

A decorative graphic featuring four starburst shapes of varying sizes and orientations. The largest starburst is in the center, with three smaller ones positioned around it. Dashed arrows indicate a clockwise flow from the top-left starburst to the top-right, then to the bottom-right, and finally to the bottom-left.

4D Insider 2.5

追加 / 修正情報

注意

1. このソフトウェアの仕様、およびマニュアルに記載されている事項を、将来予告なしに変更することがあります。
2. このソフトウェアおよびマニュアルのいかなる変更に関してもACI SAおよびACI USは、一切の責任を負いかねます。
3. このソフトウェアおよびマニュアルは、本製品のLicense Agreement（使用許諾契約書）のもとでのみ使用することができます。
4. このソフトウェアおよびマニュアルの一部または全部を、ACI SA/ACI USの明示的な記述による許可なしに、いかなる目的であれ、電子的、機械的、またどのような形であっても、無断で複製、配布することはできません。

©1985-1996 ACI SA/ACI US. All rights reserved.

4th Dimension、4D、4Dのロゴ、ACI、ACIのロゴは、ACI SAの登録商標または商標です。
その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。

このドキュメントは、4D Insider 2.5の追加 / 修正情報を記述したものです。尚、欄外の数字は、4D Insiderに追加 / 修正が行われた時点のバージョン番号を示します。

4D Insider

2.5 サーバ上のデータベースを開く

4D Insider 2.5は、ADSP、TCP/IP、またはIPXのようなネットワークプロトコルの1つを使ってバージョン1.5の4D Serverに接続することができます。接続を行うには、4D Insiderは固有のネットワークコンポーネントを持っている必要があります。クライアントのサーバデータベースへの接続に関する詳細は、『4D Serverリファレンスガイド』を参照してください。

2.5 マルチプラットフォーム上のデータベースを開く

4D Insider 2.5によって、WindowsおよびMacintosh上の両方で4D Serverのデータベースを同時に開くことができます。この機能を使うことにより、簡単にデータベースとプラットフォームの間でオブジェクトをトランスポートすることができます。詳細は、次節の「マルチプラットフォームのライブラリ」を参照してください。

2.5 マルチプラットフォームのライブラリ

Macintosh上で作成されたライブラリは、「4D Transporter」ツールを使うとWindows環境で使用することができます。同様に、Windows上で作成されたライブラリもMacintosh上で使用することができます。4D Transporterは、4th Dimensionと4D Serverパッケージに付属するユーティリティです。4D Transporterは「ユーティリティ」フォルダの中に入っています。



MacintoshからWindowsへのトランスポート

Windows環境に4D Insiderのライブラリをトランスポートするには、次のように行います：

1. 「4D Transporter」アイコンの上にライブラリファイルをドラッグ&ドロップする。



2. 任意のオプションを選択し、「トランスポート」ボタンをクリックする。
トランスポートが完了すると、「PC f」と名付けられた新しいフォルダがオリジナルのライブラリファイルと同じフォルダの中に現れます。

このフォルダはWindowsマシンにトランスポートされる2つのファイルを含み、Windows環境の中で使用します。

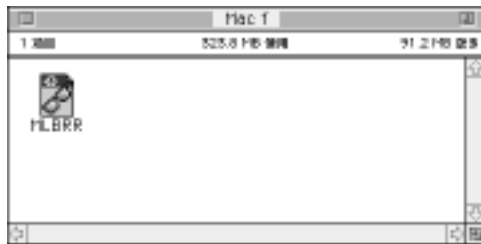


4D Transporterの使用方法に関する詳細は、4th Dimensionの「ユーティリティガイド」オンラインドキュメントを参照してください。

WindowsからMacintoshへのトランスポート

Macintosh環境にWindows版の4D Insiderライブラリをトランスポートするには、次のように行います：

1. ネットワークまたはディスク経由で「.LIB」ファイルと「.RSR」ファイルをMacintoshにトランスポートする。
2. 「4D Transporter」アイコンの上にライブラリ（.LIB）ファイルをドラッグ&ドロップする。
3. 任意のオプションを選択し、「トランスポート」ボタンをクリックする。
トランスポートが完了すると、「Mac f」と名付けられた新しいフォルダがオリジナルのライブラリファイルと同じフォルダの中に現れます。



4D Transporterの使用方法に関する詳細は、4th Dimensionの「ユーティリティガイド」オンラインドキュメントを参照してください。

2.5 新しい検索条件とフィルタ条件

データベースオブジェクトに対する特定検索を定義するには、検索条件を入力します。

ダイアログボックス内の左側のポップアップメニューを使うことにより、オブジェクトの名前や最新更新日、またはそのオブジェクトが使用されている箇所の数を基に検索することができます。

