

# **Factory's FileMaker Plug-in 2 Manual**

ver.1.02

## 目次

Factory's FileMaker Plug-in 2使用許諾契約書.....	6
はじめに.....	9
Factory's FileMaker Plug-in 2の特徴.....	9
Mac OS X版の変更点.....	11
Factory's FileMaker Plug-in 2を理解するために.....	11
プログラムのインストールと設定 (Mac OS X版) 12	
インストールの手順.....	12
必要システム構成.....	12
プログラムのインストールと設定 (Windows版) .....	13
インストールの手順 (オンライン版の場合) .....	13
インストールの手順 (パッケージ版の場合) .....	13
QuickTimeダウンロードURL.....	14
必要システム構成.....	14
プログラムのユーザ登録と製品シリアル番号.....	15
試用版として使用する場合.....	15
製品版として使用する場合.....	15
ユーザ登録.....	15
ユーザ登録専用ページ.....	15
ユーザサポート.....	16
必須事項.....	16
サイトライセンスパッケージについて.....	17
Factory's FileMaker Plug-in 2サポートURL.....	17
ランタイムアプリケーションでの利用について.....	18
Factory's FileMaker Plug-in 2サポートURL.....	18
Factory's FileMaker Plug-in 2の使い方.....	19
書式について.....	20
引数について.....	21
Mac OS X版をWindows版と混在したネットワーク環境で利用する場合の注意点.....	24
サーバの互換性に対応.....	24
パス情報の違いについて.....	24
FFMP-ServerList.txtを必要としない場合.....	25
FFMP-ServerList.txtを必要とする場合.....	25
FFMP-ServerList.txtの記述方法.....	27
FFMP-ServerList.txtの置き場所.....	28
返値について.....	29

コマンドが正常に動作した場合の実行結果.....	29
コマンドが正常に動作しなかった場合の実行結果.....	30
正常に動作した結果として返されるエラー.....	31
返値からエラー番号を調べる方法.....	32
値の形式について.....	33
基本的な値の形式.....	33
それ以外の値の形式.....	34
エスケープ・シーケンスについて.....	38
タグ付きフォーマットについて.....	40
旧バージョンとの変更点.....	42
Imageリファレンス.....	44
Falmg_DrawImage.....	45
Falmg_GrabImage.....	47
Falmg_SaveImage.....	49
Falmg_DrawImage, Falmg_GrabImage, Falmg_SaveImage共通のオプション引数.....	51
Falmg_DrawImage, Falmg_GrabImage, Falmg_SaveImage複数コマンドの一括指定.....	54
Falmg_ImageInfo.....	55
Falmg_ExifInfo.....	57
Falmg_PreviewImage.....	58
Falmg_CompressImage.....	59
Falmg_CompressImageDialog.....	60
Falmg_CheckArea (Windows版のみ) .....	62
Falmg_Effect (Windows版のみ) .....	64
Falmg_GetMousePos.....	66
Utilityリファレンス.....	67
FaUtl_Version.....	68
FaUtl_Tag.....	69
FaUtl_TagList.....	70
FaUtl_OpenFileDialog.....	71
FaUtl_OpenFolderDialog.....	72
FaUtl_SaveFileDialog.....	73
FaUtl_FindFile (最初の検索) .....	74
FaUtl_FindFile (繰り返し検索) .....	76
FaUtl_VolumeCount.....	77
FaUtl_GetVolume.....	78
FaUtl_FolderItemCount.....	79
FaUtl_GetFolderItem.....	80
FaUtl_FileInfo (基本情報) .....	81
FaUtl_FileInfo (詳細情報) .....	85
FaUtl_RenameFile.....	88
FaUtl_CopyFile.....	89
FaUtl_MoveFile.....	91
FaUtl_NewFolder.....	93
FaUtl_DeleteFile.....	94

FaUtl_EjectVolume.....	95
FaUtl_LaunchApp (アプリケーション) .....	96
FaUtl_LaunchApp (書類) .....	97
FaUtl_QuitApp.....	98
FaUtl_UploadFile.....	99
FaUtl_DownloadFile.....	100
FaUtl_PickColor.....	101
FaUtl_CalcColor.....	102
FaUtl_CalcPoint.....	105
FaUtl_CalcRect.....	107
FaUtl_OpenProgress.....	111
FaUtl_UpdateProgress.....	114
FaUtl_CloseProgress.....	115
FaUtl_Answer.....	116
FaUtl_Ask.....	118
付録1：コマンド一覧.....	120
付録2：描画モード一覧.....	122

制作／著作

Factory's FileMaker Plug-in 2 Manual ver.1

(2008/4/28)

Copyright 2003 - 2008

Factory, Inc. All rights reserved.

有限会社ファクトリー

東京都世田谷区三軒茶屋2-13-20-1004 (154-0024)

Tel.03-5486-7370 Fax.03-5486-6543

support@factory-1987.co.jp

<http://www.factory-1987.co.jp>

商標

本マニュアルに記載されております製品名および社名は、各社の商標あるいは登録商標です。

# Factory's FileMaker Plug-in 2 使用許諾契約書

本許諾契約書は、有限会社ファクトリー（以下「乙」という）がFactory's FileMaker Plug-in 2（以下「本ソフトウェア」という）をソフトウェア使用者（以下「甲」という）に対し、使用許諾を与えるに際しての法的な条項を述べています。

本ソフトウェアを使用される場合は、ユーザ登録の有無に関わらず以下の条項のすべてに同意／承諾したものと見なされます。

## 第一条（目的）

1. 乙は甲に対し、乙が著作権を有し販売する本ソフトウェアを使用するに当たり、本許諾契約書への同意を確認するものです。

## 第二条（許可）

1. 本ソフトウェアは、登録されたユーザに限りインストールおよび使用することができます。
2. 本ソフトウェアは、一つのコンピュータ上でのみ使用することができます。

## 第三条（サポート）

1. 乙はユーザ登録を行った甲に対してのみ、ユーザサポートおよびアップグレードなどのサポート業務を行います。
2. アップグレードなど通知およびアップデートファイル等は、基本的に弊社Webおよびインターネットメールを通じて行います。

## 第四条（著作権と禁止）

1. 本ソフトウェアおよびマニュアルを含め、パッケージに同梱される一切のドキュメントの著作権は、すべて乙に帰属します。
2. 本ソフトウェアおよびマニュアルの一部または全部を転載、複製する事を禁止します。
3. 本ソフトウェアを逆コンパイル、リバースエンジニア、逆アセンブル、修正など本ソフトウェアに対して不利益となる一切の行為を禁止します。
4. 乙の許可無く本ソフトウェアを、貸与またはリースすることを禁止します。
5. 本ソフトウェアの使用範囲は、日本国内に限定されます。

### 第五条（譲渡）

1. 乙の許可無く本ソフトウェアを譲渡することを禁止します。
2. 乙の許可を受けて本ソフトウェアを譲り受けた者は、本許諾書の条項を無条件で受け入れたことと見なします。

### 第六条（免責および責任の限度）

1. 乙は本ソフトウェアを使用することによって直接、あるいは間接的に発生したいかなる損害に対しても一切の責任を負いません。
2. 特例として、損害がどのような種類あるいはどのような規模であった場合でも、乙の賠償責任が本ソフトウェアのご購入金額を超えることはありません。

### 第七条（契約違反）

1. 甲が本契約およびこれに伴う取り決めに違反した場合、甲は乙が提示する期間内に違反状態を解消しなければなりません。

本契約についてのご質問は、弊社までお問い合わせください。

作成日：2008年4月

製品の内容については万全を期しておりますが、お不審な点や誤り、記載漏れなどがありましたら弊社までご連絡願います。

## はじめに

この度はFactory's FileMaker Plug-in 2をご購入いただきまして、誠にありがとうございます。

Factory's FileMaker Plug-in 2は、FileMaker社からリリースされているFileMaker Proの機能を拡張するプラグインです。

外部にある大量の画像ファイルを、FileMaker Proで効率よく管理するためのコマンドが用意されており、FileMaker Proに用意されたオブジェクトフィールドを使った画像管理よりも自由度の高いデータベースを構築／運用することが可能となります。

### Factory's FileMaker Plug-in 2の特徴

Factory's FileMaker Plug-in 2は以下の特徴を持っています。

- ・ファイルのパス情報を利用することにより、実データをFileMaker Pro内に持つことなく、大量の画像ファイルを効率よく管理することが可能です。
- ・ネットワークボリュームをサポート（ユニバーサルパス）します。  
ユニバーサルパスとは、Mac OS XとWindowsで共有できるパス形式で、弊社固有の方法で作成されるパス情報です。
- ・Webサーバ内の画像をダイレクトに表示することができます（例：<http://www.xxx.co.jp/graphic/abc.jpg>）。
- ・QuickTimeがサポートするファイルタイプの静止画像とEPSを表示することができます。  
EPSに関しては、Photoshopなどで作成されたクリッピングパス付きのデータには未対応です。また、実際に表示されるデータはEPSに保存されたプレビューイメージを利用して行います。  
EPSの保存形式によりOSごとに表示できるフォーマットが異なります。
  - ・ Mac OS Xの場合：Macintosh、TIFF、JPEG
  - ・ Windowsの場合：TIFF
- ・QuickTimeがサポートするファイルタイプで画像を保存することができます。FileMaker Pro内にある画像をファイルとして保存することや外部にある画像ファイルを保存しなおすことができます。

- ・ FileMaker Pro内にある画像をファイルとして保存することや外部にある画像ファイルを保存しなおすことができます。  
また保存時にはQuickTimeのサポートする圧縮方法で圧縮を指定することができ、さらに、FileMaker Pro内にある画像を圧縮することも可能です。
- ・ 複数の画像を重ね合わせた状態で保存することもできるため、例えば、メインの画像の右下に固有のマークを付けて保存することなども可能です。
- ・ 指定エリアに対する背景色が設定可能です。
- ・ ファイル情報については、パス情報およびファイル名、拡張子、クリエイタ、種類、サイズ、作成日、修正日などのファイル情報を取得することができます。
- ・ 指定エリアに対し、拡大／縮小、回転、移動、重ね合わせ、トリミングなど様々な画像表示ができます。
- ・ ファイルやフォルダ操作（作成／コピー／移動／削除／リネームなど）をサポートしています。
- ・ フォルダダイアログで選択したフォルダ内の複数画像情報も一括して取得することができます。
- ・ 元の画像をスケーリングし、FileMaker Proのデータとして取り込むことができます。  
例えば、プレビューイメージとして小さい画像を作成することができますが、もちろん、オリジナル画像データをそのまま取り込むこともできます。
- ・ クリックした座標を取得することができるため、クリックした位置を拡大／縮小したり、クリックした位置に画像を描画するといった利用法も可能です。
- ・ FileMaker Proから他のアプリケーションを起動／終了することができます。
- ・ マルチプラットフォームに対応。  
Mac OS XやWindowsが混在する環境でも利用することができます（それぞれのプラグインが必要）。

## Mac OS X版の変更点

Mac OS X版では、OSの制約により「FaImg\_Effect」および「FaImg\_CheckArea」コマンドが利用できません。Windows版でこれらのコマンドを利用した場合、Mac OS X版の実行時には単に無効となりエラーは発生しません。

## Factory's FileMaker Plug-in 2を理解するために

Factory's FileMaker Plug-in 2を利用するには、FileMaker Proのスクリプトをある程度以上自由に使いこなせる知識が必要になります。

また、同梱のサンプルプログラムにはFactory's FileMaker Plug-in 2を利用して実現できるいくつかの例題が含まれています。本マニュアルとあわせて解析していただければ、仕組みをご理解いただくことができるでしょう。

## プログラムのインストールと設定 (Mac OS X版)

Factory's FileMaker Plug-in 2はFileMaker Pro専用のプラグインです。

使用するにはFileMaker Proと同階層にある「Extensions」フォルダにプラグインをインストールする必要があります。

### インストールの手順

1. Factory's FileMaker Plug-in 2フォルダ内にある「Plug-in2\_Folder」あるいはCD-ROMの中にある「Plug-in2\_Folder」を開き、「FactoryFMPlugin2.fmplugin」があることを確認します。
2. ファイルを選択し、FileMaker Proと同階層にある「Extensions」フォルダに「FactoryFMPlugin2.fmplugin」ファイルをコピーします。
3. FileMaker Proを起動します。
4. プログラムのユーザ登録ダイアログが表示されるので、必要事項を入力して「OK」ボタンをクリックします。製品シリアル番号の入力に関しては後述の「プログラムのユーザ登録と製品シリアル番号」の項をご覧ください。
5. 「FileMaker Pro (Mac OS X)」あるいは「編集 (Windows)」メニューの「環境設定」から「プラグイン」を選択します。
6. 現在FileMaker Proにインストールされているプラグインの一覧が表示されるので、「Factory's FileMaker Plug-in 2」がチェックされていることを確認します。もしもチェックされていない場合は、使用チェックボックスをクリックし「使用」に設定します。

### 必要システム構成

- ・ Mac OS : 10.4.x以上
- ・ マシン環境 : PowerPC, Intel搭載機
- ・ 必要メモリ : 構築するデータベースに応じて
- ・ FileMaker Pro : 8.5以上 (Advanced含む)
- ・ QuickTime 7.x以上

## プログラムのインストールと設定 (Windows版)

Factory's FileMaker Plug-in 2はFileMaker Pro専用のプラグインです。

使用するにはFileMaker Proの「Extensions」フォルダにプラグインをインストールする必要があります。

### インストールの手順 (オンライン版の場合)

1. 「Plug-in2\_Folder」にある「Factory2.fmx」を選択し、FileMaker Proと同階層にある「Extensions」フォルダにコピーします。
2. FileMaker Proを起動します。
3. プログラムのユーザ登録ダイアログが表示されるので、必要事項を入力して「OK」ボタンをクリックします。シリアル番号の入力に関しては後述の「プログラムのユーザ登録とシリアル番号」の項をご覧ください。
4. 「編集」メニューの「環境設定」から「プラグイン」を選択します。
5. 現在FileMaker Proにインストールされているプラグインの一覧が表示されるので、「Factory's FileMaker Plug-in 2」がチェックされていることを確認します。もしもチェックされていない場合は、使用チェックボックスをクリックし「使用」に設定します。

### インストールの手順 (パッケージ版の場合)

1. 圧縮された「Program\_and\_Samples」ファイルをダブルクリックし、表示されるダイアログ上で任意のディレクトリを指定して「Extract」ボタンをクリックします。
2. 解凍された「Program\_and\_Samples」フォルダをクリックして開き、フォルダ内にある「Plug-in2\_Folder」の中にある「Factory2.fmx (あるいは「Factory2」)」を選択します。
3. 「Plug-in2\_Folder」にある「Factory2.fmx (あるいは「Factory2」)」を選択し、FileMaker Proと同階層にある「Extensions」フォルダにコピーします。
4. FileMaker Proを起動します。

5. プログラムのユーザ登録ダイアログが表示されるので、必要事項を入力して「OK」ボタンをクリックします。シリアル番号の入力に関しては後述の「プログラムのユーザ登録とシリアル番号」の項をご覧ください。
6. 「編集」メニューの「環境設定」から「プラグイン」を選択します。
7. 現在FileMaker Proにインストールされているプラグインの一覧が表示されるので、「Factory's FileMaker Plug-in 2」がチェックされていることを確認します。もしもチェックされていない場合は、使用チェックボックスをクリックし「使用」に設定します。

確認！！

プログラムの登録画が表示されない場合は？

ご使用中のOSに、Apple社のQuickTimeがインストールされているかを確認してください。

Factory's FileMaker Plug-in 2は、QuickTimeを必須環境として動作します。もしもQuickTimeがインストールされていない場合は、下記のアップル社のサイトよりダウンロードの上、インストールして下さい。

