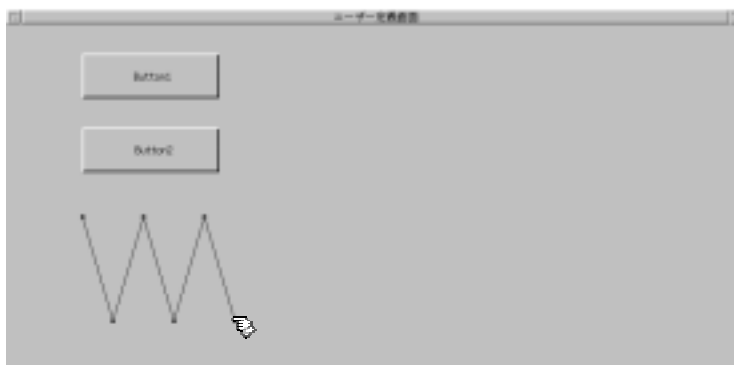
の3通りがあります。

### 単体部品の選択

編集ウィンドウ上の編集したい部品にマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



(ボタン部品の選択)

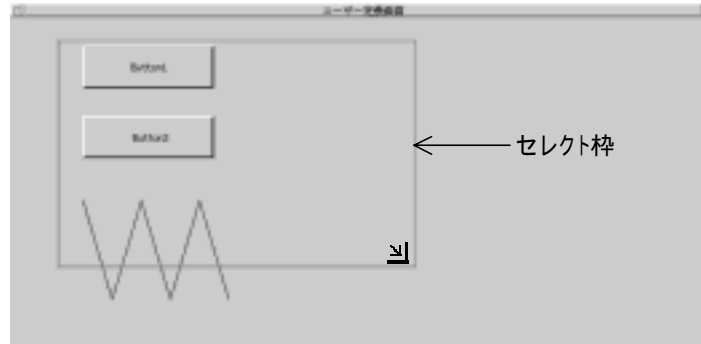


(ライン部品の選択)

上図のように、部品の表示エリア枠または、表示ラインにマーカーが入ります。マーカーが入る事は、その部品が選択されている事を意味します。

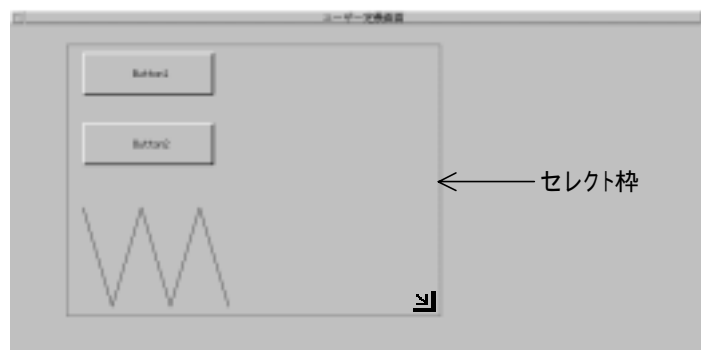
### 複数部品を選択

編集ウィンドウ上の編集したい部品群の近くでマウス左ボタンを押したままマウスを動かして下さい。



左ボタンを押した点から長方形の枠が伸びてきます。  
この枠をセレクト枠と呼びます。

セレクト枠の中に編集したい部品が完全に入る様にマウスの動かし方を調節して下さい。



部品が完全に入ったら、左ボタンを離して下さい。



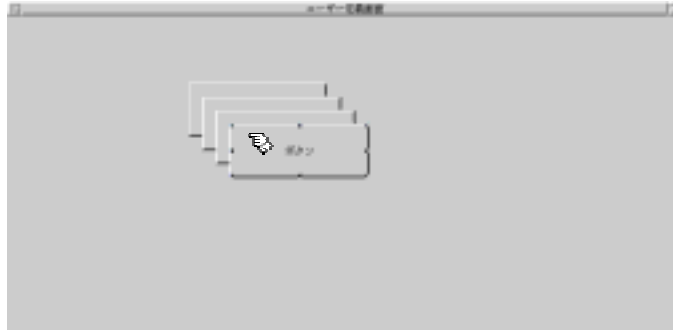
セレクト枠が消えて、枠で囲んだ全ての部品の表示エリア枠または、表示ラインにマーカが入ります。  
マーカが入る事は、その部品が選択されている事を意味します。

**注意**

部品の上部以外でマウス左ボタンをクリックすると、部品に付いていたマーカが全て消えます。

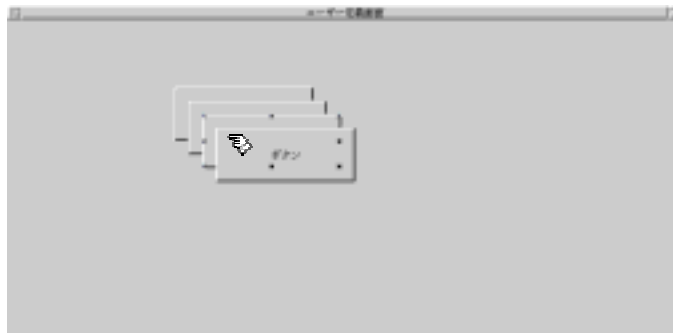
#### 重なり合った部品を選択方法

編集ウィンドウの重なり合った部品の重なり部分にマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



重なり合った部品の中で、最後に登録された部品の表示エリア枠にマーカーが入ります。

マウス中ボタンをクリックして下さい。



で選択された部品のすぐ下にある部品の表示エリア枠にマーカーが入ります。

重なり合った部品上でマウス中ボタンをクリックすると、最後に登録された部品から順に選択されていきます。

## 部品を移動する

### 移動モードにする

メニューウィンドウの **移動** ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

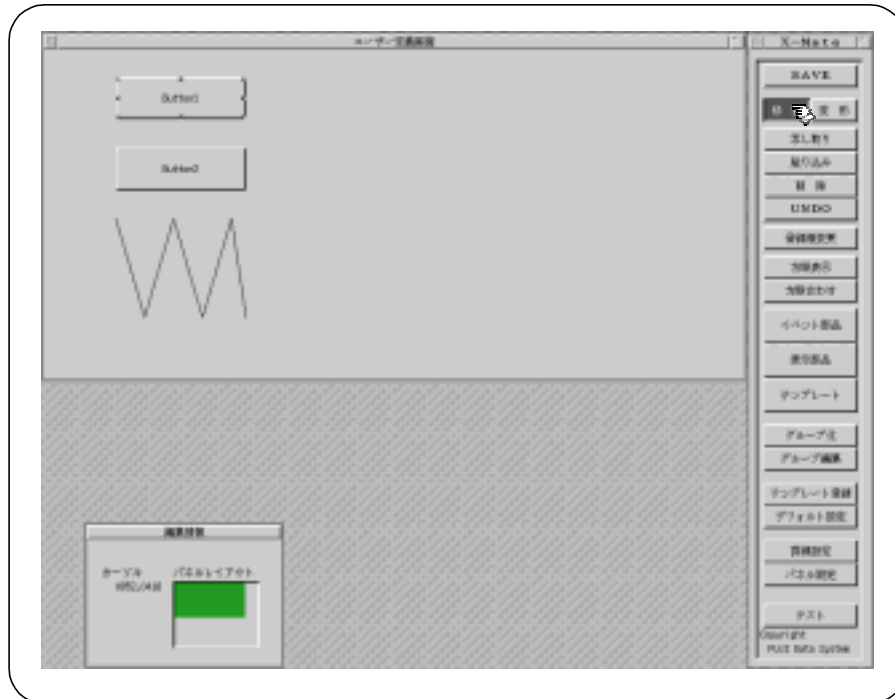
**移動** ボタンが押されている状態の時は、移動モードになっています。



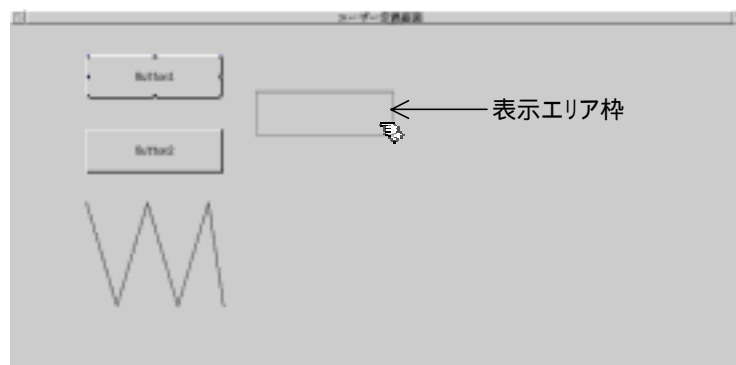


### 単体部品を移動する

編集ウィンドウ上の移動したい部品を選択し、編集モードを [移動モード] にして下さい。

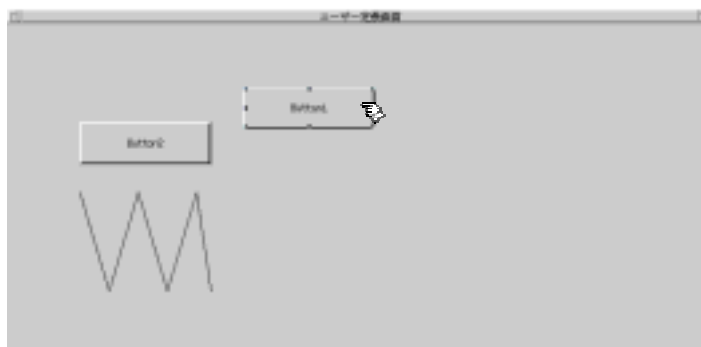


移動したい部品にマウスカーソルを合わせ、左ボタンを押したままマウスを動かして下さい。



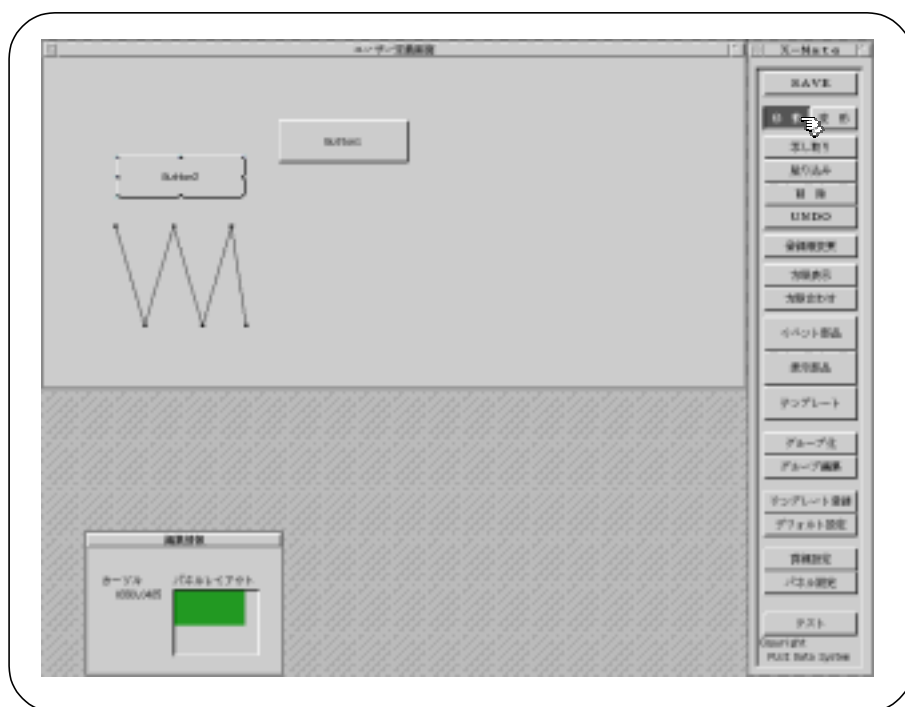
部品の表示エリア枠が動きます。

目的の位置まで動かしたら、左ボタンを離して下さい。  
部品がその位置へ移動します。



### 複数部品を移動する

移動したい部品群をセレクト枠で選択し、編集モードを [移動モード] にして下さい。

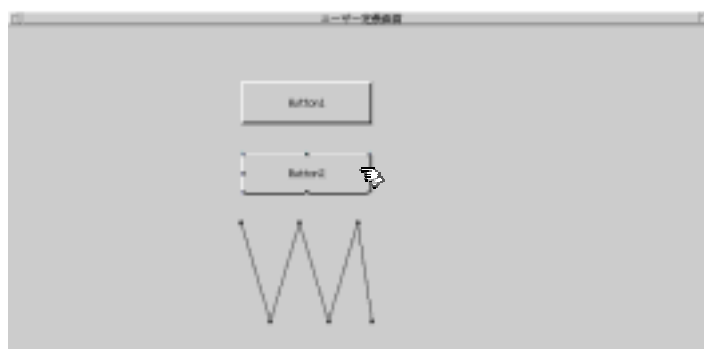


移動したい部品群のいずれかの部品にマウスカーソルを合わせ、左ボタンを押したままマウスを動かして下さい。



部品の表示エリア枠または、表示ラインが動きます。

目的の位置まで動かしたら左ボタンを離して下さい。  
部品群がその位置へ移動します。



### 移動モードを終了する

メニューウィンドウの「移動」ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

「移動」ボタンが上がり、移動モードを終了します。



## 部品を変形する

### 変形モードにする

メニューウィンドウの「変形」ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

「変形」ボタンが押されている状態の時は変形モードになっています。



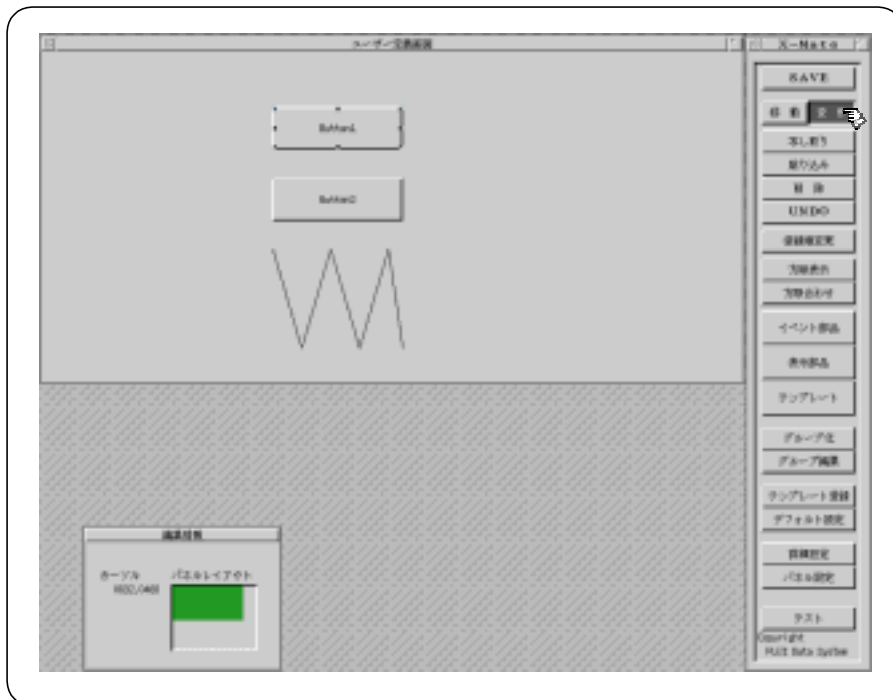
### 単体部品を変形する

単体変形モードでは変形する部品の種類によって操作が異なります。  
変形操作は以下の2通りです。

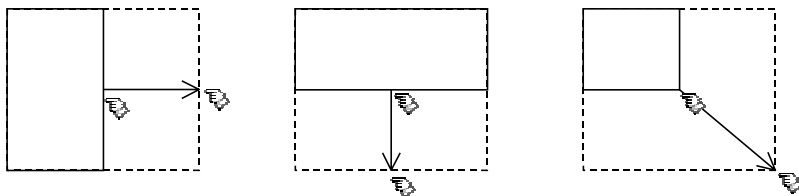
- ・ ボタン、スクロールバー等(ライン、ポリゴンを除く部品)の変形操作
- ・ ライン、ポリゴン部品の変形操作

### ライン、ポリゴン以外の部品を変形する

編集ウィンドウの変形したい部品を選択し、編集モードを [変形モード] にして下さい。



部品の表示エリア枠付近にマウスカーソルを合わせ、左ボタンを押したままマウスを動かして下さい。  
マウスカーソルの位置によって部品の表示エリア枠が様々に変形出来ます。

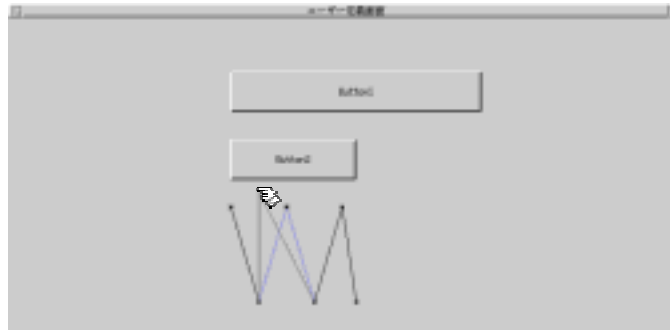


部品が目的の形に変わったら、左ボタンを離して下さい。  
部品が変形されて表示します。



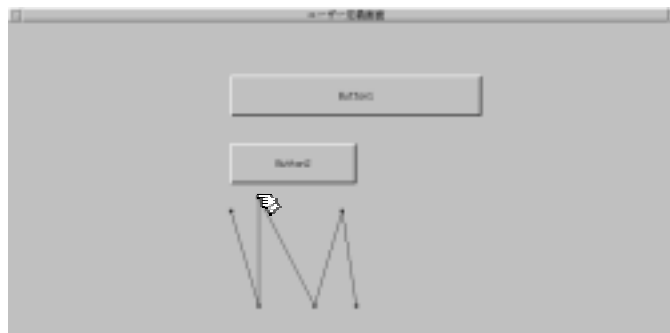
### ライン、ポリゴン部品を変形する

編集ウィンドウの変形したい部品の頂点または、始点、終点にマウスカーソルを合わせ、左ボタンを押したままマウスを動かして下さい。



表示ラインが変形します。

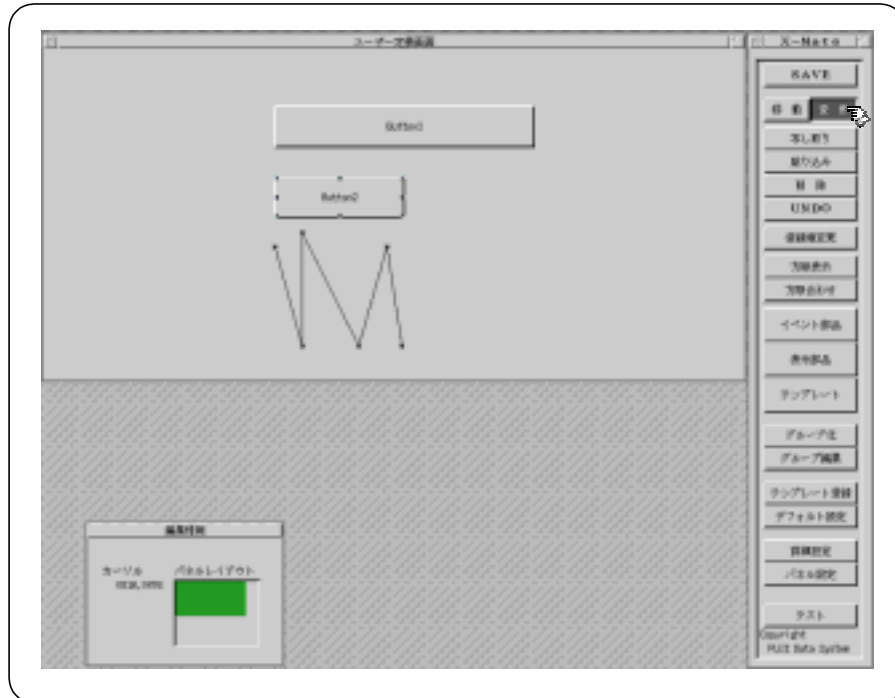
部品が目的の形に変わったら左ボタンを離して下さい。  
部品が変形されて表示します。



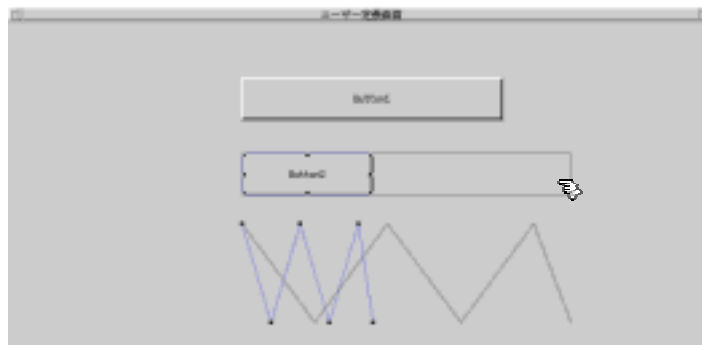


### 複数部品を変形する

変形したい部品群を選択し、編集モードを [変形モード] にして下さい。

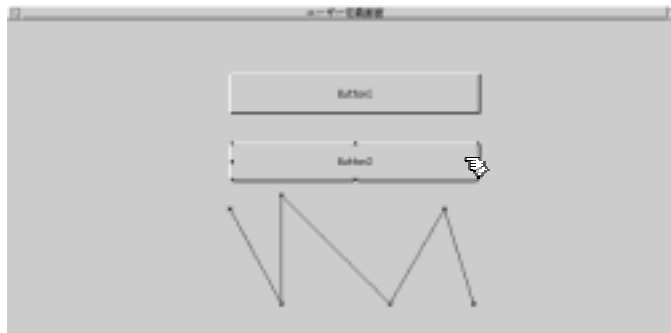


変形したい部品群のいずれかの部品にマウスカーソルを合わせ、左ボタンを押したままマウスを動かして下さい。



マウス左ボタンを押す位置によって、商品群の表示エリア枠または、表示ラインが様々に変形出来ます。

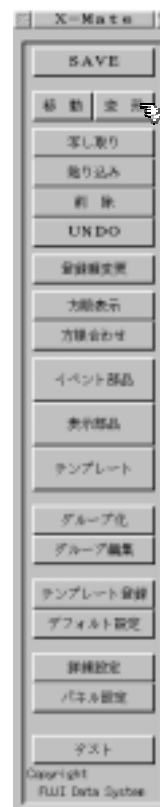
目的の形に変わったら左ボタンを離して下さい。  
部品群が変形されて表示されます。



