新・画面作成ソフトウェア

BLUE

はじめてのBLUE(応用編) テキスト

proface.co.jp

Pro-face™

by Schneider Electric

MEMO

はじめに

このたびは、自己学習テキスト「はじめてのBLUEテキスト(応用編)」（以下本テキストと言います）を
ご購読いただきまして、誠にありがとうございます。

本テキストは、BLUE特有の機能を使った作画方法を習得いただくためのテキストです。
弊社へのお問合せや実際に現場で使われている例をもとに、最も一般的かつご要望の高い表示器画面の作画実習を
ユーザー様自身で効率良く、自習いただけるよう構成されています。
また、シミュレーション機能を使用すると、パソコン上で表示器画面の動作確認を行うことができます。

なお、実際のご使用にあたっては、弊社製品マニュアルをよくお読みいただき、正しい取り扱いと機能を、十分にご理解
いただきますようお願い申し上げます。

■ 対象ソフトウェア
画面作成ソフトウェア「BLUE Ver.4.0」

■ 解説している実施環境
表示器　　：ST6000シリーズ（ST-6400WA）※2
パソコン　　：Windows11が動作するパソコン

※本テキストでは「BLUE Ver.4.0」を対象に解説していますが、記載内容の多くは「BLUE Ver.3.x」などの
旧バージョンでも参考にしていただけます。ご使用のバージョンに応じて、画面構成や機能名称が一部異なる場合が
ありますので、適宜読み替えてご活用ください。
また、記載の実施環境は一例であり、他の表示器機種でもご利用いただけます。対応機種についてはマニュアルにてご
確認ください。

■対象者

本テキストは、BLUEの基本的な作画スキルをお持ちの方、または「はじめてのBLUEテキスト」の内容をご理解いただい
ている方に向けて作成されています。

おことわり

（1）　本テキストは、シュナイダーエレクトリックホールディングス株式会社の著作物です。
文章の一部または全部の転載利用はお断りします。

（2）　本テキストの内容については万全を期して作成しておりますが、万一お気づきの点がありましたら、シュナイ
ダーエレクトリックカスタマーケアセンターまでご連絡ください。

（3）　本テキストを運用した結果の影響及び第3者のいかなる請求にも、シュナイダーエレクトリックホールディング
ス株式会社は一切責任を負いません。

（4）　製品の改良のため、本テキストの記述とソフトウェアとの間に異なった部分が生じることがあります。最新の
説明は、各製品のマニュアルをご参照いただくか、シュナイダーエレクトリックカスタマーケアセンターまでお問
い合わせください。

（5）　本テキストで使用する製品が、記録・表示する情報の中にシュナイダーエレクトリックホールディングス株式
会社及び第三者が権利を有する無体財産権、知的所有権に関わる内容を含む場合がありますが、これ
はシュナイダーエレクトリックホールディングス株式会社がこれらの権利の再利用について、ユーザー及び
その他の第三者に、何らの保証や許諾を与えるものではありません。

Copyright ©2025 Schneider Electric Japan Holdings Ltd. All Rights Reserved.

目次

序章	テキストの使い方		
	Ⅰ テキストの使い方	・・・・・・・・・・・	序-2
第１章	「BLUE」のテクニック		
	Ⅰ 画面とコンテンツ	・・・・・・・・・・・	1-2
	Ⅱ コンテンツ表示器	・・・・・・・・・・・	1-4
	Ⅲ 可視アニメーション	・・・・・・・・・・・	1-7
	Ⅳ グラフィックオブジェクトプロパティ	・・・・・・・・・・・	1-8
	Ⅴ可視アニメーション「縮小」	・・・・・・・・・・・	1-12
第2章	スライド切替表示画面		
	Ⅰ スライド切替表示画面	・・・・・・・・・・・	2-2
第3章	マルチ画面		
	Ⅰ マルチ画面	・・・・・・・・・・・	3-2
第4章	フレキシブルペイン画面		
	Ⅰ フレキシブルペイン画面	・・・・・・・・・・・	4-2
第5章	ズーム率による可視/不可視		
	Ⅰ ズーム率による可視/不可視	・・・・・・・・・・・	5-2

お問い合わせ

本テキストの内容に関するご質問は、「シュナイダーエレクトリックカスタマーケアセンター」までご連絡ください。

シュナイダーエレクトリックホールディングス株式会社
シュナイダーエレクトリックカスタマーケアセンター: 03-4578-4967
http://jpn.proface.co.jp/customer/contact.html

営業時間　月曜日から金曜日（弊社指定休業日を除く）9:00～17:00まで

Pro-face™
by Schneider Electric

序章

テキストの使い方

Public

MEMO

Copyright ©2025 Schneider Electric Japan Holdings Ltd. All Rights Reserved.

Ⅰ　テキストの使い方

本テキストはBLUE特有の機能を使った今までにない直感的でダイナミックな表示器画面の作成方法を解説します。
「BLUEならでは」の機能をしっかり理解したい方は、テキストの順序通り、読み進めてください。

すぐに「BLUEならでは」の機能を使った画面作成を体感したい方は第2章から第5章にお進みください。第2章から第5章では、サンプルプロジェクトを用いた実習を通じて、BLUEの機能を実践的に学ぶことができます。

第1章：知っておきたいBLUEのテクニック

第2章：スライド切替表示画面
第3章：マルチ画面
第4章：フレキシブルペイン画面
第5章：ズーム率による可視/不可視

サンプルプロジェクトを使った実習を行うことができます。

1.(第1章)知っておきたいBLUEのテクニックの概要

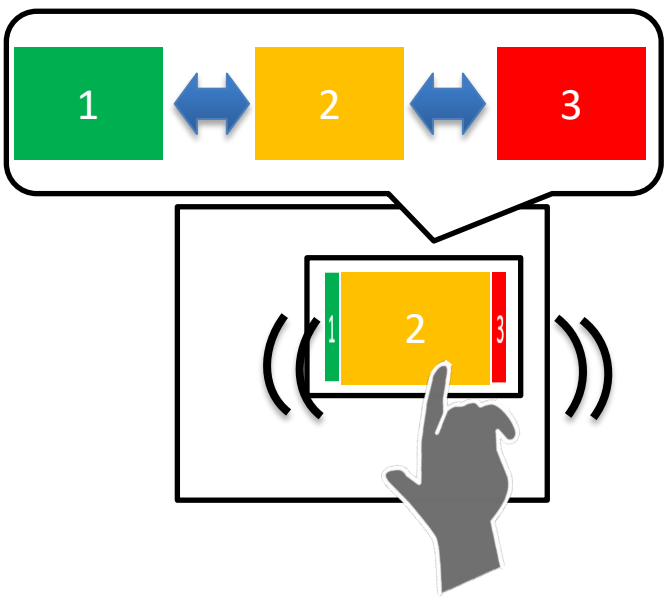
第1章では、BLUE特有の機能やテクニックの概念について理解を深めることができます。「BLUEならでは」の機能は以下のテクニックや設定を組み合わせて実現します。

1、画面とコンテンツ
2、コンテンツ表示器
3、可視アニメーション
4、グラフィックオブジェクトプロパティ
5、可視アニメーション「縮小」が使用できる画面/コンテンツ

2.(第2章)スライド切替表示の概要

表示器上の限られたスペースに複数のコンテンツをスワイプで切り替えることができます。同一画面内で切替え表示ができるので、さまざまな情報を確認しながら、操作するときに便利です。

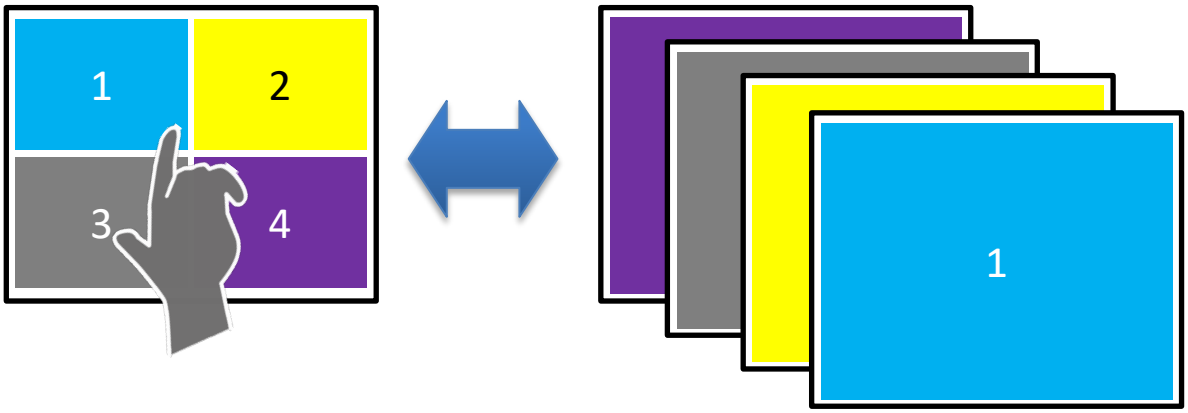
スライド切替表示の実習は、第2章です。



3.(第3章)マルチ画面の概要

画面内に複数の画面を縮小表示させ、全体を一目で確認することができます。また、詳しく知りたい場合は、1タッチで該当画面に切り替えることができます(マルチ画面とシングル画面を切り替えることができます)

マルチ画面の実習は、第3章です。

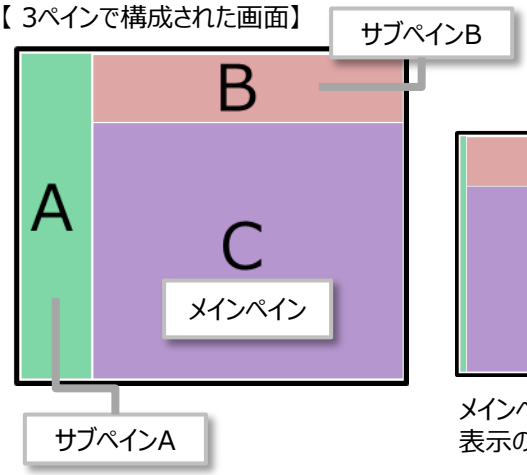


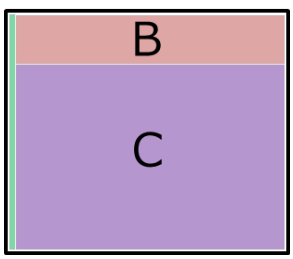
4.(第4章)フレキシブルペイン画面の概要

画面がいくつかの伸縮可能なペイン(メインペイン、サブペイン)で構成されており、作業の状況にあわせてサブペインの表示を切り替えることで、多くの情報へのアクセスが行いやすくなります。画面数が多く、遷移が複雑なプロジェクトなどに向いています。

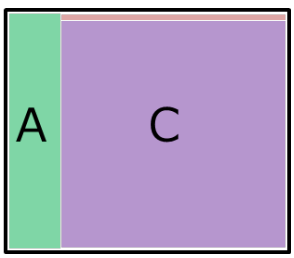
フレキシブルペイン画面の実習は、第4章です。

【 3ペインで構成された画面】

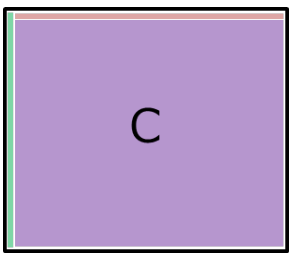




メインペインとサブペインBが表示の状態



メインペインとサブペインAが表示の状態



メインペインのみが表示の状態

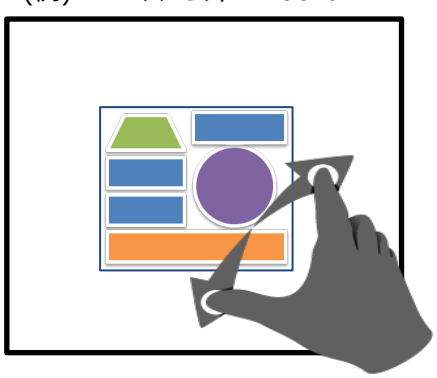
※メインペインは常に表示されています。

5.(第5章)ズーム率による可視/不可視の概要

ジェスチャー操作で、画面を拡大/縮小表示させることができ、指定ズーム率に達するとオブジェクトが出現します。
フロア図などを広域から詳細までをスムーズに移行でき、また詳しい情報確認や操作もワンオペレーションで実現できます。

ズーム率による可視/不可視画面は、第5章です。

(例)　ズーム率：100%



ズーム率：150%

Pro-face™
by Schneider Electric

第1章

「BLUE」のテクニック

Ⅰ 画面とコンテンツ ・・・・・・・・・・・ 1-2
Ⅱ コンテンツ表示器 ・・・・・・・・・・・ 1-4
Ⅲ 可視アニメーション ・・・・・・・・・・・ 1-7
Ⅳ グラフィックオブジェクトプロパティ ・・・・・・・・・・・ 1-8
Ⅴ可視アニメーション「縮小」 ・・・・・・・・・・・ 1-12

Public

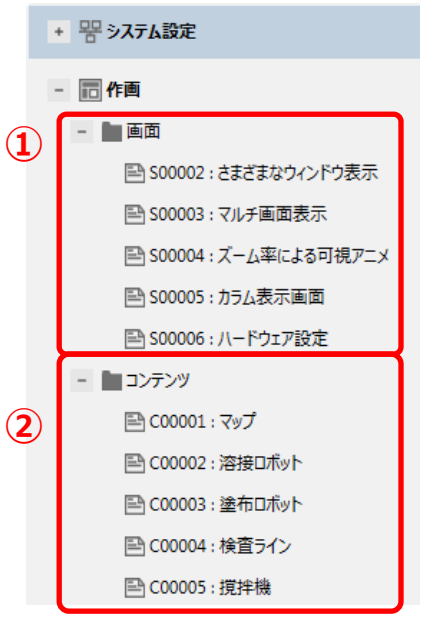
MEMO

Copyright ©2025 Schneider Electric Japan Holdings Ltd. All Rights Reserved.