### QuickTimeダウンロードURL

<http://www.apple.co.jp/quicktime/download/index.html>

### 必要システム構成

- ・ Windows : 2000, XP, VISTA
- ・ 必要メモリ : 構築するデータベースに応じて
- ・ FileMaker Pro : 8.5以上 (Advanced含む)
- ・ QuickTime 7.x以上

## プログラムのユーザ登録と製品シリアル番号

Factory's FileMaker Plug-in 2がインストールされたFileMaker Proを初めて起動すると、ユーザ登録を行うダイアログが表示されます。

### 試用版として使用する場合

試用版として使用される場合は、同梱の「試用版用シリアル番号」ドキュメントに記載されている「試用版シリアル番号」をご利用ください。

「試用版シリアル番号」を入力された場合は、入力されてから30日間、製品版と変わることなく使用することができます。

また、試用版の使用時、ファクトリーのオンラインショッピングコーナーでFactory's FileMaker Plug-in 2の製品シリアル番号を購入していただくことによって、改めて製品版として使用し続けることができます。

### 製品版として使用する場合

パッケージ版の場合：

同梱される「Factory's FileMaker Plug-in 2使用許諾契約書」に記載されている製品シリアル番号を入力してください。

オンライン版の場合：

ファクトリーのオンラインショッピングコーナーでFactory's FileMaker Plug-in 2の製品シリアル番号を購入いただくことによって送付されますメールに記載されている製品シリアル番号を入力してください。

### ユーザ登録

製品のサポートを行う上で、ユーザ登録は非常に重要です。お手数ですが、Web上のユーザ登録専用ページ、または同梱されます「ユーザ登録Faxフォーム（PDFファイル）」を利用して登録を行ってください。

### ユーザ登録専用ページ

[http://www.factory-1987.co.jp/SSL/Online\\_Regist/regist.html](http://www.factory-1987.co.jp/SSL/Online_Regist/regist.html)

## ユーザサポート

本製品へのご質問およびユーザサポートは、基本的にWeb上に設けられた専用のページからの受付のみとなります（ユーザ登録をされたご本人様以外へのサポートは一切行いません）。

事情により電子メールあるいはファックスにてご質問を送られるお客様の場合は、必ず次の必要事項をお書き添えのいただき、製品サポート専用のメールアドレスまたはファックス番号までお送りください。

いずれの場合も回答には通常、3営業日以内を原則としておりますが、場合によっては多少日数がかかることを予めご了承ください。

### 必要事項

- ・製品シリアル番号
- ・製品名
- ・氏名
- ・会社名
- ・部署名
- ・電話番号
- ・ファックス番号
- ・コンピュータの機種
- ・メモリ
- ・OSバージョン
- ・FileMaker Proのバージョン
- ・問題点

### 製品サポート連絡先：

- ・E-mail：support@factory-1987.co.jp
- ・ファックス番号：03-5486-6543

## サイトライセンスパッケージについて

企業内で使用される場合にお得なサイトライセンスパッケージをご用意しております。

サイトライセンスパッケージとは、Factory's FileMaker Plug-in 2をまとめて複数本購入を希望されるユーザのためパッケージで、通常のパッケージを必要本数分購入される場合と比べ、価格および管理の面で下記のようなメリットがあります。

- ・単体のパッケージを同数購入した場合と比べ価格が安い。
- ・所有する本数分のシリアル番号を管理する必要がない（一つのシリアル番号で全体を管理することができる）。
- ・ユーザ登録を含め、アップグレードなどの処理もサイトライセンスパッケージに対し、一括して受け取ることができるため、個別処理の手間がかからない。

具体的な価格および購入方法に関しましては、パッケージに同梱される「Site License Program 2について」書類をお読みいただくか、下記のFactory's FileMaker Plug-in 2サポートページをご覧ください。

### Factory's FileMaker Plug-in 2サポートURL

[http://www.factory-1987.co.jp/Factory/FileMaker\\_Plug-in2\\_folder/ffmp2Support.html](http://www.factory-1987.co.jp/Factory/FileMaker_Plug-in2_folder/ffmp2Support.html)

## ランタイムアプリケーションでの利用について

Factory's FileMaker Plug-in 2を利用したデータベースを、FileMaker Pro Advancedを用いて作成したランタイムアプリケーションとして配布あるいは販売される場合、ご購入いただいた通常製品のFactory's FileMaker Plug-in 2をそのまま使用することはできません。別途ランタイムアプリケーション専用のFactory's FileMaker Plug-in 2が必要になります。

ランタイムアプリケーション専用のFactory's FileMaker Plug-in 2は、ランタイムアプリケーションとして作成されたタイトル毎のランタイムアプリケーションライセンスをお申し込みいただき、契約を結ぶ必要があります。

ランタイムアプリケーションライセンス契約完了時、お申し込みいただいたタイトルで使用可能となるランタイムアプリケーション専用Factory's FileMaker Plug-in 2をご送付いたします。したがって、ご契約いただいたタイトル以外のランタイムアプリケーションでは使用することができません。

ランタイムアプリケーションライセンスの詳細および申込書の入手方法につきましては、下記のFactory's FileMaker Plug-in 2サポートページをご覧ください。

### Factory's FileMaker Plug-in 2サポートURL

[http://www.factory-1987.co.jp/Factory/FileMaker\\_Plug-in2\\_folder/ffmp2Support.html](http://www.factory-1987.co.jp/Factory/FileMaker_Plug-in2_folder/ffmp2Support.html)

## **Factory's FileMaker Plug-in 2の使い方**

## 書式について

FileMaker Proにあらかじめ用意されたコマンドと同様に利用することができます。

### **FaImg\_DrawImage( 引数 )**

上記のように[計算式の指定]ダイアログボックスにコマンド名と引数の形式で入力します。

プラグインの機能は、FileMaker Proの外部関数に追加されたコマンドを使って呼び出されます。このコマンドは一つの文字列引数を取り、指定したコマンドが必要とする引数となります。

文字列引数には、その場で直接指定する文字列定数でもかまいませんし、テキスト型のフィールドでもかまいません。また計算の結果得られる文字列を与えることもできます。

Factory's FileMaker Plug-in 2のコマンドは"FaImg\_"で始まるものと"FaUtl\_"で始まるものがあります。

## 引数について

コマンドには引数を必要とするものとしなないものがあります。また引数を必要とする場合にも、指定するタイプや内容がいろいろあります。

引数を必要としないコマンドの例です。

### **FaUtl\_Version( "" )**

このコマンドはインストールされているプラグインのバージョンを調べるもので、実行に当たり他の情報を必要としないため、引数は記述する必要がありません。ただし、この場合でも空の文字列を形式的に渡さなければいけません。

引数を必要とするコマンドの例です。

Windowsの例

### **Falmg\_Drawimage( "SRC='D:¥¥Data¥¥Sample.JPG' DESTRECT=10,10,310,210 ERASE" )**

Macの例

### **Falmg\_Drawimage( "SRC='HardDisk:Data:Sample.JPG' DESTRECT=10,10,310,210 ERASE" )**

引数には情報の名前（以降「タグ」）を付け、タグの後に内容の値を記述するという形式になります。情報の種類が複数に渡る場合は、スペースで区切って次の情報を続けて記述します。このタグとタグの情報の連続した文字列を「タグ付きフォーマット」といいます。詳しくは「タグ付きフォーマットについて」の説明を御覧ください。

タグの値については、あらかじめ用意された固定の文字列や数値を記述する場合もありますし、パス（ファイルの位置情報）のように状況によって内容が変わる場合もあります。

[例題] パスまたは"clipboard:"のいずれかを指定します。

**SRC = path | 'clipboard:'**

Windowsローカルのパスを指定する場合

← "SRC='D:¥¥Data¥¥Sample.JPG'"

Macローカルのパスを指定する場合

← "SRC='HardDisk:Data:Sample.JPG'"

クリップボードを指定する場合はWindowsとMacの指定内容は同じになります。

← "SRC='clipboard:'"

表示エリアをレクタングルで指定します。

**DESTRECT = rect**

← "DESTRECT=10,10,310,210"

反転の値として"horizontal"、"vertical"、"both"のいずれかの値を指定します。

**FLIP = horizontal | vertical | both**

← "FLIP = horizontal"

色の階調に"1"、"2"、"4"、"8"、"16"、"32"、"40"のいずれかの値を指定します。

**DEPTH = 1 | 2 | 4 | 8 | 16 | 32 | 40**

← "DEPTH=32"

幅をピクセルまたはパーセントの値で指定します。

**WIDTH = pixel | percent**

← "WIDTH=80"

← "WIDTH=50%"

"right"、"left"、のいずれかの値または回転する度数を指定します。

**ROTATE = right | left | integer**

← "ROTATE=right"

← "ROTATE=30"

1つまたは複数の拡張子を指定します。

**EXTENSION** = 拡張子1,拡張子2,...,拡張子N

← "EXTENSION='JPG,BMP'"

タグ名だけの機能を有効にする引数もあります。

"STATUSAREA"という記述だけでSTATUSAREAの機能が有効になります。

**STATUSAREA** [ = *boolean* ]

← "STATUSAREA"

以上のように引数の指定にはいろいろな指定方法があり、さらにタグ名が同じであってもコマンドによって指定方法が異なりますので、詳しくは各コマンドの説明を御覧ください。

[参照] タグ付きフォーマットについて P.40

値の形式について P.33

# Mac OS X版をWindows版と混在したネットワーク環境で利用する場合の注意点

## サーバの互換性と対応

従来のMacintoshおよびWindowsクライアントとファイルサーバを利用したネットワーク環境下で管理（取得）されたパス情報はFactory's FileMaker Plug-in 2 for Mac OS Xでそのまま継承して利用することはできません。

そのため、FFMP-ServerList.txtを用意しました。

FFMP-ServerList.txtは、Mac OS Xで採用されたファイルシステムで得られるパス情報とWindowsから得られる情報の違いを吸収して整合性を保ち、IPアドレスやDNSに登録されたドメイン名をAFP（またはその逆）に変換するための対応テーブルとして機能します。

## パス情報の違いについて

Mac OS XとWindowsでは、ファイルサーバのOSの違いによって、パス情報の形式が異なります。

- Mac OS X Serverに対して、Mac OS XおよびWindowsのクライアントから（ユニバーサル）パス情報を取得した場合

**サーバ名::共有ボリューム名:フォルダ名:ファイル名**

- Windows Server 2003に対して、Mac OS XおよびWindowsのクライアントから（ユニバーサル）パス情報を取得した場合

- **Mac OS Xの場合**

**共有ボリューム:フォルダ名:ファイル名**

- **Windowsの場合**

**サーバ名::共有ボリューム:フォルダ名:ファイル名**

上記の様に、パス情報で重要となる先頭の取得情報が異なるため、相互で得られたパス情報の互換性はありません。

## FFMP-ServerList.txtを必要としない場合

Factory's FileMaker Plug-in 2 for Mac OS XとMac OS X（およびMac OS X Server）だけで構築されたネットワーク環境で、パス情報を管理（取得）する場合、パス情報が同一環境で統一されているためFFMP-ServerList.txtは必要ありません。

## FFMP-ServerList.txtを必要とする場合

Windows Server、あるいはMac用とWindows用に異なるサーバ名が設定されたMac OS X Serverを利用したネットワーク環境下でクライアントが混在する場合、パス情報の互換性を確保するためにFFMP-ServerList.txtが必要となります。

### ■Mac OS X Server上で、Mac用とWindows用のコンピュータ名が同じ場合

- サーバ
  - OS X Server
    - コンピュータ名：abcserver
  - Windows (SMB) サービス
    - コンピュータ名： abcserver
- それぞれのクライアントで取得したパス情報
  - Mac OS X
    - abcserver::Documents:apache.gif
  - Windows
    - abcserver::documents:apache.gif

### ■Mac OS X Server上で、Mac用とWindows用のコンピュータ名が異なる場合

(サーバボリュームをAFPおよびSMB経由にてマウントしたMac)

- サーバ
  - OS X Server (IP:192.168.0.1)
    - コンピュータ名： abcserver
  - Windows (SMB) サービス
    - コンピュータ名： abcserverwin

- それぞれのクライアントで取得したパス情報
  - Mac OS X
    - abcserver::Documents:apache.gif
  - Windows
    - abcserverwin::documents:apache.gif

上記の様にパス情報が異なる場合は、FFMP-ServerList.txtに下記の情報を記述することにより、同一のパス情報を取得することができます。

- FFMP-ServerList.txt
  - abcserverwin 192.168.0.1
- FFMP-ServerList.txtを利用し、それぞれのクライアントで取得したパス情報
  - Mac OS X
    - abcserverwin::Documents:apache.gif
  - Windows
    - abcserverwin::documents:apache.gif

■Windows Server 2003、およびMac OS X以外のOSをサーバとして利用している場合

- サーバ
  - Windows Server 2003
    - サーバ名：WinServ
- それぞれのクライアントで取得したパス情報
  - Mac OS X
    - graphics:apache.gif
  - Windows
    - WinServ::graphics:apache.gif

上記の様にパス情報が異なる場合は、FFMP-ServerList.txtに下記の情報を記述することにより、同一のパス情報を取得することができます。

- FFMP-ServerList.txt
  - WinServ WinServ
- FFMP-ServerList.txtを利用し、それぞれのクライアントで取得したパス情報
  - Mac OS X
    - WinServ::graphics:apache.gif
  - Windows
    - WinServ::graphics:apache.gif

## FFMP-ServerList.txtの記述方法

付属のFFMP-ServerList.txtという名称のテキストファイルを作成し、所定のディレクトリに置くことで機能します。

サーバのAppleTalk上での名前とDNSのアドレスを、タブ区切りで記述します。

サーバ名には空白が入る可能性があるため、区切り文字はスペースではなく必ずタブで記述してください。なお、タブの数は一つ以上でも構いません。

コメントを記述する場合は、先頭に「#」を付けます。「#」は実際の処理には影響はありません。また、空行も無視されます。

**Apple**            **apple.sample.co.jp:548**

ポート番号をデフォルトのまま使用している場合は省略可能です。

例：「Blue Berry」というサーバ名

**Blue Berry**      **blueberry.sample.co.jp**

DNSを利用していない場合は、下記のようにIPアドレスを記述します。

**Blue Berry**      **192.168.1.100**

タブで始まる行は前の行の続きと見なされるので、一つの定義を複数行に渡って記述することが出来ます。

<b>Durian</b>	<b># AFP</b>
	<b># FServer_afpovertcp_tcp.local</b>
<b>durian.sample.co.jp</b>	<b># DNSアドレス</b>
<b>61.206.12.69</b>	<b># 外向けのアドレス</b>
<b>192.168.0.1</b>	<b># イントラ向けのアドレス</b>

デフォルトのポート（548）以外を使っているときは、ポート名もコロンで区切って記述します。

**Egg Fruit**      **eggfruit.sample.co.jp:8548**      **# ポート8548で稼働中**

### FFMP-ServerList.txtの置き場所

FFMP-ServerList.txtは、以下の2つのいずれかの場所に保存することによって機能します。

- ・ログイン中のユーザーに対してのみに対応内容を有効にする場合  
（「~」は、ユーザのホームディレクトリです）

**~/Library/Preferences/FFMP-ServerList.txt**

- ・コンピュータ全体に対して対応内容を有効にする場合

**/Library/Preferences/FFMP-ServerList.txt**

## 返値について

Factory's FileMaker Plug-in 2のコマンドは、実行結果の返値でコマンドが正常に動作したかどうかを判断することができます。正常に動作した場合と動作しなかった場合の返値について説明します。