名前
日付
数

演算子は、ダイアログボックス内の右側のポップアップメニューの中で変更することができます：

検索条件	演算子
名前	等しい 含む 含まない 前方一致 後方一致
日付	等しい より前 より後 異なる
数	等しい より大きい より小さい 異なる

検索条件を完成するには、入力エリアに検索値を入力します。入力エリアに何も検索値を入力しないと、選択したオブジェクトタイプが検索されます。

4th Dimension同様、ワイルドカード(@)記号を使って不明の文字を置き換えることができます。例えば、“ cr ”文字で始まり、それに続く文字が不明なプロシージャを検索したい場合、入力エリアに“ cr@ ”を入力します。

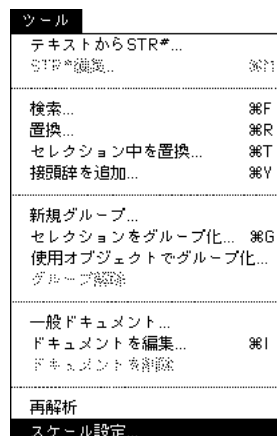
2.5 レイアウトのスケールリング

「レイアウト」エディタのように、4D Insider2.5からレイアウトオブジェクトをスケールリングする機能が含まれるようになりました。この機能は、レイアウトが他のプラットフォームにトランスポートされた場合に適切に表示されるようにします。さらに、複数のレイアウトを再度スケールし直すことができるので、レイアウトグループを修正したりグローバル変更を行うことができます。ただし、4D Insiderを使ってオブジェクトをスケールリングすると、スケールリング操作を行った後、それを元に戻すことができなくなるのでこの機能の使用方法には十分に注意してください。そこで、保存したファイルに戻すためにレイアウトをスケールリングする前に、そのデータベースのストラクチャファイルのバックアップを取っておくことをお勧めします。

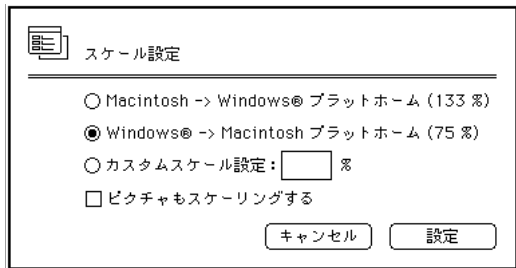
オブジェクトは実際は同じサイズなのに、Macintosh 上で作成されたレイアウトオブジェクトは Windows 上では小さく見えたり、またはその逆のことが起こります。これは、Windows のスクリーンの解像度が Macintosh の解像度より約25%大きいからです。例えば、Macintosh 上で 12 ポイントのテキストは、Windows 上では 9 ポイントとして表示されません。

Macintosh 上では十分大きなフォントサイズも、Windows 上では小さすぎます。逆に、Windows 上で適切なフォントサイズも Macintosh 上では大きすぎます。

スクリーンの解像度の違いを補うためには、オブジェクトの縮尺を設定しなおす必要があります。「ツール」メニューの「スケール設定」アイテムにより、比率に合わせてレイアウト要素のサイズを1回の操作で変更することができます。



「スケール設定」を選択すると、次のような「スケール設定」ダイアログボックスが表示されます。



次のオプションを選択することができます：

Macintosh Windows® プラットホーム(133%)：Windows 上で 4th Dimension を使う場合のデフォルトのオプションです。Macintosh のスクリーン解像度に合わせて作られたレイアウトのサイズを変更して、Windows のスクリーン解像度に合わせる場合に、このオプションを使用します。このためにプログラムでは、レイアウトオブジェクトのサイズをすべて 1/3 ずつ大きくします。例えば、9 ポイントのテキストは 12 ポイントになります。

Windows® Macintosh プラットホーム(75%)：Macintosh 上で 4th Dimension を使う場合のデフォルトのオプションです。Windows のスクリーン解像度に合わせて作られたレイアウトのサイズを変更して、Macintosh のスクリーン解像度に合わせる場合に、このオプションを使用します。このためにプログラムでは、レイアウトオブジェクトのサイズをすべて 1/4 ずつ小さくします。例えば、12 ポイントのテキストは 9 ポイントになります。

カスタムスケール設定：このオプションを使うと “ % ” 入力エリアに入力したパーセンテージでレイアウトのサイズを変更することができます。このオプションでレイアウトのサイズ変更を行い、Macintosh または Windows プラットフォーム上で出くわす例外的なスクリーン解像度で、レイアウトが適切に見えるようにできます。このオプションは、使用中のプラットフォーム用にレイアウトオブジェクトのサイズを変更する場合にも利用できます。例えば、オブジェクトすべてのサイズを2倍にしようとする場合は 200% と入力します。サイズを半分にする場合は 50% を入力します。