Ⅰ 画面とコンテンツ

1.画面とコンテンツの違い

BLUEのプロジェクトは「画面」と「コンテンツ」から構成されています。
「画面」は表示器で直接表示することができます。
「コンテンツ」はコンテンツ表示器で呼び出し、表示します。
9種類の「画面」「コンテンツ」が用意されており、それぞれの特性を活かして使用することで今までにない表現や操作を実現します。



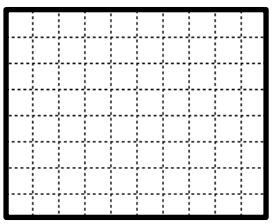
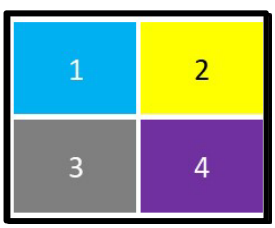
すぐに「BLUEならでは」の画面作成を体感したい場合は各章にお進みください。
- 第2章：スライド切替表示画面
- 第3章：マルチ画面
- 第4章：フレキシブルペイン画面
- 第5章：ズーム率による可視/不可視

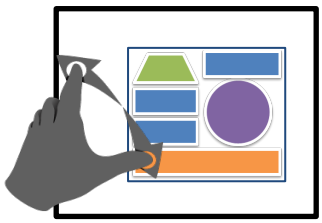
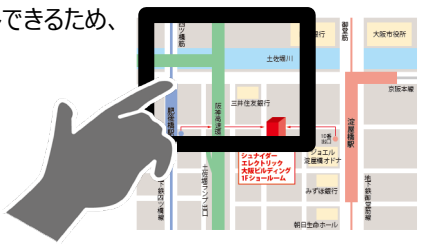
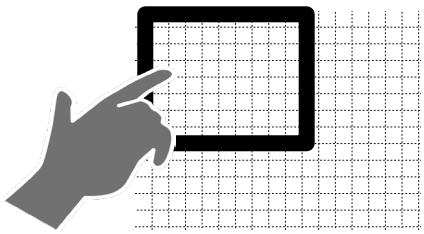
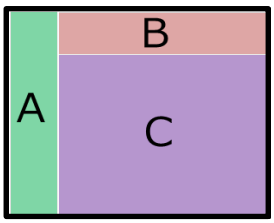
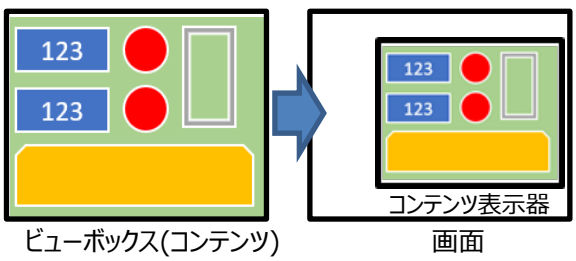
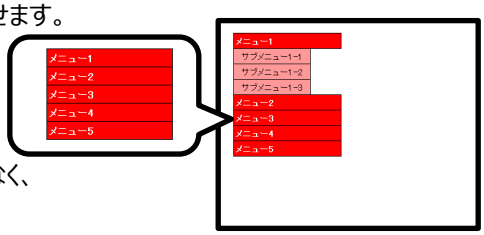
①画面(S○○○○)：表示器で直接表示できます。

②コンテンツ(C○○○○)：表示器に直接表示できません。
画面にコンテンツ表示器等を配置することで表示させることができます。

2.画面とコンテンツの種類

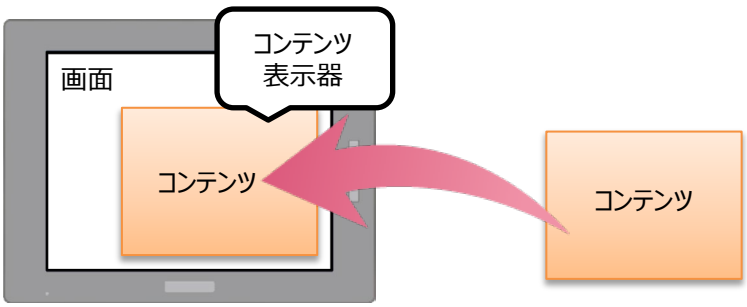
「画面」「コンテンツ」は用途にあわせて使い分けします。

キャンバス	自由にオブジェクトを配置できる標準の画面/コンテンツです。 ズームやスクロールなどの機能はありません。 ※画面およびコンテンツとして使用します。	
グリッド	画面上のグリッド(マス目)に合わせて、オブジェクトを配置できます。 画面/コンテンツともグリッドで作成することを推奨します。 ※画面およびコンテンツとして使用します。	
ユニフォーム グリッド	見た目はキャンバスと同じですがオブジェクトを画面上に配置すると、左から右に 順番に整理/配置され、配置したオブジェクトの数にあわせて均等な画面構成になります。 1つの画面内で複数のコンテンツを均等に配置できるので、マルチ画面 の作成に適しています。 ※コンテンツとして使用することは少なく、ほとんどの場合、画面として使用します。	

ズーム キャンバス	拡大/縮小できる画面を作成できます。 フロア図やCAD図等の表示に便利です。 ※画面およびコンテンツとして使用します。 
スクロール キャンバス	上下左右に自由にスクロールできる画面を作成できます。 実際の表示器の画面サイズよりも大きな画面でも1枚でスクロールできるため、 複数枚の画面を作る必要がありません。 ※主に画面として使用されます。 
スクロール グリッド	グリッドとスクロールキャンバスを組み合わせた画面です。 動作はスクロールキャンバスと同じです。作画時にグリッドを使って、 配置やサイズ調整を簡単に行うことができます。 ※主に画面として使用されます。 
ドック パネル	主にコンテンツ表示器を組み合わせたフレキシブルペイン画面の 土台の画面として使用します。 Webブラウザーのように表示領域を伸び縮みさせることができます。 ※画面として使用します。 
ビューボックス	見た目はキャンバスと同じですが、コンテンツとして作成し、 コンテンツ表示器で呼び出して使用します。 (ビューボックスでは全体がコンテンツ表示器に 収まるように縮小表示されます) ※コンテンツとして使用します。 
スタックパネル	見た目はキャンバスと同じですが、折りたたみ式のメニューを 作成する際に使用します。 通常は閉じた状態で、タッチ等を行うことで小項目を表示させます。 ※使い方は特殊で、ほとんどの場合、画面やコンテンツではなく、 レイアウトオブジェクトとして使用することが多いです。 

Ⅱ コンテンツ表示器

コンテンツ表示器を使えば、コンテンツを呼び出して表示することができます。コンテンツには9種類あり、コンテンツの種類により振る舞いが違います。ここではコンテンツの設定方法および代表的な4つのコンテンツを呼び出した際の表示について解説します。