#### 変形モードを終了する

メニューウィンドウの「変形」ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

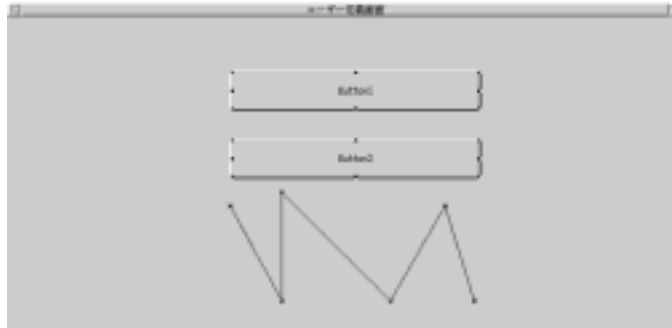
「変形」ボタンが上がり変形モードを終了します。



## 部品をコピーする

### 部品を写し取る

編集ウィンドウ上の写し取りたい部品又は、部品群を選択して下さい。



メニューウィンドウの「写し取り」ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

編集ウィンドウ上の選択されている部品又は、部品群のデータをX-Mateの内部に記憶します。



### 部品を貼り込む

メニューウィンドウの「貼り込み」ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

マウスカーソルが  に変わります。



編集ウィンドウの部品を貼り込みたい位置にマウスカーソルを移動し、左ボタンをクリックして下さい。



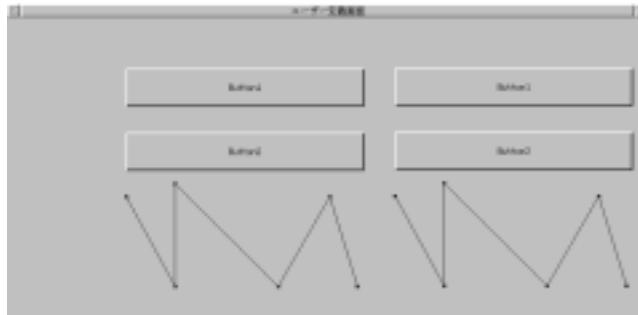
写し取った部品が表示されます。

### 注意

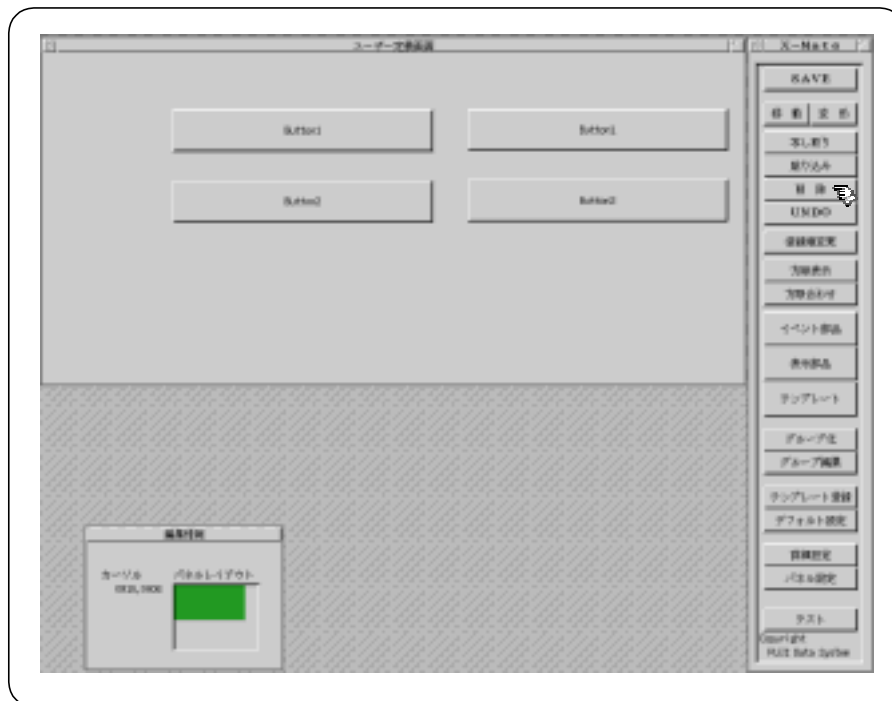
部品の貼り込みは、写し取りまたは、削除が行なわれていなければ何も表示されません。

## 部品を削除する

編集ウィンドウ上の削除したい部品又は、部品群を選択して下さい。



メニューウィンドウの **削除** ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。  
マーカーが入った部品が削除されます。



貼り込みの操作を行なうと、削除した部品または、部品群を復活出来ます。

### 1つ前の操作を取り消す

メニューウィンドウの **UNDO** ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

最後に行なった編集操作(移動、変形、写し取り、貼り込み、削除)を取り消す事が出来ます。

また、詳細設定で登録ボタンが押された時にも、UNDOの機能が使えます。(但し、ラベル名称は復旧しません。)

再び、**UNDO** のボタンが押されると、元の状態に戻ります。

### 注意

パネルの設定変更に対するUNDOの操作は出来ません。



## 部品の登録の順番を変更する

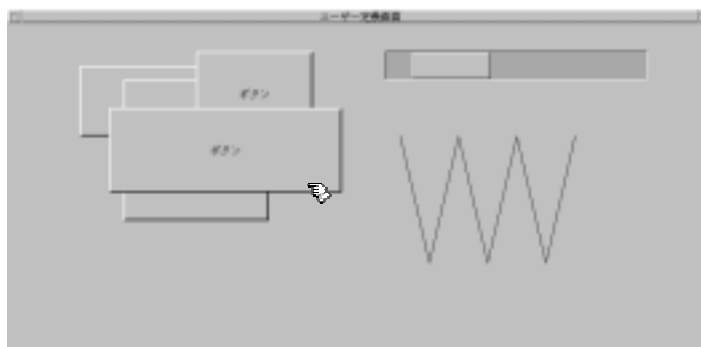
### 画面全体の登録順変更をする

メニューウィンドウの「登録順変更」ボタンにマウскарソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

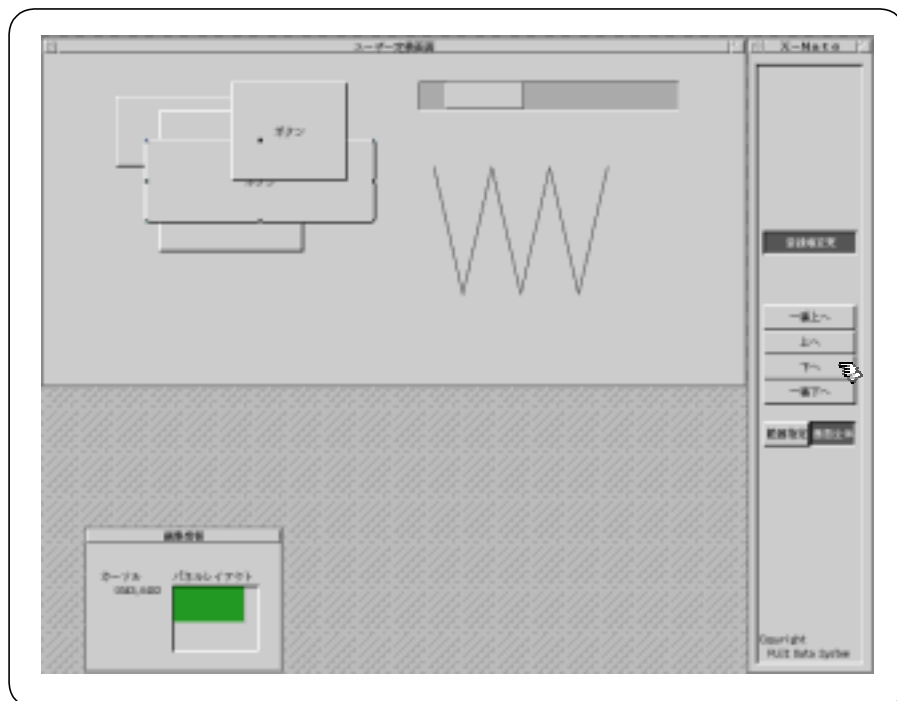


メニューウィンドウと編集ウィンドウ以外のウィンドウが全て消去され、メニューウィンドウの表示内容が変わります。

登録の順番を変更したい部品又は、部品群を選択して下さい。



メニューウィンドウの **下へ** ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。  
選択した部品と、その部品の一つ下の部品の登録順が変わります。




**注意**

- 上へ** ボタンをクリックすると、一つ上の部品と登録順が変わります。
- 一番上へ** ボタンをクリックすると、全ての部品の上へと登録が変更されます。
- 一番下へ** ボタンをクリックすると、全ての部品の下へと登録が変更されます。



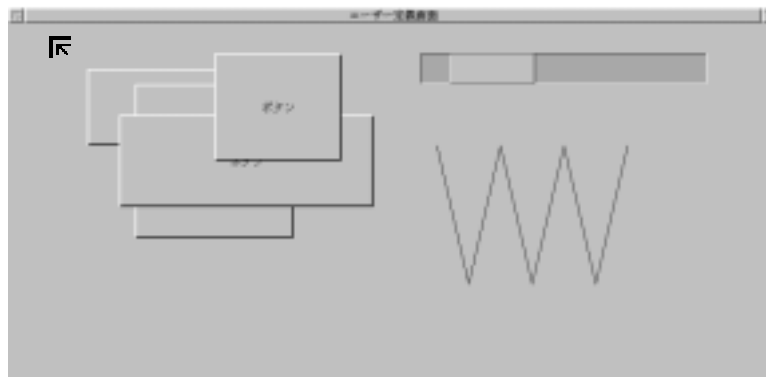
**範囲指定の登録順変更をする**

メニューウィンドウの **範囲指定** ボタンに  
マウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

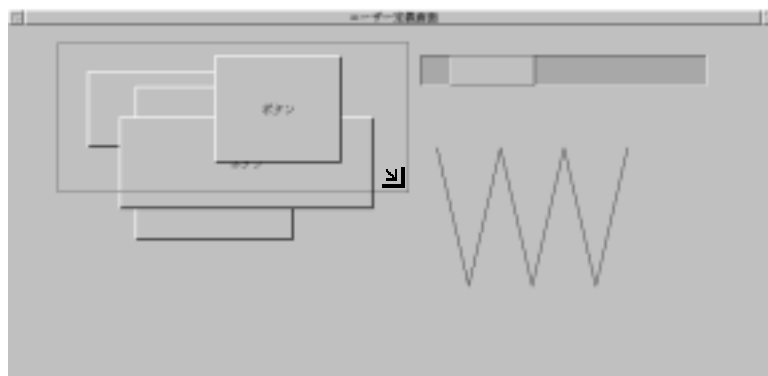
マウスカーソルを編集ウィンドウ上に移動すると、  
マウスカーソルが  に変わります。



範囲指定を行ないたいエリアの左上部の点で、マウス左ボタンをクリックして下さい。

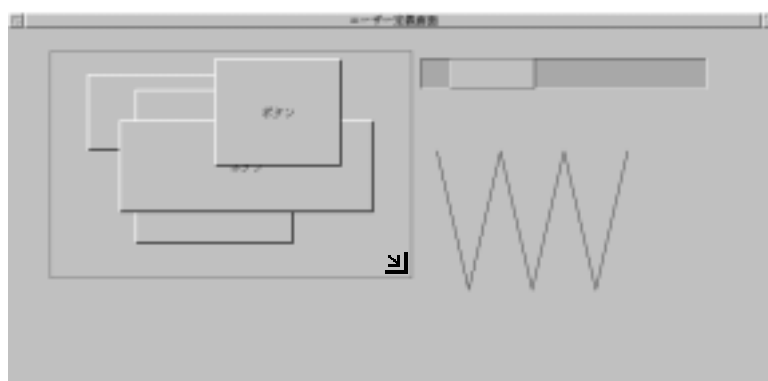


マウスを移動させて下さい。

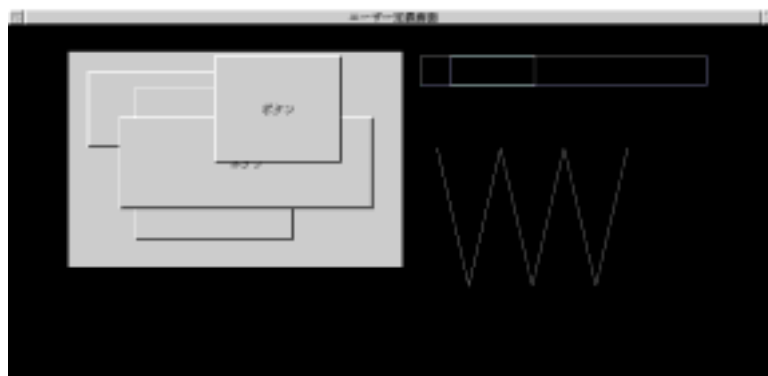


左ボタンをクリックした点から長方形の枠が伸びてきます。  
この枠を範囲指定枠と呼びます。

範囲指定枠が範囲指定を行ないたいエリアを囲む様にマウスの動かし方を  
調節して下さい。



範囲指定を行ないたいエリアを囲めたら、マウス左ボタンをクリックして下さい。



範囲指定枠外のエリアが変色します。

**画面全体の登録順変更をする**の ～ の手順で部品の登録順を変更して下さい。

**注意**

メニューウィンドウの **画面全体** ボタンをマウス左ボタンでクリックすると、範囲指定が解除され画面全体が登録順の変更範囲となります。

## マウス右ボタンによる編集モードの設定

これまでに説明してきた編集モード(移動、変形、写し取り、貼り込み、削除)の設定方法は全てメニューウィンドウで行なわれましたが編集ウィンドウ上でも編集モードを設定する事が出来ます。

編集ウィンドウ上でマウス右ボタンを押して下さい。



上図の様なプルダウンメニューが表示されます。

右ボタンを押したまま、マウスカーソルを移動して下さい。

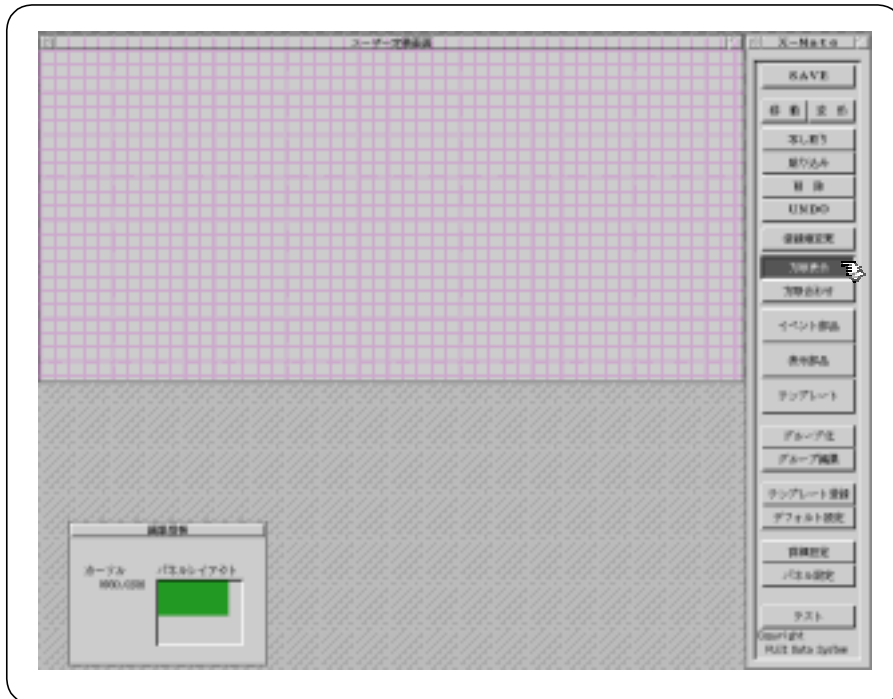


選択されている項目が反転表示されます。

目的の編集モード上で右ボタンを離して下さい。  
編集モードが指定したモードになります。

### 方眼表示を行なう

メニューウィンドウの **方眼表示** ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。  
編集ウィンドウに方眼が表示されます。



再び、**方眼表示** ボタンをクリックすると方眼が消去されます。

方眼幅、高さの設定については、11 **デフォルト設定機能**を参照して下さい。

### 方眼合わせを行なう

部品を編集ウィンドウに登録する時に、方眼のマス目に自動的に合わせる機能です。

方眼表示にしていなくても行なう事が出来ます。

メニューウィンドウの **方眼合わせ** ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

**方眼合わせ** ボタンが押されている状態の時は、方眼合わせの機能が働きます。

方眼合わせを取り消したい時は、再び **方眼合わせ** ボタンをクリックして下さい。



### 参考

既に登録されている部品を方眼に合わせるには、**方眼合わせ** ボタンが押されている状態の時に部品を移動、変形して下さい。

## グループ化

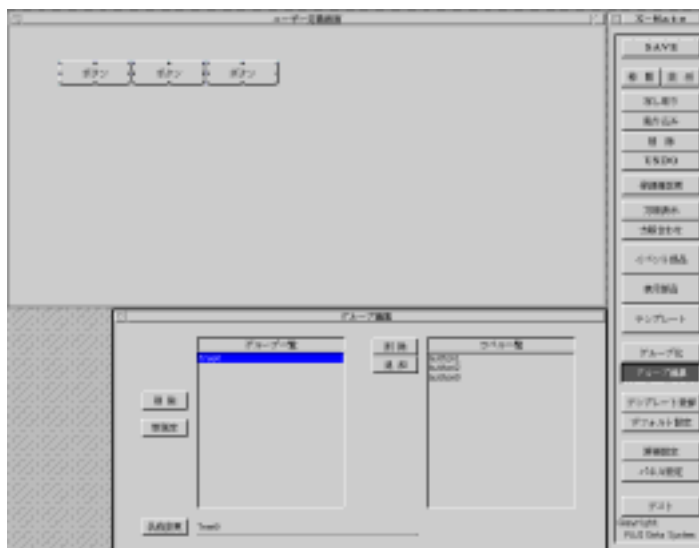
パネルに登録してある部品のある商品群を1つのグループとして定義出来ます。  
グループ化にする事で、部品の登録、削除等が1回の命令で実現出来ます。

### 新規登録

登録したい部品群を選択します。  
メニューウィンドウの「グループ化」ボタンをクリックして下さい。

### 登録部品の追加

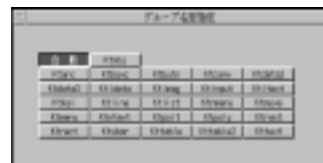
追加登録した部品を選択します。  
メニューウィンドウの「グループ編集」ボタンをクリックして下さい。  
グループ編集パネルが表示されます。  
グループ一覧に表示されているグループ名のうち追加登録したいグループを  
マウスでクリックします。  
ラベル一覧の左側にある「追加」ボタンをクリックして下さい。  
新たにラベルが登録されます。



### グループの型変更

グループの型はデフォルトでは自動設定になっており、同一の部品であれば同じ型に、  
異なる部品があれば Ktobj に、なっています。  
これを強制的に変更する事が出来ます。

変更したいグループ名をクリックします。  
グループ一覧の左側にある「型指定」ボタンを  
クリックして下さい。  
グループ名型指定パネルが表示されます。  
変更したい型のボタンをクリックして下さい。  
自動と書かれたボタン以外は、強制的に変更した型になります。



## 画面印刷

編集中の画面をハードコピー感覚で印刷します。但し、印刷可能なプリンタは postScript プリンタのみとなっています。  
各項目の説明と機能を記述します。

### プリンタ名

出力するプリンタの名称を設定して下さい。何も入力しない場合にはプリンタへの出力は行なわずに作業ファイルの作成のみになります。

### PSレベル

PostScriptには、Level1とLevel2があり御使用の機種に合ったモードを指定して下さい。

### 印刷コマンド

コマンドラインでプリンタに出力する際の命令を入力します。

### 用紙方向

印刷結果の 縦方向/横方向 を指定をします。

### 横方向倍率/縦方向倍率

画面の縮小/拡大率を指定します。

### 左マージン/上マージン

画面の印刷位置の補正を行ないます。

### カラー印刷

モノクロ : 白黒2値に変換して印刷します。  
グレース : 白黒グレースケールで印刷します。  
カラー : RGB値によるカラー印刷を行ないます。

### 作業ファイル

ポストスクリプトの保存ファイル名を指定します。

### 印刷後の作業ファイル削除

印刷完了後に作業ファイルの 削除/保存 を指定します。削除しなかった場合には、コマンドラインから再度印刷が可能です。

### 印刷

設定条件による印刷を開始します。ボタンが解放状態に戻れば、印刷完了です。

### 設定保存

設定条件を \$HOME に XMATE.PRN ファイル名で保存します。再度 X-Mateを起動時には前回の設定値が確保されています。

画面印刷 (ポストスクリプト専用)

プリンター名	xpsA4	印刷
PSレベル	LEVEL1 LEVEL2	
印刷コマンド	lpr -P	設定保存
用紙方向	たて よこ	
横方向倍率	1000.0 %	
縦方向倍率	1000.0 %	
左マージン	0 POINT	
上マージン	0 POINT	
カラー印刷	モノクロ グレース カラー	
作業ファイル	XMATE.PRN	
印刷後の作業ファイル削除	する しない	