### コマンドが正常に動作した場合の実行結果

何か情報を取得するためのコマンドを実行した場合は、正常に動作した結果として、目的の情報が返値として返されます。それ以外の場合、例えば画像を表示するようなときは、表示するという動作自体がコマンドの結果なので返値はありません。

#### [例題]

画像の情報を得るために「FaImg\_ImageInfo」を実行した場合：

クリップボードにある画像（幅389、高さ266、フルカラー、72DPI、サイズ150K）の情報を調べる例です。

引数

← "SRC='clipboard:'"

返値

→ "WIDTH=389 HEIGHT=266 DEPTH=32 RESOLUTION=72 SIZE=151102"

複数の情報が返される場合はタグ付きフォーマットで返されます。

画像を表示するための「FaImg\_DrawImage」を実行した場合：

Windowsローカルの画像を表示する場合

**FaImg\_DrawImage( "SRC='D:¥¥Data¥¥Sample.JPG' DESTRECT=10,10,310,210  
STATUSAREA ERASE" )**

Macローカルの画像を表示する場合

**FaImg\_DrawImage( "SRC='HardDisk:Data:Sample.JPG' DESTRECT=10,10,310,210  
STATUSAREA ERASE" )**

ウィンドウの指定エリアに画像が表示されたことでWindowsとMacいずれも正常に動作したことが確認できます。

→ ""

ファイルのパスを取得するために「FaUtl\_OpenFileDialog」を実行した場合：

**FaUtl\_OpenFileDialog( "EXTENSION='JPG,BMP'" )**

Windowsローカルのファイルを選択した場合

→ "D:¥¥Data¥¥Sample.JPG"

Macローカルのファイルを選択した場合

→ "HardDisk:Data:Sample.JPG"

返される値が1種類の場合はタグは付きません。

## コマンドが正常に動作しなかった場合の実行結果

コマンドが正常に動作しない場合には、エラーの種類を示すエラー番号が返されます。エラーの原因として、コマンドの使い方が間違っている場合と環境に問題がある場合が考えられます。どういう場合に実行結果がエラーになるのかについて説明します。

[例題] 画像を表示するのに引数の記述にミスがあるのに「Falmg\_DrawImage」を実行した場合：

Windowsローカルの画像を表示するための引数の記述ミスがある場合

**Falmg\_DrawImage( "SSRC='D:¥¥Data¥¥Sample.JPG' DESTRECT=10,10,310,210 STATUSAREA ERASE"**)

→ "ERROR=-50"

Macローカルの画像を表示するための引数の記述ミスがある場合

**Falmg\_DrawImage( "SSRC='HardDisk:Data:Sample.JPG' DESTRECT=10,10,310,210 STATUSAREA ERASE"**)

→ "ERROR=-50"

ファイルのパスを指定するタグ名は"SRC"と記述しなければいけないのに"SRCC"と記述した場合は必要とする"SRC"タグが見つからないのでパラメータエラーになります。省略可能なのでタグの綴りを間違えた場合は単に無視されます。

Factory's FileMaker Plug-in 2がExtensionsフォルダにインストールされていない、またはFileMaker Proの環境設定のプラグイン設定でプラグインの使用状態がチェックされていないのに「FaUtl\_Version」を実行した場合：

**FaUtl\_Version( "" )**

→ なし

この場合は「FaUtl\_Version」コマンドに限らず、Factory's FileMaker Plug-in 2のすべてのコマンドが同様の結果になります。

### 正常に動作した結果として返されたエラー

返値がエラーになる場合でも正常に動作するコマンドがあります。

[例題] ファイルのパスを取得するために「FaUtl\_OpenFileDialog」を実行し、表示されたファイル選択ダイアログでキャンセルボタンをクリックした場合：

**FaUtl\_OpenFileDialog( "EXTENSION='JPG,BMP'" )**

→ "ERROR=-128"

この場合エラーとしていますが、本来パスを取得するために実行したコマンドを途中でキャンセルしたもので、環境の問題でもなくまたコマンドの使い方を間違ったということでもありません。

同じ名前のファイルが複数ある場合に、各ファイルの場所をすべて検索するために

「FaUtl\_FindFile」を繰り返し実行した場合：

**FaUtl\_FindFile( "" )**

→ "ERROR=-43"

この場合のエラーは該当するファイルがなくなるまで最後まで検索したことを示しています。

ほとんどのコマンドが返値のエラーコードを見て正常に動作したのかどうか実行結果を判断することができます。ただしエラーコードの内容によっては正常な動作として判断できるものやエラーコードがなくても環境に問題があるケースもあるのだということを覚えておいてください。

## 返値からエラー番号を調べる方法

エラー番号はタグ付きフォーマットで返されます。タグは"ERROR"です。

この返値からエラー番号を抜き出すためには「FaUtl\_Tag」を使います。

[例題] 「gResult」フィールドに返値 ("ERROR=-128") が入っている場合：

**FaUtl\_Tag( "TAG=ERROR " & gResult )**

→ "-128"

[参照] FaUtl\_Tag P.69

タグ付きフォーマットについて P.40

値の形式について P.33

## 値の形式について

Factory's FileMaker Plug-in 2にはたくさんのコマンドが含まれていますが、それらの引数や返値として使われる値には、文字列や数値、ファイルのパスのような決まった形式があります。それらを正しく理解しない限り思った通りの結果は得られません。ここでは値の形式について説明します。

値の形式は大きく分けると二つに別れます。一つは基本的な値の形式でこれには、文字列、整数値、真偽値があります。そしてそれらの基本的な値を元にした値の形式がいくつか定義してあります。

このような値の形式は、基本的には文字列か整数値、または真偽値なのですが、ある特定の使われ方をするために区別しています。それは複数の値のリストであったり、値の範囲に制限が加えられていたりします。

例えばファイルの場所をあらわすpathがありますが、これは実際にはただの文字列です。しかしパスを表す決まったルールがあり、区別しておいた方が便宜上都合がよいので一つの形式として扱っています。

### 基本的な値の形式

---

#### 文字列 (text)

ひとつながりの文字の集まりが文字列です。文字列は一般的にシングルクォーテーションかダブルクォーテーションで前後を囲む必要があります。ただし、文字列が単純な英数字しか含まず、途中で空白文字などがない場合には、クォーテーションで囲む必要はありません。扱える文字の長さは、最大二千文字までです。

[例題]

**Hello**

**"Hello World"**

**"私の名前は芹沢です。"**

文字列の中に特殊な文字やクォーテーションを含めたいときは、後述する「エスケープ・シーケンス」を使う必要があります。

---

**整数値 (integer)**

整数値は数をあらわす数字の集まりです。先頭に「- (マイナス)」記号をつけると負の数を表します。実数は扱えませんので小数点などは使えません。また位取りのためのカンマ(,)も使うことはできません。扱える値の範囲は-2147483648から2147483647までの間です。

[例題]      **0**  
**1024**  
**-36000**  
**14008922**

---

**真偽値 (boolean)**

真偽値は正しいか正しくないかを表すものです。ある機能を設定するかしないかの指示や、機能の状態を調べる時に使われます。値にはTrue (真) かFalse (偽) しかありません。大文字小文字は区別されませんが、返値として使われる場合には「True/False」の形で返されます。

[例題]      **True**  
**False**  
**TRUE**  
**false**

**それ以外の値の形式**

---

**pixel (ピクセル)**

画像の幅や高さなど、ピクセル単位の整数値を指定する場合に使われます。値は0以上の整数値でなくてはなりません。

[例題]      **640**  
**228**  
**1**

---

**percent (比率)**

元の大きさに対する比率をパーセント単位で指示する時に使う整数値です。他の形式と併用することがありますので、それらと区別するために「% (パーセント記号)」を数値の後に付けます。値は1以上の整数値でなくてはなりません。

[例題]      **100%**  
**250%**  
**33%**

---

**point (ポイント)**

座標を示す時に使う二つの数値のリストです。それぞれX座標、Y座標を表します。数値と数値はカンマ (,) で区切ります。数字とカンマの間に空白を含めることはできません。

[例題]      **0,0**  
**200,150**  
**-10,-30**

---

**rect (レクタングル)**

レクタングル (矩形) を指定する時に使う四つの数値のリストです。それぞれレクタングルの左、上、右、下の座標を表します。数値と数値はカンマ (,) で区切ります。数字とカンマの間に空白を含めることはできません。

[例題]      **0,0,200,150**  
**-100,-100,100,100**  
**160,96,380,274**

---

**RGBColor (カラー)**

色を指定する時に使う値の形式です。RGBカラーの構成要素である赤、緑、青、それぞれの色を三つの数値のリストで指定します。各色の値は0から255の間です。0が最も暗く、255が最も明るい色になります。

指定する色がグレースケールの色の場合、RGB各色の値は同じになります。これを三つ指定するのは冗長ですので、この場合には数値を一つだけ指定することでグレースケールの色と

判断します。値の範囲はやはり0から255の間です。この場合、0が黒で、255が白です。

また、HTMLなどで使われている「#RRGGBB」という形も使うことができます。この形の場合には「# (シャープ)」に続けて16進数で赤、緑、青の値を指定します。値の範囲は00からFFまでです。AからFの16進数の部分は大文字でも小文字でもかまいません。

[例題]	<b>255,0,0</b>	赤（赤が255で最大で、他の色が0で最小なので赤だけになる）
	<b>128</b>	グレー（128,128,128と同じ）
	<b>#CCCCCC</b>	ライトグレー（204,204,204と同じ）

---

## OSType

ファイルの拡張子などいろいろなファイルの種類を表すためにWindows OSやMac OSによって使われる文字列です。

[例題]	<b>JPG</b>	
	<b>BMP,GIF,PSD</b>	（複数の指定が許されている場合のみ）

---

## Windowsローカルのpath（単純なパス）

ファイルの場所を指定する場合、ファイルのパスを文字列で記述します。ファイルのパスの場合、ハードディスクの名前、途中のフォルダ名前、最終的なファイルの名前を「¥(円マーク)」で区切って表します。フォルダのパスの場合には最後のフォルダあとにさらに「¥(円マーク)」を続けます。これでそのパスがフォルダであることを指示します。このルールはWindowsのパスでしか使うことはできません。Factory's FileMaker Plug-in 2では円マークを認識するためには「¥¥」と重ねて記述します。詳しくは「エスケープ・シーケンスについて」をご覧ください。

[例題]	<b>"C:¥¥DATA¥¥3LOGO.gif"</b>
	<b>"C:¥¥WINDOWS¥¥"</b>

**Macローカルのpath (単純なパス)**

ファイルの場所を指定する場合、ファイルのパスを文字列で記述します。ファイルのパスの場合、ハードディスクの名前、途中のフォルダの名前、最終的なファイルの名前を「:(コロン)」で区切って表します。フォルダのパスの場合には最後のフォルダのあとにさらに「:(コロン)」を続けます。これでそのパスがフォルダであることを指示します。このルールはMac OS X (Macintosh) のパスでしか使うことはできません。

[例題]           **"HardDisk:Data:3LOGO.gif"**

**"OSX:Users:factory:Pictures:"**

[制限事項]     パスの中に半角の円マーク「\」、および半角のバックスラッシュ「\」を含むパス情報を扱うことはできません。

**path (ユニバーサル・パス)**

ファイルがコンピュータのハードディスクの中でなくサーバ上にある場合には、単純なパスの指定だけではファイルを特定できません。また、サーバ上のファイルはMac OS XやWindowsからでも参照される可能性があります。こうした必要性から、Factory's FileMaker Plug-in 2では、独自に「ユニバーサル・パス」というものを定義し、Mac OS XやWindowsからでも同じパスの表記で参照できるようにしました。

混在するクライアントOSとファイルサーバを利用したネットワーク環境下で管理（取得）されたパス情報をMac OS Xからそのまま継承して利用するためには、双方の環境の違いを吸収する変換テーブル「FFMP-ServerList.txt」が必要になります。

[参照]           Mac OS X版をWindows版と混在したネットワーク環境で利用する場合の注意点 P.24

**path (URL)**

インターネット上の画像を直接表示することが可能です。

HTTPの場合には「http://」で始めますが、参照する画像はQuickTimeが扱うことのできる画像ファイルでなくてはなりません。また、書き出し用のパスとしては使うことはできません。

[例題]

"http://www.pnpn.com/neko/img/hanako.jpg"

**エスケープ・シーケンスについて**

区切りに使っているクォーテーションそのものを文字列の中に入れたい場合、そのままクォーテーションを含めるとそこで文字列の終わりとして解釈されてしまいます。例えば以下の例では、文字列の中にシングルクォーテーションを含めたいと意図していましたが、文字列を区切る文字自体がシングルクォーテーションのため、正しく認識されません。

'Hello, I'm Meaw.' → 「Hello, I 」までしか文字列としてみなされない。

こうした場合には、文字列中のクォーテーションの前に「\ (円マーク)」を置くことでその次の文字を特別に扱わないようにし、文字列の終わりの意味ではないように変更できます。

'Hello, I\'m Meaw.' → 「Hello, I'm Meaw.」正しく認識されます。

このように「\ (円マーク)」と続く文字を文字列中に置くことをエスケープ・シーケンスと呼びます。上記の例のようなシングルクォーテーション以外にも、改行コードやタブなど見えない文字を含めたい場合にも使われます。

Factory's FileMaker Plug-in 2が認識するエスケープ・シーケンスには以下のものがあります。

文字	意味
\"	ダブルクォーテーション
'	シングルクォーテーション

\r	改行
\n	復帰
\t	タブ
\s	スペース
\\	円マーク

最後のエスケープ・シーケンスは円マークを表します。円マークがあらわれるとそこからエスケープシーケンスと判断されてしまうため、円マーク自体を文字列に含めたい場合には円マークを二つ重ねる必要があります。

## タグ付きフォーマットについて

引数で必要な情報を記述するときや返値でいろいろな情報が返されるときには、ほとんどの場合タグ付きフォーマットが利用されています。タグが付いていることによって、いろいろな情報が混在する文字列から欲しい情報だけを抜き出すことができるようになっていきます。

[例題] FaImg\_DrawImageコマンドで引数として指定したタグ付きフォーマットの文字列の例です。

Windowsの例

```
← "SRC='D:¥¥DATA¥¥IMG001.JPG' DESTRECT=10,80,330,320 ERASE"
```

Macの例

```
← "SRC='Document:DATA:IMG0001.JPG' DESTRECT=10,80,330,320 ERASE"
```

FaUtl\_FileInfoコマンドを実行した結果として取得したタグ付きフォーマットの文字列の例です。

Windowsの例

```
→ "NAME='IMG0001.JPG' KIND=file EXTENSION=JPG SIZE=63789 DATASIZE=29903  
LOCKED=False INVISIBLE=False CREATEDDATE=2005.3.9 CREATEDTIME=11:47:19  
MODIFIEDDATE=2008.2.4 MODIFIEDTIME=16:53:52 LOCATION='D:¥¥DATA¥¥'  
PATH='D:¥¥DATA01¥¥IMG0001.JPG'"
```

Macの例

```
→ "NAME='IMG0001.JPG' DISPLAYNAME='IMG0001.JPG' KIND=file CREATOR=8BIM  
FILETYPE=JPEG SIZE=63789 RESOURCESIZE=33886 DATASIZE=29903  
LOCKED=False INVISIBLE=False STATIONERY=False CUSTOMICON=True  
NAMELOCKED=False CREATEDDATE=2005.3.9 CREATEDTIME=11:47:19  
MODIFIEDDATE=2008.2.4 MODIFIEDTIME=16:53:52 LOCATION='Document:DATA:'  
PATH='Document:DATA:IMG001.JPG'"
```

またFactory's FileMaker Plug-in 2にタグ付きフォーマットの文字列を制御するコマンドも用意されています。指定したタグの値を取得するコマンドとして「FaUtl\_Tag」が、タグ付きフォーマットの文字列からタグの名前を取得するコマンドとして「FaUtl\_TagList」があります。