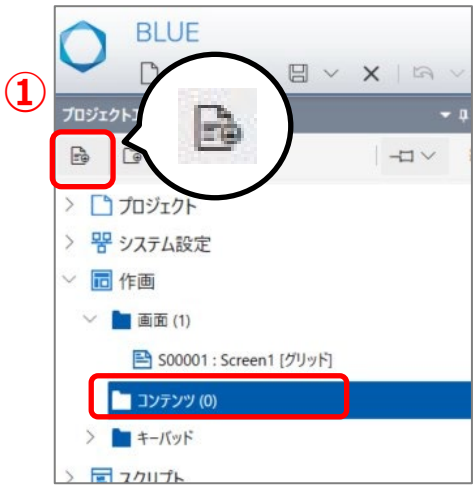
(1)コンテンツとコンテンツ表示器の設定方法

(1)コンテンツの作成

最初にコンテンツを作成します。

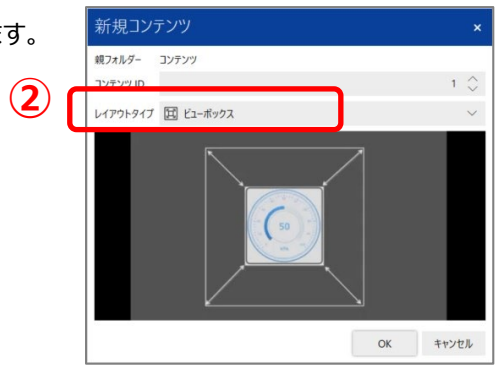
①プロジェクトエクスプローラーで「コンテンツ」を選択し、

をクリックします。



②「新規コンテンツ」で、任意の「レイアウトタイプ」を選択し、「OK」をクリックします。

※その後、コンテンツ上にオブジェクトを配置し、コンテンツを完成させます。

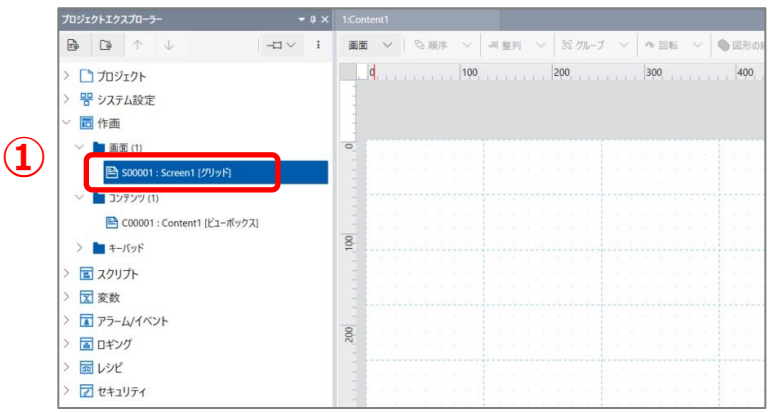


(2)コンテンツ表示器の配置

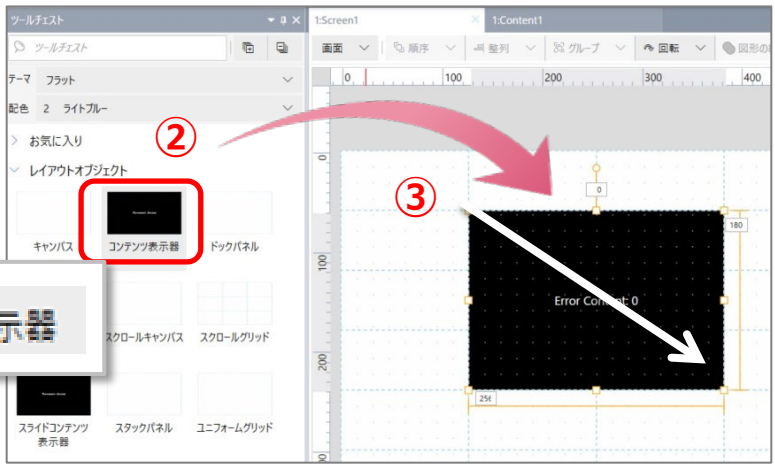
画面上にコンテンツ表示器を配置します。

①プロジェクトエクスプローラーでコンテンツ表示器を配置する画面(スクリーン)をクリックします。

※作業スペースに画面が表示されます。

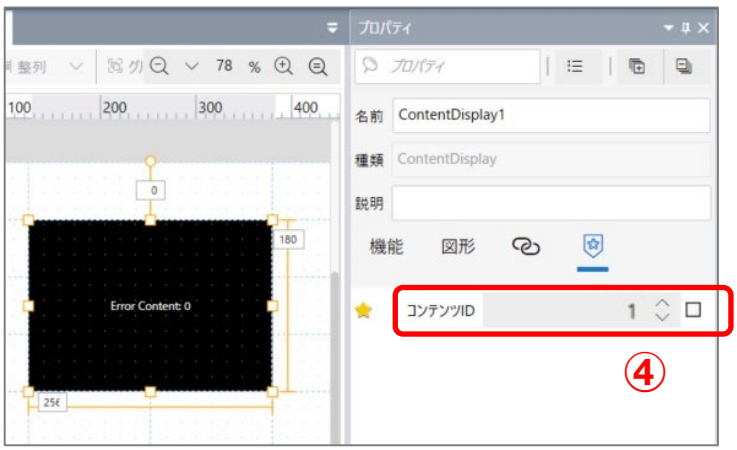


②ツールチェストから「コンテンツ表示器」を画面上にドラッグ＆ドロップで配置します。



③コンテンツ表示器のサイズを変更します。

④コンテンツ表示器の「プロパティ」で「コンテンツID」を入力します。
※ここでは、先程作成したコンテンツID「1」を指定します。



コンテンツIDは、プロジェクトエクスプローラーから確認します。

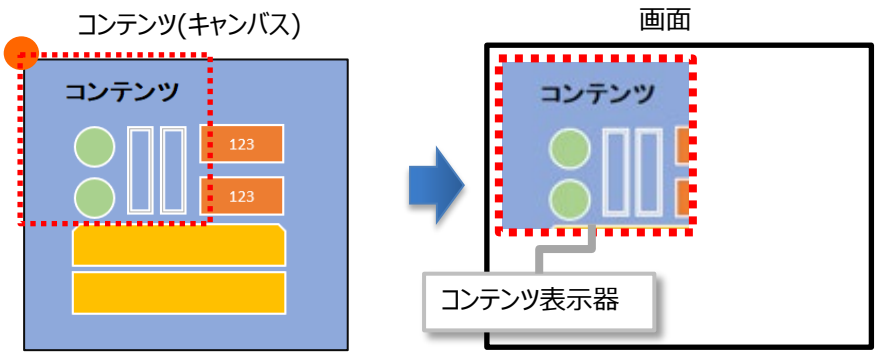
MEMO

(2)コンテンツ表示器の表示の違い

ここではコンテンツの種類による、コンテンツ表示器で呼び出した際の表示の違いについて説明します。

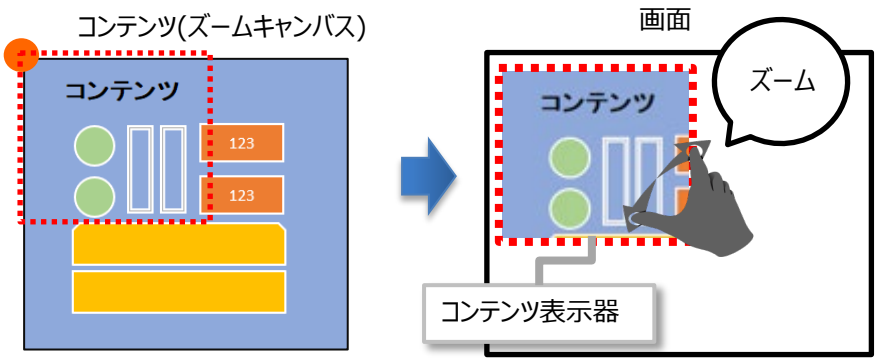
(1)キャンバス

コンテンツの左上を基準にコンテンツ表示器の大きさ分のみをコンテンツ表示器で表示します。



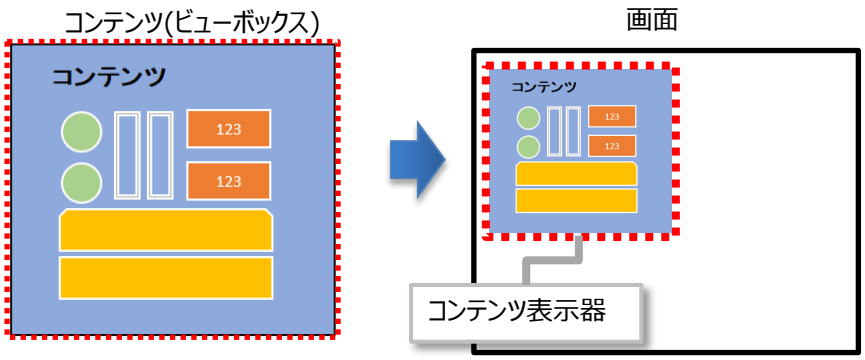
(2)ズームキャンバス

コンテンツの左上を基準にコンテンツ表示器の大きさ分のみをコンテンツ表示器で表示します。
コンテンツ表示器上で拡大/縮小ができます。



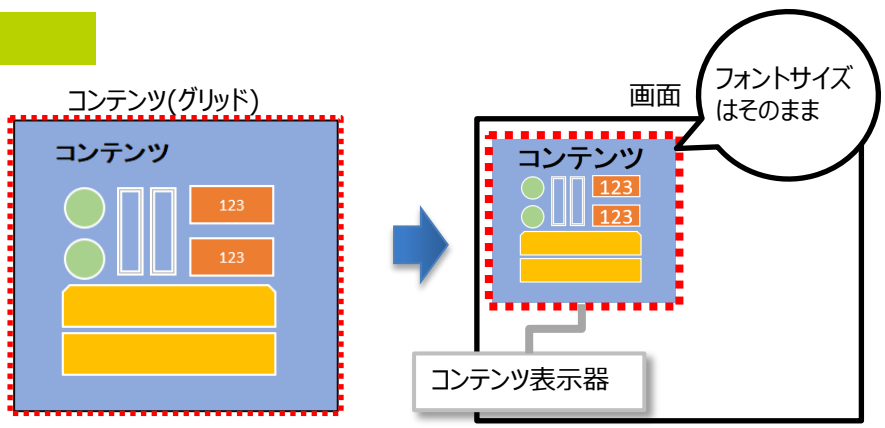
(3)ビューボックス

コンテンツ全体が、コンテンツ表示器に収まるように縮小し、表示されます。



(4)グリッド

コンテンツ全体が、コンテンツ表示器に収まるように縮小し、表示されます。
ただし、テキストは縮小表示されません(フォントサイズは縮小されずに表示されます)



Ⅲ 可視アニメーション

1.可視アニメーションとは

オブジェクトに、可視アニメーションの設定を行うことができます。
可視アニメーションには「表示」「非表示」「縮小」の3つがあり、特に「縮小」を活用することでさまざまな表現や動きが実現できます。

可視アニメーションに変数を割付け、変数にコマンドを書き込むことにより「表示」「非表示」「縮小」します。

	コマンド
変数	0：表示
	1：非表示
	2：縮小

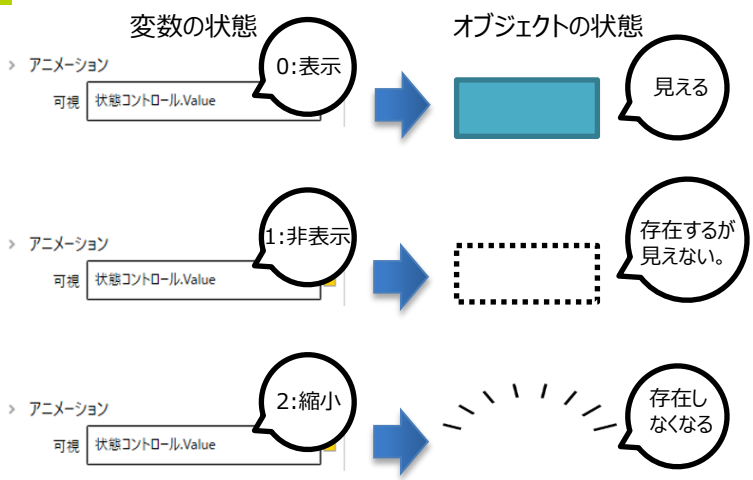
「状態コントロール」という変数を作成し、可視アニメーションに割り付けています。

※「縮小」は、ドックパネル、スタックパネル、ユニフォームグリッドに配置したオブジェクトでのみ有効です。

(1)表示/非表示/縮小

可視アニメーションに割り当てた変数が「0なら表示」「1なら非表示」「2なら縮小」になります。

表示/非表示/縮小の際のオブジェクトの変化に注意しましょう。



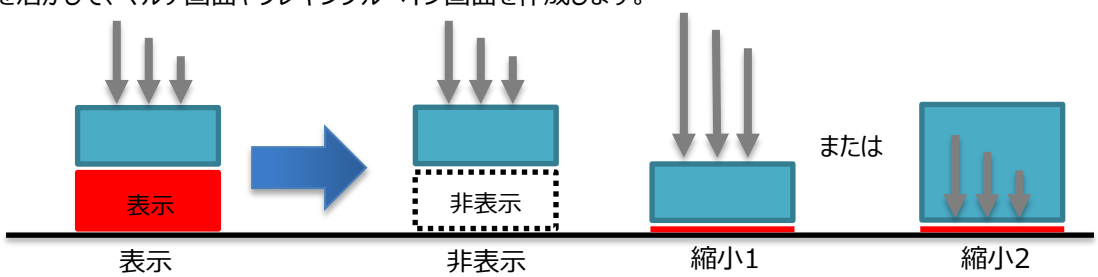
※「縮小」は、ドックパネル、スタックパネル、ユニフォームグリッドに配置したオブジェクトでのみ有効です。

CAUTION

「縮小」は、ドックパネル、スタックパネル、ユニフォームグリッドに配置したオブジェクトでのみ有効です。
これら3つは、それぞれの特性に応じて異なる動作を行いますあらかじめ定められた方向にに重力がかかると考えるとわかりやすいです。

【動作イメージ】

オブジェクトが縮小すると、存在しなくなるため、空いたスペースに上方からオブジェクトが落ちてきます(縮小1)
または上方のオブジェクトが空いたスペースを埋めようと広がります(縮小2)
こういった特性を活かして、マルチ画面やフレキシブルペイン画面を作成します。



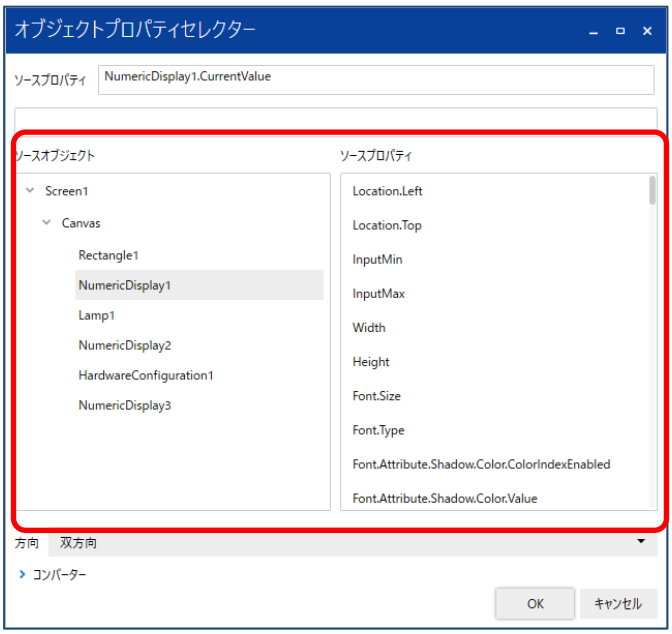
Ⅳ グラフィックオブジェクトプロパティ

1.グラフィックオブジェクトプロパティとは

BLUEでは画面上に配置したオブジェクトの色や状態等の属性をグラフィックオブジェクトプロパティとして持っています(あらかじめ用途が決まっているシステム変数とお考えください)
ここでは、代表的なグラフィックオブジェクトプロパティである「**Visibility**」と「**ZoomPercent**」について解説します。

グラフィックオブジェクトプロパティにコマンドを書き込むと、オブジェクトの状態を動的に変えることができます。

「オブジェクトプロパティセレクター」では画面上に配置したすべてのオブジェクトの属性が表示されます。

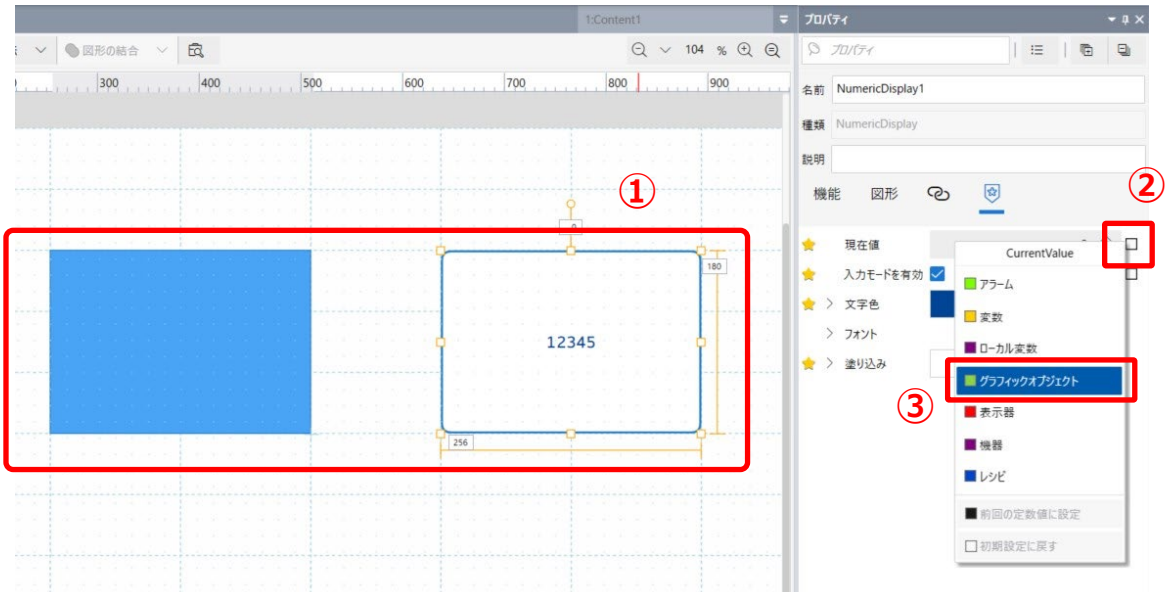


ONE POINT

グラフィックオブジェクトプロパティの使用例

ここではサンプルとしてグラフィックオブジェクトプロパティを用い、画面上に配置した四角形の色を変化させる方法を解説します。
(数値表示器を使用します)