## 色設定

色設定画面に次の機能が追加されました。

- ・ 選択中の色名称の表示
- ・ 設定色のコピー&ペースト
- ・ ユーザ定義色の変更
- ・ ユーザ定義色名称の変更
- ・ ユーザ定義色の削除

上記の機能を行なう為に、operate ボタンが追加されました。



### 色名称表示エリア

現在設定中の色名称が表示されます。

### 設定色のコピー&ペースト

設定色を記憶し、その色を他の色値に設定する事が出来ます。

#### 操作手順

1. 記憶させる色を選択して下さい。
2. operate ボタンを選択し、メニューから Copy を選択して下さい。
3. 色を設定する部分を選択して下さい。
4. operate ボタンを選択し、メニューから Past を選択して下さい。

### ユーザ定義色の変更

ユーザ定義を行なった色の設定値を変更します。

#### 操作手順

1. 色を変更するユーザ定義色を選択して下さい。
2. operate ボタンを選択し、メニューから Color Change を選択して下さい
3. 色を変更し、確定ボタンを選択して下さい。

### ユーザ定義色名称の変更

ユーザ定義を行なった色の名称を変更します。

#### 操作手順

1. 色名称を変更するユーザ定義色を選択して下さい。
2. operate ボタンを選択し、メニューから Name Change を選択して下さい
3. 色名称を設定し、リターンキーを押して下さい。

### ユーザ定義色の削除

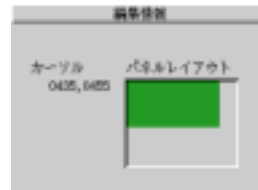
ユーザ定義色を削除します。

#### 操作手順

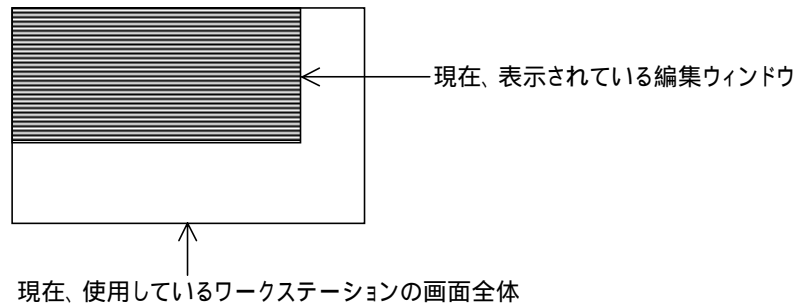
1. 削除するユーザ定義色を選択して下さい。
2. operate ボタンを選択し、メニューから Delete を選択して下さい。

## 編集情報画面

編集情報画面について説明します。



- カーソル : 編集ウィンドウ内での現在のカーソル位置を表示しています。
- 基点座標 : 部品の左上部の座標を表示しています。  
(ラインとポリゴンについては登録時、最初にクリックした座標を表示しています。)
- 部品サイズ : 部品の幅、高さを表示しています。
- パネルレイアウト : 画面に表示している編集ウィンドウのレイアウトを縮小イメージで表示しています。又パネルの移動が簡易的に行なえます。



- ラベル名称 : 部品のラベル名称を表示しています。

基点座標、部品サイズ、ラベル名称は下記条件の場合に表示されます。

部品を編集ウィンドウに登録する時。

編集ウィンドウに既に登録されている部品にマウスカーソルを合わせ、マウス左ボタンをクリックした時。(マウスが押されている間のみ表示します。)

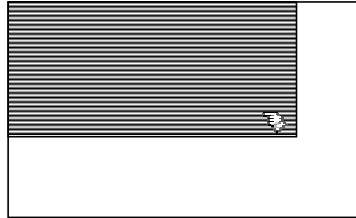
部品を移動または、変形する時。(複数部品に対して行なう場合は、マウスカーソルの下にある部品の情報が表示されます。)

### 注意

ラインとポリゴンについては、部品サイズは表示されません。

### パネルの移動

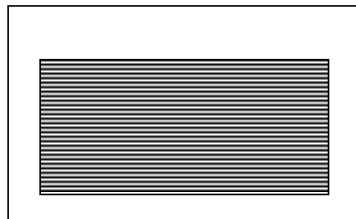
パネルレイアウト内の編集ウィンドウ部にマウスカーソルを合わせて下さい。



マウスの左ボタンを押したままマウスを動かすと、編集ウィンドウ部の表示エリア枠が動きます。



目的の位置まで動かしたら、左ボタンを離して下さい。  
表示エリア枠内に編集ウィンドウ部が移動し、パネルレイアウトのイメージと同様に編集ウィンドウが移動します。



### 注意

この編集情報画面によるパネルの移動は画面に対する位置決めを簡易的に行なう為のものであり、パネルサイズの変更や詳細な位置決めはパネルの詳細設定ウィンドウにより行なって下さい。

## 8 キー入力操作

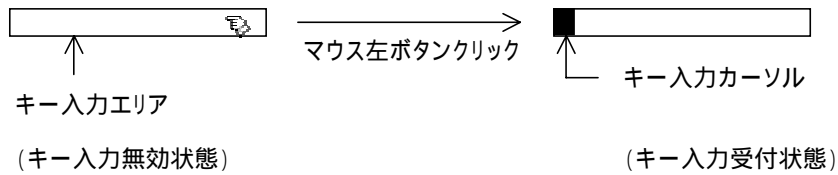
この章では、X-Mateで準備している入力部品において、キー入力の操作方法を解説しています。

入力操作には、ANK文字の入力、日本語の入力、操作方法一覧、入力エリア内での文字編集等があり、それぞれについて操作の手順が決まっていますので、この章を熟読し、良く理解しておく事をお勧めします。

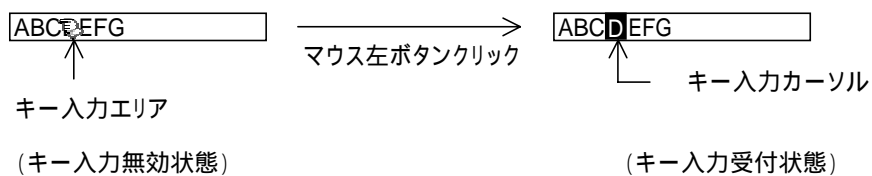
## ANK文字の入力

### キー入力の受付

キー入力無効状態の時、キー入力エリアをマウス左ボタンでクリックするとキー入力カーソルが表示され、キー入力受付状態になります。



キー入力エリアに既に文字列が存在する場合、変更したい文字上をマウス左ボタンでクリックするとその文字上にキー入力カーソルが表示されます。



### キー入力操作

キーボードで入力されたANK文字をそのまま表示します。

BS	キー	キー入力カーソルの左側の1文字を削除する。
DEL	キー	キー入力カーソル上の1文字を削除する。

## 日本語文字の入力

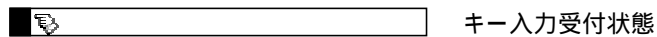
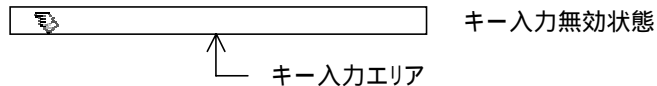
### 日本語入力の操作例

SUNでの日本語入力の操作例を示します。SUN以外のマシンを使用している方は、**日本語操作一覧表**を参照して下さい。

「今日は医者に行った。」を入力してみましょう。

#### キー入力の開始

キー入力エリアにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



キー入力エリアに既に文字列が存在する場合は、**BS** キー又は、**DEL** キーで文字列を削除し、キー入力カーソルをキー入力エリアの先頭へ移動させて下さい。

#### 日本語入力の開始

キーボードの **日本語 ON・OFF** キーを押して下さい。

画面の下部にステータスライン (パネル) が表示されます。



#### 変換文字の入力

キーボードから次のキーを打って下さい。(ローマ字入力)

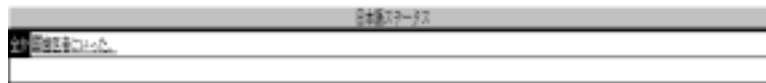
K Y O U H A I S Y A N I I T T A .

ステータスラインが以下のようになります。



### 変換

キーボードの **変換** キーを押して下さい。



(注意) マシンによっては上の例の様に変換されない場合があります。

### 文章拡大

キーボードの **拡大** キーを押して下さい。



### 文節選択

キーボードの **選択** キーを2回押して下さい。



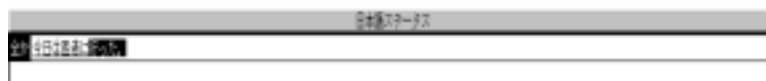
### 変換

キーボードの **変換** キーを押して下さい。



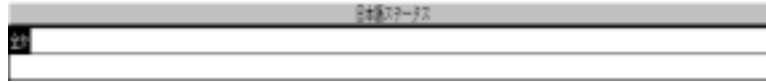
### 候補選択

キーボードの **3** キーを押して下さい。



#### 変換完了

キーボードの **Enter** キーを押して下さい。  
入力された文字列を決定し、ステータスラインをクリアします。



#### 日本語入力の終了

キーボードの **日本語  
ON・OFF** キーを押して下さい。

ステータスラインが消去し、ANK文字入力に戻ります。

#### キー入力の終了

キーボードの **ESC** キーを押して下さい。

キー入力を終了します。



## 操作方法一覧

日本語入力方法は、使用するマシンによって多少異なります。  
使用されているマシンに対応する操作を行なって下さい。  
以下に、マシン別日本語入力方法一覧を示します。

### 注意

対応機種については、現バージョンに対応していない場合があります。  
旧バージョンで対応した機種を含めた一覧表を記載しています。  
また、一覧表に載っていない機種の場合は、SUN 又は NEWS 版を  
参考にして下さい。

# 日本語操作一覧表

操 作		NEWS	SUN	HP
切り替 え モ ー ド	日本語モード ON	Shift + 変換	日本語 ON・OFF OR F12	漢字
	日本語モード OFF	Shift + 変換	日本語 ON・OFF OR F12	漢字
読 み 入 力	全角ひらがな	F10	F10	F4
	全角カタカナ	F9	F9	F8
	半角カタカナ	F8	F8	F7
	全角アルファベット	F7	F7	F6
	半角アルファベット	F6	F6	F5
文 節 変 換	変換	変換 OR F1	変換 OR F1	変換 OR F1
	文節選択	□ , □	□ , □	□ , □
	文節拡大縮小	□ , □	□ , □	□ , □
	文節削除	BS OR DEL	BS OR DEL	BS OR Delete char
	決定	Enter OR F4	Enter OR F4 OR 確定	Enter OR F3
同 音 異 義 語 変 換	変換	変換 OR F1	変換 OR F1	変換 OR F1
	次候補	変換 OR F1 OR □	変換 OR F1 OR □	変換 OR F1 OR □
	前候補	□	□	□
	候補選択	0 ~ 9	0 ~ 9	0 ~ 9
	変換モード OFF	ESC OR F4	ESC OR F4	ESC OR F3
コ ー ド 入 力	コード入力 ON	F5	F5	F2
	コード入力 OFF	ESC OR F5	ESC OR F5	ESC OR F2
	記号のページング	□ , □	□ , □	□ , □
	コード表示	□ , □	□ , □	□ , □
	候補選択	0 ~ 9	0 ~ 9	0 ~ 9
	決定	Enter	Enter	Enter
切 り 替 え サ ー ト モ ー ド	インサートモード ON	Ins	Ins	Insert char
	インサートモード OFF	Ins	Ins	Insert char

# 日本語操作一覧表

操 作		G200	RS6000	NCR
切り替 え モ ー ド	日本語モード ON	[Shift] + [漢字] OR [F12]	[Shift] + [変換] OR [F12] OR [全角/半角]	[Shift] + [漢字] OR [F12]
	日本語モード OFF	[Shift] + [漢字] OR [F12]	[Shift] + [変換] OR [F12] OR [全角/半角]	[Shift] + [漢字] OR [F12]
読 み 入 力	全角ひらがな	[F10]	[F10] OR [ひらがな]	[F10]
	全角カタカナ	[F9]	[F9]	[F9]
	半角カタカナ	[F8]	[F8]	[F8]
	全角アルファベット	[F7]	[F7]	[F7]
	半角アルファベット	[F6]	[F6]	[F6]
文 節 変 換	変換	[漢字] OR [F1]	[変換] OR [F1] OR [F11]	[漢字] OR [F1]
	文節選択	[ ] , [ ]	[ ] , [ ]	[ ] , [ ] OR テンキー [4] , [6]
	文節拡大縮小	[ ] , [ ]	[ ] , [ ]	[ ] , [ ] OR テンキー [8] , [2]
	文節削除	[BS] OR [DEL]	[BS] OR [削除]	[BS] OR [DEL]
	決定	[Enter] OR [F4]	[Enter] OR [F4]	[Enter] OR [F3]
同 音 異 義 語 変 換	変換	[漢字] OR [F1]	[変換] OR [F1] OR [F11]	[漢字] OR [F1]
	次候補	[漢字] OR [F1] OR [ ]	[変換] OR [F1] OR [ ]	[漢字] OR [F1] OR [ ] OR テンキー [6]
	前候補	[ ]	[ ]	[ ] OR テンキー [4]
	候補選択	[0] ~ [9]	[0] ~ [9]	[0] ~ [9]
	変換モード OFF	[ESC] OR [F4]	[ESC] OR [F4]	[ESC] OR [F4]
コ ー ド 入 力	コード入力 ON	[F5]	[F5]	[F5]
	コード入力 OFF	[ESC]	[ESC] OR [F4]	[ESC]
	記号のページング	[ ] , [ ]	[ ] , [ ]	[ ] , [ ] OR テンキー [8] , [2]
	コード表示	[ ] , [ ]	[ ] , [ ]	[ ] , [ ] OR テンキー [4] , [6]
	候補選択	[0] ~ [9]	[0] ~ [9] OR [ ] , [ ]	[0] ~ [9] OR [ ] , [ ] O テンキー [4] , [6]
	決定	[Enter]	[Enter] OR [F1]	[Enter] OR [F1]
切 り 替 え モ ー ド	インサートモード ON	[Insert]	[挿入]	[Insert] OR テンキー [0]
	インサートモード OFF	[Insert]	[挿入]	[Insert] OR テンキー [0]

# 日本語操作一覧表

操 作		IRIS indigo	Lynx	
切り替え 日本語モード	日本語モード ON	[F12]	[F12]	
	日本語モード OFF	[F12] OR [ESC]	[F12]	
読み入力	全角ひらがな	[F10]	[F10]	
	全角カタカナ	[F9]	[F9]	
	半角カタカナ	[F8]	[F8]	
	全角アルファベット	[F7]	[F7]	
	半角アルファベット	[F6]	[F6]	
文節変換	変換	[F11]	[F1] OR [F11]	
	文節選択	[ ] , [ ]	[ ] , [ ]	
	文節拡大縮小	[ ] , [ ]	[ ] , [ ]	
	文節削除	[BS] OR [DEL]	[BS] OR [Delete]	
	決定	[Enter] OR [F4]	[Enter] OR [F4]	
同音異義語変換	変換	[F11] OR [F1]	[F1] OR [F11]	
	次候補	[F11] OR [F1] OR [ ]	[F1] OR [F11] OR [ ]	
	前候補	[ ]	[ ]	
	候補選択	[0] ~ [9]	[0] ~ [9]	
	変換モード OFF	[ESC] OR [F4]	[ESC] OR [F4]	
コード入力	コード入力 ON	[F5]	[F5]	
	コード入力 OFF	[ESC] OR [F4]	[ESC] OR [F5]	
	記号のページング	[ ] , [ ]	[ ] , [ ]	
	コード表示	[ ] , [ ]	[ ] , [ ]	
	候補選択	[0] ~ [9] OR [ ] , [ ]	[0] ~ [9]	
	決定	[Enter] OR [F1]	[Enter]	
切り替え インサートモード	インサートモード ON	[Insert]	[Insert]	
	インサートモード OFF	[Insert]	[Insert]	

## 入力補助操作

### 文字を写し取る

キー入力エリアの文字をマウス操作で、写し取ります。

#### 操作手順

写し取る文字の先頭にマウスカーソルを持って行き、マウス左ボタンを押したまま写し取る文字の最後までカーソルを移動させマウスボタンを離します。この時、指定された文字は反転表示され内部に写し取られます。



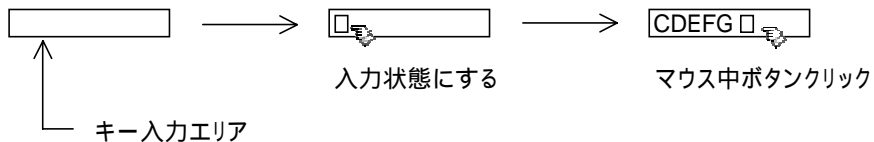
\*文字を写し取る事を文字をコピーするといいます。

### 文字を貼り込む

キー入力エリアに、写し取った文字をマウス操作で貼り込みます。

#### 操作手順

貼り込みたいキー入力エリアを入力状態にし、キー入力カーソルを貼り込む位置に移動させます。次に、マウス中ボタンをクリックするとキー入力カーソルのある所から貼り込みが開始されます。



\*文字を貼り込む事を文字をペーストするといいます。

### 注意

貼り込み先のキー入力エリアにマウスカーソルが無い場合は、張り込み出来ません。

## 9 詳細設定

ここでは、各部品の詳細設定の方法を説明します。

**共通操作** は必ず読んで下さい。

### 共通操作

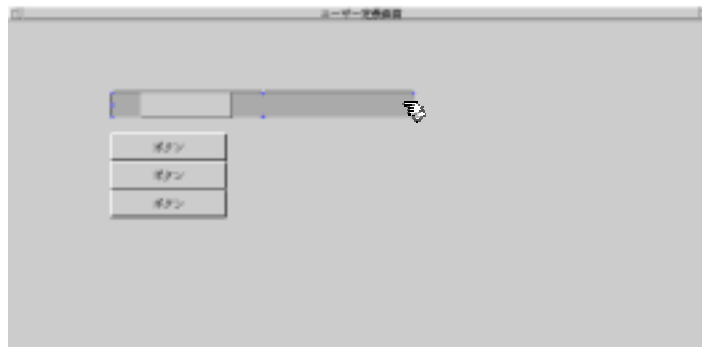
各部品の詳細設定において、共通の操作を説明します。  
設定する項目の大部分が以下の2つの操作のいずれかで設定出来ます。

- ・ キー入力による設定
- ・ プルダウンメニューによる設定 (設定項目ボタンに 印の付いているもの)

削除、取消、確定、表示色の設定については 5 基本操作 を参照して下さい。

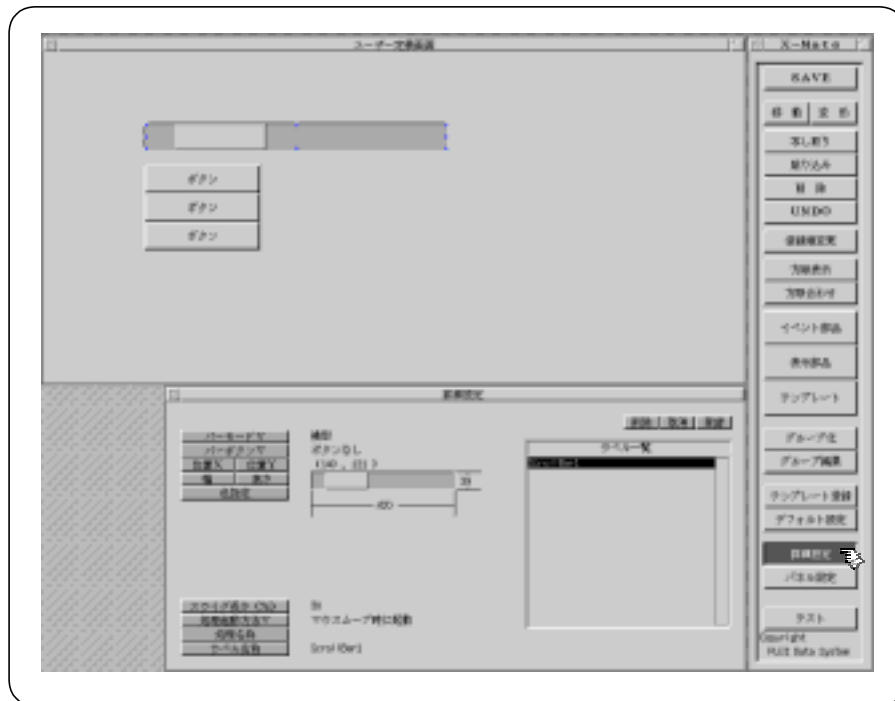
### 詳細設定ウィンドウを表示する

編集ウィンドウ上の詳細設定を行ないたい部品にマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



部品の表示エリア枠にマーカーが入ります。

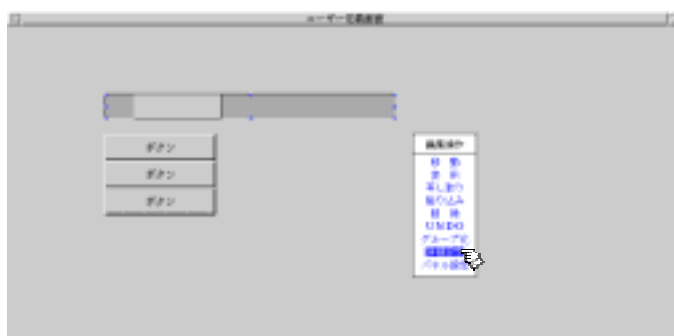
メニューウィンドウの「詳細設定」のボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。(パネル詳細設定ウィンドウを表示する場合は「パネル設定」のボタンをクリックして下さい。)  
 下图のように画面の下部に詳細設定ウィンドウが表示されます。



#### 参考

編集ウィンドウ上でマウス右ボタンを押すと、プルダウンメニューが表示されます。

右ボタンを押したままマウスを動かし、詳細設定の項目上でボタンを離すと詳細設定ウィンドウが表示されます。(パネルの詳細設定ウィンドウを表示する場合はパネル設定の項目を選択して下さい。)