詳しくはリファレンスをご覧ください。

- [参照]
- FaUtl\_Tag P.69
  - FaUtl\_TagList P.70
  - 引数について P.21
  - 返値について P.29

## 旧バージョンとの変更点

Factory's FileMaker Plug-in 2では、FileMaker Pro 9で使用できるようになりますが、次の点に注意してください。

コマンド名の記述方法について

- FileMakerの書式に準拠したため、これまでのExternal関数でコマンド名を指定する書式から、コマンド名を直接指定する書式へ変更になりました。

旧 External("FImg-DrawImage"; 引数) → 新 FaImg\_DrawImage( 引数 )

コマンド名について

- FileMakerの書式に準拠したため、これまで「FaImg\_」または「FaUtl\_」のようにコマンド名の先頭を5文字とアンダーバーに変更になりました。

旧External("FUtl-OpenFileDialog"; 引数) → 新 FaUtl\_OpenFileDialog( 引数 )

ファイルタイプの指定方法について

- 「FILETYPE」から「EXTENSION」に変更になりました。

例) ファイルオープンダイアログでJPEGやビットマップのイメージを指定する。

FaUtl\_OpenFileDialog("EXTENSION='JPG,BMP'")

OFFSCREENの扱いについて

- Mac OS X版ではOSの制約によりOFFSCREENを引数から削除しました。

削除されたコマンドについて

- FImg-VersionコマンドとFUtl-VersionコマンドについてはFaUtl\_Versionに統一しました。
- FUtl\_SetFileInfoコマンドを削除しました。

追加されたコマンドについて

- FaImg\_ExifInfoコマンド：ファイルに含まれるExif情報を取得します。
- FaUtl\_RenameFileコマンド：ファイルやフォルダ名を変更します。
- FaUtl\_UploadFileコマンド：選択したファイルをftpサーバ上にアップロードします。

- FaUtl\_DownloadFileコマンド：ftpサーバ上のファイルをダウンロードします。

FaImg\_SaveImageコマンドについて

- 「QUALITY」引数が追加されました。保存時の画質を指定することができます。圧縮に対応したOSTypeに適用されます。

## Imageリファレンス

## FaImg\_DrawImage

ファイルやクリップボードに収められた画像をウィンドウの指定の位置に表示します。

表示する画像がファイルの場合はパスで指定します。クリップボードにある場合はクリップボード ("clipboard:") を指定します。さらに画像の表示エリアとしてウィンドウ上の4つのポイント (左,上,右,下) を指定します。

画像の表示方法として拡大縮小や回転などの効果を指定できます。詳しくは各引数の説明を御覧ください。

[書式] **FaImg\_DrawImage( 引数 )**

[引数] **SRC = path | 'clipboard:'**

画像をパスまたはクリップボードのいずれかで指定します。この引数は省略できません。

-----  
**DESTRECT = rect**

画面上の表示エリアを指定します。起点はウィンドウのステータスエリアを除いた左上になります。この引数は省略できません。

ウィンドウの左上10,10から右下310,210に表示エリアを指定します。

← "DESTRECT=10,10,310,210"

-----  
**STATUSAREA [ = boolean ]**

ステータスエリアの有無状態を指定します。ステータスエリアがあるときはTrueにします。ステータスエリアがないときはFalseとします。省略した場合はFalseとして判断します。

-----  
その他の引数については「FaImg\_DrawImage,FaImg\_GrabImage,FaImg\_SaveImage共通のオプション引数」をご覧ください。  
-----

[返値] 実行結果

[例題 Win] 画像ファイルから200,100,250,150の部分を取りミングして表示する例です。

```
← "SRC='D:¥¥Data¥¥Sample.JPG' DESTRECT=10,80,330,320  
TRIMRECT=200,100,250,150 ERASE"
```

表示サイズを50%、背景色を黒に設定して表示する例です。

```
← "SRC='D:¥¥Data¥¥Sample.JPG' DESTRECT=10,80,330,320 WIDTH=50%  
HEIGHT=50% ERASE=0,0,0"
```

[例題 Mac] 画像ファイルから200,100,250,150の部分を取りミングして表示する例です。

```
← "SRC='Document:Data:Sample.JPG' DESTRECT=10,80,330,320  
TRIMRECT=200,100,250,150 ERASE"
```

表示サイズを50%、背景色を黒に設定して表示する例です。

```
← "SRC='Document:Data:Sample.JPG' DESTRECT=10,80,330,320 WIDTH=50%  
HEIGHT=50% ERASE=0,0,0"
```

[参照]

FaImg\_DrawImage, FaImg\_GrabImage, FaImg\_SaveImage共通のオプション引数 P.51

FaImg\_DrawImage, FaImg\_GrabImage, FaImg\_SaveImage複数コマンドの一括指定 P.54

## FaImg\_GrabImage

画像をクリップボードに取り込みます。

[書式] **FaImg\_GrabImage( 引数 )**

[引数] **SRC = path | 'clipboard:'**

画像をパスまたはクリップボードのいずれかで指定します。この引数は省略できません。

-----  
**DESTRECT = rect**

描画エリアの大きさを指定します。指定した場合には、このエリアを基準として描画が行われます。省略した場合は最初の画像の大きさになります。複数の画像を重ね合わせたもの全体を取り込む場合は全体が納まるエリアをDESTRECTに指定します。

-----  
 その他の引数については、「FaImg\_DrawImage, FaImg\_GrabImage, FImg\_SaveImage共通の引数」の説明を御覧ください。  
 -----

[返値] 実行結果

[例題 Win] 画像ファイルを縮尺を変えずオリジナルサイズのままクリップボードに取り込む例です。

← "SRC='D:¥¥Data¥¥Sample.JPG'"

オリジナルの50%の大きさ画像ファイルをクリップボードに取り込む例です。

← "SRC='D:¥¥Data¥¥Sample.JPG' WIDTH=50% HEIGHT=50%"

[例題 Mac] 画像ファイルを縮尺を変えずオリジナルサイズのままクリップボードに取り込む例です。

← "SRC='Document:Data:Sample.JPG'"

オリジナルの50%の大きさ画像ファイルをクリップボードに取り込む例です。

← "SRC='Document:Data:Sample.JPG' WIDTH=50% HEIGHT=50%"

[参照] FaImg\_DrawImage, FaImg\_GrabImage, FaImg\_SaveImage共通のオプション引数 P.51

FaImg\_DrawImage, FaImg\_GrabImage, FaImg\_SaveImage 複数コマンドの一括指定 P.54

# Falng\_SaveImage

画像をファイルに保存します。

[書式] **Falng\_SaveImage( 引数 )**

[引数] **SRC = path | 'clipboard:'**

画像をパスまたはクリップボードのいずれかで指定します。この引数は省略できません。

---

**DESTRECT = rect**

描画エリアの大きさを指定します。指定した場合には、このエリアを基準として描画が行われます。省略した場合は最初の画像の大きさになります。複数の画像を重ね合わせたもの全体を取り込む場合は全体が納まるエリアをDESTRECTに指定します。

---

**EXTENSION = 拡張子**

拡張子でファイルの種類を指定します。省略した場合はダイアログが表示されますので、ダイアログ上でファイルの種類を選ぶようになります。

---

**DEST = path**

ファイルを保存するときのパスを指定します。省略した場合はダイアログが表示されますので、ダイアログ上でファイルの種類を選ぶようになります。

---

**QUALITY = Min | Low | Normal | High | Max | Lossless**

画質を指定します。Minが最低画質でLosslessが最高画質です。

圧縮に対応したOSTypeにのみ適応されます。

---

その他の引数については、「Falng\_DrawImage, Falng\_GrabImage, Falng\_SaveImage共通の引数」の説明を御覧ください。

---

[返値] 実行結果 | パス

[例題 Win] クリップボードにある画像をJPEGファイル「D:¥¥Data¥¥Sample.JPG」として保存する例です。

```
← "SRC='clipboard:' EXTENSION='JPG' DEST='D:¥¥Data¥¥Sample.JPG'"
```

オリジナルの50%のサイズで画像ファイルを保存する例です。

```
← "SRC='D:¥¥Data¥¥Sample.JPG' EXTENSION='JPG' DEST='D:¥¥Data¥¥Sample.JPG'  
WIDTH50% HEIGHT=50%"
```

[例題 Mac] クリップボードにある画像をJPEGファイル「Document:Data:Sample.JPG」として保存する例です。

```
← "SRC='clipboard:' EXTENSION='JPG' DEST='Document:Data:Sample.JPG'"
```

オリジナルの50%のサイズで画像ファイルを保存する例です。

```
← "SRC='Document:Data:Sample.JPG' EXTENSION='JPG'  
DEST='Document:Data:Sample.JPG' WIDTH50% HEIGHT=50%"
```

[参照] FaImg\_DrawImage, FaImg\_GrabImage, FaImg\_SaveImage共通のオプション引数 P.51

FaImg\_DrawImage, FaImg\_GrabImage, FaImg\_SaveImage複数コマンドの一括指定 P.54

# Falmg\_DrawImage, Falmg\_GrabImage, Falmg\_SaveImage共通のオプション引数

[引数]

**WIDTH = *pixel* | *percent***

表示する画像サイズ（幅）をピクセルまたはパーセントで指定します。いずれも整数値で指定してください。省略した場合は100%となります。

幅100ピクセル

← "WIDTH=100"

幅80パーセント

← "WIDTH=80%"

---

**HEIGHT = *pixel* | *percent***

表示する画像サイズ（高さ）をピクセルまたはパーセントで指定します。いずれも整数値で指定してください。省略した場合は100%となります。

高さ80ピクセル

← "HEIGHT=80"

高さ80パーセント

← "HEIGHT=80%"

---

**TRIMRECT = *rect***

画像の表示される部分をrectのエリアだけに制限します。指定がない場合は画像全体が表示されます。rectは元画像の座標で指定します。

---

**FLIP = *horizontal* | *vertical* | *both***

画像を反転させた状態で描画します。horizontalは上下反転します。verticalは左右反転します。bothは上下と左右で反転します。

---

**ROTATE = *right* | *left* | *integer***

画像を回転させた状態で描画します。右90度回転させるときはrightを指定します。左90度回転させるときはleftを指定します。また角度を任意で指定する時はintegerで指定します。

---

**DISPLAYMODE = ScaleToFit | ShrinkToFit | Fill | Anchored**

画像の表示モードを指定します。省略した場合はAnchoredです。

ScaleToFitは表示エリアに対して縦横の縮尺比を変えずにエリア全体に納まるように表示します。

ShrinkToFitは縦横比を崩さず画像全体を表示します。エリアより小さい場合はそのまま表示されます。

Fillは表示エリア全体に表示します。縦横比を無視して表示します。

Anchoredは原寸大で表示します。

---

**ANCHOR = TopLeft | TopRight | BottomLeft | BottomRight | Center**

DISPLAYMODE=Anchorのとき有効になります。画像の表示位置を指定します。省略した場合はCenterです。

TopLeftは画像の左上を表示エリアの左上に寄せます。

TopRightは画像の右上を表示エリアの右上に寄せます。

BottomLeftは画像の左下を表示エリアの左下に寄せます。

BottomRightは画像の右下を表示エリアの右下に寄せます。

Centerは画像の中央を表示エリアの真ん中に合わせます。

---

**OFFSET = point**

画像の表示位置を右下方向に指定した量だけ移動します。省略した場合は (0,0) です。

---

**SCROLL = point**

画像の表示位置を左上方向に指定した量だけ移動します。オフセットと逆方向になります。

省略した場合は (0,0) です。

---

**ERASE [ = RGBColor ]**

表示の前に描画エリアを指定の色で塗りつぶします。色を省略した場合は白で塗りつぶします。

---

**GRAPHICSMODE = srcCopy | notSrcCopy | blend | transparent | addPin | addOver | subPin | subOver | addMax | addMin**

画像の描画モードを指定します。詳しくは「付録2：描画モード一覧」をご覧ください。

---

**OPCOLOR = RGBColor**

GRAPHICSMODEがblend、transparent、addPin、subPinの時に有効となります。GRAPHICSMODEで使われるオペレーションカラーを指定します。省略するとグレーになります。GRAPHICSMODEの指定がないとき、または上記以外のモードの時は無効になります。詳しくは付録をご覧ください。

---

- [参照]
- FaImg\_DrawImage P.45
  - FaImg\_GrabImage P.47
  - FaImg\_GrabImage P.49
  - 付録2：描画モード一覧 P.122

## Falmg\_DrawImage, Falmg\_GrabImage, Falmg\_SaveImage複数コマンドの一括指定

Falmg\_DrawImage, Falmg\_GrabImage, Falmg\_SaveImageコマンドでは複数の指示を1回のコマンドで実行することができます。

棒線 ("|") で区切ることで複数指示を並べて記述することができます。一度設定された内容は同じコマンド内であれば、継承されますので、同じ設定であれば毎回設定する必要はありません。

二重縦棒 ("||") で区切った場合は、以降の設定は前回の設定を継承せずに引数の設定を行う場合に利用します。

[例題 Win] 「D:¥¥Data¥¥001.jpg」ファイルと「D:¥¥Data¥¥002.jpg」ファイルの2つの画像ファイルを同一のエリアに表示する例題です。

```
→ "SRC='D:¥¥Data¥¥001.jpg' DESTRECT=300,140,600,380 ERASE  
DISPLAYMODE=Anchored ANCHOR=TopLeft WIDTH=50% HEIGHT=50% | SRC='D:¥  
¥Data¥¥002.jpg' OFFSET=150,0 WIDTH=50% HEIGHT=50%"
```

[例題 Mac] 「HardDisk:Data:001.jpg」ファイルと「HardDisk:Data:002.jpg」ファイルの2つの画像ファイルを同一のエリアに表示する例題です。

```
→ "SRC='HardDisk:Data:001.jpg' DESTRECT=300,140,600,380 ERASE  
DISPLAYMODE=Anchored ANCHOR=TopLeft WIDTH=50% HEIGHT=50% |  
SRC='HardDisk:Data:002.jpg' OFFSET=150,0 WIDTH=50% HEIGHT=50%"
```

[メモ] ERASEの指示については最初に1回だけ有効になります。

[参照] Falmg\_DrawImage P.45

Falmg\_GrabImage P.47

Falmg\_GrabImage P.49

## Falmg\_ImageInfo

画像の情報を取得します。

[書式] **Falmg\_ImageInfo( 引数 )**

[引数] **SRC = path | clipboard:**

画像をパスまたはクリップボードのいずれかで指定します。この引数は省略できません。

[返値] 幅、高さ、階調、解像度、サイズ、ページ数

**WIDTH = pixel**

幅を返します。

-----  
**HEIGHT = pixel**

高さを返します。

-----  
**DEPTH = 1 | 2 | 4 | 8 | 16 | 32 | 34 | 36 | 40**

階調を返します。34、36、40はそれぞれ2ビット、4ビット、8ビットのグレースケールです。

-----  
**RESOLUTION = integer | point**

解像度を返します。縦横の解像度が異なる場合はカンマで区切られた値を返します。単位はdpiです。

-----  
**SIZE = integer**

SRC='clipboard:'のとき、画像のメモリ上での容量を返します。

[例題] クリップボードにある画像（幅389、高さ266、フルカラー、72DPI、サイズ150K）の情報を調べる例です。

引数

← "SRC='clipboard:'"

返値

→ "WIDTH=389 HEIGHT=266 DEPTH=32 RESOLUTION=72 SIZE=151102"