①画面上に四角形と数値表示器を配置します。
②数値表示器を選択し、現在値の右横の□をクリックします。
③「グラフィックオブジェクト」を選択します。

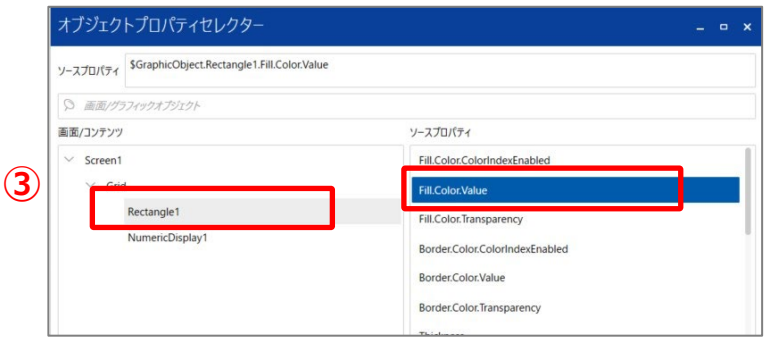


次ページへ

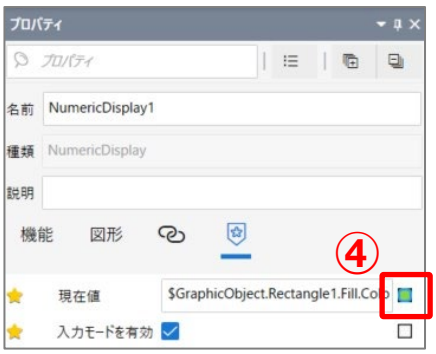
ONE POINT

③オブジェクトプロパティセレクターで以下の設定を行い、
「OK」をクリックします。

ソースオブジェクト：Rectangle1
ソースプロパティ：Fill.color.value



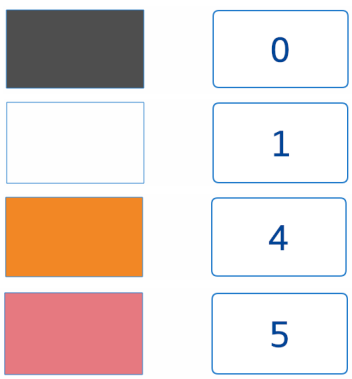
④オブジェクトプロパティを割り付けられると、現在値の右横の
□が緑色になります。

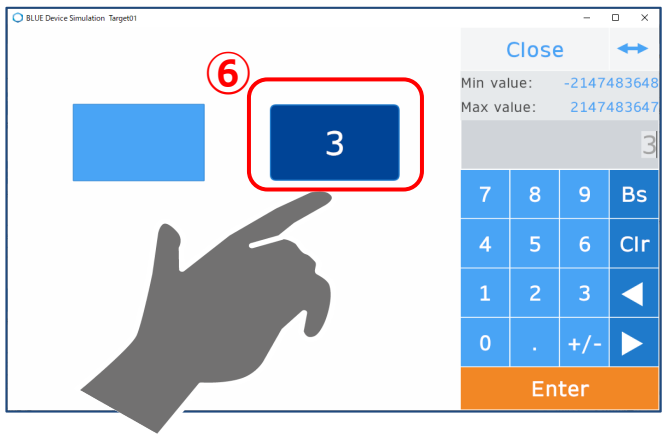


【動作確認】
シミュレーションを使えば、パソコン上で動作確認できます。

⑤「シミュレーション」をクリックします。

⑥数値表示器を使って、RGBコードを入
力すると四角形の色が変化します。





2. Visibility(ビジビリティ)

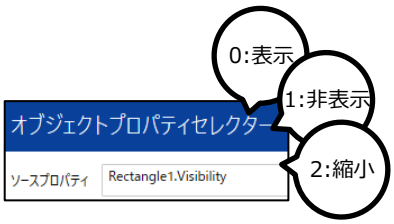
上級者向けです。

Visibilityは「表示」「非表示」「縮小」をつかさどるグラフィックオブジェクトプロパティ(システム変数)です。
これを使用すれば、新たに変数を作成したり、可視アニメーションの設定を行う必要はありません。

オブジェクトプロパティセレクターから、「○○○. Visibility」を選択するだけで、「表示」「非表示」「縮小」を行うことができます。

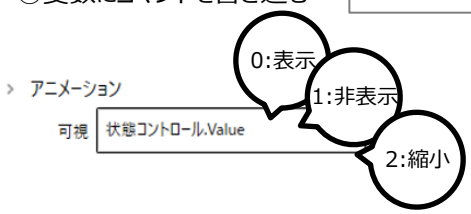
例：四角形に可視アニメーションを設定を行う。
(四角形の状態を表示/非表示/縮小に切り替える)

【Visibilityを使う場合】
①変数(Visibility)にコマンドを書き込む



【Visibilityを使わない場合】
①変数の作成
②可視アニメーションの設定

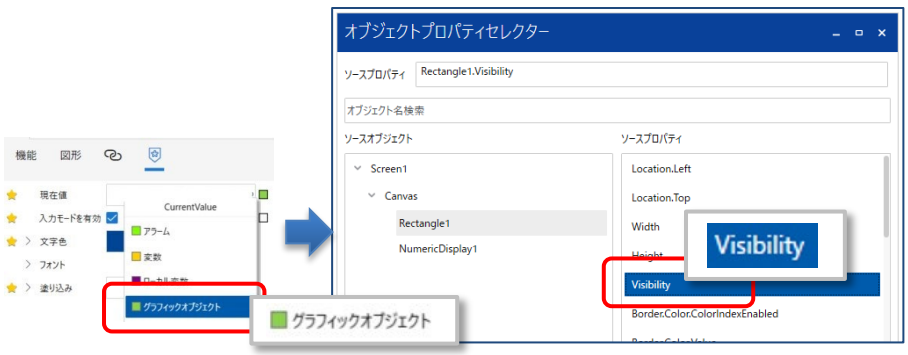
③変数にコマンドを書き込む



ONE POINT

Visibility(ビジビリティ)の使い方

Visibilityは、「表示」「非表示」「縮小」をつかさどるグラフィックオブジェクトプロパティ(システム変数)です。
現在値の右横の□を選択し、「グラフィックオブジェクト」をクリックします。
そして、オブジェクトプロパティセレクターから、「○○○. Visibility」を選択します。



【 ○○○. Visibilityのコマンド】

	コマンド
Rectangle1.Visibility	0：表示
	1：非表示
	2：縮小

CAUTION

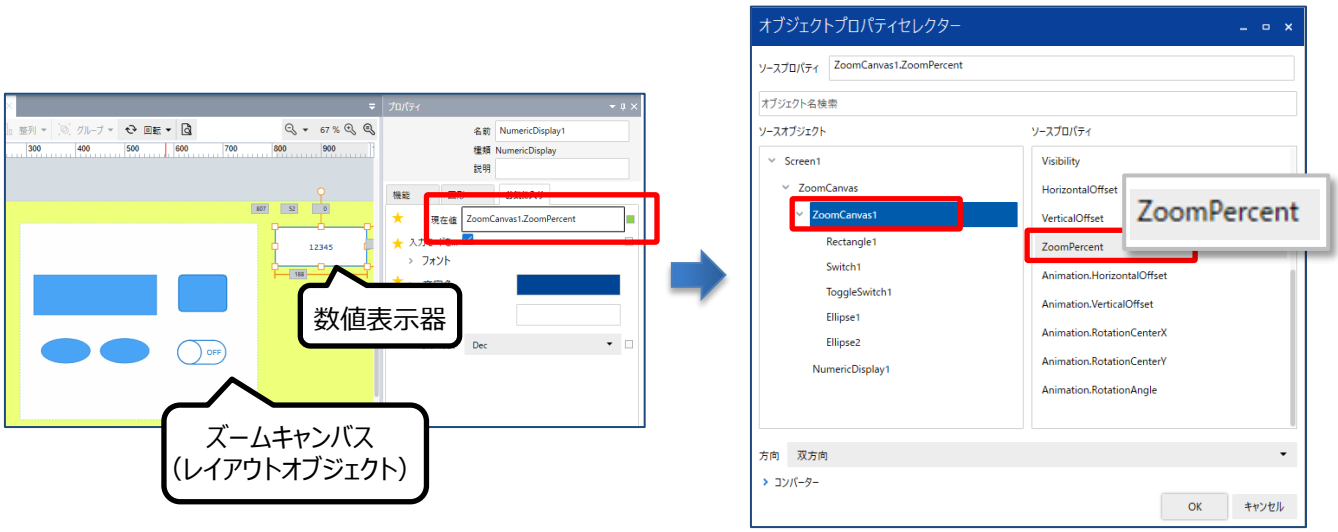
グラフィックオブジェクトプロパティ(システム変数)は、対象のオブジェクトが配置されている画面/コンテンツでのみ使用できます。

例)
スクリーン1に配置したオブジェクトのグラフィックオブジェクトプロパティは、スクリーン1でのみ使用ができます。それ以外のスクリーンでは使用できません(表示されません)

3. ZoomPercent(ズームパーセント)

ZoomPercentは、ズーム率をつかさどるグラフィックオブジェクトプロパティ(システム変数)です。
ズームキャンバスを使用している際に扱うことができます。画面上に数値表示器を配置すれば、ズーム率の確認/変更を行うことができます。

また、ZoomPercentと可視アニメーションを活用して、ズーム率によるオブジェクトの可視/不可視を実現します(ある拡大率になるとオブジェクトが表示される)



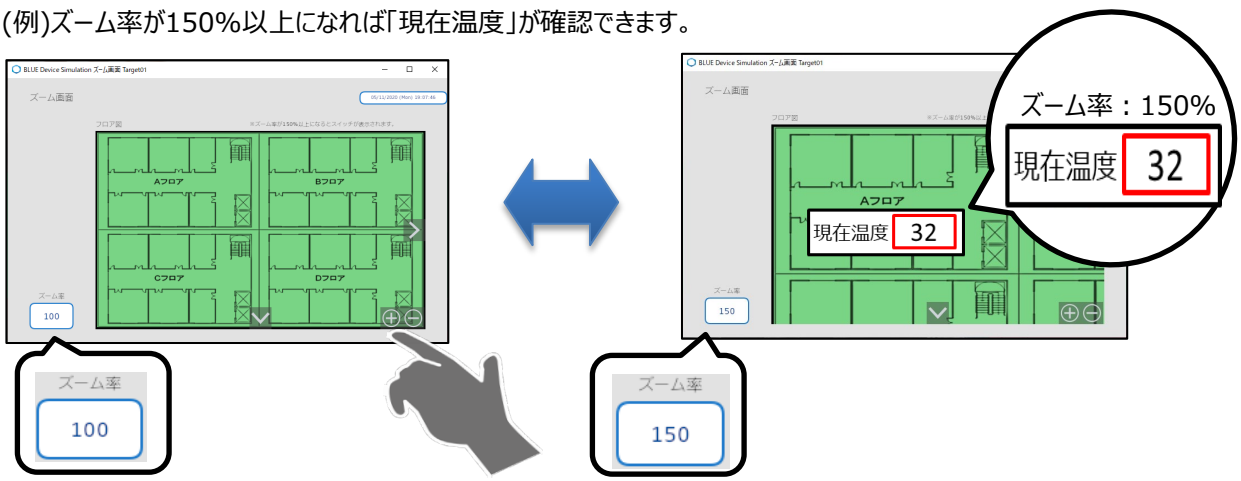
※上記では、画面にズームキャンバス(レイアウトオブジェクト)を配置しています。

ONE POINT

ZoomPercent(ズームパーセント)の使用例

ZoomPercentと可視アニメーションを活用すると、通常時は表示されていなく、指定したズーム率に達すると表示させることができます。
例えば、マップやフロア図などを全体表示から部分表示に移行すると詳細な情報確認が、一度の操作で可能です。