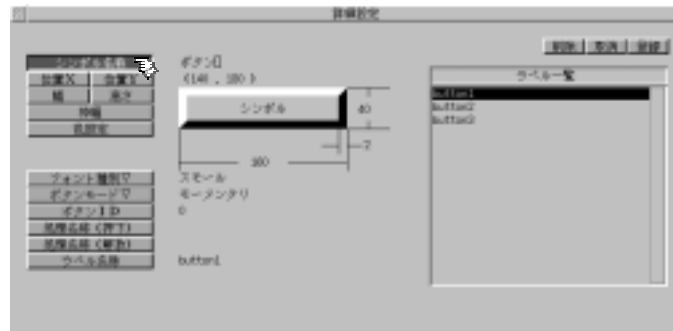


## キー入力による設定

設定項目ボタンに 印の付いていない項目の多くは、キー入力により設定を行います。

ここでは、ボタン部品のシンボル名称の設定方法を例として説明します。

詳細設定ウィンドウの **シンボル名称** ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

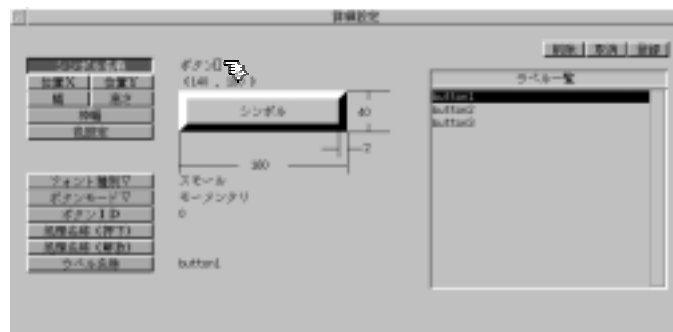


**シンボル名称** ボタンが下がり、ボタンの右側のキー入力エリアがキー入力受付状態になります。

## 参考

キー入力エリアをマウス左ボタンでクリックしても、キー入力受付状態となり設定を行なう事が出来ます。

ボタン部品のシンボル名称は、ビットマップのPATH名を入力する為半角で127文字まで入力出来ます。その他のキー入力エリアの入力文字数は、半角で32文字以内です。



マウスカーソルを詳細設定ウィンドウに残したまま、キーボードから値を設定して下さい。  
(詳しくは、**8 キー入力操作** を参照して下さい。)

**注意**

マウスカーソルが詳細設定上に無い場合は、キーの入力を受け付けません。

値を入力したら、**ESC** キー 又は、**Return** キーを入力するか又は、再び、**シンボル名称** のボタンをクリックして下さい。

**ESC** キー 又は、**Return** キーでキー入力を終了する時、設定値が不正ならば、エラーダイアログパネルが表示されます。

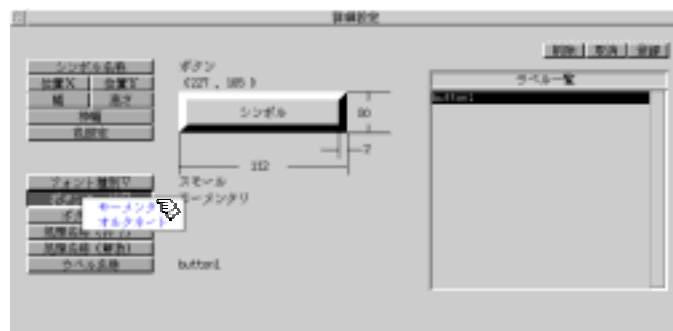
**確認** ボタンをクリックするとエラーダイアログパネルは消去され、再び、キー入力受付状態になります。

**プルダウンメニューによる設定**

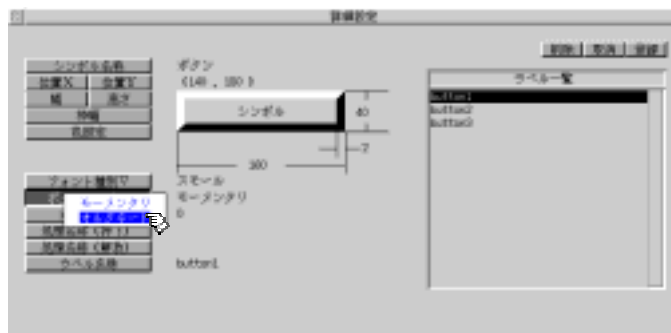
設定項目ボタンに 印が付いている項目は、全てプルダウンメニューにより設定します。

ここでは、ボタン部品のボタンモードの設定を例として説明します。

詳細設定ウィンドウの **ボタンモード** ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンを押して下さい。

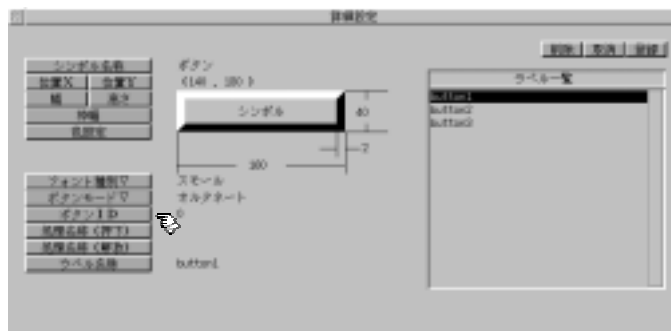


左ボタンを押したまま、設定したい項目上へマウスカーソルを動かして下さい。



選択されている項目が反転表示されます。

左ボタンを離すと、選択されていた項目が設定されます。



## 色設定ウィンドウの詳細説明

各部品の詳細設定ウィンドウ上で **色設定** ボタンをクリックすると、詳細設定ウィンドウの右側に色設定ウィンドウが表示されます。



色設定ウィンドウには、X-Mateが準備しているカラーデータベースの内容(表示色と表示色名)がリスト表示されています。

Xの準備しているカラーデータベースを表示する

**system** ボタンをクリックすると、Xが準備しているカラーデータベース (rgb.txt) の内容をリスト表示します。



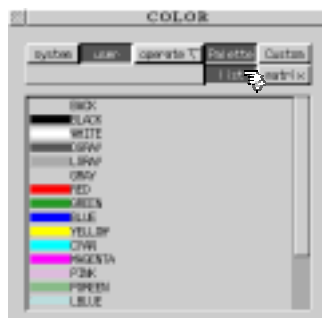
### マトリックス表示を行なう

ボタンをクリックすると、表示形式が下图の様に変わります。



### リスト表示を行なう

ボタンをクリックすると、表示形式が下图の様に変わります。



## 色を作成する

**Custom** ボタンをクリックすると、画面が下图の様に変わり、新しい色を作成する事が出来ます。



( **Custom** ボタンが押される前に選択されていた色が表示されます。 )

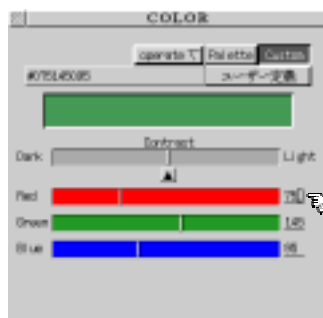
**Palette** ボタンをクリックすると、元の画面に戻ります。



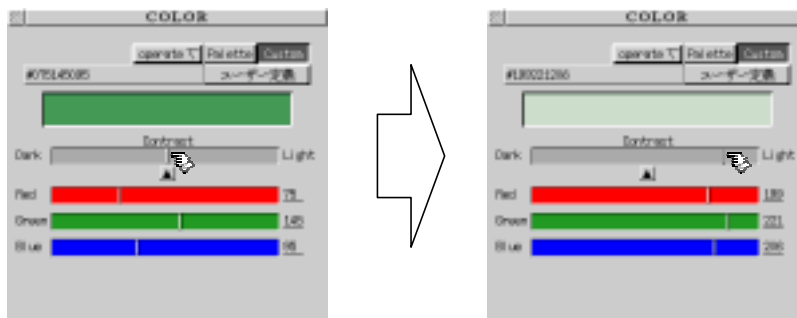
赤、緑、青の割合を示すスクロールバーをマウスで調節し、色を作成して下さい。  
それぞれのスクロールバーの右側には、割合を示す数字が表示されます。



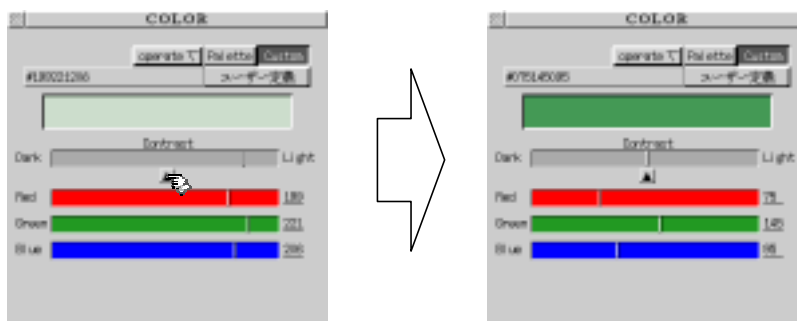
割合を示す数字部分をマウスでクリックし、キー入力により値を設定する事も出来ます。  
(  キー 又は、  キー にて決定)



Contrast のスクロールバーを移動させる事によって、色の微調整が出来ます。



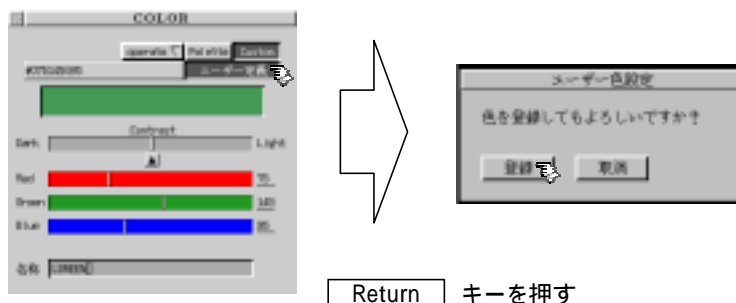
☐ のボタンをクリックすると、微調整を行なう前の状態に戻ります。





色が決まれば **ユーザ定義** ボタンをクリックし、作成した色の名前を入力して下さい。

**Return** キーを押すと、下図の様なパネルが表示されます。  
入力に間違いがなければ **登録** ボタンをクリックして下さい。

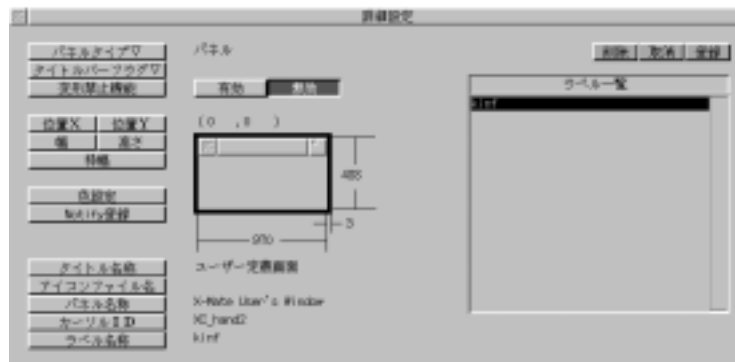


ホームディレクトリのXMATE. RGBというファイルに、作成した色の名前とRGB値を追加します。

ファイルの書式は、Xが準備しているカラーデータベース(rgb. txt)と同様です。

XMATE. RGBに追加する事によって、各部品の表示色にこの色を使用する事が可能となります。

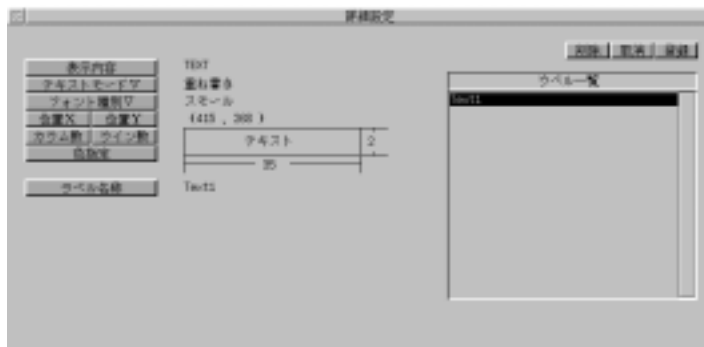
## パネル



パネル詳細設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
パネルタイプ	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
タイトルバー フラグ	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
位置X	キー入力	なし
位置Y	キー入力	なし
幅	キー入力	1以上
高さ	キー入力	1以上
枠幅	キー入力	0以上
タイトル名称	キー入力	なし
アイコン ファイル名	キー入力	ANK文字のみ
パネル名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)
カーソルID	キー入力	Xが準備しているcursorfont.hから選択
ラベル名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)

## テキスト



テキスト詳細設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
表示内容	キー入力	説明1参照
テキストモード	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
フォント種別	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
位置X	キー入力	なし
位置Y	キー入力	なし
カラム数	キー入力	1以上
ライン数	キー入力	1以上
ラベル名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)

**説明1**

**表示内容** ボタンが押されると下図の様なウィンドウが表示されます。



このウィンドウ上にマウスカーソルを合わせ、文字の入力を行なって下さい。



入力が終わったら **確定** ボタンを押して下さい。  
文字列を確定し、元のウィンドウへ戻ります。



**取消** ボタンを押すと入力した文字列が全て消去されます。



## ライン



ライン詳細設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
ラインモード		変更出来ない
描画 ファンクション	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
線種	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
太さ	キー入力	0 ~ 999 参考 SONY社のNEWSでは 0 : 高速描画 1 : 低速描画 どちらもドット数は1ドット
座標数	キー入力	0 ~ 1000
座標データ	ボタン押下	説明1参照
ラベル名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)

# 説明1

**座標データ** ボタンが押されると下図の様な画面に変わります。

X座標	Y座標
50	250
25	270
25	280
50	300
80	320
75	330
100	340
100	370
75	380
50	400

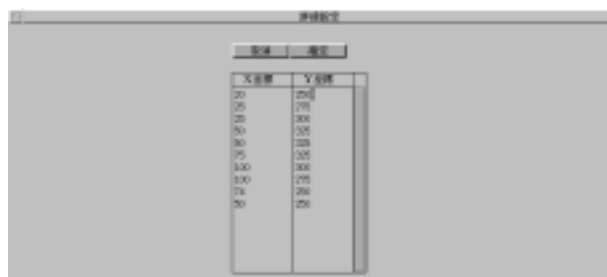
座標は編集ウィンドウに登録された順に表示されています。  
座標数が多い時には、スクロールバーを動かす事で全ての座標を参照出来ます。

設定したい座標上にマウスカーソルを合わせ、左ボタンを押して下さい。

X座標	Y座標
50	250
25	270
25	280
50	300
80	320
75	330
100	340
100	370
75	380
50	400

キー入力受付状態になります。

座標、フラグ(グラフモードの時)を入力し、**Return** キー 又は **ESC** キーを押して下さい。  
次の座標又は、フラグがキー入力受付状態になります。



X座標	Y座標
20	250
25	275
30	300
35	325
40	350
45	375
50	400
55	425
60	450
65	475
70	500

入力が終了したら **確定** ボタンを押して下さい。



X座標	Y座標
20	250
25	275
30	300
35	325
40	350
45	375
50	400
55	425
60	450
65	475
70	500

座標データが確定され元の画面に戻ります。

**取消** ボタンが押されると、入力したデータが全て取り消されます。

## 罫線



罫線詳細設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
罫線モード	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
描画 ファンクション	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
位置X	キー入力	なし
位置Y	キー入力	なし
長さ	キー入力	1以上
間隔	キー入力	1以上
本数	キー入力	1以上
線種	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
太さ	キー入力	0 ~ 999
		<b>参考</b> SONY社のNEWSでは 0 : 高速描画 1 : 低速描画 どちらもドット数は1ドット
ラベル名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)



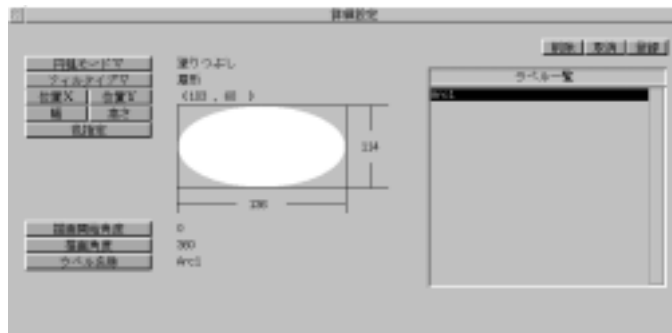
## 矩形



矩形詳細設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
矩形モード	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
位置X	キー入力	なし
位置Y	キー入力	なし
幅	キー入力	1以上
高さ	キー入力	1以上
枠幅	キー入力	0以上
ラベル名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)

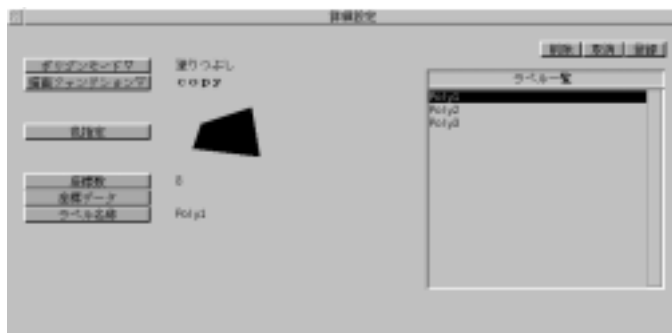
## 円弧



円弧詳細設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
円弧モード	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
フィルタイプ	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
位置X	キー入力	なし
位置Y	キー入力	なし
幅	キー入力	1以上
高さ	キー入力	1以上
描画開始角度	キー入力	0 ~ 360
描画角度	キー入力	0 ~ 360
ラベル名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)

## ポリゴン



ポリゴン詳細設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
ポリゴンモード	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
描画 ファンクション	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
座標数	キー入力	0 ~ 1000
座標データ	ボタン押下	説明1参照
ラベル名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)

# 説明1

**座標データ** ボタンが押されると下図の様な画面に変わります。



座標は編集ウィンドウに登録された順に表示されています。  
座標数が多い時には、スクロールバーを動かすと全ての座標を表示出来ます。

設定したい座標上にマウスカースルを合わせ、左ボタンを押して下さい。



キー入力受付状態になります。

座標を入力し、**Return** キー 又は **ESC** キーを押して下さい。  
次の座標がキー入力受付状態になります。



X座標	Y座標
500	200
200	200
200	400
500	400
700	400
500	600
200	600
700	600

入力が終了したら **確定** ボタンを押して下さい。

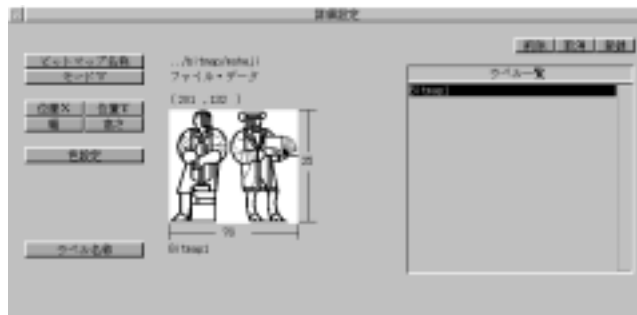


X座標	Y座標
500	200
200	200
200	400
500	400
700	400
500	600
200	600
700	600

座標データが確定され元の画面に戻ります。

**取消** ボタンが押されると、入力したデータが全て取り消されます。

## ビットマップ



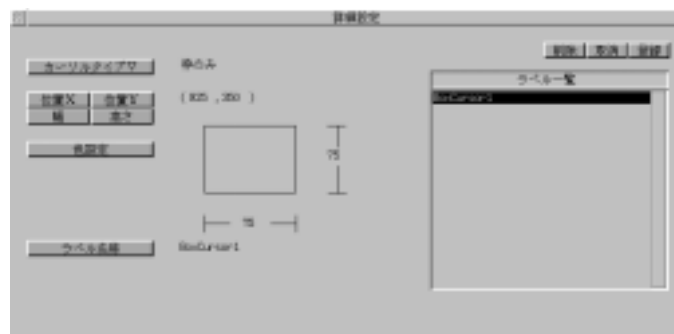
ビットマップ詳細設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
ビットマップ 名称	キー入力	ビットマップファイルパス名称を指定
モード	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
位置X	キー入力	なし
位置Y	キー入力	なし
幅	キー入力	1以上
高さ	キー入力	1以上
ラベル名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)

### 注意

ビットマップ幅、高さの設定は実際のビットマップファイルの幅、高さと同じサイズにしなければ、正しく表示出来ません。

## ボックスカーソル



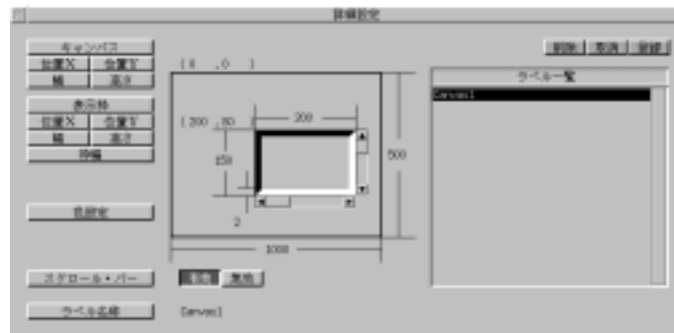
ボックスカーソル詳細設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
カーソルタイプ	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
位置X	キー入力	なし
位置Y	キー入力	なし
幅	キー入力	1以上
高さ	キー入力	1以上
ラベル名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)