## Falmg\_ExifInfo

ファイルに含まれるExif情報を取得します。

[書式] **Falmg\_ExifInfo( 引数)**

[引数] **SRC = path**

対象となるファイルのパスを指定します。この引数は省略できません。

[例題 Win] 「D:¥¥Data01¥¥IMG001.JPG」ファイルのEXIF情報も取得する例です。

引数

← "SRC='D:¥¥Data01¥¥IMG001.JPG'"

返値

→ "ImageDescription='SA310001,' Make='KDDI-SA,' Model='W21SA,' Orientation=0  
XResolution=72/1 YResolution=72/1 ResolutionUnit=0 DateTime='2004:10:11  
03:50:31,' YCbCrPositioning=0 Exif\_IFD\_Pointer=194 FNumber=28/10  
ExifVersion=0220 DateTimeOriginal='2004:10:11 03:50:31,'  
DateTimeDigitized='2004:10:11 03:50:31,' ComponentsConfiguration=YCbCr  
ApertureValue=28/10 BrightnessValue=-1/-1 MaxApertureValue=28/10  
SubjectDistance=0/0 MeteringMode=0 LightSource=0 Flash=0 FocalLength=52/10  
FlashPixVersion=0100 ColorSpace=0 ExifImageWidth=1600 ExifImageLength=1200  
SceneType=1 CustomRendered=0 ExposureMode=0 WhiteBalance=0  
DigitalZoomRatio=100/100 FocalLengthIn35mmFilm=0 SceneCaptureType=0  
Contrast=0 Saturation=0 Sharpness=0 SubjectDistanceRange=0 Compression=0  
XResolution=72/1 YResolution=72/1 ResolutionUnit=0 JPEGInterchangeFormat=768"

[例題 Mac] 「Document:Data:IMG001.JPG」ファイルのEXIF情報も取得する例です。

引数

← "SRC='Document:Data01:¥MG001.JPG'"

同じファイルであれば、Windowsと同様のEXIF情報を取得します。

## Falmg\_PreviewImage

画像のサムネールを作成しクリップボードに取り込みます。

[書式] **Falmg\_PreviewImage( 引数 )**

[引数] **SRC = path | 'clipboard:'**

画像をパスまたはクリップボードのいずれかで指定します。この引数は省略できません。

-----  
**WIDTH = pixel**

サムネールの幅をピクセルで指定します。省略した場合は80ピクセルになります。

-----  
**HEIGHT = pixel**

サムネールの高さをピクセルで指定します。省略した場合は80ピクセルになります。

-----  
**BORDER = pixel**

サムネールを指定の太さの枠線で囲みます。省略した場合は0になります。

[返値] 画像

クリップボードにサムネール画像を返します。

[メモ] サムネールの幅と高さの指定が指定画像より大きい場合、指定画像のサイズでサムネール画像を返します。

[例題 Win] 「D:¥¥DATA¥¥Sample.JPG」ファイルの100x100ピクセルのサムネールを作成する例です。

← "SRC='D:¥¥Data¥¥Sample.JPG' WIDTH=100 HEIGHT=100"

[例題 Mac] 「DocHD:DATA:Sample.JPG」ファイルの100x100ピクセルのサムネールを作成する例です。

← "SRC='DocHD:Data:Sample.JPG' WIDTH=100 HEIGHT=100"

## FaImg\_CompressImage

クリップボードの画像を指定の圧縮方法で圧縮し、クリップボードに戻します。

[書式] **FaImg\_CompressImage( 引数 )**

[引数] **CODEC = OSType**  
圧縮法を指定します。

-----  
**QUALITY = integer | Min | Low | Normal | High | Max | Lossless**

画質を指定します。integerの場合は0~1024の範囲で指定します。

0が最低画質で1024が最高画質です。画質が上がれば圧縮率は下がります。

-----  
**DEPTH = 0 | 1 | 2 | 4 | 8 | 16 | 24 | 32 | 34 | 36 | 40**

色の階調を指定します。34は4色、36は16色、40は256色のグレースケールです。

0は最適な階調を選び使用します。  
-----

[返値] 圧縮した画像

[メモ] 主な圧縮法には'jpeg' (フォトJPEG) 、'tiff' (TIFF) 、'WRLE' (BMP) などがあります。

[例題] クリップボードの画像を圧縮法JPEG、階調をフルカラー、圧縮率を512で圧縮する例です。

← "CODEC=jpeg QUALITY=512 DEPTH=24"

[参照] FaImg\_CompressImageDialog P.60

## Falng\_CompressImageDialog

画像の圧縮するときの圧縮方法、画質、階調をユーザに選択させます。

クリップボード上の画像がダイアログにサンプルとして表示されます。画像がない場合はエラーになります。

[書式] **Falng\_CompressImageDialog( 引数 )**

[引数] **CODEC = OSType**

ダイアログに表示される圧縮法の初期値を指定します。省略した場合は画像に最適な圧縮法を自動的に設定します。

---

**QUALITY = integer | Min | Low | Nomal | High | Max | Lossless**

ダイアログに表示される画質の初期値を指定します。integerの場合は0~1024の範囲で指定します。

0がクオリティ最低で1024がクオリティ最高です。画質が上がれば圧縮率は下がります。

---

**DEPTH = integer**

ダイアログに表示される階調の初期値を指定します。指定した圧縮法に対応した値を指定してください。

[返値] 圧縮方法、画質、階調

---

**CODEC = OSType**

圧縮法を返します。

---

**QUALITY = integer**

画質を返します。

---

**DEPTH = 0 | 1 | 2 | 4 | 8 | 16 | 24 | 32 | 34 | 36 | 40**

色の階調を指定します。34は4色、36は16色、40は256色グレースケールです。

0は最適な階調です。

---

[メモ] この返値はそのままFaImg\_CompressImageの引数にも使えます。

[参照] FaImg\_CompressImage P.59

## Falmg\_CheckArea (Windows版のみ)

指定エリアをチェックして再表示のタイミングを判定します。

ウィンドウに画像を表示した後で、その表示エリアに別のウィンドウなどがかぶさってしまった場合、表示されていた画像が欠けてしまいます。この場合、もう一度画像を表示する必要があります。この「指定エリアのチェック」機能を使えば、この処理を自動化できます。

[書式] **Falmg\_CheckArea( 引数 )**

[引数] **DESTRECT = rect**

画面上の表示エリアを指定します。起点はウィンドウのステータスエリアを除いた左上になります。この引数は省略できません。

ウィンドウの左上10,10から右下310,210に表示エリアを指定します。

← "DESTRECT=10,10,310,210"

-----  
**STATUSAREA [ = boolean ]**

ステータスエリアの有無状態を指定します。ステータスエリアがあるときはTrueにします。ステータスエリアがないときはFalseとします。省略した場合は最適化された状態をある程度自動的に判断します。

-----

[メモ] FileMaker Proのスクリプトを定期的に行う設定にしてその中で画像の表示エリアをチェックすることにより、前回の状態からなにか変化しているかがわかります。変化している場合には再度表示コマンドを実行することになります。これにより、ダイアログの表示などで画像の表示が乱れてしまった場合でも、自動的に書き直しが行われます。

返値の数値は一過性のものであり、現在の画面の状態を表すものでしかありません。。

[返値] 実行結果

[例題] 表示エリア10,80,330,320をチェックする例です。

← "10,80,330,320"

→ "-97228352"

[参照] FaImg\_DrawImage P.45

## Falmg\_Effect (Windows版のみ)

指定したエフェクトを使って画面の表示に効果を加えます。

ズームアニメーション効果について説明します。

[書式] **Falmg\_Effect( 引数 )**

[引数] **KIND = ZOOM**

ズームのエフェクトを指定します。この引数は省略できません

-----  
**SRCRECT = rect**

ズームを開始する枠を指定します。

-----  
**DESTRECT = rect**

ズームが終了する枠を指定します。

-----  
**DELAY = integer**

待ち時間をtick単位で指定します。省略した場合は1になります。1tickは1/60秒です。

-----  
**STEP = integer**

ズームのステップを指定します。省略した場合は8になります。

-----  
**ACCELERATE [ = boolean ]**

加速しながらズームします。省略した場合は単調にズームします。

[返値] なし

[例題] ズームエフェクトの例です。

← "KIND=Zoom SRCRECT=20,20,410,188 DESTRECT=120,70,310,138 DELAY=1  
SETP=20 ACCELERATE"

[メモ] このエフェクトは画面上の二つのエリアの間をレクタングルが移動することにより、あたかもそのエリアがズームしたように見せるだけで、実際に内容がズームしている訳ではありません。

# Falmg\_GetMousePos

ウィンドウ内でマウスの位置を取得します。

[書式] **Falmg\_GetMousePos( 引数 )**

[引数] **DESTRECT = *rect***

マウスがクリックされる対象となる領域を指定します。省略した場合はステータスエリアを除いたウィンドウ全体が対象となります。

---

**STATUSAREA [ = *boolean* ]**

ステータスエリアの有無状態を示します。ステータスエリアがあるときはTrueにします。

ステータスエリアがないときはFalseとします。省略した場合は最適化された状態をある程度自動的に判断します。

---

**ANCHOR = *TopLeft* | *TopRight* | *BottomLeft* | *BottomRight* | *Center***

マウスがクリックされた位置をどこを起点にした座標値にするかを指定します。省略した場合はTopLeftになります。

[返値] マウス座標

[例題] マウスがクリックされた位置を取得する例です。

← "DESTRECT=20,20,410,188 ANCHOR=Center"

## Utilityリファレンス

## FaUtl\_Version

Factory's FileMaker Plug-in 2のバージョンを返します。

[書式] **FaUtl\_Version( 引数 )**

[引数] なし

[返値] プラグインのバージョンを返します。

FileMaker ProのExtensionsフォルダにプラグインが入っていない場合、またはFileMaker Proの環境設定のプラグイン設定でFactory's FileMaker Plug-in 2の使用がオフにされているときには、このコマンドの返値がヌル文字列になります。

**VERSION = text**

プラグインのバージョン番号を返します。

[メモ] Factory's FileMaker Plug-in 2が正しくインストールされている場合には、必ず何らかの文字列が返るので、Factory's FileMaker Plug-in 2がインストールされているかをチェックするために利用することもできます。

[例題] Factory's FileMaker Plug-in 2のバージョンを調べた例です。

← "VERSION=2.0.0"

## FaUtl\_Tag

タグ付きフォーマットから指定したタグの値を取得します。

タグ付きフォーマットとは「タグ名=値」の形式で連続した文字列となっています。その中から指定のタグの値を取り出します。

[書式] **FaUtl\_Tag( 引数 )**

[引数] **TAG = text**

タグの名前を指定します。この引数は省略できません。

---

**text**

タグ付きフォーマットの文字列を指定します。この引数は省略できません。

---

[返値] タグの値

[例題] FaImg\_ImageInfoコマンドで取得した画像情報 (gResult) から階調("DEPTH")を調べる例です。

gResultの内容については以下のようにになっています。

"WIDTH=389 HEIGHT=266 DEPTH=32 RESOLUTION=72"

引数

← "TAG=DEPTH " & gResult

返値

→ "32"

[参照] FaUtl\_TagList P.70

タグ付きフォーマットについて P.40

## FaUtl\_TagList

タグ付きのフォーマットからタグの名前の一覧を取得します。

文字列に含まれるタグの名前をすべて抜き出しスペース区切りの一覧にして返します。

[書式] **FaUtl\_TagList( 引数 )**

[引数] **text**

タグ付きフォーマットの文字列を指定します。この引数は省略できません。

[返値] タグの名前

[例題] FaUtl\_FileInfoコマンドで取得したファイル情報 (gResult) からタグの名前を取得する例です。

gResultの内容については以下のようになっています。

```
"NAME='Sample.JPG' KIND=file EXTENSION='JPG' SIZE=63789 DATASIZE=63789
LOCKED=False INVISIBLE=False CREATEDDATE=2008.4.18 CREATEDTIME=18:14:32
MODIFIEDDATE=2008.4.18 MODIFIEDTIME=18:14:32"
```

引数

← **gResult**

返値

→ **"NAME KIND SIZE DATASIZE LOCKED INVISIBLE CREATEDDATE CREATEDTIME
MODIFIEDDATE MODIFIEDTIME"**

[メモ] 返値のスペース区切りの文字列からタグを抜き出すためには、FileMaker Proの組み込み関数であるLeftWordsやRightWordsを使います。

[参照] FaUtl\_Tag P.69

タグ付きフォーマットについて P.40

## FaUtl\_OpenFileDialog

ファイル選択ダイアログを表示しファイルの場所を指定します。

[書式] **FaUtl\_OpenFileDialog( 引数 )**

[引数] **EXTENSION = 拡張子1, 拡張子2, ..., 拡張子N**

指定した拡張子と一致するファイルを表示します。

-----  
**MESSAGE = text**

ダイアログにメッセージを表示します。省略した場合は「開く」になります。

-----  
**SHOWALL [ = boolean ]**

すべてのファイルを表示します。

[返値] パス

[メモ] SHOWALLが指定されているときはEXTENSIONの指定は無効になり、すべてのファイルがダイアログに表示されます。

EXTENSIONとSHOWALLの両方が省略されているときは、QuickTimeが対応しているすべての画像ファイルをダイアログに表示します。

[例題] ファイル選択ダイアログを表示する例です。メッセージには「Please choose a file.」を指定します。またすべてのタイプを表示するように指定します。

← "MESSAGE='Please choose a file.' SHOWALL"

## FaUtl\_OpenFolderDialog

フォルダ選択ダイアログを表示しフォルダの場所を指定します。

[書式] **FaUtl\_OpenFolderDialog( 引数 )**

[引数] **MESSAGE = text**

ダイアログにメッセージを表示します。省略した場合は「フォルダの選択」になります。

[返値] パス

[例題] フォルダ選択ダイアログを表示する例です。メッセージには「Please choose a folder.」を指定します。

← "MESSAGE='Please choose a folder.'"

## FaUtl\_SaveFileDialog

ファイル保存ダイアログを表示しファイルの保存場所を指定します。

[書式] **FaUtl\_SaveFileDialog( 引数 )**

[引数] **MESSAGE = text**

ダイアログにメッセージを表示します。

-----  
**DEFAULT = text**

ダイアログに表示されるファイル名の初期値を指定します。省略した場合は空欄になります。

[返値] パス

[例題] ファイル保存ダイアログを表示する例です。メッセージには「Please enter file name.」を指定します。

← "MESSAGE='Please enter file name.'"

