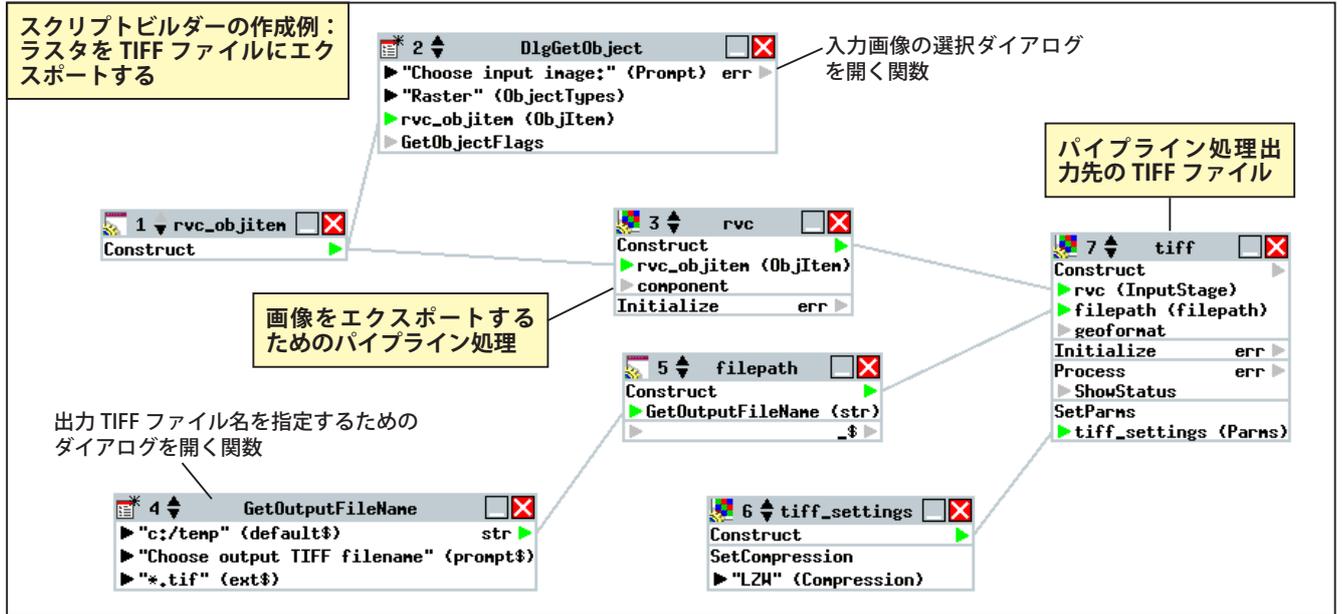
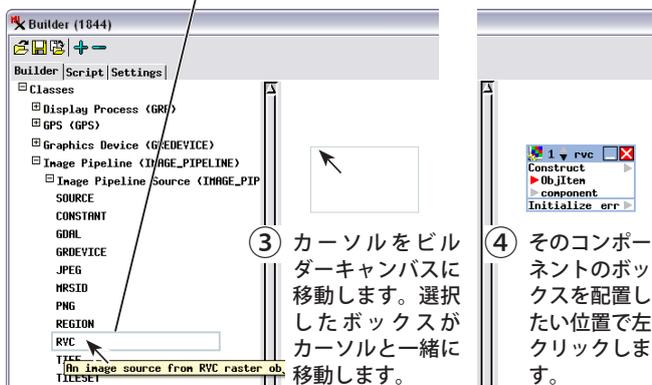


ビルダーの操作

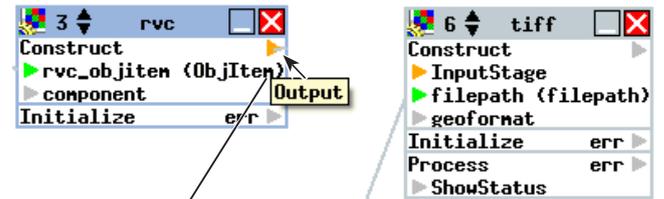


ビルダーのキャンバスにコンポーネントを追加する

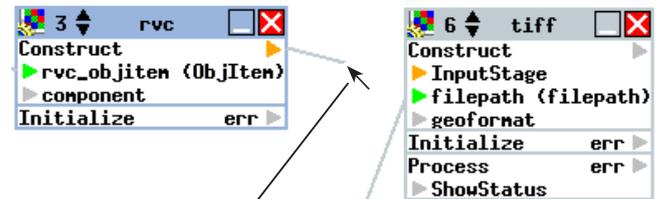
- ① リストのツリーを使って希望するクラスや関数を探します。
- ② クラス名や関数名の上で左クリックします。その周囲に枠が表示され、選択されたことが示されます。(マウスの左ボタンをクリックした後ボタンを放します。ドラッグは不要です。)