### 注意

背景色は実際に表示を行なう領域の色を指定しなければ、正しく表示出来ません。

## キャンパス

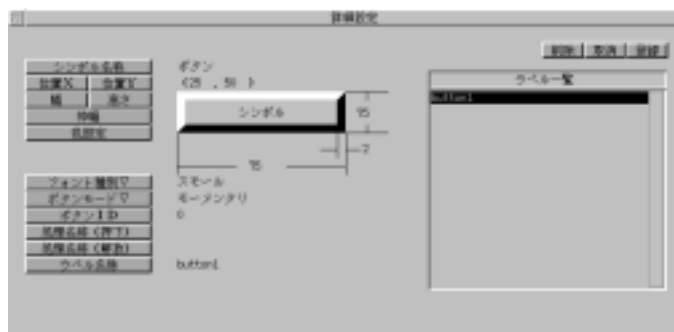


キャンパス詳細設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
キャンパス		
位置X	キー入力	なし
位置Y	キー入力	なし
幅	キー入力	1以上
高さ	キー入力	1以上
表示枠		
位置X	キー入力	なし
位置Y	キー入力	なし
幅	キー入力	1以上
高さ	キー入力	1以上
枠幅	キー入力	0以上
スクロールバー	ボタン押下	設定したい項目ボタンを押して下さい。
ラベル名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)



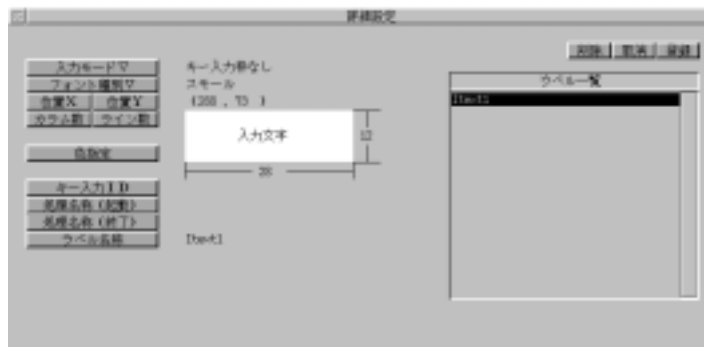
## ボタン



ボタン詳細設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
シンボル名称	キー入力	フォント種別にファイルデータ又は、メモリデータを指定した時には、ビットマップファイルパス名称を指定
位置X	キー入力	なし
位置Y	キー入力	なし
幅	キー入力	1以上
高さ	キー入力	1以上
枠幅	キー入力	0以上
フォント種別	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
ボタンモード	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
ボタンID	キー入力	なし
処理名称(押下)	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)
処理名称(解放)	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)
ラベル名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)

## テキスト入力



テキスト入力詳細設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
入力モード	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
フォント種別	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
位置X	キー入力	なし
位置Y	キー入力	なし
カラム数	キー入力	1以上
ライン数	キー入力	1以上
キー入力ID	キー入力	なし
処理名称(起動)	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)
処理名称(終了)	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)
ラベル名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)

## 新テキスト



新テキスト詳細設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
表示内容	キー入力	<b>テキスト</b> の説明1参照
入力モード	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
表示モード	ボタン押下	設定したい項目ボタンを押して下さい
フォント種別	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
位置X	キー入力	なし
位置Y	キー入力	なし
カラム数	キー入力	1以上
ライン数	キー入力	1以上
最大カラム数	キー入力	1以上
最大ライン数	キー入力	1以上
バッファサイズ	キー入力	1以上
新テキストID	キー入力	なし
処理名称(起動)	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)

新テキスト詳細設定操作早見表(つづき)

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
処理名称(終了)	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)
ラベル名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)

## データ入力



データ入力詳細設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
入力モード	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
表示内容	キー入力	データタイプで設定したタイプで入力。 入力モードで表示のみを選択した場合のみ設定して下さい。
表示モード	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
フォント種別	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
表示位置	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
位置X	キー入力	なし
位置Y	キー入力	なし
幅	キー入力	1以上
高さ	キー入力	1以上
データタイプ	ボタン押下	設定したい項目ボタンを押して下さい。
小数点以下有効桁数	キー入力	0～9 データタイプで小数点表示、指数表示、gタイプを選択した場合のみ設定して下さい。

データ入力詳細設定操作早見表(つづき)

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
入力文字数	キー入力	0 ~ 999
データ入力ID	キー入力	なし
処理名称(起動)	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)
処理名称(終了)	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)
ラベル名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)

## スクロールバー



スクロールバー詳細設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
バーモード	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
バーボタン	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
位置X	キー入力	なし
位置Y	キー入力	なし
幅	キー入力	1以上
高さ	キー入力	1以上
スライダ長さ	キー入力	1 ~ 100
処理起動方法	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
処理名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)
ラベル名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)

### 注意

スライダ位置は、詳細設定ウィンドウに表示されているスクロールバーのスライダを移動する事によって設定出来ます。

## ポインタ

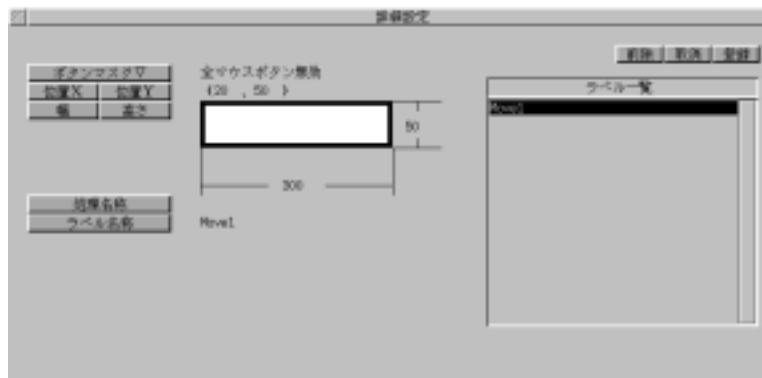


ポインタ詳細設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
ボタンマスク	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
位置X	キー入力	なし
位置Y	キー入力	なし
幅	キー入力	1以上
高さ	キー入力	1以上
ポインタID	キー入力	なし
処理名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)
ラベル名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)



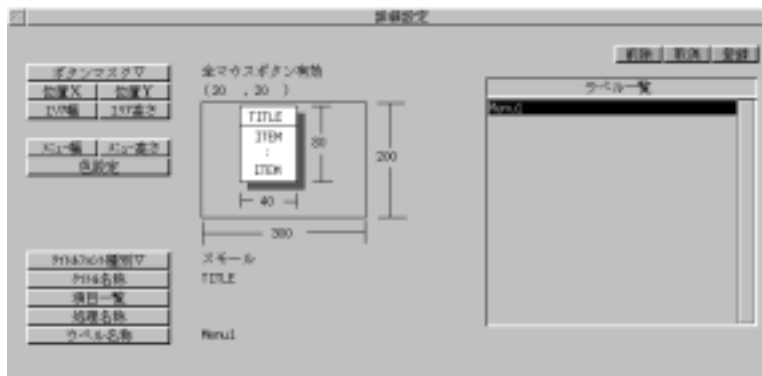
## ムーブ



ムーブ詳細設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
ボタンマスク	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
位置X	キー入力	なし
位置Y	キー入力	なし
幅	キー入力	1以上
高さ	キー入力	1以上
処理名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)
ラベル名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)

## プルダウンメニュー



プルダウンメニュー詳細設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
ボタンマスク	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
位置X	キー入力	なし
位置Y	キー入力	なし
エリア幅	キー入力	1以上
エリア高さ	キー入力	1以上
メニュー幅	キー入力	1以上
メニュー高さ	キー入力	1以上
タイトル フォント種別	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
タイトル名称	キー入力	指定しなければタイトル部分が表示されません。
項目一覧	ボタン押下	項目一覧操作早見表参照
処理名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)
ラベル名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)

項目一覧操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
項目 フォント種別	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択 ファイルデータ又は、メモリデータを選択 した場合、ビットマップ幅、高さの設定を行 なって下さい。
項目数	キー入力	0 ~ 50 説明1参照
ビットマップ 幅	キー入力	0以上 項目フォント種別でファイルデータ又は、 メモリデータを選択した場合のみ設定を行な う。
ビットマップ高さ	キー入力	0以上 項目フォント種別でファイルデータ又は、 メモリデータを選択した場合のみ設定を行な う。

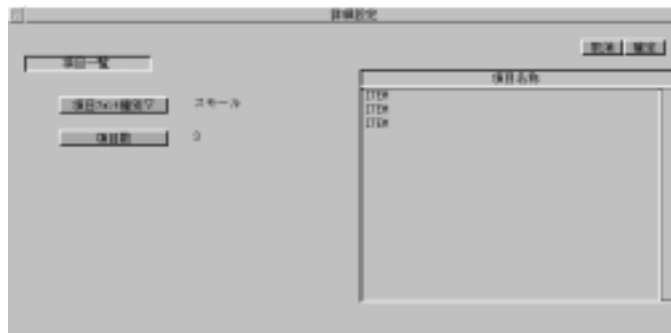
**説明1**

項目数の設定後、ウィンドウ右側の窓に項目名称を設定します。

項目フォント種別でファイルデータ又は、メモリデータを選択した場合には、ビットマップファイルパス名称を指定します。

項目名称の設定方法を以下に示します。

ウィンドウ右側の窓に項目数の数だけキー入力エリアが表示されます。  
(表示色はウィンドウのバックの色と同じで、デフォルト名称" ITEM"が表示されます)

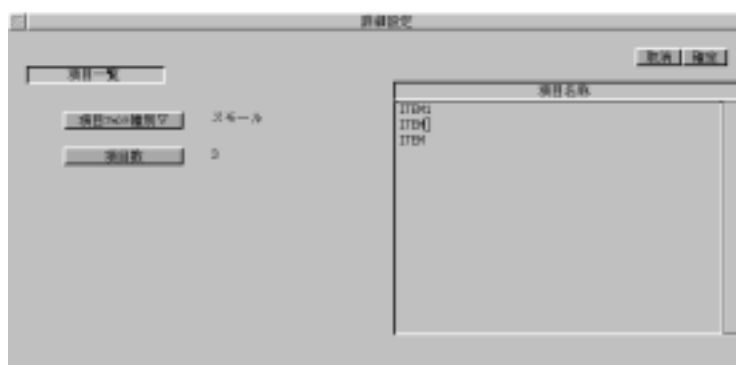


設定したい項目名称上にマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



キー入力受付状態になります。

項目名称を入力し、**[Return]** キー又は、**[ESC]** キーを押して下さい。  
次の項目名称がキー入力受付状態になります。



設定が終了したら、**確定** ボタンを押して下さい。  
設定したデータが確定され、元の画面に戻ります。



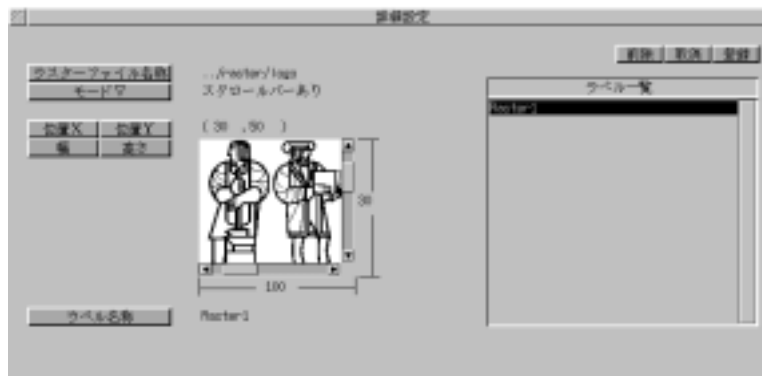
**取消** ボタンが押されると、項目一覧で設定したデータが全て取り消されます。

**注意**

項目フォント種別でファイルデータ又は、メモリデータを選択した場合は、ビットマップファイルパス名称を入力して下さい。

ビットマップ幅、高さの設定は実際のビットマップファイルの幅、高さと同じサイズにしなければ、正しく表示出来ません。

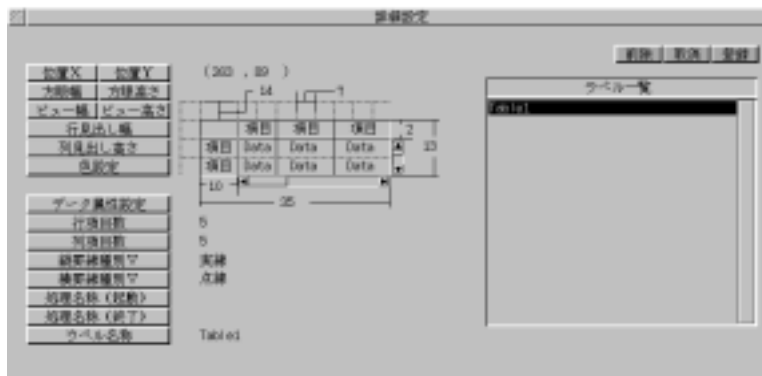
## ラスター



ラスター詳細設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
ラスター ファイル名称	キー入力	ラスターファイルパス名称を指定
モード	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
位置X	キー入力	なし
位置Y	キー入力	なし
幅	キー入力	1以上
高さ	キー入力	1以上
ラベル名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)

# 帳票



帳票詳細設定操作早見表

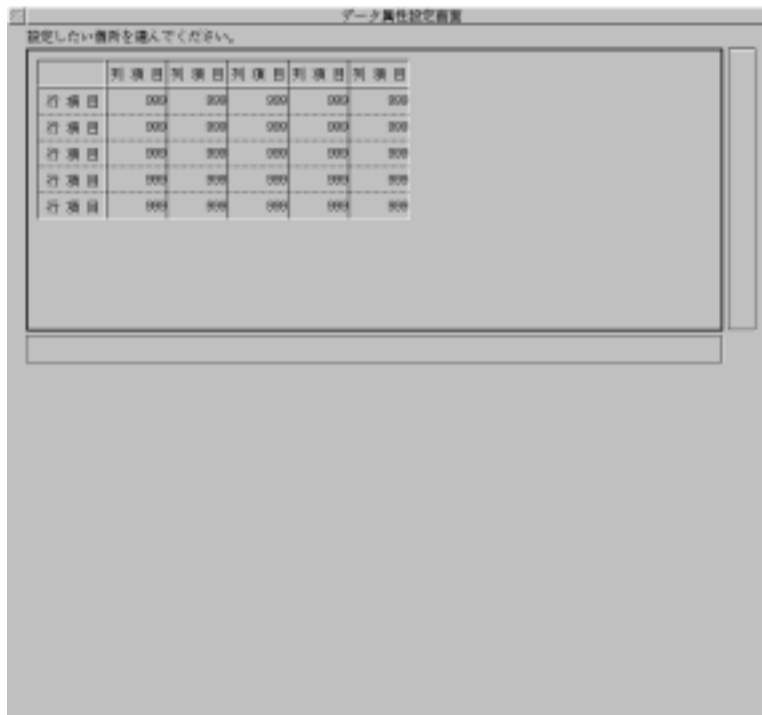
項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
位置X	キー入力	なし
位置Y	キー入力	なし
方眼幅	キー入力	1以上(方眼1マスの幅：ドット数)
方眼高さ	キー入力	1以上(方眼1マスの高さ：ドット数)
ビュー幅	キー入力	1以上(方眼の個数)
ビュー高さ	キー入力	1以上(方眼の個数)
行見出し幅	キー入力	0以上(方眼の個数)
列見出し高さ	キー入力	0以上(方眼の個数)
データ属性設定	ボタン押下	説明1参照
行項目数	キー入力	1～50
列項目数	キー入力	1～50
縦罫線種別	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
横罫線種別	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択

帳票詳細設定操作早見表(つづき)

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
処理名称(起動)	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)
処理名称(終了)	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)
ラベル名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)

**説明1**

データ属性設定ボタンが押されると下図の様なウィンドウが表示されます。



ウィンドウ上部には、行項目数や列項目数等、指定された通りの帳票のイメージが表示されています。また、画面上に帳票が納まらない場合には、スクロールバーを移動させると帳票の表示部分も移動します。



ウィンドウ上部の帳票表示部分の、設定を行ないたい場所へマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



選択された部分の色が変わり、ウィンドウ下部に設定項目が表示されます。

設定画面は次の3画面で構成されています。

- ・ 行見出し設定画面
- ・ 列見出し設定画面
- ・ データ部設定画面

それぞれの設定方法は

- ・ 行見出し設定操作早見表
- ・ 列見出し設定操作早見表
- ・ データ部設定操作早見表

を参照して下さい。

## 行見出し設定

データ属性設定画面

設定したい箇所を選んでください。

	列 頭 目	列 頭 目	列 頭 目	列 頭 目	列 頭 目
行 頭 目	000	000	000	000	000
行 頭 目	000	000	000	000	000
行 頭 目	000	000	000	000	000
行 頭 目	000	000	000	000	000
行 頭 目	000	000	000	000	000

行見出し設定 1 行

フォント種類を スモール

表示位置を 中央

見出し高さを 2

見出し名称を 行 頭 目

取消 確定

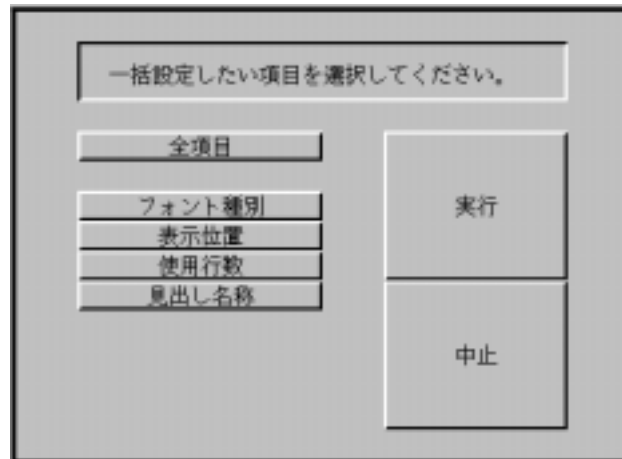
行見出し一括設定

行見出し設定詳細設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
フォント種別	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
表示位置	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
見出し高さ	キー入力	1以上(方眼の個数)
見出し名称	キー入力	なし
行見出し一括設定	ボタン押下	説明2参照

## 説明2

**行見出し一括設定** ボタンが押されると、下図の様なウィンドウが表示されます。



一括して設定を行ないたい項目をマウス左ボタンでクリックし**実行**ボタンを押して下さい。

一括設定を中止したい時は、**中止**ボタンを押して下さい。

設定が終了したら、**確定**ボタンを押して下さい。  
ウィンドウ上部にある帳票イメージを設定した値で再表示します。

**取消**ボタンを押すと、設定した値が取り消されます。

# 列見出し設定

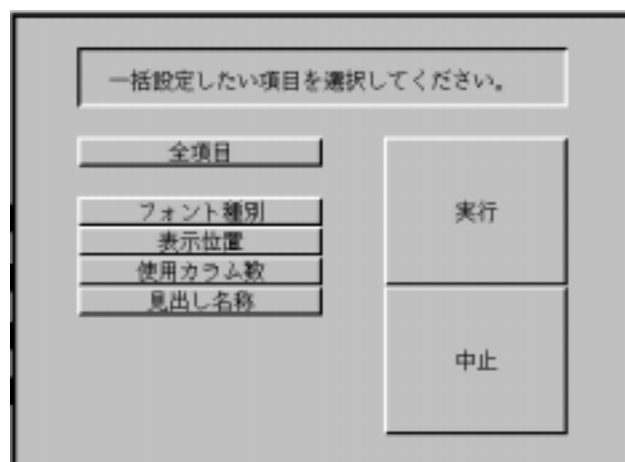


列見出し詳細設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
フォント種別	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
表示位置	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
見出し幅	キー入力	1以上(方眼の個数)
見出し名称	キー入力	なし
列見出し一括設定	ボタン押下	説明3参照

**説明3**

**列見出し一括設定** ボタンが押されると、下図の様なウィンドウが表示されます。



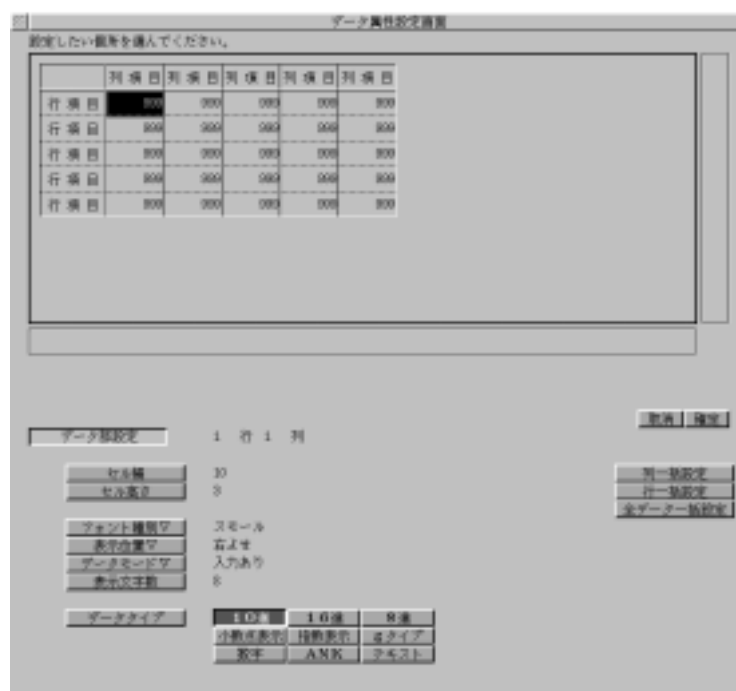
一括して設定を行ないたい項目をマウス左ボタンでクリックし、**実行** ボタンを押して下さい。