## FaUtl\_FindFile (最初の検索)

ファイルを検索します。

条件を指定しファイルを検索します。一致するファイルがなければ-43 (File not found) のエラーを返します。また繰り返し検索を実行し条件に一致するファイルを次々検索することもできます。

繰り返し検索については「FaUtl\_FindFile (繰り返し検索)」コマンドの説明を御覧ください。

[書式] **FaUtl\_FindFile( 引数 )**

[引数] **NAME = text**

ファイル名を指定します。

---

**EXTENSION = 拡張子**

ファイルタイプをひとつ指定します。

---

**VOLUME = text**

ボリューム名を指定します。この場合はボリューム名の最後にコロン (":") は必要ありません。

Mac版は、サーバなどのネットワークボリュームに対応していません。

---

**LOCALONLY [ = boolean ]**

ローカルのボリュームだけを検索対象にします。省略した場合はサーバボリュームを含めたすべてのボリュームが検索対象となります。ボリューム名が指定されている場合はLOCALONLYの指定は無効になります。

---

[返値] パス

[メモ] NAMEとEXTENSIONの引数は絞り込み (AND) 条件として検索されます。

[例題 Win] 「D:」 ボリュームから拡張子が「JPG」のファイルを検索する例です。

← "VOLUME='D:' EXTENSION='JPG'"

[例題 Mac] 「Document」 ボリュームから拡張子が「JPG」のファイルを検索する例です。

← "VOLUME='Documen:' EXTENSION='JPG'"

[書式] FaUtl\_FindFile (繰り返し検索) P.76

## FaUtl\_FindFile (繰り返し検索)

前回の入力条件に従って次のファイルを検索します。

繰り返し検索を実行し条件に一致するファイルを次々検索することもできます。一致するファイルがなければ-43 (File not found) のエラーを返します。

検索を連続して実行する場合には、引数をブランクにすることで前回と同じ条件として再検索します。

[書式] **FaUtl\_FindFile( 引数 )**

[引数] なし

[返値] パス

[例題] 「D:」 ボリュームから拡張子が「JPG」のファイルを検索する例です。

**フィールド設定 [ImageDB::FileList; "" ]**

**フィールド設定 [ImageDB::gResult; FaUtl\_FindFile( "VOLUME='D:'  
EXTENSION='JPG' " )]**

**フィールド設定 [ImageDB::gError; FaUtl\_Tag( "TAG=ERROR " & ImageDB::gResult )]**

**Loop**

**Exit Loop If [ImageDB::gError = "" ]**

**フィールド設定 [ImageDB::FileList; ImageDB::FileList & ImageDB::gResult & "¶" ]**

**フィールド設定 [ImageDB::gResult; FaUtl\_FindFile( "" )]**

**フィールド設定 [ImageDB::gError; FaUtl\_Tag( "TAG=ERROR " & ImageDB::gResult )]**

**End Loop**

[参照] FaUtl\_FindFile (最初の検索) P.74

## FaUtl\_VolumeCount

ボリュームの個数を調べます。

[書式] **FaUtl\_VolumeCount( 引数 )**

[引数] なし

[返値] ボリュームの個数

[参照] FaUtl\_GetVolume P.78

## FaUtl\_GetVolume

n番目のボリューム名を取得します。

[書式] **FaUtl\_GetVolume**( 引数 )

[引数] **INDEX = *integer***

ボリュームのインデックス (1~N) を指定します。この引数は省略できません。

[返値] パス

パスの文字列の最後にはコロン (":") が付きます。

[例題] 5番目のボリューム名を取得する例です。

← "INDEX=5"

[参照] FaUtl\_VolumeCount P.77

## FaUtl\_FolderItemCount

指定したフォルダ内のアイテム（ファイルやフォルダ）の個数を取得します。

[書式] **FaUtl\_FolderItemCount**( 引数 )

[引数] **PATH = path**

フォルダのパスを指定します。文字列の最後にはコロン (":") が必要です。

この引数は省略できません。

[返値] アイテムの個数

非表示アイテムもカウントに含まれます。

[例題 Win] 「D:¥¥Image01¥¥」フォルダのアイテム数を取得する例です。

← "PATH='D:¥¥Image01¥¥'"

[例題 Mac] 「Document:Image01:」フォルダのアイテム数を取得する例です。

← "PATH='Document:Image01:'"

[参照] FaUtl\_GetFolderItem P.80

## FaUtl\_GetFolderItem

指定したフォルダ内のn番目のアイテムの名前を取得します。

[書式] **FaUtl\_GetFolderItem**( 引数 )

[引数] **PATH = path**

フォルダのパスを指定します。この引数は省略できません。

---

**INDEX = integer**

アイテムのインデックス (1~N) を指定します。この引数は省略できません。

---

[例題] アイテムの名前

アイテムがフォルダの場合、名前の最後にはコロン (":") が付きます。

[例題 Win] 「D:¥¥Image01¥¥」フォルダの2番目のアイテムの名前を取得する例です。

← "PATH='D:¥¥Image01¥¥' INDEX=2"

[例題 Mac] 「Document:Image01:」フォルダの2番目のアイテムの名前を取得する例です。

← "PATH='Document:Image01:' INDEX=2"

[参照] FaUtl\_FolderItemCount P.79

## FaUtl\_FileInfo (基本情報)

アイテム (ファイル、エイリアス、フォルダ、ボリューム) の情報を調べます。

[書式] **FaUtl\_FileInfo**( 引数 )

[引数] **PATH = path**

調べるアイテムのパスを指定します。この引数は省略できません。

[返値] 基本情報には以下の内容が含まれます。

アイテムの種類がファイル、エイリアス、フォルダ、ボリュームかによって返される情報が異なります。

詳細情報については、「FaUtl\_FileInfo (詳細情報)」コマンドの説明を御覧ください。

**NAME = text**

ファイル名を返します。

---

**DISPLAYNAME = text**

ファイル名を返します。

---

**KIND = text**

種類を返します。

---

**ITEMCOUNT = integer**

その中に含まれるアイテム数を返します。

---

**INVISIBLE = boolean**

非表示設定の状態を返します。

---

**PACKAGE = boolean**

パッケージの状態を返します。

---

**SIZE = integer**

ボリュームのサイズを返します。2GB以上に対応しています。

---

**FREE = integer**

ボリュームの空き容量を返します。

---

**LOCKED = boolean**

ファイルロック設定の状態を返します。

---

**EJECTABLE = boolean**

イジェクトできるかどうかを返します。

---

**OFFLINE = boolean**

オフライン設定の状態を返します。

---

**CREATOR = OSType**

クリエータを返します。

---

**FILETYPE = OSType**

ファイルタイプを返します。

---

**RESOURCESIZE = integer**

リソースフォークのサイズを返します。

---

**DATASIZE = integer**

データフォークのサイズを返します。

---

**LABEL = text**

ラベルを返します。

---

**LABELCOLOR = RGBColor**

ラベルカラーを返します。

---

**STATIONERY = *boolean***

ひな形設定の状態を返します。

-----

**NAMELOCKED = *boolean***

名前変更不可設定の状態を返します。

-----

**CREATEDDATE = *date***

作成日を返します。

-----

**CREATEDTIME = *time***

作成時間を返します。

-----

**MODIFIEDDATE = *date***

修正日を返します。

-----

**MODIFIEDTIME = *time***

修正時間を返します。

-----

**CUSTOMICON = *boolean***

アイコンの状態を返します。

[注意] Macの場合には、リソースファイルが削除されていると取得できない情報があります。

[例題 Win] 「D:¥¥Image¥¥A001.JPG」ファイルの基本情報を取得する例です。

← "PATH='D:¥¥Image¥¥A001.JPG'"

→ "NAME='A001.JPG' DISPLAYNAME='A001.JPG' KIND=file CREATOR=8BIM

FILETYPE=JPEG SIZE=63789 RESOURCESIZE=33886 DATASIZE=29903

LOCKED=False INVISIBLE=False STATIONERY=False CUSTOMICON=True

NAMELOCKED=False CREATEDDATE=2005.3.9 CREATEDTIME=11:47:19

MODIFIEDDATE=2008.2.4 MODIFIEDTIME=16:53:52"

[例題 Mac] 「DocHD:Image:A001.JPG」 ファイルの基本情報を取得する例です。

← "PATH='DocHD:Image:A001.JPG'"

→ "NAME='A001.jpg' DISPLAYNAME='A001.jpg' KIND=file CREATOR=8BIM

FILETYPE=JPEG SIZE=63789 RESOURCESIZE=33886 DATASIZE=29903

LOCKED=False INVISIBLE=False STATIONERY=False CUSTOMICON=True

NAMELOCKED=False CREATEDDATE=2005.3.9 CREATEDTIME=11:47:19

MODIFIEDDATE=2008.2.4 MODIFIEDTIME=16:53:52"

[書式] FaUtl\_FileInfo (詳細情報) P.85

## FaUtl\_FileInfo (詳細情報)

アイテム (ファイル、エイリアス、フォルダ、ボリューム) の詳しい情報を調べます。

[書式] **FaUtl\_FileInfo( 引数 )**

[引数] **PATH = path**

調べるアイテムのパスを指定します。この引数は省略できません。

---

**EXTRA [ = boolean ]**

詳細情報を調べる場合に指定します。この引数を省略すると基本情報だけが返されます。

---

[返値] 詳細情報には、すべての基本情報に加えて以下の内容が含まれます。

アイテムの種類がファイル、エイリアス、フォルダ、ボリュームかによって返される情報が異なります。

基本情報については、「FaUtl\_FileInfo (基本情報)」コマンドの説明を御覧ください。

**FILESYSTEM = text**

ファイルシステムの種類を返します。対象となるボリュームによって

"HFS+", "WebDAV"といった値を返します。

---

**FILESYSTEMID = text**

ファイルシステムIDを返します。

---

**SERVER = text**

ボリュームがサーバの場合には、サーバのコンピュータ名を返します。

---

**ZONE = text**

ボリュームがサーバの場合には、ゾーン名を返します。ただし、ゾーンが無い場合は、ゾーン名は返りません。

---

**USER = text**

ボリュームがサーバの場合には、ユーザのコンピュータ名を返します。ただし、ゲストでアクセスしている場合は、ユーザ名は返りません。

-----

**LOCATION = text**

ロケーションを返します。

-----

**COMMENT = text**

コメントを返します。

-----

**VERSION = text**

バージョンを返します。

-----

**VOLUME = path**

ボリューム名を返します。

-----

**PATH = path**

パスを返します。

-----

**ORIGINAL = text**

アイテムがエイリアスの場合には、そのオリジナルのパスを返します。

-----

**URL = text**

URLを返します。

[例題 Win] 「D:¥¥Image¥¥A001.JPG」ファイルの基本情報だけでなく詳細情報も取得する例です。

← "PATH='D:¥¥Image¥¥A001.JPG' EXTRA"

→ "NAME='A001.JPG' KIND=file SIZE=34735 DATASIZE=34735 EXTENSION=JPG

LOCKED=False INVISIBLE=False CREATEDDATE=2008.4.26 CREATEDTIME=4:36:18

MODIFIEDDATE=2008.4.26 MODIFIEDTIME=4:36:18 LOCATION='D:¥¥Image¥¥'

PATH='D:¥¥Image¥¥A001.JPG'"

[例題 Mac] 「DocHD:Image:A001.JPG」 ファイルの基本情報だけでなく詳細情報も取得する例です。

← "PATH='DocHD:Image:A001.JPG' EXTRA"

→ "NAME='A001.JPG' DISPLAYNAME='A001.JPG' KIND=file CREATOR=prvw  
FILETYPE=JPEG SIZE=34735 RESOURCE SIZE=0 DATASIZE=34735 LOCKED=False  
INVISIBLE=False STATIONERY=False CUSTOMICON=False NAMELOCKED=False  
CREATEDDATE=2008.4.26 CREATEDTIME=4:36:18 MODIFIEDDATE=2008.4.26  
MODIFIEDTIME=4:36:18 LOCATION='DocHDd:Image:'  
PATH='DocHD:Image:A001.JPG'"

[書式] FaUtl\_FileInfo (基本情報) P.81

## FaUtl\_RenameFile

ファイルやフォルダ名を変更します。

[書式] **FaUtl\_RenameFile( 引数 )**

[引数] **PATH = path**

変更の元になるファイルやフォルダを指定します。この引数は省略できません。

-----  
**NAME = text**

PATHと別名に変更します。この引数は省略できません。  
-----

[返値] 実行結果

同じ名称がすでに存在すればエラーになります。

[例題 Win] 「D:¥¥Image01¥¥A001.JPG」ファイルを「01A001.JPG」にファイル名を変更する例です。

← "PATH=' D:¥¥Image01¥¥A001.JPG' NAME='01A001.JPG'"

[例題 Mac] 「Document:Image01:A001.JPG」ファイルを「01A001.JPG」にファイル名を変更する例です。

← "PATH='Document:Image01:A001.JPG' NAME='01A001.JPG'"

## FaUtl\_CopyFile

指定のアイテム（ファイルやフォルダ）をコピーします。

[書式] **FaUtl\_CopyFile( 引数 )**

[引数] **SRC = path**

コピーの元になるファイルやフォルダを指定します。この引数は省略できません。

-----  
**DEST = path**

コピー先の場所を指定します。フォルダを指定するとその場所にコピーされます。ファイル名まで指定すると、SRCと別名でコピーすることができます。この引数は省略できません。

-----

[返値] 実行結果

コピー先に同じ名称がすでに存在すれば重複エラーになります。

[注意] 対象がフォルダの場合には、名前を変更してコピーすることはできません。

[例題 Win] 「D:¥¥Image¥¥A001.JPG」ファイルを「D:¥¥PJ001¥¥Image:」フォルダにコピーする例です。

← "SRC='D:¥¥Image¥¥A001.JPG' DEST='D:¥¥PJ001¥¥Image:'"

「D:¥¥Image¥¥A001.JPG」ファイルを「D:¥¥PJ001¥¥Image:」フォルダに「01A001.JPG」というファイル名でコピーする例です。

← "SRC='D:¥¥Image:A001.JPG' DEST='D:¥¥PJ001¥¥Image¥¥01A001.JPG'"

[例題 Mac] 「DocHD:Image:A001.JPG」 ファイルを 「DocHD:PJ001:Image:」 フォルダにコピーする例です。

← **"SRC='DocHD:Image:A001.JPG' DEST='DocHD:PJ001:Image:'"**

「DocHD:Image:A001.JPG」 ファイルを 「DocHD:PJ001:Image:」 フォルダに「01A001.JPG」というファイル名でコピーする例です。

← **"SCR='DocHD:Image:A001.JPG' DEST='DocHD:PJ001:01A001.JPG'"**

## FaUtl\_MoveFile

ファイルやフォルダなど、指定のアイテムを同じボリューム内に移動します。

[書式] **FaUtl\_MoveFile( 引数 )**

[引数] **SRC = path**

移動するファイルやフォルダを指定します。この引数は省略できません。

-----  
**DEST = path**

移動先の場所を指定します。フォルダを指定すると、その場所に移動されます。ファイル名まで指定すると、SRCと別名で移動することができます。この引数は省略できません。

-----

[返値] 実行結果

移動先に同じ名称がすでに存在すれば重複エラーになります。

[注意] SRCとDESTは、同じボリュームである必要があります。

[例題 Win] 「D:¥¥Image01¥¥A001.JPG」 ファイルを 「D:¥¥Selected¥¥」 フォルダに移動する例です。

← "SRC='D:¥¥Image01¥¥A001.JPG' DEST='D:¥¥Selected¥¥'"

「D:¥¥Image01¥¥A001.JPG」 ファイルを 「D:¥¥Selected¥¥」 フォルダに 「01A001」 というファイル名で移動する例です。

← "SRC='D:¥¥Image01¥¥A001.JPG' DEST='D:¥¥Selected¥¥01A001.JPG'"

[例題 Mac] 「DocHD:Image01:A001.JPG」 ファイルを 「DocHD:Selected:」 フォルダに移動する例です。

← "SRC='DocHD:Image01:A001.JPG' DEST='DocHD:Selected:'"

「DocHD:Image01:A001.JPG」 ファイルを 「DocHD:Selected:」 フォルダに 「01A001」

というファイル名で移動する例です。

← "SRC='DocHD:Image01:A001.JPG' DEST='DocHD:Selected:01A001.JPG'"

## FaUtl\_NewFolder

フォルダを作成します。

[書式] **FaUtl\_NewFolder**( 引数 )

[引数] **PATH = path**

作成する場所を指定します。この引数は省略できません。

---

**NAME = text**

新しく作るフォルダ名を指定します。この引数は省略できません。

---

[返値] 実行結果

[例題 Win] 「D:\Part01」フォルダに「Image」という名前のフォルダを作成する例です。

← "PATH='D:\Part01' NAME='Image'"

[例題 Mac] 「DocHD:Part01:」フォルダに「Image」という名前のフォルダを作成する例です。

← "PATH='DocHD:Part01:' NAME='Image'"