2つのコンポーネントの接続 (別のコンポーネントの入力としてコンポーネントをセットする)



- ① ビルダーキャンバスで、入力として使うクラスや関数のボックスに注目します。ボックスの右上隅(タイトルバーの下)にある出力の矢印を左クリックします。この矢印の色が灰色からオレンジ色になると、接続の準備ができたことを示します。(左クリック後にマウスボタンを放します。ドラッグする必要はありません。)

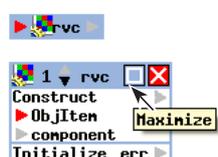


コンポーネントの移動、最小化、最大化

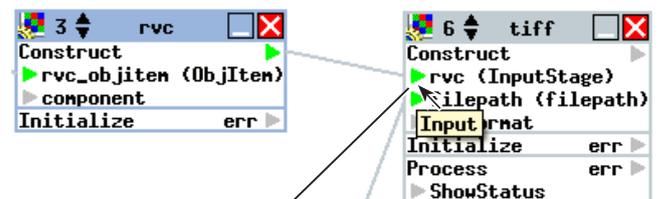
ビルダーキャンバス内でクラスや関数を表示するボックスを移動するには、そのタイトルバーをドラッグします。



最小化したコンポーネントボックスの上にマウスを持ってくるとその時だけボックスの内容(クラスや関数)を表示します。一時的に表示したボックスのタイトルバーの [最大化 (Maximize)] ボタンを左クリックするとキャンバス上に詳細なボックスが戻ります。



- ② 出力の矢印の始点から入力に設定するコンポーネントボックス左側にある入力の矢印までマウスを移動します。矢印の始点から線が自動的に引かれます。

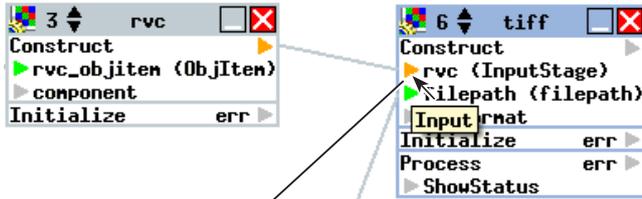


- ③ 入力ステージ (Input Stage) の矢印で左クリックをすると接続が完了します。始まりの矢印と終わりの矢印が両方とも緑色になれば接続が完了したことを示します。

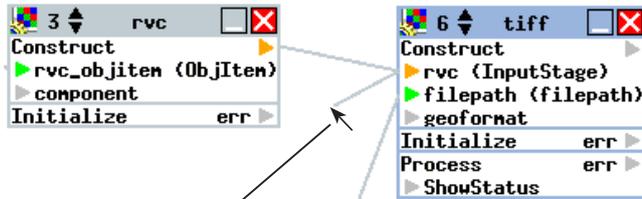
(次ページに続く)

コンポーネント間の接続の切断

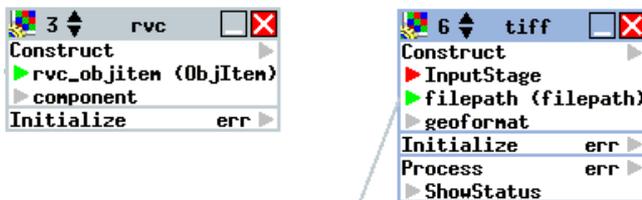
パイプラインフィルタの追加のような、追加コンポーネントを挿入するような変更を加えたい場合は接続されているコンポーネントを分離できます。



- ① 接続線の終端の入力矢印を左クリックします。線の両端の出力と入力の入力矢印がオレンジ色に変わります。



- ② マウスをビルダーキャンバスの空白域に移動します。マウスカーソルに接続線がくっついてきます。何も無い場所で左クリックします。下図のように表示していた接続線が消えます。