一括設定を中止したい時は、**中止** ボタンを押して下さい。

設定が終了したら、**確定** ボタンを押して下さい。  
ウィンドウ上部にある帳票イメージを設定した値で再表示します。

**取消** ボタンを押すと、設定した値が取り消されます。

## データ部設定



データ部設定操作早見表

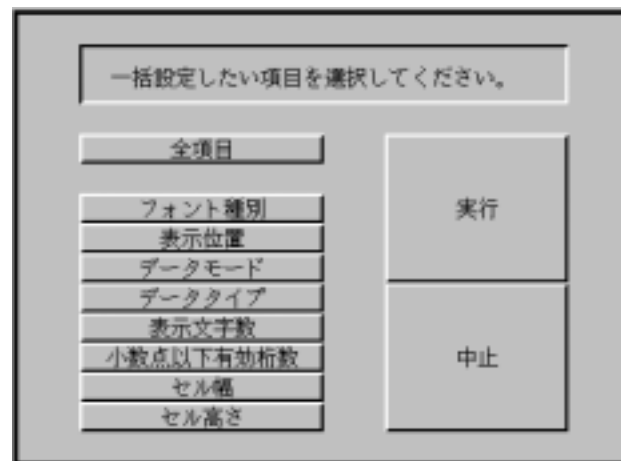
項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
セル幅	キー入力	1以上(方眼の個数)
セル高さ	キー入力	1以上(方眼の個数)
フォント種別	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
表示位置	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
データモード	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
表示文字数	キー入力	0～999
データタイプ	ボタン押下	設定したい項目ボタンを押して下さい。
小数点以下有効桁数	キー入力	0～9 データタイプで少数点表示、指数表示、タイプを選択した場合のみ設定して下さい。

データ部設定操作早見表(前ページのつづき)

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
列一括設定	ボタン押下	説明4参照
行一括設定	ボタン押下	説明4参照
全データ一括設定	ボタン押下	説明4参照

**説明4**

「列一括設定」，「行一括設定」，「全データ一括設定」 ボタンが押されると、  
下図の様なウィンドウが表示されます。



一括して設定を行ないたい項目をマウス左ボタンでクリックし、「実行」 ボタンを押して下さい。

一括設定を中止したい時は、「中止」 ボタンを押して下さい。

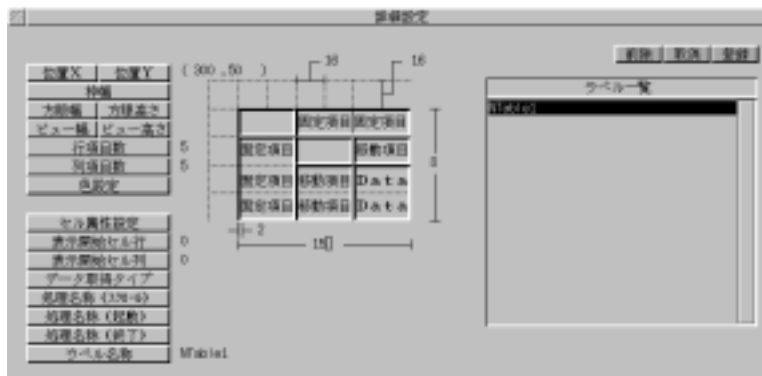
設定が終了したら、「確定」 ボタンを押して下さい。  
ウィンドウ上部にある帳票イメージを設定した値で再表示します。

「取消」 ボタンを押すと、設定した値が取り消されます。

データ属性設定の終了方法

データ属性設定ウィンドウの終了ボタンをクリックして下さい。  
ウィンドウが消去され、元の画面に戻ります。

帳票2



帳票2詳細設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
位置X	キー入力	なし
位置Y	キー入力	なし
枠幅	キー入力	0以上
方眼幅	キー入力	1以上(方眼1マスの幅:ドット数)
方眼高さ	キー入力	1以上(方眼1マスの高さ:ドット数)
ビュー幅	キー入力	1以上(方眼の個数)
ビュー高さ	キー入力	1以上(方眼の個数)
行項目数	キー入力	1以上
列項目数	キー入力	1以上
セル属性設定	ボタン押下	説明1参照
表示開始セル行	キー入力	1以上
表示開始セル列	キー入力	1以上



帳票2詳細設定操作早見表(つづき)

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
データ取得タイプ	マウス操作	サポートされていません。
処理名称 (スクロール)	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)
処理名称 (起動)	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)
処理名称 (終了)	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)
ラベル名称	キー入力	ANK文字のみ(カタカナ不可)

# 説明1

セル属性設定ボタンを押されると下図の様なウィンドウが表示されます。



ウィンドウ上部には、行項目数や列項目数等、指定された通りの帳票のイメージが表示されます。又、画面上に帳票が納まらない場合には、スクロールバーを移動させると帳票の表示部分も移動します。

セル属性設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
セル変形	ボタン押下	なし(説明2参照)
セル編集	ボタン押下	なし(説明3参照)
見出し設定	ボタン押下	なし(説明4参照)

## 説明2

### セル連結と切り離し操作

#### セルの連結

**セル連結** ボタンをクリックし、**セル連結** ボタンが押されている状態  
にします。 又は、押されている状態の **セル編集** ボタンをクリックします。



上部の帳票が表示されている所で連結したいセルにマウスカーソルを合わせます。  
マウス左ボタンを押したまま連結するセルの方向(右横、斜め右下、下のいずれかのセル)へマウスカーソルを移動させます。この時、セルは反転表示されます。



連結させていセルまでマウスカーソルを移動させたら、マウスボタンを離します。



セルが連結します。

**注意**

連結させるセルは、右横、斜め右下、下のセルの範囲で行なって下さい。  
ビュー幅を超える事は出来ません。

## セルの切り離し

**セル連結** ボタンをクリックし、**セル連結** ボタンが押されている状態にします。又は、押されている状態の **セル編集** ボタンをクリックします。



上部の帳票が表示されている所で切り離したいセルにマウスカーソルを合わせます。  
マウス左ボタンを押したまま切り離したいセルの方向へ移動させます。



移動し終わったら、マウスボタンを離します。



セルが切り離されます。

**注意**

切り離しする事の出来るセルは、連結されているセルが対象となります。



### 説明3

**セル編集** ボタンをクリックし、ウィンドウ上部の帳票表示部分の設定を行ないたいセルをクリックします。

セル編集設定画面

設定したい箇所を選んでください。

	0	1	2	3	4
0					
1					
2					
3					
4					

セル設定 0 行 0 列 セル

セル編集 編集 取消

セル編集 行編集 列編集 セル設定 行設定 列設定 セル表示 行表示 列表示 セル印刷 行印刷 列印刷

セル印刷 行印刷 列印刷

下図の様な項目が表示されます。



セル設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
列セル幅	キー入力	1以上(方眼の個数)
行セル高さ	キー入力	1以上(方眼の個数)
表示モード	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
表示行数	キー入力	0以上
表示桁数	キー入力	0以上

## セル設定操作早見表(つづき)

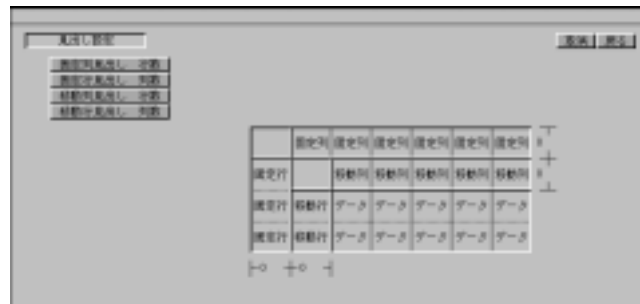
項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
確定文字数	キー入力	-1以上
左右表示位置	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
上下表示位置	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
罫線、セル修飾設定	ボタン押下	説明5参照
表示内容設定	ボタン押下	説明6参照
次、前セル設定	ボタン押下	説明7参照
列一括設定	ボタン押下	説明8参照
行一括設定	ボタン押下	説明8参照
全データ一括設定	ボタン押下	説明8参照

## 補足説明

1.  ウィンドウ上部にある帳票イメージを設定した値で再表示します。
2.  設定した値が取り消されます。

#### 説明4

見出し設定ボタンをクリックすると、下図の様なウィンドウが表示されます。



見出し設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
次入力セル指定	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
固定列見出し行数	キー入力	0以上
固定行見出し列数	キー入力	0以上
移動列見出し行数	キー入力	0以上
移動行見出し列数	キー入力	0以上

#### 補足説明

1. **戻る** ウィンドウ上部にある帳票のイメージを設定した値で再表示します。
2. **取消** 設定した値が取り消されます。

**説明5**

**罫線・セル修飾設定** ボタンを押すと、下図の様なウィンドウが表示されます。

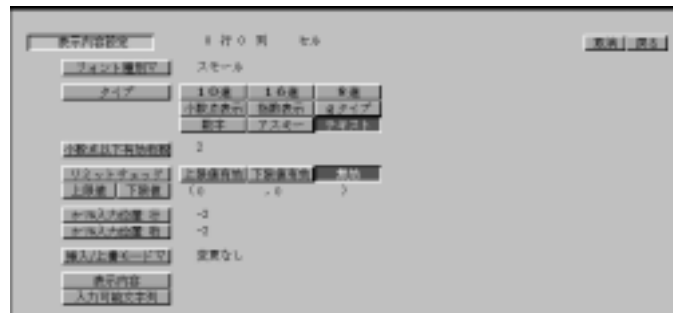


罫線、セル修飾設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
縦罫線種別	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
横罫線種別	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
縦線太さ	キー入力	0以上
横線太さ	キー入力	0以上
セル修飾	ボタン押下	設定したい項目ボタンを押して下さい。
横/斜線種別	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
横/斜線太さ	キー入力	0以上

# 説明6

**表示内容設定** ボタンを押すと、下図の様なウィンドウが表示されます。

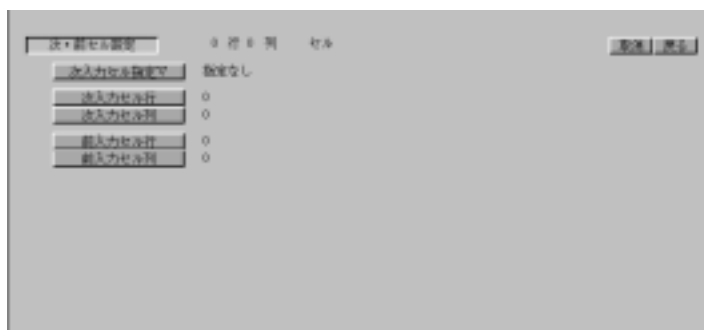


表示内容設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
フォント種別	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
タイプ	ボタン押下	設定したい項目ボタンを押して下さい。
小数点以下有効桁数	キー入力	0以上
リミットチェック	ボタン押下	設定したい項目ボタンを押して下さい。
上限値	キー入力	なし
下限値	キー入力	なし
カーソル入力位置 置行	キー入力	0以上
カーソル入力位置 置桁	キー入力	0以上
挿入/上書きモード	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
表示内容	キー入力	なし

**説明7**

**次・前セル設定** ボタンを押すと、下図の様なウィンドウが表示されます。



次、前セル設定操作早見表

項 目	操 作	X-Mateでの設定値制限
次入力セル指定	プルダウンメニュー	プルダウンメニューの項目から選択
次入力セル行	キー入力	なし
次入力セル列	キー入力	なし
前入力セル行	キー入力	なし
前入力セル列	キー入力	なし

## 説明8

**全データ一括設定** ボタンを押すと、下図の様なウィンドウが表示されます。

列一括設定は、図の列セル幅の項目がありません。  
行一括設定は、図の行セル高さの項目がありません。

一括設定したい項目を選択してください。

全項目	実行	中止
表示モード	小数点以下制約桁数	
表示行数	リミットチェック	
表示桁数	上限界	
確定文字数	下限界	
左右表示位置	カーソル入力位置 行	
上下表示位置	カーソル入力位置 桁	
総野線種別	挿入／上書きモード	
横野線種別	表示内容	
総野線太さ	次入力セル指定	
横野線太さ	次入力セル行	
セル罫線	次入力セル列	
横／斜線種別	前入力セル行	
横／斜線太さ	前入力セル列	
フォント種別	文字表示色	
タイプ	背景色	
列セル幅	総野線色	
行セル高さ	横野線色	
	セル罫線色	

一括して設定を行ないたい項目をマウス左ボタンでクリックし、**実行** ボタンを押して下さい。

一括設定を中止したい時は、**中止** ボタンを押して下さい。



## 新帳票

新帳票部品の編集に次の機能が追加されました。

- ・ 行、列の追加と削除
- ・ セルのコピー&ペースト
- ・ セル表示内容のマージン設定
- ・ 表計算式の設定
- ・ 行、列シンボル名称設定

各機能の説明と操作手順の概略を記述します。

### セル編集機能(行列追加/削除、セルのコピー&ペースト)

1. セル属性設定画面の編集ボタンを選択して下さい。セル編集のモードになります。

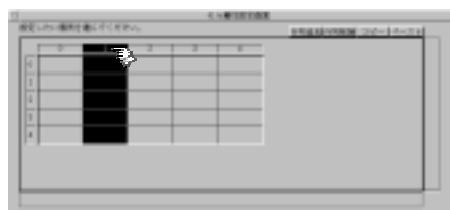


### 行、列の削除

行、列の削除が出来ます。また、複数行、列を一度に削除する事も出来ます。

**操作例** 2列目を削除する操作手順を説明します。

1. 2列目の列番号(帳票イメージの上にある番号)を選択して下さい。2列目が反転表示されます。



2. 行列削除ボタンを選択して下さい。列が削除されます。

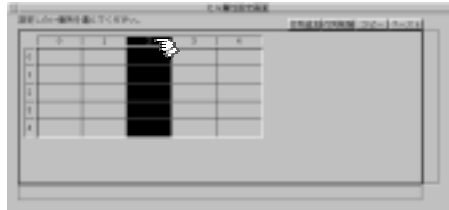


## 行、列の追加

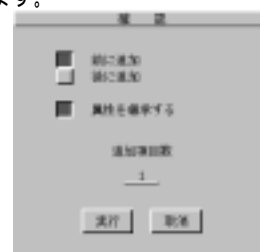
行、列の追加挿入が出来ます。また、複数行、列の追加挿入も出来ます。

**操作例** 3列目の後に1列追加挿入する操作手順を説明します。

1. 3列目の列番号を選択して下さい。3列目が反転表示されます。



2. 行列追加ボタンを選択して下さい。確認画面が開きます。



3. 追加挿入方法を設定して下さい。



確認画面の各設定の機能は次の通りです。

前に追加	.....	選択列の前に追加します。
後に追加	.....	選択列の後に追加します。
属性を継承する	...	選択列と同じセル情報で追加されます。
追加項目数	.....	追加する列数を設定します。

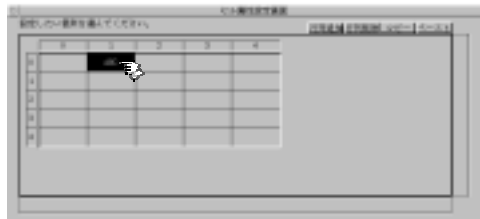
4. 実行ボタンを選択して下さい。列が追加挿入されます。

## セルのコピー&ペースト

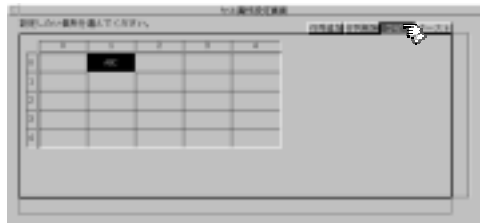
任意のセル情報を記憶し、他のセル(複数可)をそのセル情報と同じにする事が出来ます。

**操作例** 0行1列目のセルを写し取り、3行4列目のセルに貼り込む操作手段を説明します。

1. 写し取るセルを選択します。0行1列目のセルを選択して下さい。セルが反転表示されます。

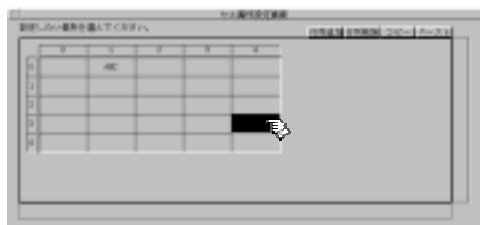


2. コピーボタンを選択して下さい。セルの写し取りが完了です。

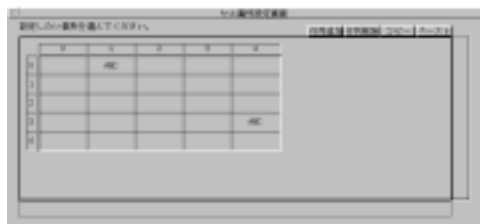
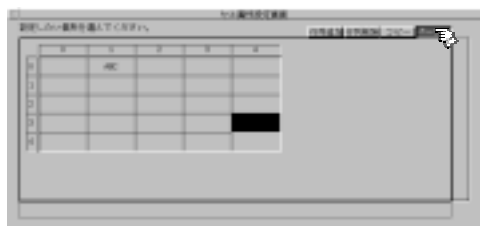


**注意** セル結合情報は写し取れません。また、複数のセルを写し取る事も出来ません。

3. 張り込み先のセルを選択します。3行4列目のセルを選択して下さい。セルが反転表示されます。

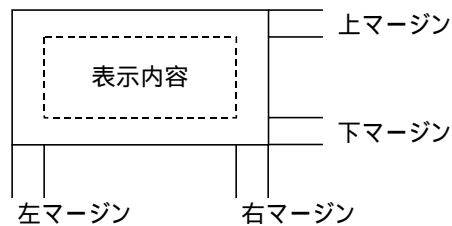


4. ペーストボタンを選択して下さい。セルの張り込みが完了です。



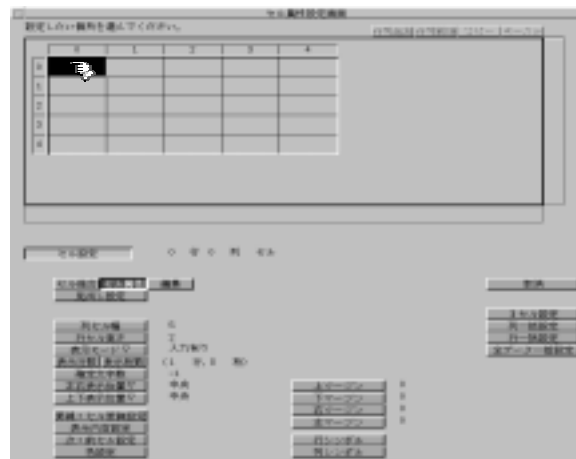
## セル表示内容のマージン設定

セル表示内容の余白の設定が上、下、右、左にそれぞれドット単位で設定出来ます。



**操作例** 0行目0列目のセル表示内容の余白を上5ドット、右に10ドットに設定する  
操作手順を説明します。

1. マージン設定は、セル属性設定モードで行ないます。セル属性設定画面のセル属性ボタンを選択して下さい。
2. 0行0列目のセルを選択して下さい。セルが反転表示され、設定項目が表示されます。



3. マージンの設定を行なって下さい。



4. 1セル設定ボタンを選択して下さい。マージンの設定が完了です。

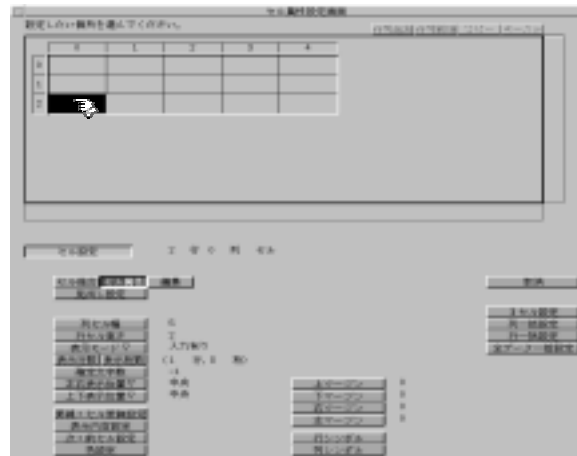


## 表計算式の設定

表計算式を設定する事により、計算結果をセルに表示させる事が出来ます。

**操作例** 2行0列のセル表示内容に0行0列と1行0列のセル表示内容の合計を表示する様に設定する操作手順を説明します。

1. 表計算式の設定は、セル属性設定モードで行ないます。セル属性設定画面のセル属性ボタンを選択して下さい。
2. 2行0列目のセルを選択して下さい。セルが反転表示され、設定項目が表示されます。



3. 表示モードボタンを選択すると、メニューが表示されます。表計算を選択して下さい。このセルが表計算モードになります。

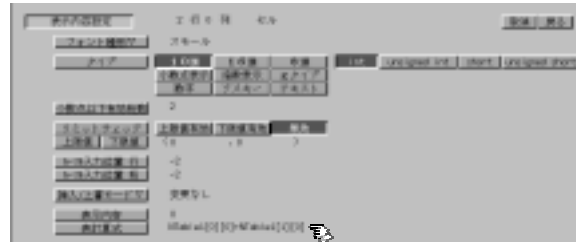


4. 表示内容設定ボタンを選択して、表示内容設定画面に移って下さい。



5. 表計算式に計算式を設定します。

例 : NTable1[0][0]+NTable1[1][0]      この帳票のラベル名です。



6. 戻るボタンを押して、セル設定画面に移して下さい。
7. 1セル設定ボタンを選択して下さい。表計算式の設定が完了です。



### コーディング方法

表計算式を設定した場合、計算式に使用している部品のラベル名を登録しなければなりません。ラベル名の登録は、Tklabelent 関数を使用します。

画面ソースファイル(X-Mate が作成)

```
Ktlabel kinf_labels[] =
{
    { "NTable1",      (Ktobj *)&NTable1 },
    { NULL, NULL }
};
```

X-Mateが生成する  
ラベル情報をパラメータ  
に使用します。

プログラムソース

```
root = (Ktroot *)Tkinit();
if( root != NULL )
{
    Tklabelent( root, kinf_labels );
    :
    Tkentry( core, KSINGL, &NTable1 );
    :
}
```

## 行、列シンボル名称設定

行、列番号の変数名を設定する事が出来ます。今までセル参照時に直接値を利用して  
いた為、新帳票部品の変更により行、列の移動が発生すると、ソースファイルも変更しな  
ければいけませんでした。シンボル名称を利用する事でソースファイルを変更する必要がな  
くなります。

**操作例** 0行目を ABC、0列目を XYZ に設定します。

1. 行、列シンボル名称設定は、セル属性設定モードで行ないます。セル属性設定  
画面のセル属性ボタンを選択して下さい。
2. 0行0列目のセルを選択して下さい。セルが反転表示され、設定項目が表示され  
ます。