(例)ズーム率が150%以上になれば「現在温度」が確認できます。



V 可視アニメーション「縮小」

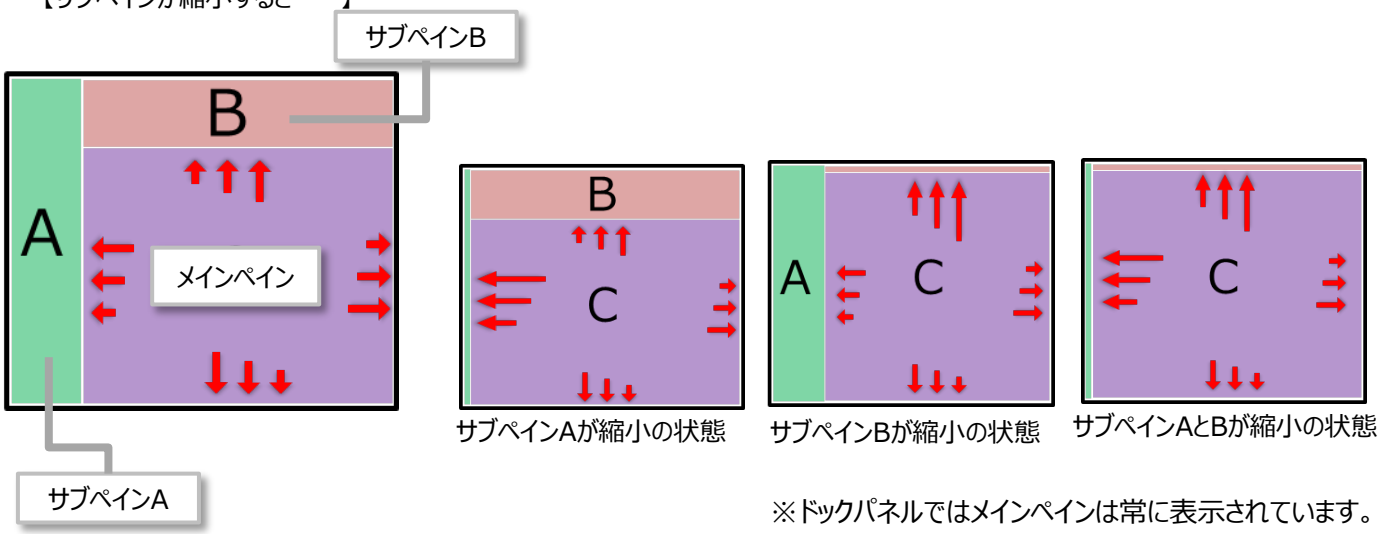
可視アニメーションの「縮小」、グラフィックオブジェクトプロパティ「 Visibility (縮小)」は、以下の画面/コンテンツでのみ有効です。
画面/コンテンツの特性とあわせて、特殊な動作をさせることができます。
※「表示」「非表示」は、すべての画面/コンテンツで使用することができます。

(1)ドックパネル
(2)ユニフォームグリッド
(3)スタックパネル

1.ドックパネル

ドックパネルを使えば、フレキシブルペイン画面を作成することができます。
ドックパネルでは、メインペインが常に表示されており、サブペインが縮小されると、その空いたスペースをメインペインが自動的に拡張して埋めるように動作します。このような動作をイメージすると、画面構成の変化が直感的に理解しやすくなります。

【サブペインが縮小すると・・・】



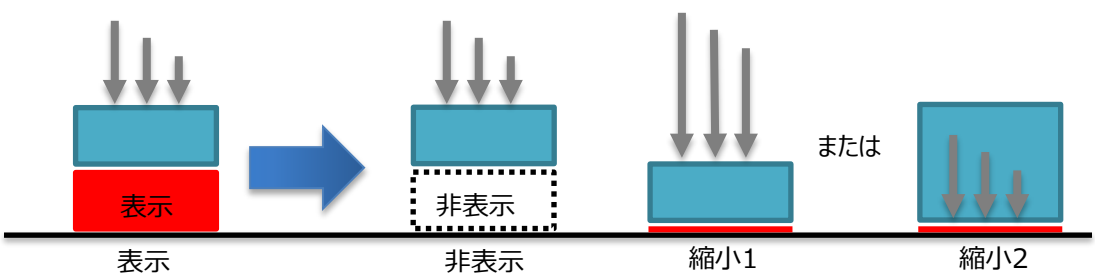
※ドックパネルではメインペインは常に表示されています。

ONE POINT

表示/非表示/縮小

表示/非表示/縮小の際、オブジェクトは以下のように変化します。
オブジェクトが縮小すると、存在しなくなるため、空いたスペースに上方からオブジェクトが落ちてきます(縮小1)
または上方のオブジェクトが空いたスペースを埋めようと広がります(縮小2)

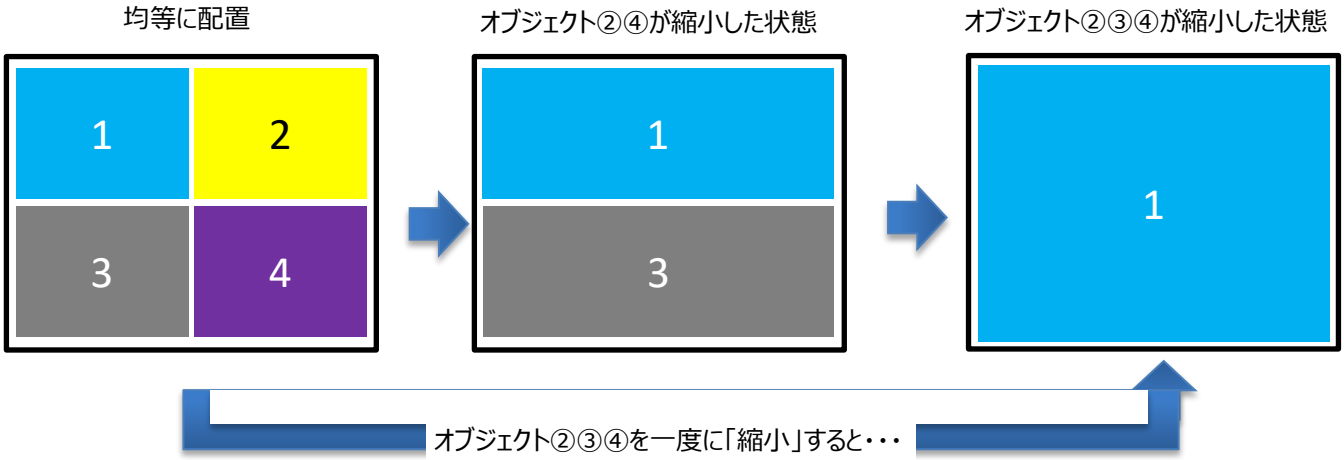
なお、フレキシブルペイン画面は、ドックパネルの特性(縮小1)を活かして作成します。
後述するマルチ画面表示では、ユニフォームグリッドの特性(縮小2)を活かして作成します。



2.ユニフォームグリッド

ユニフォームグリッドでは、オブジェクトを均等に配置することができます。ユニフォームグリッドに配置した各オブジェクトにドックパネルのペインのような主従関係はなく、あるオブジェクトが縮小すると、他のオブジェクトでそのスペースを埋めるように動作します。

ユニフォームグリッドにコンテンツ表示器を配置すれば、1つの画面内で複数のコンテンツを均等に配置できるので、マルチ画面の作成に適しています。



3.スタックパネル

スタックパネルは、アコーディオンのように開いたり閉じたりすることのできる折りたたみメニューを作る際に使用します。

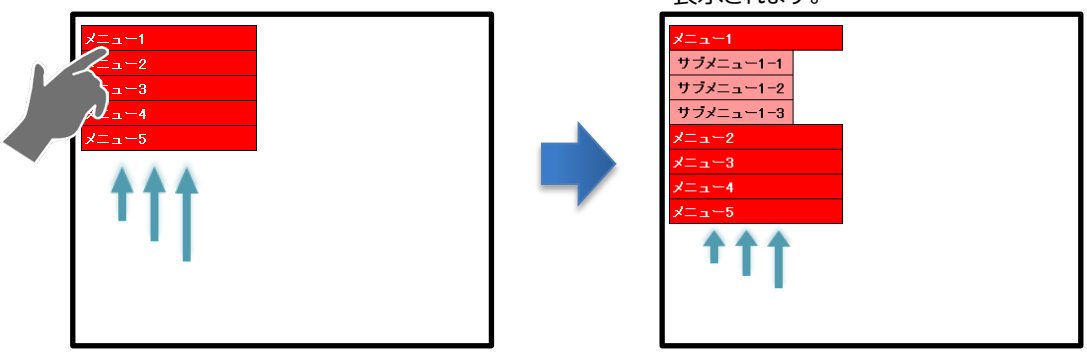
通常は閉じた状態で、タッチ等のアクションで開くことができるため、見た目にもわかりやすく、整理された画面を作成することができます。

下から上に圧力がかかっているイメージで、あるオブジェクトが縮小すると、空いたスペースを別のオブジェクトで詰めるように動作します。オブジェクト自体のサイズは変更されないのが特徴です。
※画面として用いることは少なく、コンテンツやレイアウトオブジェクトとして使用します。

【スタックパネルの動作イメージ】

通常時は、サブメニューを縮小しておきます。

メニューをタッチすると、縮小されていたサブメニューが表示されます。



※垂直方向(下から上)だけでなく、水平方向(左から右)の動作も可能です。

Pro-face™
by Schneider Electric

第2章

スライド切替表示画面

Public

MEMO

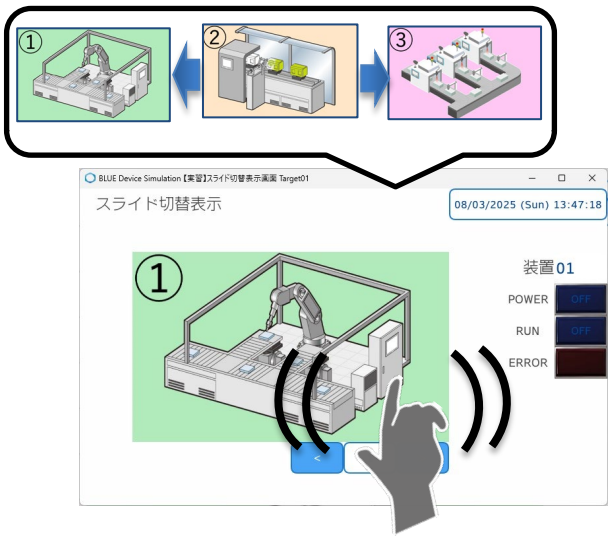
Copyright ©2025 Schneider Electric Japan Holdings Ltd. All Rights Reserved.