関数やクラスメソッドにパラメータ値を設定する

Settings	Code	Description	Parameter	Parameter	Parameter	Parameter
Method	DlgGetObject	(Prompt, ObjectTypes, ObjItem)	Prompt	ObjectTypes	ObjItem	GetObjectFlags

- ① ビルダーキャンバスでクラスや関数のコンポーネントボックスを選択しておき、ウィンドウ下部の [設定 (Settings)] タブパネルへマウスを移動し、[パラメータ (Parameter)] カラムの下に表示されている文字列 (入力セル内のテキスト) を左クリックします。

Settings	Code	Description	Parameter	Parameter	Parameter	Parameter
Method	DlgGetObject	(Prompt, ObjectTypes, ObjItem)	Prompt	ObjectTypes	ObjItem	GetObjectFlags

- ② パラメータが数値や文字列であらかじめ設定された値でなければ、パラメータのフィールドは直接入力できます。テキスト編集時のカーソルは入力セル内のテキスト末尾に配置されます。入力セル内のテキストを選択しパラメータ値を入力します。文字列用のフィールドに対しては SML スクリプト内でそのパラメータの前後に自動的に引用符が付きます。

Settings	Code	Description	Parameter	Parameter	Parameter	Parameter
Method	DlgGetObject	(Prompt, ObjectTypes, ObjItem)	Choose image:	ObjectTypes	ObjItem	GetObjectFlags

- ③ 選択肢が指定されているパラメータの場合は、パラメータフィールドで左クリックするとメニューがポップアップするので、そこから適切なものを選びます。



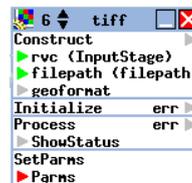
クラスメソッドの追加

多くの SML クラスでクラスデータを処理するためのメソッド (クラス関数) が提供されています。SML スクリプトビルダーではこうしたオプションメソッドをクラスに追加できます。

Settings	Code	Description	Parameter	Parameter	Parameter
Method	IMAGE_PIPELINE_TARGET_TIFF	(InputStage, filepath)	rvc	filepath	geofornat

- ① ビルダーキャンバス内でクラスボックスを選択し、[設定] タブパネルの [メソッドの追加 (Add method)...] を左クリックします。

- ② ポップアップメニューより必要なクラスメソッドを選びます。



Settings	Code	Description	Parameter	Parameter	Parameter
Method	SetParms	(Parms)			

Settings	Code	Description	Parameter	Parameter	Parameter
Method	IMAGE_PIPELINE_TARGET_TIFF	(InputStage, filepath)	rvc	filepath	geofornat

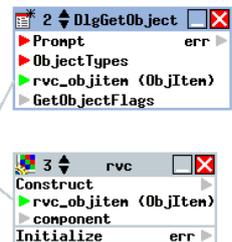
選択したメソッドが [設定] パネルのリストに追加され、ビルダーキャンバスのクラスボックスの中にも表示されます。

入力や出力用 RVC オブジェクトのプロンプトを追加する

- ① RVC ソースやターゲットボックスの ObjItem パラメータエントリを右クリックします。



- ② 表示したメニューから [オブジェクトのプロンプト (Prompt for object)] を選択します。

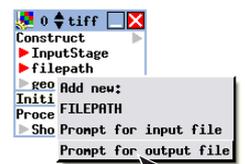


- ③ キャンバスに rvc_objitem クラスと DlgGetObject 関数のボックスが追加されます。

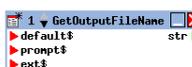
- ④ [設定] パネルで DlgGetObject 関数用のプロンプト (Prompt)、オブジェクトタイプ (ObjectTypes)、GetObjectFlags パラメータ値を設定します。

入出力ファイル用プロンプトを追加する

- ① ソースやターゲットのボックスの [ファイルパス (filepath)] パラメータエントリ (例では TIFF ターゲット) を右クリックします。



- ② 表示したメニューより入力ファイル (ソース) や出力ファイル (ターゲット) 用のプロンプトを選択します。



- ③ ファイルパスクラスや GetOutputFileName 関数のボックスがキャンバスに追加されます (上図)。

- ④ [設定] パネルで GetOutputFileName 関数のパラメータ default\$, prompt\$, ext\$ の値を設定します。