3. 行、列シンボル名称の設定を行なって下さい。



4. 1セル設定ボタンを選択して下さい。行、列シンボル名称の設定が完了です。



## 注意

行、列シンボル名称の設定はセル単位ではなく、行あるいは列単位で行ないます。

## コーディング例

0行0列のセルを参照するには次のようになります。

```
NTable1_cell[ABC][XYZ].data
```

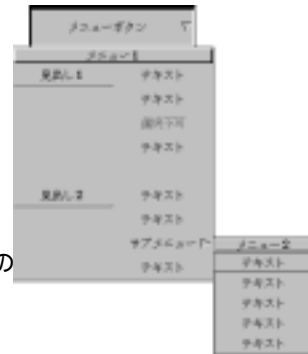
列シンボル名称  
行シンボル名称

## 新メニュー

### 機能説明

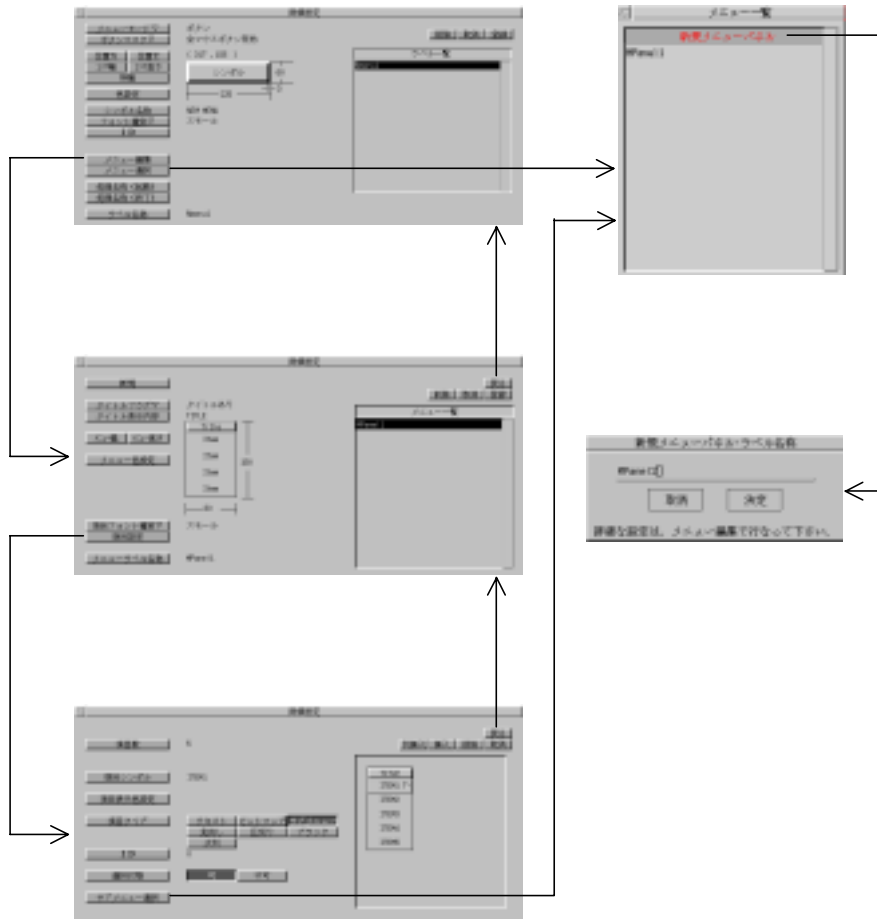
新メニュー部品には次の機能があります。

- ・ メニューパネルの表示方法の設定。  
ボタン選択による表示  
エリア選択による表示  
アプリケーションプログラムによる表示
- ・ サブメニューを設定する事により、メニュー中のサブメニュー項目選択時に更にメニューを開く。
- ・ 項目が複数列となるメニューパネルの作成。



### 画面構成

新メニュー部品の編集画面の構成は、次の様になっています。





## 設定欄の説明

各画面毎に設定欄の説明を記述します。

## 新メニュー詳細設定画面



### メニューモード

メニューパネルを表示する手段を選択します。

メニューモードには次の種類があります。

- ・ ボタン ----- ボタンを選択することにより、メニューパネルを表示します。
- ・ プルダウン ----- エリアを選択する事により、メニューパネルを表示します。
- ・ ポップアップ ----- アプリケーションプログラムより、メニューパネルを表示します。

### ボタンマスク

マウスの各ボタンを操作可、操作不可に設定します。

メニューから選択します。

### 位置X、位置Y

表示開始位置(ウィンドウ左上からの座標)を設定します。

### エリア幅、エリア高さ

メニューボタンの幅、高さ(選択エリアの幅、高さ)を設定します。

### 枠幅

ボタンの枠幅を設定します。

### 色設定

色設定画面に移ります。メニューモードによって、色設定画面が異なります。

### シンボル名称

ボタンに表示するシンボルを設定します。

### フォント種別

ボタンシンボルの文字サイズを選択します。

### ID

識別IDを設定出来ます。

### 初期表示

ポップアップモードのメニュー表示時の表示状態を指定します。

### メニュー編集

メニューパネルを作成する画面に移ります。

### メニュー選択

ボタン(エリア)を選択した時に表示するメニューパネルをメニュー一覧から選択します。

### 処理名称(起動)

メニューパネルが表示される時に呼ばれる関数名を設定します。

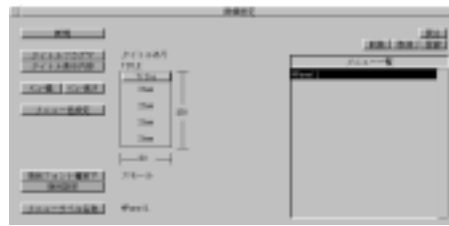
### 処理名称(終了)

メニューパネルの項目を選択した時に呼ばれる関数名を設定します。

### ラベル名称

新メニュー部品のラベル名を設定します。

パネル設定画面



新規

新規でメニューパネルを作成する場合に選択します。  
メニューパネルを再編集の場合はメニュー一覧から選択します。

## タイトルフラグ

タイトルバーの有無を選択します。  
タイトルバーを付けると、タイトルバーを選択する事によってメニューパネルの移動が出来ます。

タイトル表示内容

タイトルバーに表示する文字列を設定します。

## メニュー幅、メニュー高さ

メニューパネルの幅、高さを設定します。

## メニユ一色設定

色設定画面に移り、メニューパネルの色を設定します。

項目フォント種別

メニューパネルの項目の文字サイズをメニューから選択します。

## 項目設定

メニューパネルの項目を編集する画面に移ります。

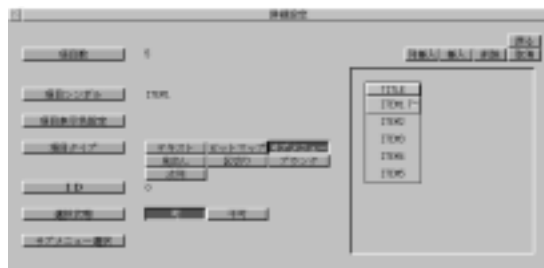
メニューラベル名称

メニューパネルのラベル名を設定します。

戻る

新メニュー詳細設定画面に戻ります。この時メニュー一覧が選択(設定欄が表示)されていれば、設定値が更新されます。

項目設定画面



## 項目数

メニューパネル中の項目の数を設定します。

注意

**最大999個まで設定出来ます。**  
項目タイプが次列、ブランクも項目の数に入れます。

項目シンボル

項目に表示する文字列を設定します。

### 項目表示色設定

色設定画面に移り、項目の表示色を設定します。

### 項目タイプ

項目タイプには次の種類があります。

- ・ テキスト ---- 文字列で表示します。
- ・ ビットマップ -- ビットマップイメージで表示します。
- ・ サブメニュー-- 選択するとパネルイメージ中の項目の右に▷が付きます。  
サブメニュー選択で、次に表示するメニューを指定して下さい。
- ・ 見出し ---- パネルイメージ中の項目に下線が付きます。
- ・ 次列 ----- この項目以降は次の列から表示されます。
- ・ ブランク ---- 何も表示しません。

### ID

項目を区別するためのIDを設定します。

#### 注意

-1以外を設定して下さい。-1は非選択時に利用されている為です。

### 選択状態

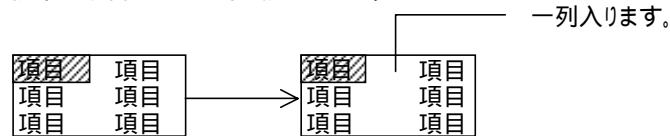
項目の選択の有効/無効状態を設定します。  
不可にすると項目が半透明の表示になります。

### サブメニュー選択

項目を選択した時に次に表示するメニューパネルをメニュー一覧から選択します。

### 列挿入

選択中の項目の右に1列追加されます。

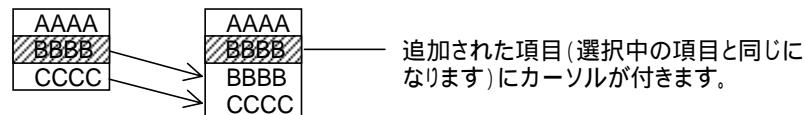


#### 注意

項目数が最大値(999)の時は列挿入出来ません。

### 挿入

選択中の項目の上に1項目追加されます。

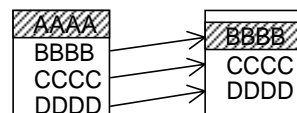


#### 注意

選択中の項目が「次列」の場合、追加された項目のタイプはテキストになります。項目数が最大値(999)の場合は挿入出来ません。

### 削除

選択中の項目を削除します。



#### 注意

項目数が1の時は削除出来ません。

## 10 テンプレート機能

テンプレートとして定義した部品を、そのまま編集ウィンドウに登録する事が出来ます。  
ここでは、テンプレートの作成、登録、保存、読み込み等の方法を説明します。

### テンプレート設定ウィンドウを表示する

メニューウィンドウの **テンプレート登録** ボタン  
にマウскарソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



下図の様なテンプレート設定ウィンドウが表示されます。



### テンプレートを新規作成する

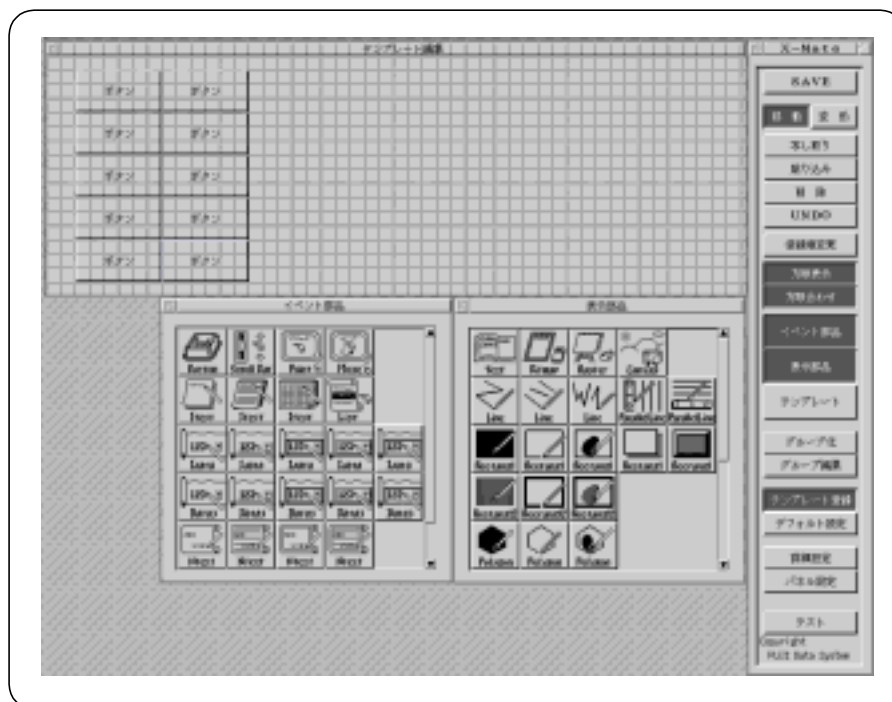
テンプレート設定ウィンドウの左上部分にある **新規** ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



テンプレート編集ウィンドウが表示されます。



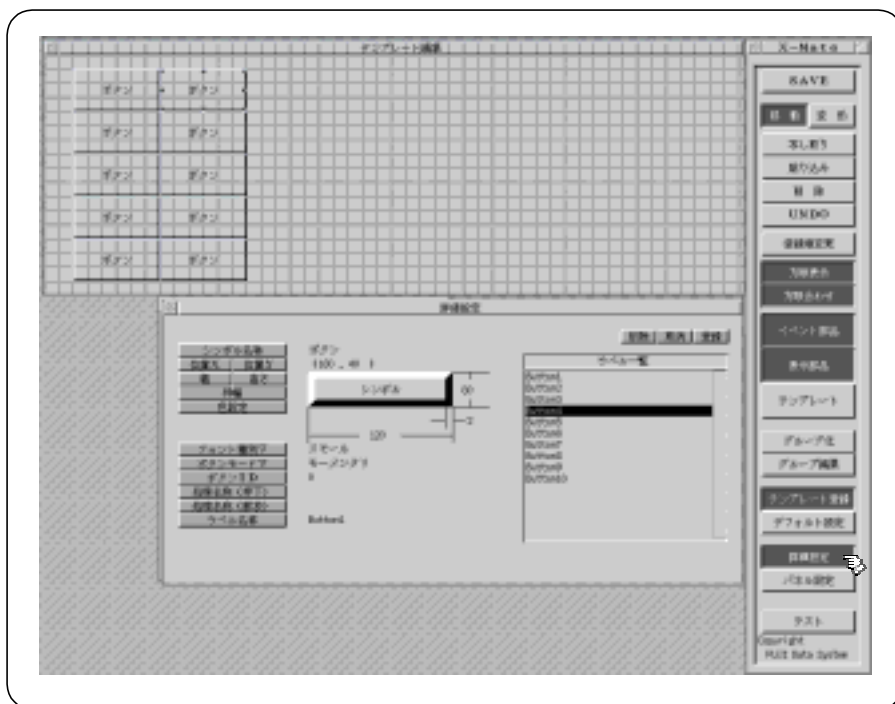
編集ウィンドウへの部品の登録、編集と同様の操作で部品を登録して下さい。



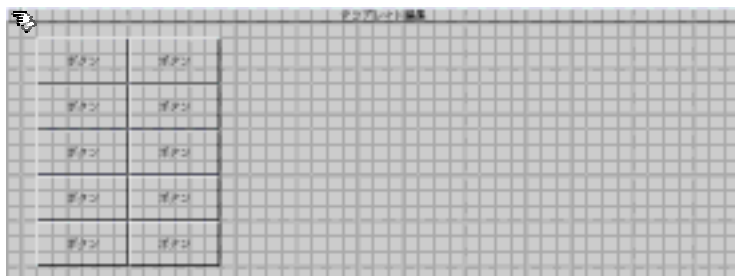
参考

- 方眼表示、方眼合わせの機能が使えます。  
編集ウィンドウの部品を写し取り、テンプレート編集ウィンドウに貼り込む事が出来ます。

必要であれば、詳細設定を行なって下さい。  
(詳しくは、**9 詳細設定** を参照して下さい。)

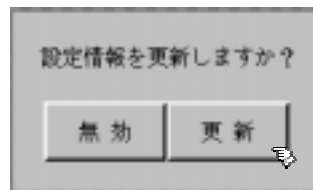


登録、編集が終了したら、テンプレート編集ウィンドウの終了ボタンをクリックして下さい。





下図の様なウィンドウが表示されます。



- |           |                         |
|-----------|-------------------------|
| <b>更新</b> | ボタンをクリックすると、更新して終了します。  |
| <b>無効</b> | ボタンをクリックすると、更新せずに終了します。 |

更新して終了すると、テンプレート設定ウィンドウの右側に、作成したテンプレートのラベル名称が追加されます。



- 注意** テンプレート編集ウィンドウに部品が登録されていない場合は、テンプレート編集は無効となります。

テンプレートのラベル名称上にマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックすると、ウィンドウの左側に選択されたテンプレートが表示されます。



スクロールバーを動かすと、テンプレートの全体を見る事が出来ます。



### テンプレートを再編集する

再編集するテンプレートのラベル上名称上にマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



**再編集** ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。  
テンプレート編集ウィンドウが表示されます。

**テンプレートを新規作成する** の ~ の手順でテンプレートを再編集して下さい。

## テンプレートのラベル名称を変更する

名称を変更するテンプレートのラベル名称上にマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

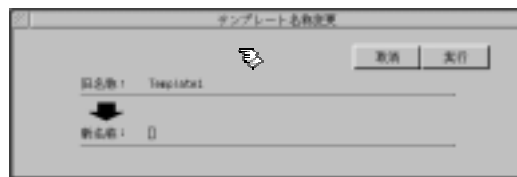


**名称変更** ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



テンプレート名称ウィンドウが表示されます。

マウスカーソルをテンプレート名称ウィンドウ上に合わせ、キーボードから新ラベル名称を入力して下さい。



**取消** ボタンをクリックすると、入力した文字が消去されます。

テンプレート名称ウィンドウの終了ボタンをクリックすると、入力した文字が消去されます。

**Return** キーまたは、テンプレート名称ウィンドウの **実行** ボタンを押して下さい。

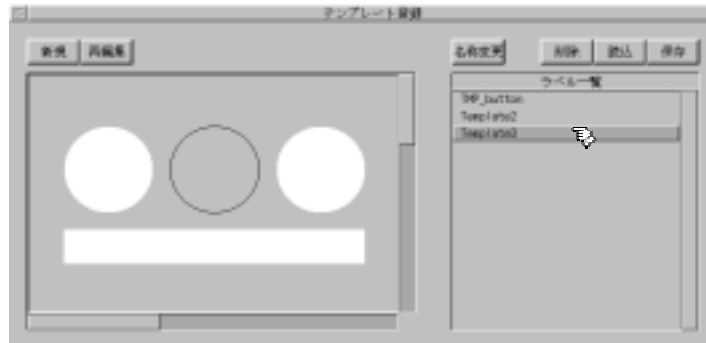


ラベル名称が変更されます。

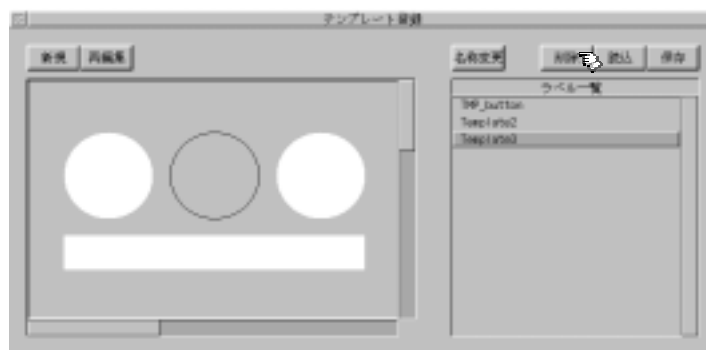


## テンプレートを削除する

削除するテンプレートのラベル名称上にマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



**削除** ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



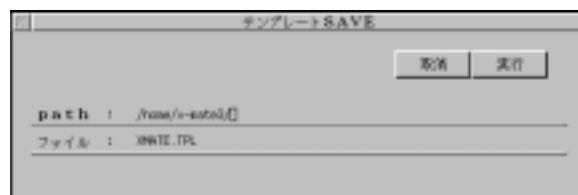
選択されていたテンプレートが削除されます。

### テンプレートをファイルに保存する

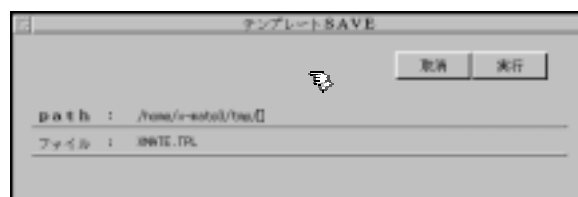
テンプレート設定ウィンドウの「保存」ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



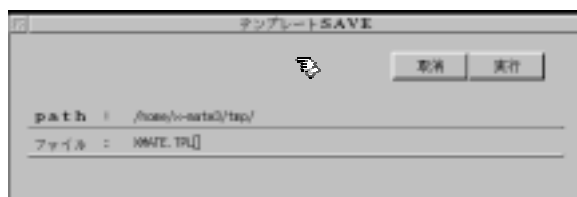
テンプレートSAVEウィンドウが表示されます。



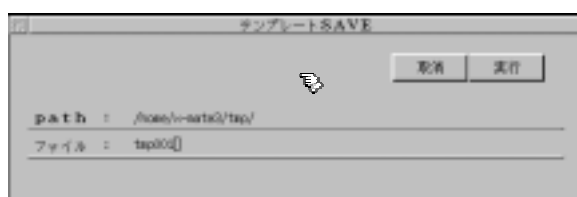
マウスカーソルをテンプレートSAVEウィンドウ上に合わせ、path名を入力して下さい。



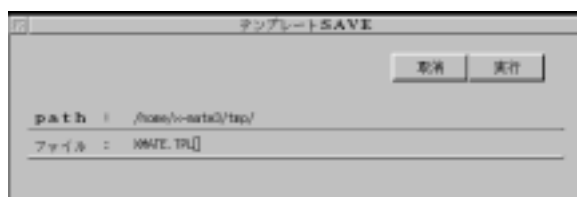
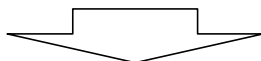
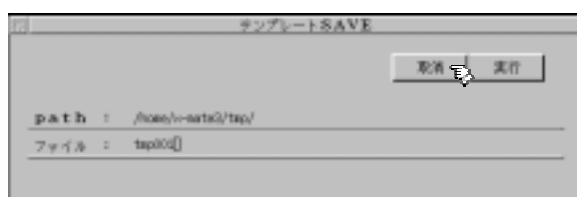
path名を入力し、**Return** キーまたは、**ESC** キーを押して下さい。  
ファイル名がキー入力受付状態になります。