ピクチャもスケールリングする：このオプションはデフォルトでは選択されていません。ビットマップのピクチャのサイズを拡大したり、縮小したりすると、一般的に美的観点からよい結果が得られません。そのため、このオプションが選択されていない場合、プログラムはレイアウト上のスタティックなピクチャのサイズを変更しません。その代わりに、新しい “ 相対的中心位置 ” にピクチャを移動させます。縮尺を再設定したビットマップが満足な結果になることがわかっているか、またはビットマップ以外のピクチャの場合は、ピクチャのサイズ変更を選択することができます。

次の図は、ビットマップのピクチャのサイズを変更した場合の結果を示したものです。



「ピクチャもスケーリングする」
オプションが選択されていない
場合のスケーリング



「ピクチャもスケーリングする」
オプションが選択されている場
合のスケーリング

オプションを選択したら、「OK」ボタンをクリックしてレイアウトのサイズを変更するか、そうでなければ「キャンセル」ボタンを選択します。

レイアウトのサイズを変更すると、垂直方向のヘッダ、ディテール、ブレイク、フッタのタグも相対的に移動することに注意してください。一方、水平方向のラベルタグはそのまま変更されません。

2.0.2 レイアウトのサイズ

「メイン」ウインドウの任意リストからレイアウトを選択し、その選択したレイアウトをダブルクリックすると、レイアウト名の右隣りにそのレイアウトのサイズを表示することができます。

2.0.2 Mac4DXフォルダの使用

4D Insider 2.0.2は新機能の4D Extensionsアーキテクチャと互換性を持っているので、「Max4DX」フォルダ内の4D Extensionsを認識することができます。ただし、今のところ、データベースのストラクチャファイルか、あるいはProc.Extファイルにインストールされた68Kベースで作成されている外部ルーチンしか取り扱うことはできません。

2.0.2 外部パッケージルーチン

4D Insider 2.0.2は外部パッケージルーチンを使用することができます。また、4th Dimensionのコマンドと同じようにクロスリファレンス機能を使用することができます。

2.0 外部プロシージャのコメント

外部プロシージャ用のドキュメントを作成すると、その情報は自動的に外部プロシージャのコメントエリアに格納されます。External Mover Plusを使ってデータベースを開き、その外部プロシージャを選択し「Get Info」ボタンをクリックすると、作成したドキュメントの内容を確認することができます。逆に、もし外部プロシージャがコメントエリアに何らかの情報を含んでいれば、4D Insider内でその外部プロシージャを選択し「ツール」メニューから「ドキュメントを編集...」を選択することにより、そのコメントの情報を見ることができます。

2.0 .rezファイルと.tesファイル

4D Insiderを使って4D Serverのデータベースに接続すると、4D Insiderはストラクチャファイルのリソースを「データベース名.rez」ファイルに、ストラクチャオブジェクトを「データベース名.tes」ファイルにそれぞれコピーします。これらのファイルは、4D Clientが格納するのと同じの情報を含んでいます。4D Insiderがこれらのファイルを作成しなければならない理由は、4D Clientを使用してデータベースに接続し、同じマシンから4D Insiderを同時に使用してそのストラクチャファイルを開けるようにするためです。

2.0 メモリ設定

4D Insiderでデータベースを解析する場合、そのデータベース内の各オブジェクトにおける参照オブジェクトの全軌跡を保持する必要があります。これは、時折、とても大きな情報を取る場合があります。一般に、4D Insiderのメモリ設定は次の式を用います。

$500K+ (\text{オブジェクト数} * 0.5K) + \text{最大オブジェクトのサイズ}$

上の式は、1つのオブジェクトに50の参照対象オブジェクトがあることを前提にしています。また、同時に2つのストラクチャを開くと、この式はそれぞれのストラクチャに適用されます。それから、1つのストラクチャを開いて、別のストラクチャやライブラリにオブジェクトを移動させる場合は、この式はそれぞれのストラクチャやライブラリに適用されます。

2.0 データベースのローカライズ

4D Insiderの「STR#リソース変換」機能を使ってデータベースをローカライズする場合、Macintoshファイルが保持できるリソースの数に限りがあることに注意してください。つまり、1ストラクチャ当たり2500個以上のリソースを作成することはできません。しかし各STR#リソースは256のアイテムを持つことができるので、1データベース当たり、およそ640,000個のローカライズ可能なアイテムを作成することができます。また、データベースはリソースそのもの（外部パッケージがリソースの中に格納されることを覚えておいてください）も含むことができます。