Ⅰ スライド切替表示画面

1.スライド切替表示とは

表示器上の限られたスペースに複数のコンテンツをスワイプで切り替えることができます。同一画面内で切替え表示ができるので、さまざまな情報を確認しながら、操作する等に便利です。

【実習】スライド切替表示画面.bluをご準備ください。



(1) 設定の流れ

スライド切替表示の設定は「コンテンツの作成」と「スライドコンテンツ表示器の配置」の2つを行います。
ここでは、実習用プロジェクト**【実習】スライド切替表示画面.blu**を用いて解説を行います。

①コンテンツ「ビューボックス」の作成

スライド表示するものをコンテンツとして作成します。コンテンツは、ビューボックスで作成します。

②スライドコンテンツ表示器の配置

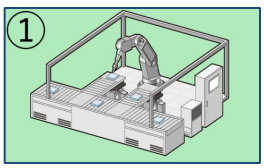
画面上にスライドコンテンツ表示器を配置し、コンテンツIDを指定します。

(2) 実習内容

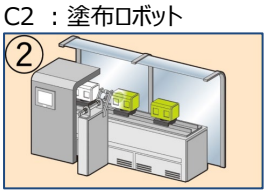
3つのコンテンツを画面上でスライド切替表示します。
※コンテンツ(C1、C2)は作成済みです。実習ではコンテンツ(C3)の作成から行います。

【コンテンツ】

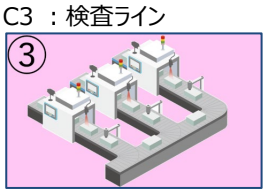
C1：溶接ロボット



C2 ：塗布ロボット

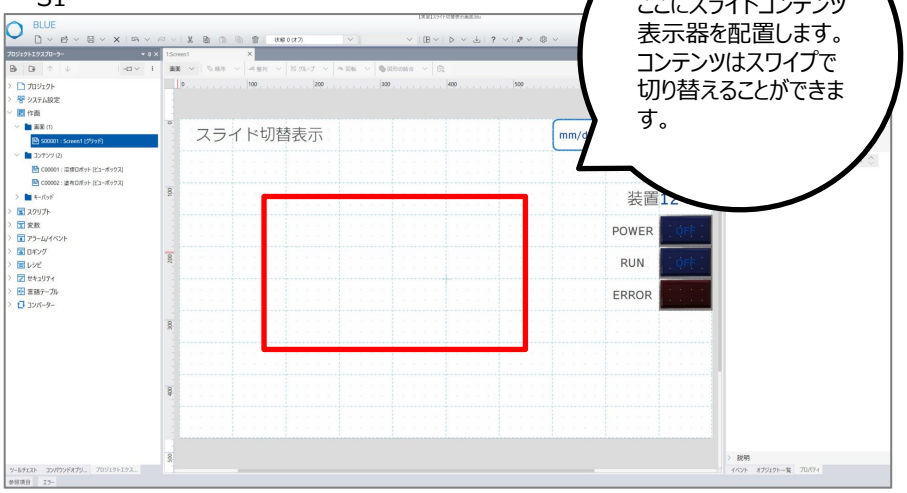


C3 ：検査ライン



【画面】

S1



2.【実習】スライド切替表示

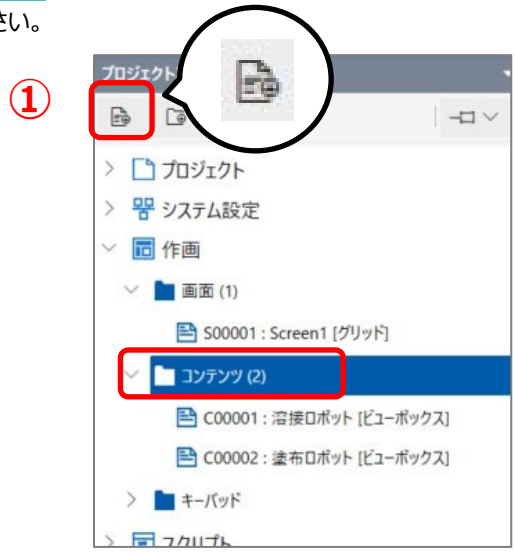
最初に実習用プロジェクト【実習】スライド切替表示画面.bluを立ち上げてください。

(1) コンテンツ(ビューボックス)の作成

コンテンツ(C3：検査ライン)の作成を行います。

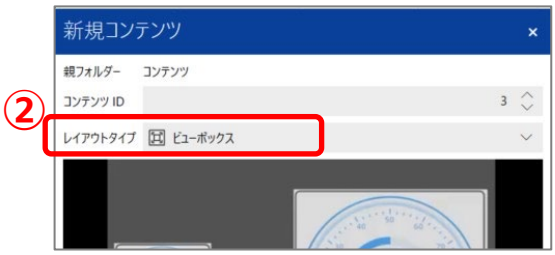
①プロジェクトエクスプローラーで「コンテンツ」を選択し、

をクリックします。



②「新規コンテンツ」で、レイアウトタイプ「ビューボックス」を選択し、「OK」をクリックします。

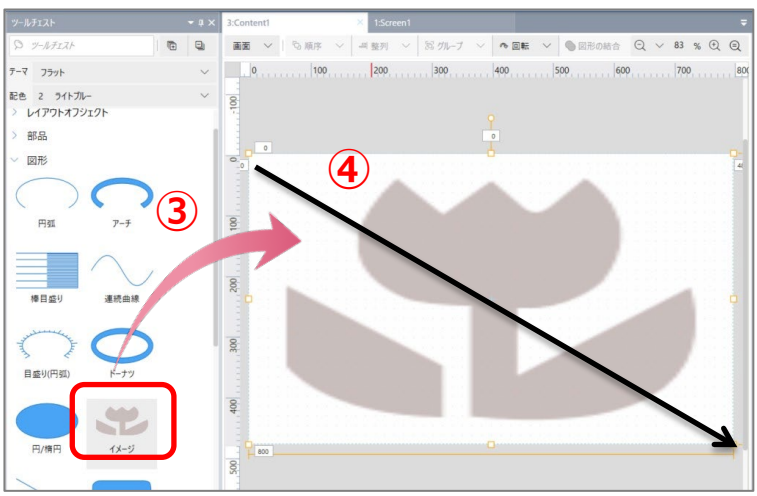
コンテンツID：3 レイアウトタイプ：ビューボックス



コンテンツ上に「イメージ」を配置します。

③ツールチェストから「イメージ」を画面上にドラッグ＆ドロップで配置します。

イメージ



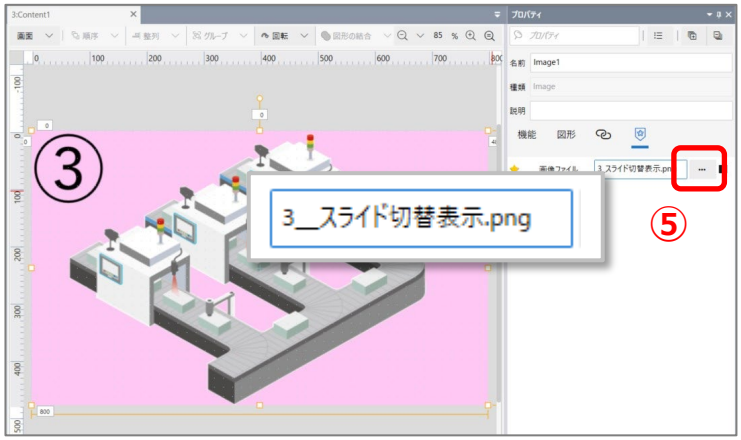
④イメージの位置/サイズを変更します。
(コンテンツと同じ大きさにします)

正確な位置/サイズは以下になります。

位置	サイズ
左：0	幅　：800
上：0	高さ：480

⑤プロパティの「画像ファイル」横の [...] をクリックし、任意の場所に保存した「3__スライド切替表示.png」を選択します。

画像ファイル： 3__スライド切替表示.png



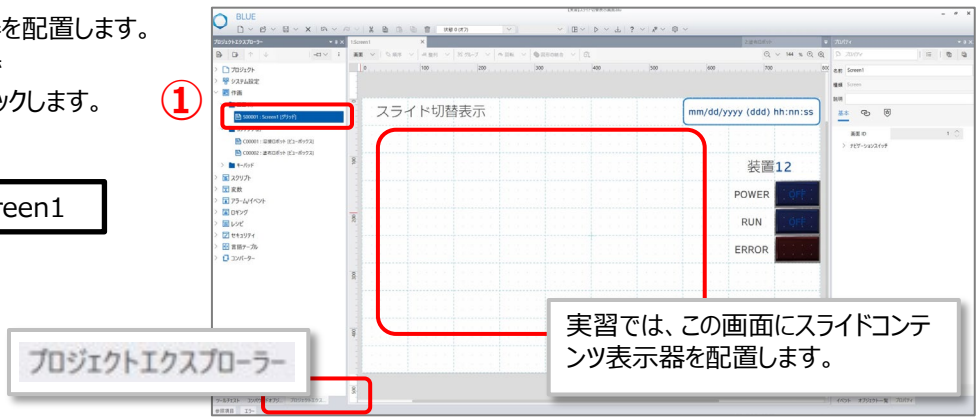
(2) スライドコンテンツ表示器の配置

あらかじめ作成済みのグリッド画面(S1)にスライドコンテンツ表示器を配置します。

画面上にスライドコンテンツ表示器を配置します。

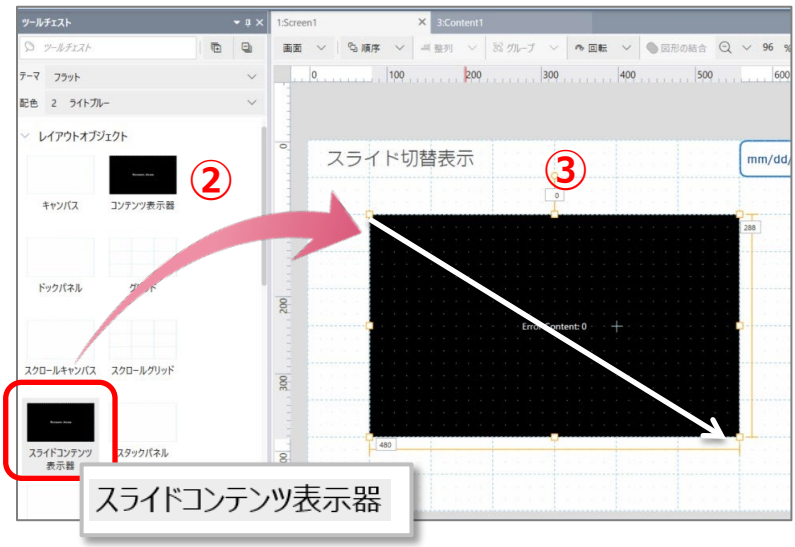
①「プロジェクトエクスプローラー」で「S00001：Screen1」をクリックします。

画面：S00001：Screen1



②ツールチェストから「スライドコンテンツ表示器」を画面上にドラッグ＆ドロップで配置します。

スライドコンテンツ表示器



③スライドコンテンツ表示器のサイズを変更します。

正確なサイズは以下になります。

行：6
列：6

④スライドコンテンツ表示器の「プロパティ」で以下の設定を行います。

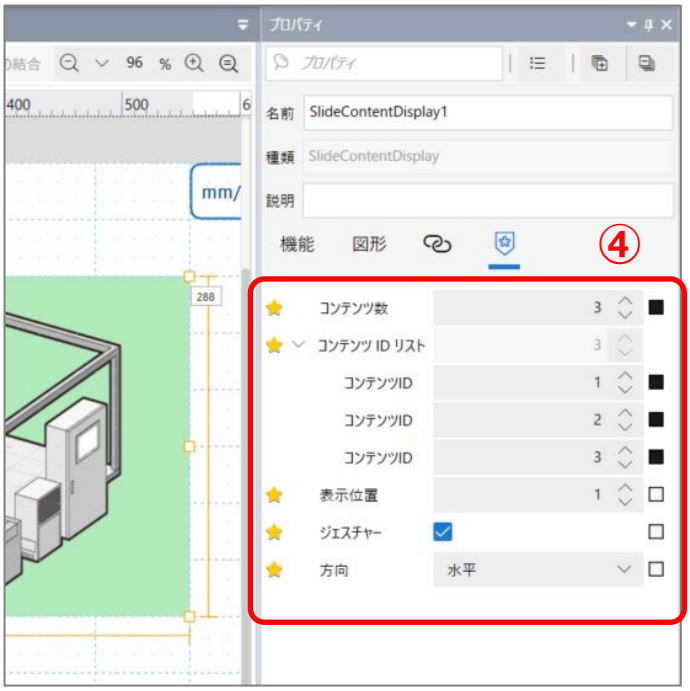
・コンテンツ数：3

・コンテンツIDリスト
コンテンツID:1
コンテンツID :2
コンテンツID :3

・表示位置(初期表示コンテンツ)：1

・ジェスチャー：☑(チェックあり)

・方向：水平



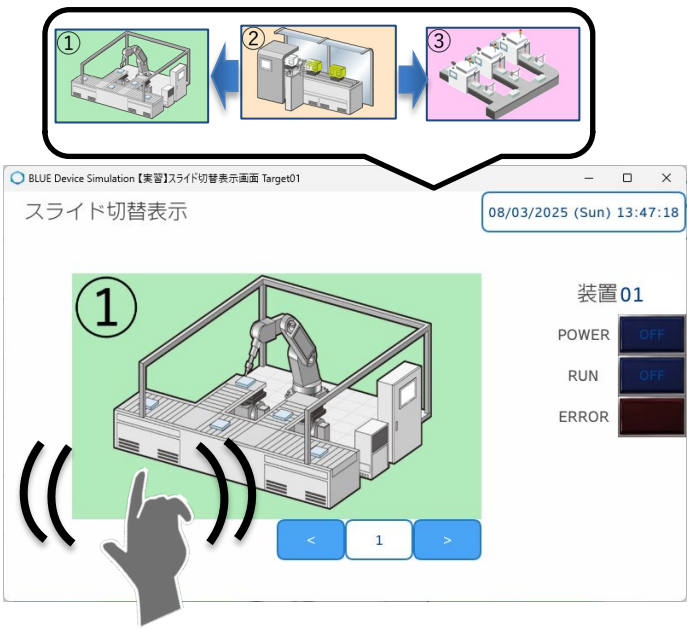
MEMO

3. 動作確認しよう(シミュレーション)