## FaUtl\_DeleteFile

ファイルまたはフォルダを削除します。

[書式] **FaUtl\_DeleteFile( 引数 )**

[引数] **PATH = path**

削除するファイルまたはフォルダを指定します。この引数は省略できません。

[注意] フォルダに含まれるファイルも削除されます。

[返値] 実行結果

[例題 Win] 「D:¥¥Image01¥¥A001.JPG」 ファイルを削除する例です。

← "PATH='D:¥¥Image01¥¥A001.JPG'"

[例題 Mac] 「DocHD:Image01:A001.JPG」 ファイルを削除する例です。

← "PATH='DocHD:Image01:A001.JPG'"

## FaUtl\_EjectVolume

ボリュームをイジェクトします。

[書式] **FaUtl\_EjectVolume( 引数 )**

[引数] **VOLUME = *path***

ボリュームを指定します。この引数は省略できません。

[返値] 実行結果

オープンしているものがある場合はエラーになります。

[例題 Win] 「F:」ボリュームのCD-ROMをイジェクトする例です。

← "VOLUME='F'"

[例題 Mac] 「BackUp001:」のCD-ROMをイジェクトする例です。

← "VOLUME='BackUp001:'"

## FaUtl\_LaunchApp (アプリケーション)

アプリケーションを起動します。同時に書類を指定することもできます。

[書式] **FaUtl\_LaunchApp**( 引数 )

[引数] **APP = path**

アプリケーションのパスを指定します。この引数は省略できません。

---

**DOC = path**

ドキュメントのパスを指定します。

---

[返値] 実行結果

[例題 Win] アプリケーション「PictureViewer.exe」で、書類「Sample.JPG」を開く例です。

```
← "APP='C:¥¥Program Files¥¥QuickTime¥¥PictureViewer.exe' DOC='D:¥¥DATA¥¥Sample.JPG'"
```

[例題 Mac] アプリケーション「プレビュー」で、書類「Sample.JPG」を開く例です。

```
← "APP='MacHD:Applications:Preview.app' DOC='DocHD:DATA:Sample.JPG'"
```

[参照] FaUtl\_LaunchApp (書類) P.97

FaUtl\_QuitApp P.98

## FaUtl\_LaunchApp (書類)

書類を開きます。

[書式] **FaUtl\_LaunchApp( 引数 )**

[引数] **DOC = path**

ドキュメントのパスを指定します。登録されているアプリケーションを起動します。この引数は省略できません。

[返値] 実行結果

[例題 Win] JPGの拡張子をアプリケーション「PictureViewer.exe」で登録している場合は、書類「Sample.JPG」は「PictureViewer.exe」で開かれます

```
← "DOC='D:¥¥DATA¥¥Sample.JPG'"
```

[例題 Mac] アプリケーション「Photoshop」で作成された書類「Sample.JPG」を開く例です。

```
← "DOC='DocHD:DATA:Sample.JPG'"
```

[参照] FaUtl\_LaunchApp (アプリケーション) P.96

FaUtl\_QuitApp P.98

## FaUtl\_QuitApp

アプリケーションを終了します。

[書式] **FaUtl\_QuitApp( 引数 )**

[返値] **APP = path**

アプリケーションを指定します。この引数は省略できません。

[返値] 実行結果

[例題 Win] アプリケーション「PictureViewer.exe」を終了する例です。

← "**APP='C:¥¥Program Files¥¥QuickTime¥¥PictureViewer.exe'**"

[例題 Mac] アプリケーション「プレビュー」を終了する例です。

← "**APP='MacHD:Applications:Preview.app'**"

[参照] FaUtl\_LaunchApp (アプリケーション) P.96

FaUtl\_LaunchApp (書類) P.97

## FaUtl\_UploadFile

選択したファイルをftpサーバ上にアップロードします。

[書式] **FaUtl\_UploadFile( 引数 )**

[引数] **SRC = path**

送信ファイルのパスを指定します。この引数は省略できません。

-----  
**URL = url**

送信先のftpサーバのURLを指定します。この引数は省略できません。

-----  
**USER = text**

ユーザ名を指定します。この引数はオプションです。

-----  
**PASSWORD= text**

パスワードを指定します。この引数はオプションです。

-----  
**MODE = Active | Passive**

モードを指定します。この引数はWindowsのみ有効です。

[返値] 実行結果

[例題 Win] Windowsローカルの「D:¥¥DATA¥¥Sample.JPG」ファイルをftpサーバにアップロードする例です。またアクセス可能なユーザ名とパスワードを指定します。

```
← "SRC='D:¥¥DATA¥¥Sample.JPG' URL='ftp://www.testingddd.com/' USER='koro'
PASSWORD='999999'"
```

[例題 Mac] Macローカルの「DocHD:DATA:Sample.JPG」ファイルをftpサーバにアップロードする例です。またアクセス可能なユーザ名とパスワードを指定します。

```
← "SRC='DocHD:DATA:Sample.JPG' URL='ftp://www. testingddd.com/' USER='koro'
PASSWORD='999999'"
```

## FaUtl\_DownloadFile

ftpサーバ上のファイルをダウンロードします。

[書式] **FaUtl\_DownloadFile( 引数 )**

[引数] **DEST = path**

受信場所のパスを指定します。この引数は省略できません。

-----  
**URL = url**

受信ファイルのURLを指定します。この引数は省略できません。

-----  
**USER = text**

ユーザ名を指定します。この引数はオプションです。

-----  
**PASSWORD= text**

パスワードを指定します。この引数はオプションです。

-----  
**MODE = Active | Passive**

モードを指定します。この引数はWindowsのみ有効です。

[返値] 実行結果

[例題 Win] Windowsローカルの受信場所「D:¥¥DATA¥¥」にftpサーバの「Sample.jpg」ファイルをダウンロードする例です。またアクセス可能なユーザ名とパスワードを指定します。

```
← "DEST='D:¥¥DATA¥¥' URL='ftp://www. testingddd.com/Sample.jpg' USER='koro'
PASSWORD='999999'"
```

[例題 Mac] Macローカルの受信場所「DocHD:DATA:」にftpサーバの「Sample.jpg」ファイルをダウンロードする例です。またアクセス可能なユーザ名とパスワードを指定します。

```
← "DEST='DocHD:DATA:' URL='ftp://www. testingddd.com/Sample.jpg' USER='koro'
PASSWORD='999999'"
```

## FaUtl\_PickColor

色選択ダイアログを表示します。

[書式] **FaUtl\_PickColor**( 引数)

[引数] **MESSAGE = text**

ダイアログに表示するメッセージを指定します。省略した場合には「色を選択：」となります。この引数はWindowsのみ有効です。

---

**COLOR = RGBColor**

初期値の色を指定します。

---

[返値] 選択した色

[例題] 色選択ダイアログを表示する例です。メッセージには「Please choose color.」を指定します。また初期値の色を「グレー (127,127,127)」に指定します。

← "**COLOR=127,127,127**"

## FaUtl\_CalcColor

色に関する計算を行います。

[書式] **FaUtl\_CalcColor( 引数 )**

[引数] **COLOR = RGBColor**

計算の対象となる色を指定します。この引数は省略できません。

---

### **RED**

指定した色の値から赤の値を返します。

→ *integer*

---

### **GREEN**

指定した色の値から緑の値を返します。

→ *integer*

---

### **BLUE**

指定した色の値から青の値を返します。

→ *integer*

---

### **RED = integer**

指定した色の赤の値を置き換えた色を返します。

→ RGBColor

---

### **GREEN = integer**

指定したCOLORの緑の値を置き換えた色を返します。

→ RGBColor

---

### **BLUE = integer**

指定した色の青の値を置き換えた色を返します。

→ RGBColor

---

## **INVERT**

指定した色を反転した色を返します。

→ *RGBColor*

---

## **LIGHTEN**

指定した色を明るくした色を返します。

→ *RGBColor*

---

## **DARKEN**

指定した色を暗くした色を返します。

→ *RGBColor*

---

## **SAMPLE [ = point ]**

指定した色のカラーサンプルの画像をクリップボードに返します。pointの指定を省略した場合は、16 x 16ピクセルのサンプルが作成されます。pointを指定した場合には、その大きさのサンプルが作成されます。

→ *ColorSample*

---

[返値] 色、赤の値、緑の値、青の値、カラーサンプル

カラーサンプルはクリップボードに戻ります。

返値は引き数の指定によって変わります。

引数ごとに返す情報の内容を表にまとめました。

引数	値	返値
<b>RED</b>	—	<b>integer</b>
<b>GREEN</b>	—	<b>integer</b>
<b>BLUE</b>	—	<b>integer</b>
<b>RED</b>	<b>integer</b>	<b>RGBColor</b>
<b>GREEN</b>	<b>integer</b>	<b>RGBColor</b>
<b>BLUE</b>	<b>integer</b>	<b>RGBColor</b>
<b>INVERT</b>	—	<b>RGBColor</b>
<b>LIGHTEN</b>	—	<b>RGBColor</b>

<b>DARKEN</b>	—	<b>RGBColor</b>
<b>SAMPLE</b>	<b>point</b>	<b>colorSample</b>

[例題] 色「20,50,100」の赤の値を取得する例です。

← **"COLOR=20,50,100 RED"**

→ **"20"**

色「20,50,100」の青の値を200に変更する例です。

← **"COLOR=20,50,100 BLUE=200"**

→ **"20, 50, 200"**

色「20,50,100」のサンプルをクリップボードに取り込む例です。サンプルのサイズは「20,20」に指定します。

← **"COLOR=20,50,100 SAMPLE=20,20"**

# FaUtl\_CalcPoint

ポイントに関する計算を行います。

[書式] **FaUtl\_CalcPoint( 引数 )**

[引数] **POINT = point**

計算の対象となるポイントを指定します。この引数は省略できません。

-----  
**H**

指定したポイントの横の値を返します。

→ **integer**

-----  
**V**

指定したポイントの縦の値を返します。

→ **integer**

-----  
**H = integer**

指定したポイントの横の値を置き換えたポイントを返します。

→ **point**

-----  
**V = integer**

指定したポイントの縦の値を置き換えたポイントを返します。

→ **point**

-----  
**INSIDE = rect**

指定したポイントがレクタングルの内側に位置するかどうかを調べます。

→ **boolean**

-----  
**ADD = point**

指定したポイントに加算します。

→ **point**  
-----

**SUB = point**

指定したポイントに減算します。

→ **point**

[返値] 横の値、縦の値、ポイント、真偽値

引数によって返される内容が変わります。

引数ごとに返す情報の内容を表にまとめました。

引数	値	返値
<b>H</b>	—	<b>integer</b>
<b>V</b>	—	<b>integer</b>
<b>H</b>	<b>integer</b>	<b>point</b>
<b>V</b>	<b>integer</b>	<b>point</b>
<b>INSIDE</b>	<b>rect</b>	<b>boolean</b>
<b>ADD</b>	<b>point</b>	<b>point</b>
<b>SUB</b>	<b>point</b>	<b>point</b>

[例題] 現在のポイント「20,50」の横の値を「100」に変更する例です。

← **"POINT=20,50 H=100"**

→ **"100, 50"**

ポイント「50,70」がレクタングル「20,20,400,200」に含まれるかどうか調べる例です。

← **"POINT=50,70 INSIDE=20,20,400,300"**

→ **"True"**

## FaUtl\_CalcRect

レクタングルに関する計算を行います。

[書式] **FaUtl\_CalcRect( 引数 )**

[引数] **RECT = rect**

計算の対象となるレクタングルを指定します。この引数は省略できません。

---

**LEFT**

指定したレクタングルの左の値を返します。

→ *integer*

---

**TOP**

指定したレクタングルの上の値を返します。

→ *integer*

---

**RIGHT**

指定したレクタングルの右の値を返します。

→ *integer*

---

**BOTTOM**

指定したレクタングルの下の値を返します。

→ *integer*

---

**TOPLEFT**

指定したレクタングルの左上の値を返します。

→ *point*

---

**BOTTOMRIGHT**

指定したレクタングルの右下の値を返します。

→ *point*

---

**WIDTH**

指定したレクタングルの幅を返します。

→ *integer*

---

**HEIGHT**

指定したレクタングルの高さを返します。

→ *integer*

---

**LEFT = integer**

指定したレクタングルの左の値を置き換えたレクタングルを返します。

→ *rect*

---

**TOP = integer**

指定したレクタングルの上の値を置き換えたレクタングルを返します。

→ *rect*

---

**RIGHT = integer**

指定したレクタングルの右の値を置き換えたレクタングルを返します。

→ *rect*

---

**BOTTOM = integer**

指定したレクタングルの下の値を置き換えたレクタングルを返します。

→ *rect*

---

**TOPLEFT = point**

指定したレクタングルの左上の値を置き換えたレクタングルを返します。

→ *rect*

---

**BOTTOMRIGHT = point**

指定したレクタングルの右下の値を置き換えたレクタングルを返します。

→ *rect*

---

**WIDTH = integer**

指定したレクタングルの幅が指定の値になるように、右の値を置き換えたレクタングルを返します。

→ *rect*

---

**HEIGHT = integer**

指定したレクタングルの高さが指定の値になるように、下の値を置き換えたレクタングルを返します。

→ *rect*

---

**INSIDE = rect**

このレクタングルが指定したレクタングルに含まれるかどうかを調べます。

→ *boolean*

---

**OFFSET = point**

指定したレクタングルをポイント分右下に移動したレクタングルを返します。

→ *rect*

---

**INSET = integer | point**

指定したレクタングルの縦と横を内側に小さくしたレクタングルを返します。負の値の場合は外側に大きくなります。

integerの場合は、縦と横の値が同じになります。pointの場合は指定したレクタングルの縦と横の値が個別に指定できます。

→ *rect*

---

**UNION = rect**

指定したレクタングルとこのレクタングルの二つが納まるレクタングルを返します。

→ *rect*

---

**INTERSECT = rect**

指定したレクタングルとこのレクタングルの共通部分を返します。ただし、共通部分がない場合は空のレクタングルを返します。

→ *rect*

---

[返値] 左の値、上の値、右の値、下の値、レクタングル、ポイント、幅、高さ、真偽値

引数ごとに返す情報の内容を表にまとめました。

引数	値	返値
LEFT	—	integer
TOP	—	integer
RIGHT	—	integer
BOTTOM	—	integer
TOPLEFT	—	point
BOTTOMRIGHT	—	point
WIDTH	—	integer
HEIGHT	—	integer
LEFT	integer	rect
TOP	integer	rect
RIGHT	integer	rect
BOTTOM	integer	rect
TOPLEFT	point	rect
BOTTOMRIGHT	point	rect
WIDTH	integer	rect
HEIGHT	integer	rect
INSIDE	rect	boolean
OFFSET	point	rect
INSET	integer   point	rect
UNION	rect	rect
INTERSECT	rect	rect

[例題] レクタングル「20,20,400,200」の幅の値を取得する例です。

← "RECT=20,20,400,200 WIDTH"  
→ "380"

レクタングル「20,20,400,200」を「50,50」オフセットする例です。

← "RECT=20,20,400,200 OFFSET=50,50"  
→ "70, 70, 450, 250"

レクタングル「20,20,400,200」と「100,100,380,250」の重なる部分のレクタングルを取得する例です。

← "RECT=20,20,400,200 INTERSECT=100,100,400,250"  
→ "100, 100, 400, 200"

## FaUtl\_OpenProgress

プログレスバーの表示を開始します。

プログレスバーを表示するときには必ず最初にこのコマンドを呼ぶ必要があります。

プログレスバーはダイアログに表示する方法とウィンドウの左下に表示する二つの表示方法が選べます。また通常のプログレスバーに加え、全体の仕事量がわからないときに使う「バーバーポール」型のプログレスバーも表示できます。