Customizer Plus 2.2.5c

バージョン2.2.5cのCustomizer Plusは、4D Insiderリソースのいくつかをカスタマイズすることができます。

Customizer Plus 2.2.5cを使って4D Insiderを開くと、次のようなウィンドウが現われます。



このウィンドウで、下記に関係するリソースにアクセスすることができます：

- ルーチンの表記
- プロシージャ要素のカラー指定
- ADSP設定
- スクリプトマネージャ
- 4D Insiderで使用されるフォント

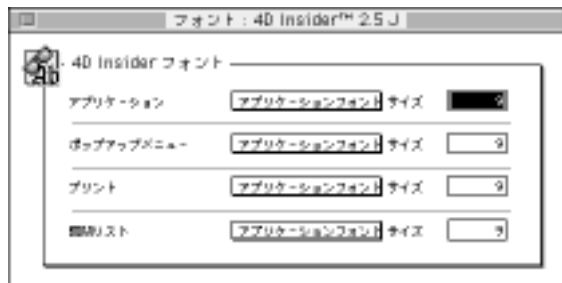
上から3番目までの項目に関する詳細は「4th Dimension ユーティリティガイド」を参照してください。これらのリソースは、4th Dimensionのリソースと同じものです。「スクリプト」リソースと「フォント」リソースについては、下記で説明します。

「スクリプト」リソース

「スクリプト」リソースは検索やソート方法を選択できる上に、「プロシージャ」エディタ内のスタイル編集や印刷時におけるスタイルプリントを無効にすることができます。このスタイルの無効は、ボールドやイタリックなどのキャラクタに対するスタイル編集をサポートしていない日本語やアラビア語などの非ローマン系のシステムで必要です。

「フォント」リソース

「フォント」リソースのダイアログボックスは、デフォルトのアプリケーションフォントと異なるフォントを選択することができる4つのポップアップメニューを持っています。



この機能は、非ローマンアルファベットを使用している国々で有効です。

1番目のポップアップメニューでは、「メイン」ウインドウのリスト、「フィルタ」エディタ、および「テキストからSTR#」や「検索」ダイアログボックス内の区切りオブジェクトで使用されるアプリケーションフォントを指定します。また、「ドキュメント」ウインドウ内の内容もこのフォントで表示されます。

2番目のポップアップメニューでは、4D Insider内のポップアップメニューに関するフォントを指定します。これには、次のようなものが含まれます。

- 「メイン」ウインドウ内の「フィルタ」ポップアップメニュー
- 「回答」リストのポップアップメニュー
- 「検索」ダイアログボックス内のポップアップメニュー

3番目のポップアップメニューでは、印刷時のフォントを指定します。指定されたフォントは、4D Insiderから印刷されるテキストで使用されます。

4番目のポップアップメニューでは、オブジェクトの移動に関連した「質問」リストで使用されるフォントを指定します。

2.5

マニュアル正誤表

バージョン2.5から、「ツール」メニュー内のいくつかのメニューアイテムの名称が変更になりました。ただし、機能は変わっていません。下図参照。

ツール	
STR#変換...	
STR#編集...	⌘E

検索...	⌘F
置換...	⌘R
セクション置換...	⌘T
接頭辞追加...	⌘Y

新規グループ...	
グループ選択...	⌘G
従属オブジェクトのグループ化...	
グループ解除	

概略ドキュメント...	
ドキュメント編集...	⌘I
ドキュメント削除	

再解析	

バージョン 2.0.2の
「ツール」メニュー

ツール	
テキストからSTR#...	
STR#編集...	⌘M

検索...	⌘F
置換...	⌘R
セクション中を置換...	⌘T
接頭辞を追加...	⌘Y

新規グループ...	
セクションをグループ化...	⌘G
使用オブジェクトでグループ化...	
グループ解除	

一般ドキュメント...	
ドキュメントを編集...	⌘I
ドキュメントを削除	

再解析	
スケール設定...	

バージョン 2.5.2の
「ツール」メニュー

注：「STR#編集...」メニューアイテムのショートカットキーが「コマンド - E」から「コマンド - M」に変更されました。

同様に、「ファイル」メニュー内の「優先ファイル」のサブメニューにある「修正...」メニューアイテムが「更新...」という名称に変更されました。下図参照。

ファイル	
新規ライブラリ	⌘N
新規操作...	⌘S

開く	▶
優先ファイル	▶
	修正...
閉じる	⌘W
すべてを閉じる	

書き出し...	

用紙設定...	
プリント...	⌘P

環境設定	▶

終了	⌘Q

バージョン 2.0.2の
「ファイル」メニュー

ファイル	
新規ライブラリ	⌘N
新規操作...	⌘S

開く	▶
優先ファイル	▶
	更新...
閉じる	⌘W
すべてを閉じる	

書き出し...	

用紙設定...	
プリント...	⌘P

環境設定	▶

終了	⌘Q

バージョン 2.5.2の
「ファイル」メニュー