(1)シミュレーションの起動

シミュレーションを使えば、パソコン上で動作確認できます。

① をクリックします。



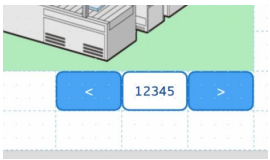
MEMO

ONE POINT

スライドコンテンツ表示器(スイッチによるスライド切り替え)

スライドコンテンツ表示器では、グラフィックオブジェクトプロパティ(システム変数)を用いることでスイッチ操作でコンテンツを切り替えることができます。スワイプ動作に対応していない表示器を使用する際に便利です。

ここでは、スライドコンテンツ表示器の右下にコンテンツを切り替えるスイッチを配置します。



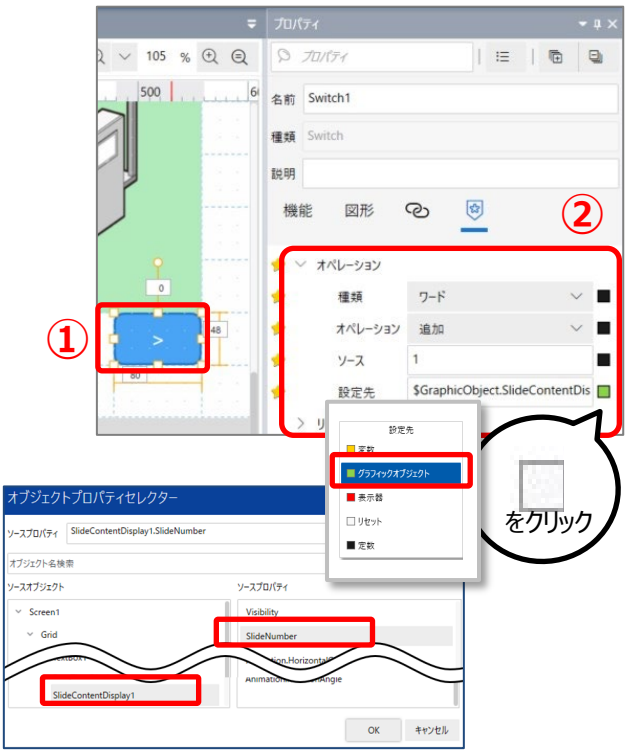
右方向にスライドを切替表示するスイッチを配置します。

①ツールチェストから「スイッチ」を配置します。
②「スイッチ」では以下の設定を行います。

オペレーション
種類：ワード
オペレーション：追加
ソース：1
設定先：SlideContentDisplay1.SlideNumber

※設定先の右横の□を選択し、グラフィックオブジェクトをクリックします。
そして、「オブジェクトプロパティセレクター」で「SlideContentDisplay1」「SlideNumber」を選択し、「OK」をクリックします。

ソースオブジェクト：SlideContentDisplay1
ソースプロパティ：SlideNumber



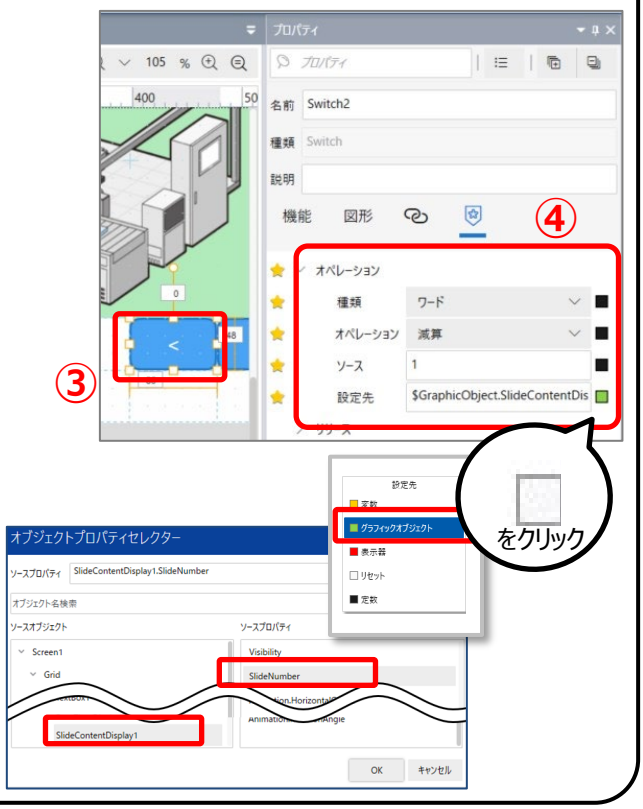
左方向にコンテンツを切替表示するスイッチを配置します。

③ツールチェストから「スイッチ」を配置します。
④「スイッチ」では以下の設定を行います。

オペレーション
種類：ワード
オペレーション：減算
ソース：1
設定先：SlideContentDisplay1.SlideNumber

※設定先では右横の□を選択し、グラフィックオブジェクトをクリックします。
そして、「オブジェクトプロパティセレクター」で「SlideContentDisplay1」「SlideNumber」を選択し、「OK」をクリックします。

ソースオブジェクト： SlideContentDisplay1
ソースプロパティ： SlideNumber



Pro-face™
by Schneider Electric

第3章

マルチ画面

Public

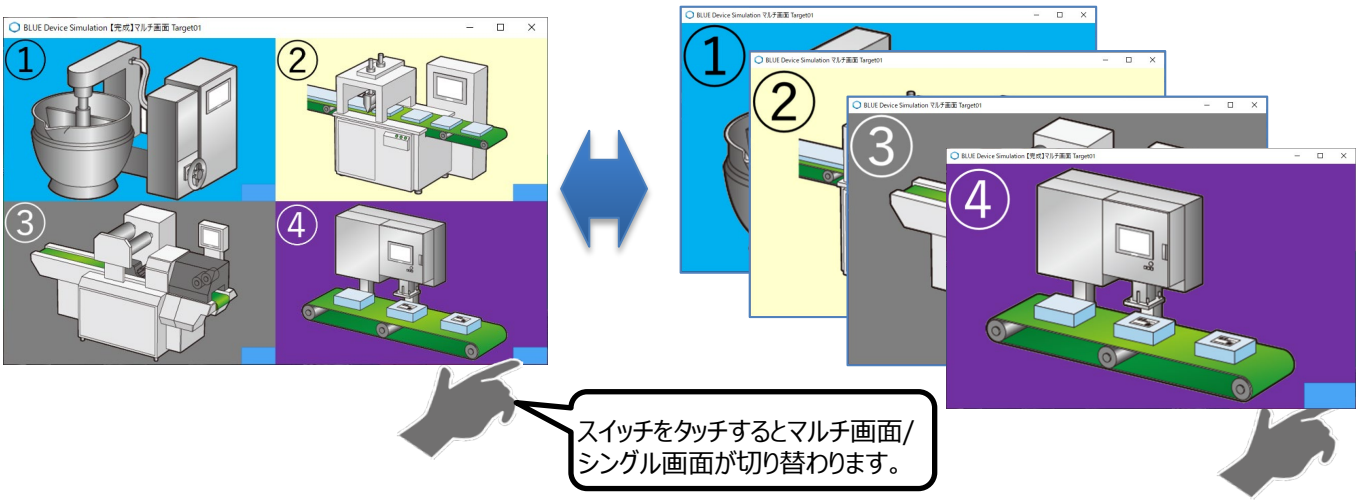
MEMO

Copyright ©2025 Schneider Electric Japan Holdings Ltd. All Rights Reserved.

Ⅰ マルチ画面

1.マルチ画面とは

1つの画面内で複数の画面をサムネイル表示させることができます。複数画面を同時に監視したい場合などに便利です。また、1タッチで複数画面と単画面を切り替えることもできます。



(1) 設定の流れ

マルチ画面の設定は「コンテンツの作成」と「画面を作成」の2つを行います。
ここでは、実習用プロジェクト**【実習】マルチ画面.blu**を用いて解説を行います。

①コンテンツの作成(ビューボックス)

- ・変数の登録
- ・ビューボックスの作成
- ・スイッチの作成(四角形にスイッチ機能を追加します)
- ・スクリプトの設定

マルチ表示するコンテンツを4つ作成します(ビューボックス)

・最初に使用する変数の登録を行います。
・続いて、ビューボックスを作成し、マルチ画面とシングル画面の切替スイッチの配置とスクリプトの設定を行います。
なお、切替スイッチは四角形にスイッチ機能を割り付けます。

②画面の作成(ユニフォームグリッド)

- ・ユニフォームグリッドの作成
- ・コンテンツ表示器の配置
- ・アニメーションの設定

ベースとなる画面をユニフォームグリッドで作成します。

・ユニフォームグリッドを作成し、コンテンツ表示器の配置とアニメーションの設定を行います。

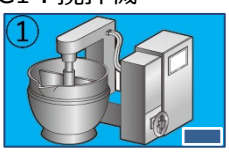
(2) 実習内容

4つのコンテンツから構成されたマルチ画面を作成します。
※コンテンツ(C1、C2、C3)は作成済みです。実習ではコンテンツ(C4)の作成から行います。

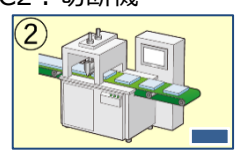
【実習】マルチ画面.bluをご準備ください。

【コンテンツ】

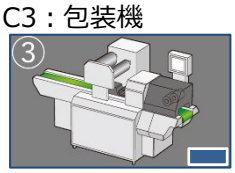
C1：撹拌機



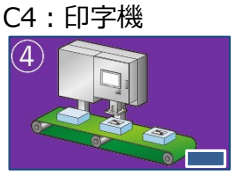
C2：切断機



C3：包装機

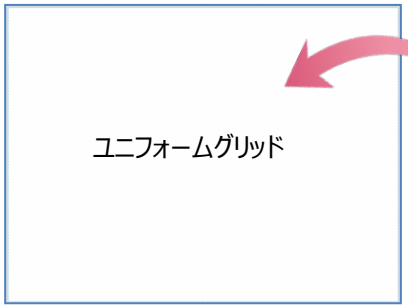


C4：印字機



【画面】

S1



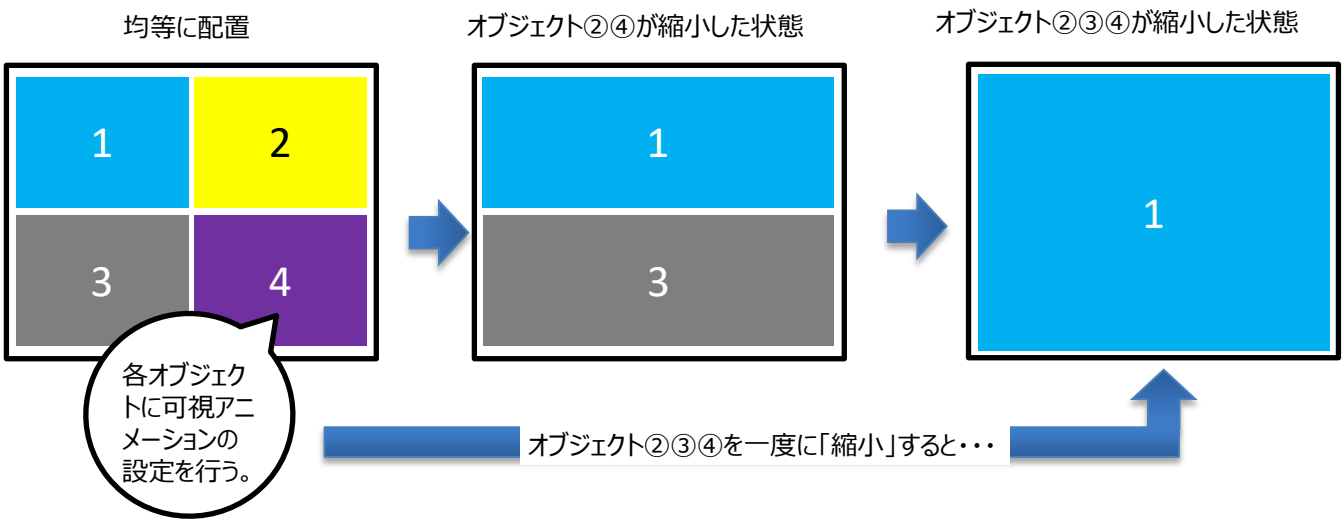
ユニフォームグリッドに4つのコンテンツ表示器を配置します。

ONE POINT

マルチ画面の仕組み

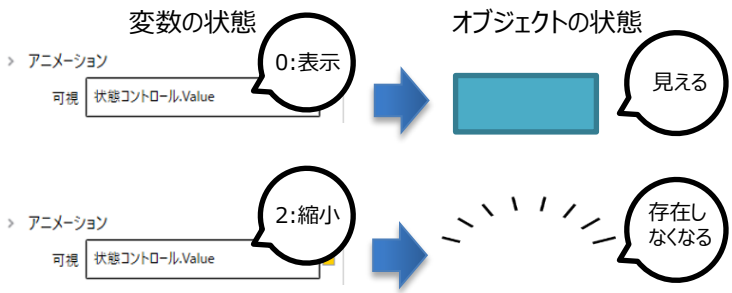
マルチ画面を作成するには、ユニフォームグリッドと可視アニメーション「縮小」を使用します。
ユニフォームグリッドでは、オブジェクトを均等に配置することができます。ユニフォームグリッドに配置した各オブジェクトを「縮小」すると他のオブジェクトでそのスペースを埋めるように動作します。