[書式] **FaUtl\_OpenProgress( 引数 )**

[引数] 「通常のプログレスバー」の場合の引数

**MIN = integer**

プログレスバーの最小値を指定します。

-----  
**MAX = integer**

プログレスバーの最大値を指定します。

-----  
**VALUE = integer**

プログレスバーの現在値を指定します。

-----  
**「バーバーポールのプログレスバー」の場合の引数**

**BARBER [ = boolean ]**

プログレスバーの種類を「バーバーポール」に指定します。バーバーポールのプログレスバーにするときは省略できません。

「ダイアログ」に表示する場合の引数

**DIALOG** [ = *boolean* ]

プログレスバーをダイアログに表示するかどうかを指定します。

-----  
**TITLE** = *text*

ダイアログに表示するタイトルを指定します。

-----  
**MESSAGE** = *text*

ダイアログに表示するメッセージを指定します。

[返値] なし

[注意] FaUtl\_OpenProgressが成功した場合には、必ずFaUtl\_CloseProgressでプログレスバーの表示を終了させてください。プログレスバーの処理が正常に終了しない場合、表示が残ったり、ダイアログが消えないなどの不都合が起きます。

FileMaker Proの「フィールドにペースト」スクリプトは、データベースウィンドウ以外のウィンドウが前面にある場合、正しく動作しません。従って、フィールドにペーストする必要がある場合には、プログレスバーウィンドウも「ダイアログに表示」を選ばず、ウィンドウの左下に表示する方式を使うようにしてください。

[例題] 通常のプログレスバーをダイアログに表示する場合の例です。

フィールド設定 [ImageDB::gValue; 0]

フィールド設定 [ImageDB::gResult; FaUtl\_OpenProgress( "DIALOG TITLE='処理中'  
MESSAGE='少しお待ちください...' MIN=0 MAX=1000" )]

Loop

Exit Loop If [ImageDB::gValue > 1000 ]

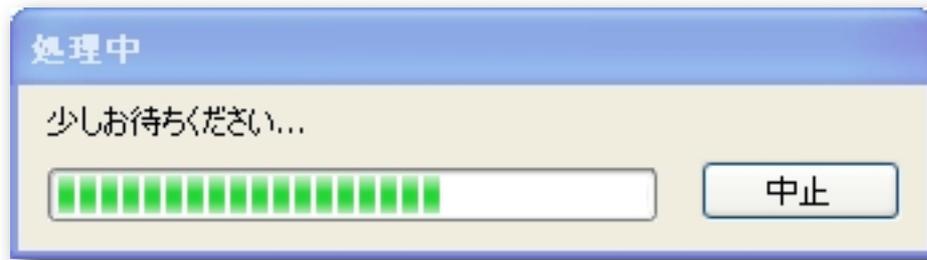
フィールド設定 [ImageDB::gValue; GetAsText( ImageDB::gValue + 1 )]

フィールド設定 [ImageDB::gResult; FaUtl\_UpdateProgress( "VALUE=" &  
GetAsText( gValue )]

Exit Loop If [ImageDB::gResult <> "" ]

End Loop

フィールド設定 [ImageDB::gResult; FaUtl\_CloseProgress( "" )]



バーバーポールをダイアログに表示する場合の例です。

フィールド設定 [ImageDB::gValue; 0]

フィールド設定 [ImageDB::gResult; FaUtl\_OpenProgress( "DIALOG TITLE='処理中'  
MESSAGE='少しお待ちください...' BARBER" )]

Loop

Exit Loop If [ImageDB::gValue > 1000 ]

フィールド設定 [ImageDB::gValue; GetAsText( ImageDB::gValue + 1 )]

フィールド設定 [ImageDB::gResult; FaUtl\_UpdateProgress( "" )]

Exit Loop If [ImageDB::gResult <> "" ]

End Loop

フィールド設定 [ImageDB::gResult; FaUtl\_CloseProgress( "" )]

[参照] FaUtl\_UpdateProgress P.114

FaUtl\_CloseProgress P.115

## FaUtl\_UpdateProgress

表示されているプログレスバーの内容を更新します。

FaUtl\_OpenProgressでプログレスバーを表示したあとは、定期的にこのコマンドを呼んでプログレスバーの内容を更新します。

[書式] **FaUtl\_UpdateProgress( 引数 )**

[引数] 「FaUtl\_OpenProgress」コマンドの説明を御覧ください。

[返値] なし

[メモ] FaUtl\_OpenProgressで指定した引数は、すべて更新する事ができます。ただし、DIALOG引数だけは途中で変更することはできません。

[例題] FaUtl\_OpenProgressの例題をご覧ください。

[参照] FaUtl\_OpenProgress P.111

FaUtl\_CloseProgress P.115

## FaUtl\_CloseProgress

プログレスバーの表示を終了します。

[書式] **FaUtl\_CloseProgress( 引数 )**

[引数] なし

[返値] なし

[メモ] FaUtl\_OpenProgressが成功した場合には、必ずFaUtl\_CloseProgressでプログレスバーの表示を終了させてください。プログレスバーの処理が正常に終了しない場合、表示が残ったり、ダイアログが消えないなどの不都合が起こります。

[例題] FaUtl\_OpenProgressの例題をご覧ください。

[参照] FaUtl\_OpenProgress P.111

FaUtl\_UpdateProgress P.114

## FaUtl\_Answer

メッセージをダイアログに表示します。

ダイアログには複数のボタンを表示することができ、押されたボタン名は返値で判断することができます。

[書式] **FaUtl\_Answer( 引数 )**

[引数] **MESSAGE = text**

メッセージを指定します。この引数は省略できません。

---

**ICON = Stop | Note | Caution**

アイコンの種類を指定します。省略した場合は、アイコンは表示されません。

---

**DESCRIPTION = text**

より詳細な内容のメッセージを指定します。

---

**OK = text**

OKボタンのタイトルを指定します。省略した場合は「OK」になります。

---

**CANCEL [ = text ]**

CANCELボタンのタイトルを指定します。文字列を省略した場合は「キャンセル」になります。タグを省略した場合、CANCELボタンは表示されません。

---

**OTHER [ = text ]**

OTHERボタンのタイトルを指定します。文字列を省略した場合は「その他」になります。タグを省略した場合、OTHERボタンは表示されません。

[返値] ボタンの種類 (OK/CANCEL/OTHER) 、エラー

[メモ] OKボタンは省略しても表示されます。

[例題]

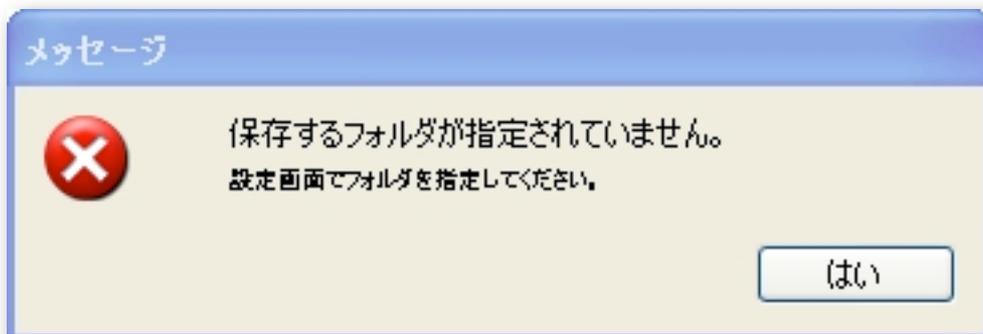
メッセージには「処理を継続しますか？」を表示し、OKボタンの名称には「継続」、CANCELボタンの名称を「中止」にする例です。

← "MESSAGE='処理を継続しますか?' ICON=Note OK='継続' CANCEL='中止'"



メッセージには「保存するフォルダが指定されていません。」、詳細なメッセージには「設定画面でフォルダを指定してください。」を表示する例です。

← "MESSAGE='保存するフォルダが指定されていません。' ICON=Stop  
DESCRIPTION='設定画面でフォルダを指定してください。' OK='はい'"



## FaUtl\_Ask

簡単なメッセージを伴った入力用ダイアログを表示し、入力された文字列を返します。

[書式] **FaUtl\_Ask( 引数 )**

[引数] **MESSAGE = text**

メッセージを指定します。この引数は省略できません。

---

**DEFAULT = text**

入力欄の表示する文字列の初期値を指定します。

---

**PASSWORD [ = boolean ]**

入力された文字列を黒丸に置き換えて表示します。

---

**NEEDSOMETHING [ = boolean ]**

何も入力されていないときはOKボタンを押せなくします。

---

**OK = text**

OKボタンのタイトルを指定します。省略した場合は「OK」になります。

---

**CANCEL = text**

CANCELボタンのタイトルを指定します。省略した場合は「キャンセル」になります。

---

[返値] 入力された文字列

OKボタンがクリックされるときに入力された文字列が返ります。

Cancelボタンがクリックされたときには、ERROR=-128が返ります。

[例題]

メッセージには「名前を入力してください。」を表示し、OKボタンの名称には「実行」、CANCELボタンの名称を「中止」にします。さらに、入力がない場合はOKボタンを押せないようにする例です。

← "MESSAGE='名前を入力してください。' NEEDSOMETHING OK='実行' CANCEL='中止'"



## 付録1：コマンド一覧

### Image

- FaImg\_DrawImage( 引数 )：画像の描画
- FaImg\_GrabImage( 引数 )：画像データの取得
- FaImg\_SaveImage( 引数 )：画像データの保存
- FaImg\_ImageInfo( 引数 )：画像情報（大きさ）の取得
- FaImg\_ExifInfo( 引数 )：画像のExif情報の取得
- FaImg\_PreviewImage( 引数 )：スケールした画像を取得
- FaImg\_CompressImage( 引数 )：画像の圧縮
- FaImg\_CompressImageDialog( 引数 )：圧縮設定
- FaImg\_CheckArea( 引数 )：再表示のタイミング判定
- FaImg\_Effect( 引数 )：画像表示の効果
- FaImg\_GetMousePos( 引数 )：クリック位置の取得

### Utility

- FaUtl\_Version( 引数 )：Facoty's FileMaker Plug-in 2のバージョン取得
- FaUtl\_Tag( 引数 )：コマンドの返り値から指定したタグ情報を取得
- FaUtl\_TagList( 引数 )：タグ名リストの取得
- FaUtl\_OpenFileDialog( 引数 )：ファイルの選択
- FaUtl\_OpenFolderDialog( 引数 )：フォルダの選択
- FaUtl\_SaveFileDialog( 引数 )：ファイルの保存
- FaUtl\_FindFile( 引数 )：ファイルの名前、タイプ、クリエイターなどで該当するファイルを検索
- FaUtl\_VolumeCount( 引数 )：ボリューム数の取得
- FaUtl\_GetVolume( 引数 )：ボリューム名の取得
- FaUtl\_FolderItemCount( 引数 )：フォルダ内のアイテム数の取得
- FaUtl\_GetFolderItem( 引数 )：フォルダ内のアイテム名の取得
- FaUtl\_FileInfo( 引数 )：ファイル情報の取得
- FaUtl\_RenameFile( 引数 )：ファイルのリネーム
- FaUtl\_CopyFile( 引数 )：ファイルやフォルダのコピー
- FaUtl\_MoveFile( 引数 )：同じボリューム内のファイルやフォルダの移動
- FaUtl\_NewFolder( 引数 )：フォルダの作成

FaUtl\_DeleteFile( 引数 ): ファイルやフォルダの削除

FaUtl\_EjectVolume( 引数 ): ボリュームのイジェクト

FaUtl\_LaunchApp( 引数 ): アプリケーションのローンチ

FaUtl\_QuitApp( 引数 ): ローンチしたアプリケーションの終了

FaUtl\_UploadFile( 引数 ): ftpサーバへのファイルのアップロード

FaUtl\_DownloadFile( 引数 ): ftpサーバにあるファイルのダウンロード

FaUtl\_PickColor( 引数 ): カラーの選択

FaUtl\_CalcColor( 引数 ): カラーの演算

FaUtl\_CalcPoint( 引数 ): 座標の演算

FaUtl\_CalcRect( 引数 ): 四角形の座標の演算

FaUtl\_OpenProgress( 引数 ): プログレスバーのオープン処理

FaUtl\_UpdateProgress( 引数 ): プログレスバーのアップデート処理

FaUtl\_CloseProgress( 引数 ): プログレスバーのクローズ処理

FaUtl\_Answer( 引数 ): メッセージ表示

FaUtl\_Ask( 引数 ): メッセージの表示と文字列の入力

## 付録2：描画モード一覧

FaImg\_DrawImage、FaImg\_GrabImage、FaImg\_SaveImageの引数であるGRAPHICSMODEとOPCOLORは、画像を描画する方法を指定します。これを描画モードと呼びます。描画モードを使えば、画像を合成したり、反転させたり、様々な効果を与えることが可能になります。描画モードはGRAPHICSMODEのタグで種類を指定します。そしていくつかの描画モードはさらにOPCOLORのタグでオペレーションカラーを指定することができます。

正しく描画モードを理解するためには、その前提となるいくつかのことが必要になります。まず描画モードの考え方から説明します。描画モードに影響するのは、表示しようとする元画像と表示される場所の状態です。描画にあたって、元画像の各ピクセルの色を表示場所の色と比較し、描画モードに従った演算を行って新しい色を計算し、それを表示場所に書き込みます。文章で書くと難しくなりますが、まとめると、元画像と表示場所が影響しあい結果の画像が表示されるわけです。単純に元画像のみに影響されるわけではないということがポイントです。

描画モードとその効果、そしてOPCOLORの意味を表にまとめました。

srcCopy	表示場所のピクセルに関係なく元画像を表示します。一番基本的な描画モードであり、描画モードを指定しない場合にはこれが使われます。OPCOLORは使いません。
notSrcCopy	元画像を反転してからsrcCopyで表示します。
blend	元画像のピクセルと表示場所のピクセルを比較し、その平均を表示します。効果としては元画像と表示場所を混ぜ合わせた感じになります。OPCOLORは値の平均を出す場合の比率として扱われます。黒に近ければ表示場所が強くなり、白に近づけるほど元画像が強くなります。グレーを指定すれば50%のブレンドになります。平均はRGB各色に対して別々に計算されます。
transparent	元画像の中の指定の色を透明色として扱います。他の色はそのまま表示されます。透明にしたい色はOPCOLORで指定します。
addPin	元画像のピクセルと表示場所のピクセルのRGBそれぞれの値を加えた合計の値を表示します。ただし、OPCOLORで指定した値よりも合計の値が大きくなってしまった場合にはOPCOLORを表示します。

addOver	元画像のピクセルと表示場所のピクセルのRGBそれぞれの値を加えた合計の値を表示します。ただし、合計の値が255よりも大きくなってしまった場合には、値から256を引いて表示します。OPCOLORは使いません。
subPin	表示場所のピクセルの色から元画像のピクセルの色の差分を取り、その色を表示します。ただし、OPCOLORで指定した値よりも差分の値が小さくなってしまった場合にはOPCOLORを表示します。
subOver	表示場所のピクセルの色から元画像のピクセルの色の差分を取り、その色を表示します。ただし、差分の値が0よりも小さくなってしまった場合には、値に256を足して表示します。OPCOLORは使いません。
addMax	元画像のピクセルと表示場所のピクセルを比較し、値の大きいほうを表示します。比較はRGB各色ごとに行われます。OPCOLORは使いません。
addMin	元画像のピクセルと表示場所のピクセルを比較し、値の小さいほうを表示します。比較はRGB各色ごとに行われます。OPCOLORは使いません。

描画モードは実際の効果を確認しながらでないとなかなか理解しづらいものです。付属のサンプルには描画モードを試せるものも入っておりますので、実際に確認しながらお読みいただければ理解も深まることと思います。