ファイル名を入力して下さい。

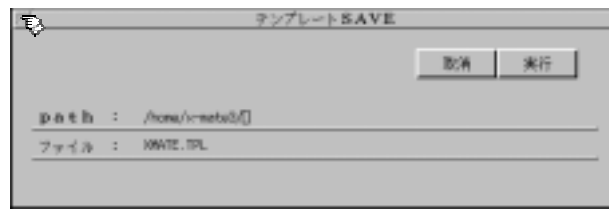


**取消** ボタンをクリックすると入力した文字が消去され、デフォルトのpath名及び、ファイル名または、前回にSAVEやLOADを行なったpath名及び、ファイル名が表示されます。





テンプレートSAVEウィンドウの終了ボタンをクリックすると、SAVEを行わずにテンプレート設定ウィンドウへ戻ります。



ファイル名を入力したら **Return** キーまたは、テンプレートSAVEウィンドウの **実行** ボタンを押して下さい。



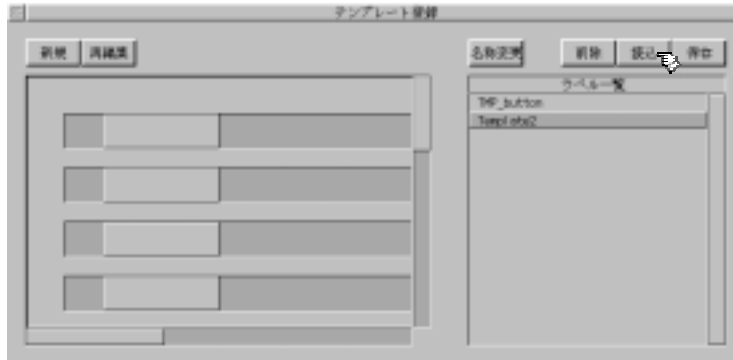
指定したファイルにテンプレートを保存します。

"しばらくおまちください"のメッセージが表示されている間は操作を中断して下さい。

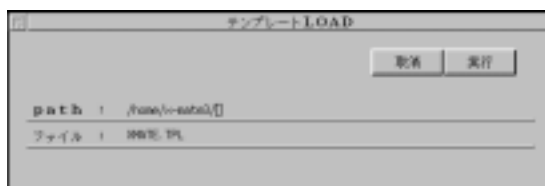
保存が終了するとテンプレート設定ウィンドウに戻ります。

### テンプレート定義ファイルを読み込む

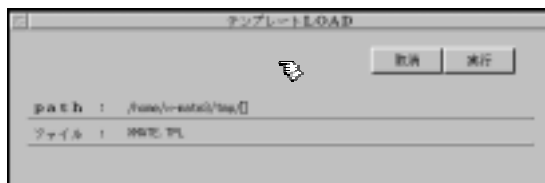
テンプレート設定ウィンドウの **読み込** ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



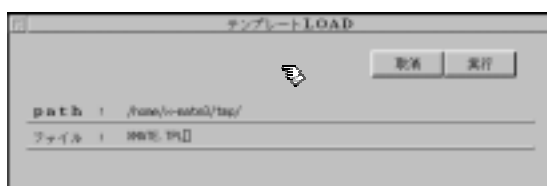
テンプレートLOADウィンドウが表示されます。



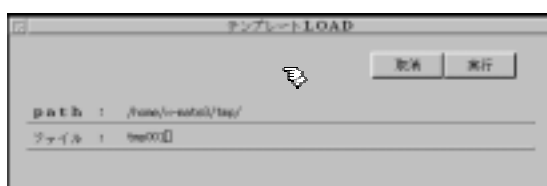
マウスカーソルをテンプレートLOADウィンドウ上に合わせ、path名を入力して下さい。



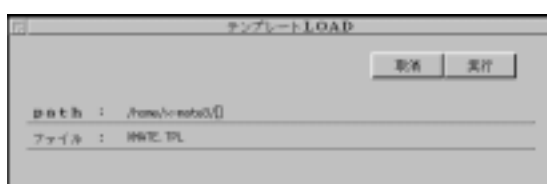
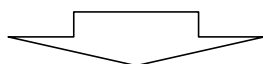
path名を入力し、**Return** キーまたは、**ESC** キーを押して下さい。  
ファイル名がキー入力受付状態になります。



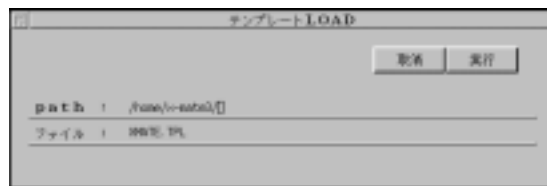
ファイル名を入力して下さい。



**取消** ボタンをクリックすると入力した文字が消去され、デフォルトのpath名及び、ファイル名または、前回にSAVEやLOADを行なったpath名及び、ファイル名が表示されます。



テンプレートLOADウィンドウの終了ボタンをクリックすると、LOADを行わずにテンプレート設定ウィンドウへ戻ります。



ファイル名を入力したら **Return** キー又は、テンプレートLOADウィンドウの **実行** ボタンを押して下さい。



指定したファイルを読み込みます。

"しばらくお待ちください"のメッセージが表示されている間は操作を中断して下さい。

読み込みが終了するとテンプレート設定ウィンドウに戻ります。

### テンプレートを使って部品を登録する

メニューウィンドウの **テンプレート** ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

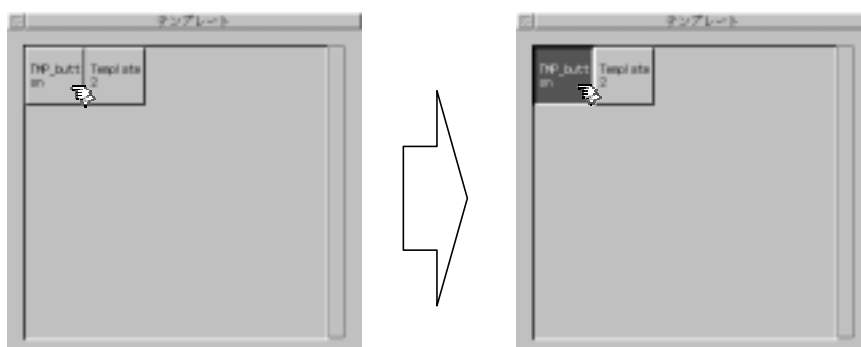


下図の様なテンプレートウィンドウが表示されます。



作成したテンプレートの数だけボタンが表示されます。

登録したいテンプレートのボタンにマウскарソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



ボタンが押されている状態の時は、編集ウィンドウへの登録が可能であることを意味します。

マウскарソルを編集ウィンドウに移動し、登録したい場所で左ボタンをクリックして下さい。



テンプレートが編集ウィンドウに登録されます。

登録を終了する時は、編集ウィンドウ上でマウス中ボタンをクリックして下さい。  
又は、テンプレートウィンドウの登録中のテンプレートのボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



ボタンが上がり登録を終了します。



## 11 デフォルト設定機能

デフォルト設定機能とは、部品を登録する時、色やコールバックルーチン等の部品の詳細情報が、あらかじめ設定されているようにする機能です。

X - Mateを起動し、最初に画面情報ファイルをロードする時、ホームディレクトリに"XMATE.DEF"というデフォルト情報ファイルが存在すれば、このファイルを読み込み、各部品のデフォルト値とします。

ファイルが存在しない時は、X - Mateのデフォルト値を使用します。

また、画面作成の途中に、デフォルト情報ファイルを読み込んだり作成する事が出来ます。



### デフォルト設定ウィンドウを表示する

メニューウィンドウの **デフォルト設定** ボタン  
にマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

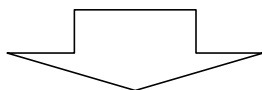


下図の様なデフォルト設定ウィンドウが表示されます。



### 部品のデフォルト値を設定する

デフォルト設定ウィンドウの右側のスクロールバーを動かし、設定したい部品のボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



選択した部品の詳細設定ウィンドウが表示されます。

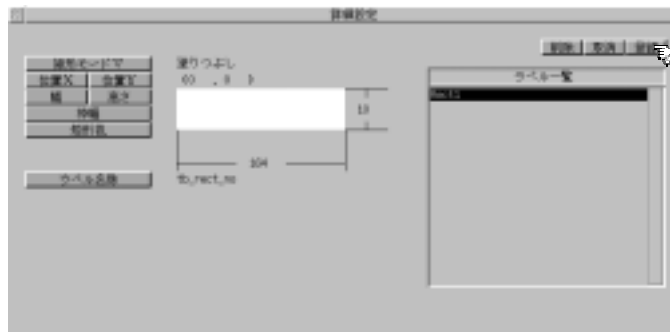


**注意**

以下の項目は、デフォルト値が設定出来ません。

- ・ 各部品のX座標、Y座標、幅、高さ  
(プルダウンメニューのメニュー幅、高さは有効です。)
- ・ テキスト入力の入力モード、ライン数、カラム数
- ・ スクロールバーのバーモード
- ・ ラインのラインモード、座標数、座標データ
- ・ ポリゴンのポリゴンモード、座標数、座標データ
- ・ 罫線の罫線モード、長さ、本数
- ・ 矩形の矩形モード
- ・ 円弧の円弧モード
- ・ ボックスカーソルのカーソルタイプ
- ・ テキストのカラム数、ライン数  
(数値の入力は出来ませんが、設定値は無効になります。)

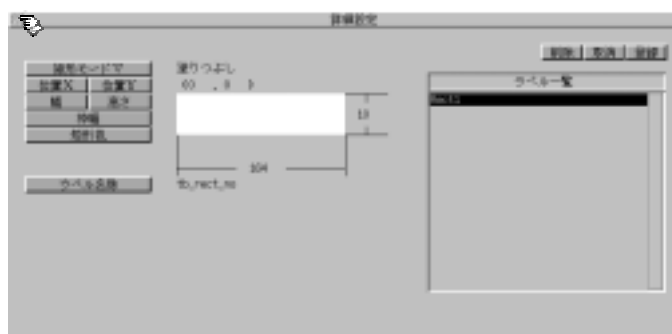
デフォルト値を設定し、**登録** ボタンをクリックして下さい。



**取消** ボタンが押されると、入力したデータが全て取り消されます。



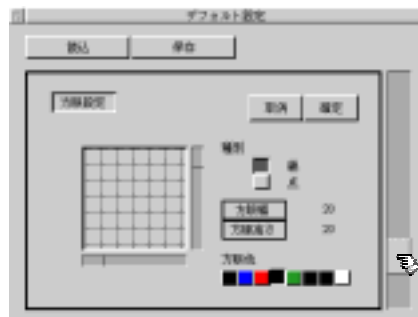
詳細設定ウィンドウの終了ボタンをクリックして下さい。



部品のデフォルト設定を終了し、詳細設定ウィンドウを消去します。

### 方眼幅、高さ、色変更の設定

デフォルト設定ウィンドウの右側のスクロールバーを動かし、**方眼設定**の部分を表示させて下さい。



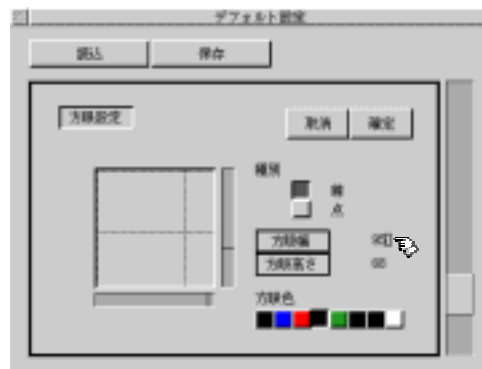
#### 方眼幅、高さの設定

方眼の図が表示されている部分の右側のスクロールバーを動かすと方眼の高さが変わります。**方眼高さ**の右側の方眼高さを示す数字が変わります。

下図のスクロールバーを動かすと方眼の幅が変わります。**方眼幅**の右側の方眼幅を示す数字が変わります。



方眼幅、高さを示す数字部分をクリックすると、キー入力受付状態になります。キーボードから幅、高さを入力出来ます。



#### 方眼色変更

方眼色は、方眼の線の色を変更します。



変更したい色のボタンにマウスカーソルを持って行き、マウス左ボタンを押して下さい。方眼設定の下の方眼図が、色のイメージを表示します。

設定した値を確定する。

**確定** ボタンにマウスカースルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



テンプレート編集ウィンドウの方眼幅、高さ、色が確定し編集ウィンドウに表示されている方眼が変更されます。

設定した値を取り消す。

**取消** ボタンを押すと変更された値が取り消され、元の幅、高さ、色に戻ります。



**参考**

方眼幅、高さの設定は、X-Mateを終了するまで有効です。

## 編集情報表示の設定

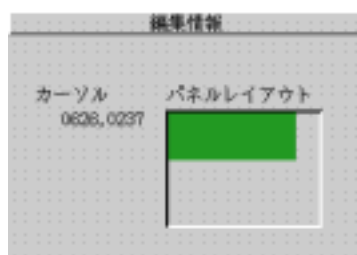
デフォルト設定ウィンドウの右側のスクロールバーを動かし、**編集情報**の部分を表示させて下さい。



編集情報を表示したい時は、**表示**ボタンを、表示したくない時は**非表示**ボタンをクリックして下さい。

### 参考

編集情報とは、下図のウィンドウです。



編集情報表示の設定は、X-Mateを終了するまで有効です。  
(編集情報画面の詳細は、**7 編集操作**を参照して下さい。)



### デフォルト値をファイルに保存する

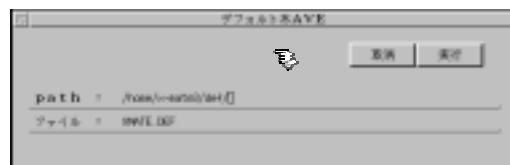
デフォルト設定ウィンドウの **保存** ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



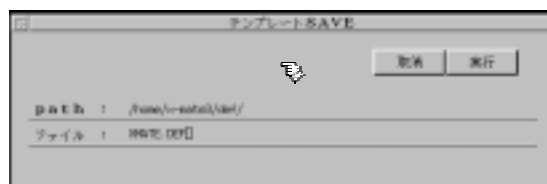
デフォルトSAVEウィンドウが表示されます。



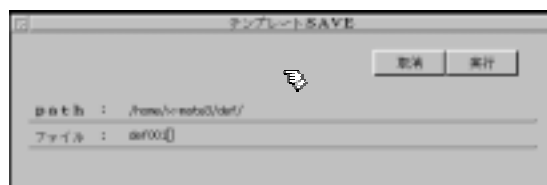
マウスカーソルをデフォルトSAVEウィンドウ上に合わせ、path名を入力して下さい。



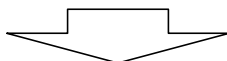
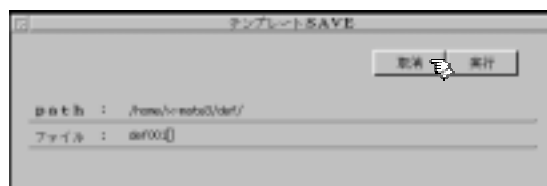
path名を入力し、**Return** キー又は、**ESC** キーを押して下さい。  
ファイル名がキー入力受付状態になります。



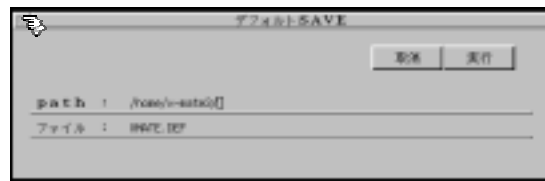
ファイル名を入力して下さい。



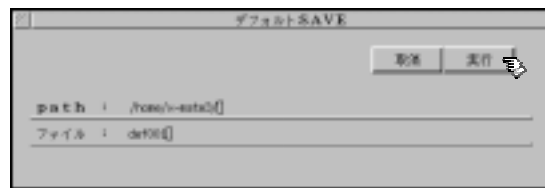
**取消** ボタンをクリックすると入力した文字が消去され、デフォルトのpath名及び、ファイル名又は、前回にSAVEやLOADを行なったpath名及び、ファイル名が表示されます。



デフォルトSAVEウィンドウの終了ボタンをクリックすると、SAVEを行わずにデフォルト設定ウィンドウへ戻ります。



ファイル名を入力したら **Return** キー又は、デフォルトSAVEウィンドウの **実行** ボタンを押して下さい。



指定したファイルにデフォルト値を保存します。

"しばらくおまちください" のメッセージが表示されている間は操作を中断して下さい。

保存が終了するとデフォルト設定ウィンドウに戻ります。

### デフォルト情報ファイルを読み込む

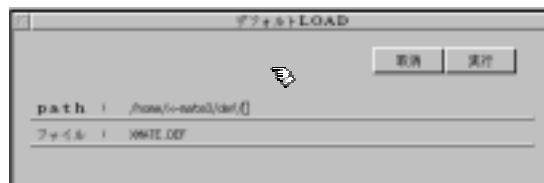
デフォルト設定ウィンドウの **読込** ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。



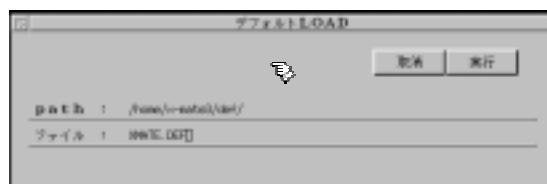
デフォルトLOADウィンドウが表示されます。



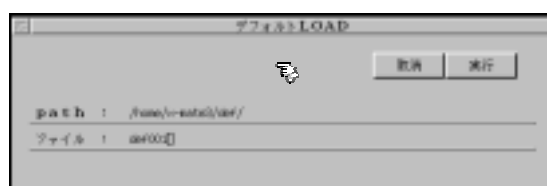
マウスカーソルをデフォルトLOADウィンドウ上に合わせ、path名を入力して下さい。



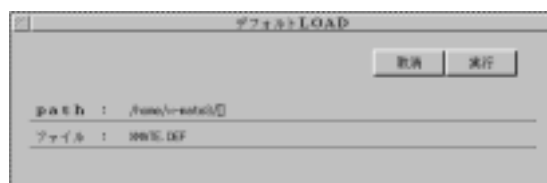
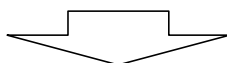
path名を入力し、**[Return]** キー又は、**[ESC]** キーを押して下さい。  
ファイル名がキー入力受付状態になります。



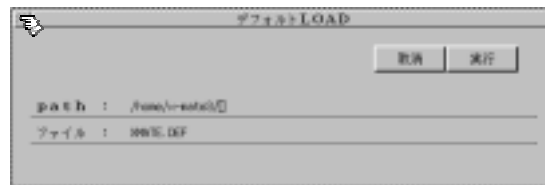
ファイル名を入力して下さい。



**[取消]** ボタンをクリックすると入力した文字が消去され、デフォルトのpath名及び、ファイル名又は、前回にSAVEやLOADを行なったpath名及び、ファイル名が表示されます。



デフォルトLOADウィンドウの終了ボタンをクリックすると、LOADを行わずにデフォルト設定ウィンドウへ戻ります。



ファイル名を入力したら **Return** キー又は、デフォルトLOADウィンドウの **実行** ボタンを押して下さい。



指定したファイルからデフォルト値を読み込みます。

"しばらくおまちください" のメッセージが表示されている間は操作を中断して下さい。

読み込みが終了するとデフォルト設定ウィンドウに戻ります。

## 12 テストモード

X-Mateでの画面作成中、編集ウィンドウに登録した各部品が表示イメージや動きを確認出来ます。

動作確認出来る部品を以下に示します。

- ・ ボタン
- ・ テキスト入力
- ・ 新テキスト
- ・ データ入力
- ・ スクロールバー
- ・ プルダウンメニュー
- ・ ラスター
- ・ 帳票

上記以外の部品は、表示イメージのみを確認出来ます。

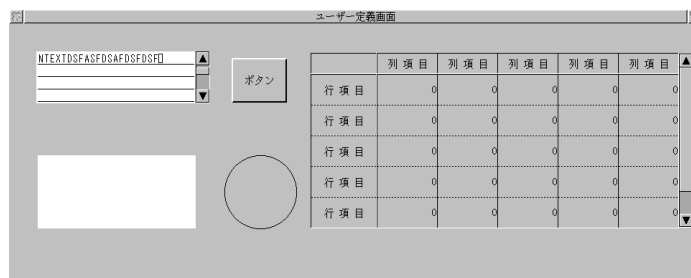
## 部品の表示イメージ、動きを確認する

メニューウィンドウの **テスト** ボタンにマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

メニューウィンドウと編集ウィンドウ以外のウィンドウが全て消去されます。



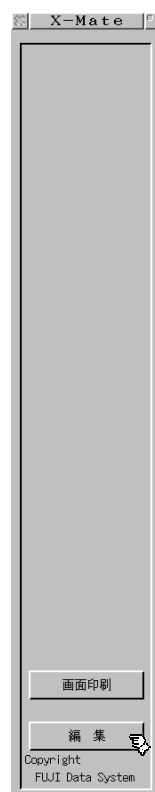
マウス操作やキー入力操作等で各部品の動作や表示イメージ等を確認して下さい。





確認が終わったら、メニューウィンドウの「編集」ボタンにマウスカースルを合わせ、左ボタンをクリックして下さい。

部品の登録、編集が出来る状態に戻ります。



- ・ 本書及びプログラムは、著作権上、当社に無断で使用、複製する事は出来ません。
- ・ 本書及びプログラムの運用上のトラブルについては責任を負いかねますのでご了承願います。
- ・ 本書又は本製品の内容にご不審な点がありましたら御連絡下さい。
- ・ 本書及びプログラムは予告なしに変更する事があります。

初版発行 1991年 1月  
第七版 2010年 4月

Copyright 1991 FUJI Data System Co.,Ltd.