また、オブジェクトに可視アニメーションの設定を行うことができます。可視アニメーションには「表示」「非表示」「縮小」の3つがあり、「縮小」すると該当するオブジェクトが存在しなくなります。



各オブジェクトの可視アニメーションの設定を行うことができます。変数を割り付け、変数にコマンドを書き込むことにより「表示」「縮小」させます。

	コマンド
変数	0：表示
	1：非表示
	2：縮小



次ページからマルチ画面の実習になります。実習を通して、より理解を深めましょう。

2.【実習】マルチ画面

最初に実習用プロジェクト【実習】マルチ画面.bluを立ち上げてください。

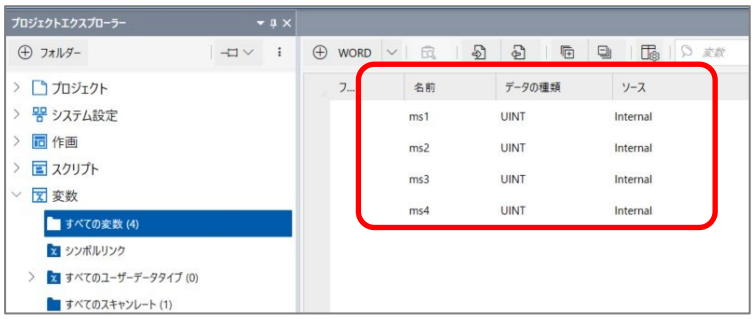
(1) 変数の登録

前もって、アニメーション用(表示/縮小)の変数を4つ登録します。
※実習用プロジェクトではすでに変数は登録されています。

【変数登録例】

名前(変数名)	データの種類	ソース
ms1	UINT	Internal
ms2	UINT	Internal
ms3	UINT	Internal
ms4	UINT	Internal

ここで登録した変数は、スイッチ/スクリプト/アニメーションの設定で使用します。

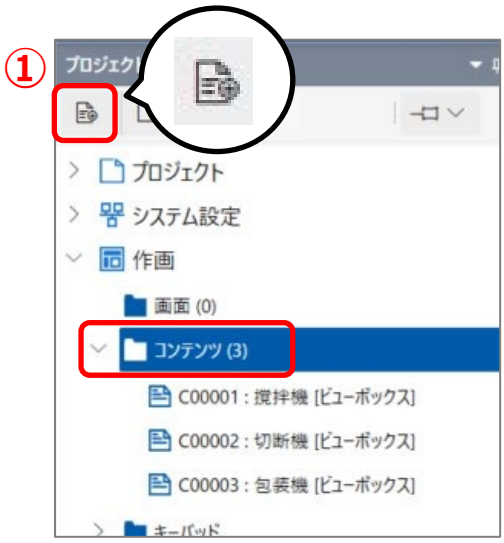


(2)コンテンツ「ビューボックス」の作成

コンテンツ(C4：印字機)の作成を行います。

①プロジェクトエクスプローラーで「コンテンツ」を選択し、

をクリックします。



②「新規コンテンツ」でレイアウトタイプ「ビューボックス」を選択し、「OK」をクリックします。

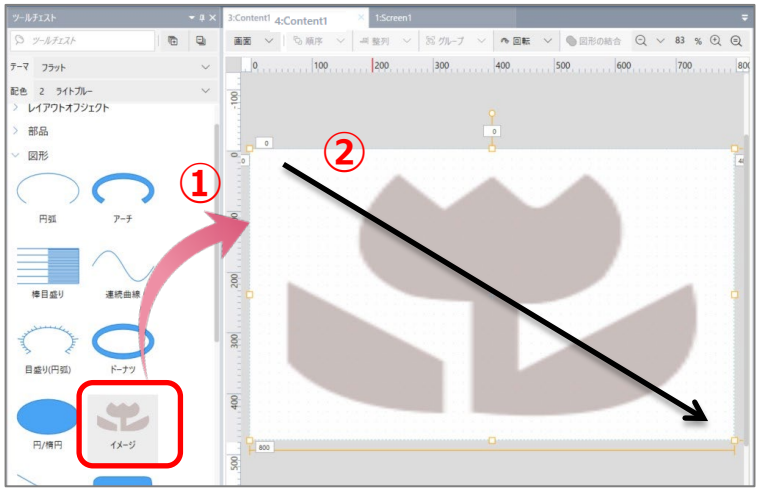
コンテンツID：4
レイアウトタイプ：ビューボックス

(3)イメージの配置

コンテンツ上に「イメージ」を配置します。

①ツールチェストから「イメージ」を画面上にドラッグ＆ドロップで配置します。

イメージ



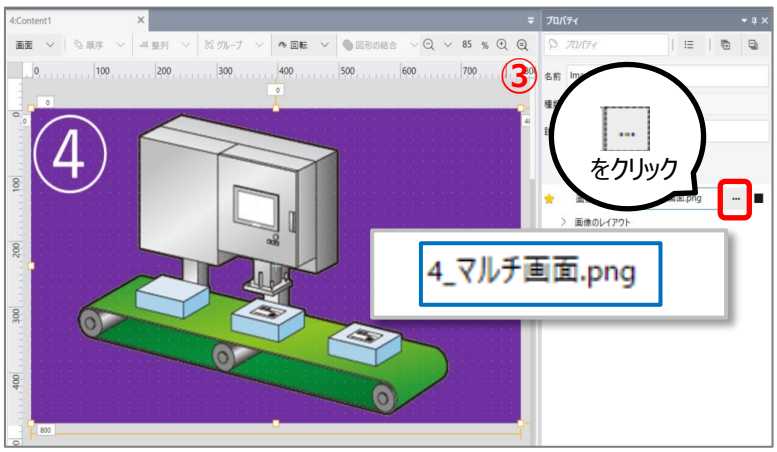
②イメージの位置/サイズを変更します。
(コンテンツと同じ大きさにします)

正確な位置/サイズは以下になります。

位置	サイズ
左：0	幅　：800
上：0	高さ：480

③プロパティの「画像ファイル」横の [...] をクリックし、任意の場所に保存した「4__マルチ画面.png」を選択します。

画像ファイル：　4_マルチ画面.png



(4)四角形の配置(スイッチの作成)

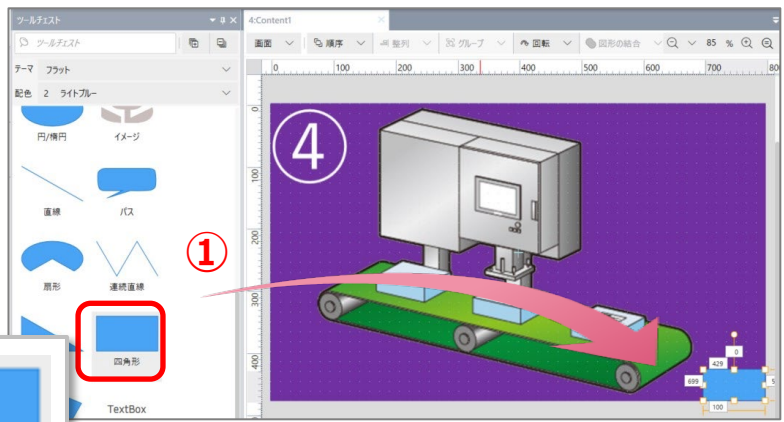
マルチ画面/シングル画面を切り替えるスイッチを作成します。四角形をスイッチとして使用します。

①ツールチェストから「四角形」を画面にドラッグ＆ドロップし、配置します。

四角形

ここでは、図形の「四角形(Rectangle)」を配置し、スイッチとして使用します。

※後述するスクリプトの設定が簡単になります。

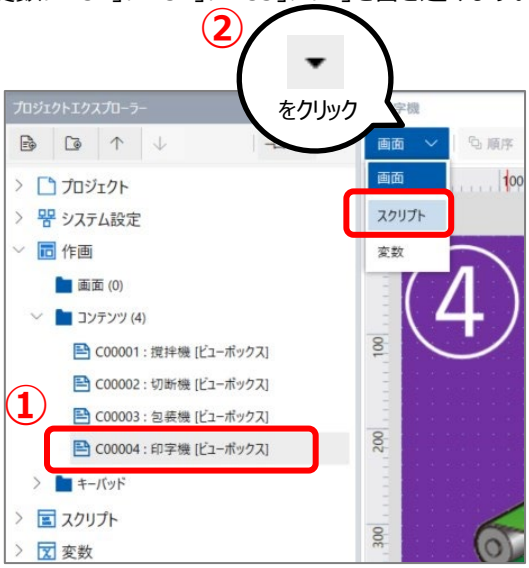


(5)スクリプトの設定

マルチ画面/シングル画面を切り替えるスクリプトを作成します。タッチ操作で変数「ms1」「ms2」「ms3」に「2」を書き込みます。

最初にコンテンツ：C4をスクリプトモードに切り替えます。

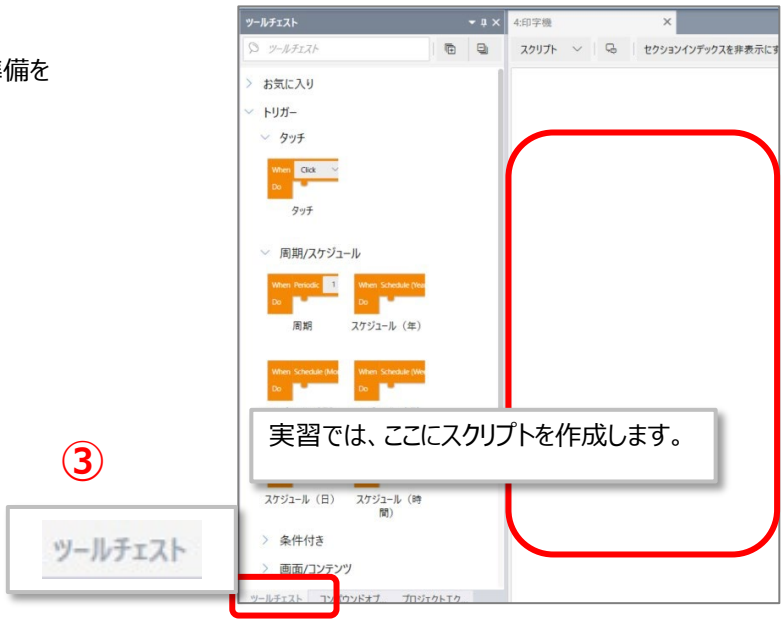
①「プロジェクトエクスプローラー」で「コンテンツ」「C00004」をクリックします。
※すでに「C00004」が表示されている場合は、そのまま使用します。



②画面の表示を「スクリプト」に切り替えます。

モード：スクリプト

③「ツールチェスト」をクリックし、スクリプト作成の準備を行います。



ONE POINT

ブロックスクリプト

BLUEのスクリプトは、ブロック式です。パズルのように命令を配置するだけなので、プログラムの専門知識がなくても、簡単に設定ができます。ツールチェストから「トリガー」「オペレーション」「値」の順にブロックをドラッグ＆ドロップします。

スクリプトには5つのブロックが用意されています。

トリガー：スクリプトを動作させるきっかけを指定します。
タッチや周期、条件などさまざまなトリガーが用意されています。

オペレーション：スクリプトでどのような動作をさせるのかを設定します。

値：変数や定数などパラメータを指定します。

ロジック：IF文や比較条件などの論理式の設定を行います。

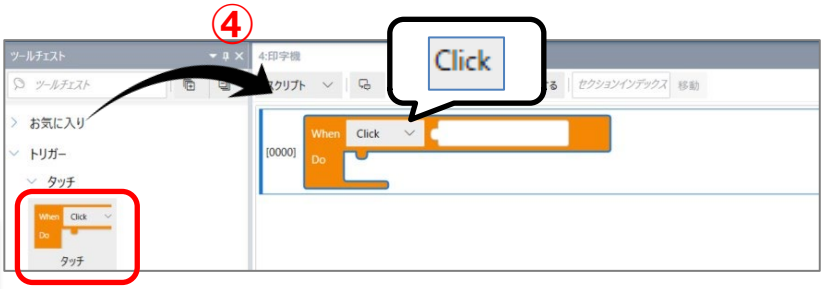
式：変数や定数を加工/演算するための式を指定します。

タッチ操作で変数「ms1」に2を書き込むスクリプトを作成します。

ブロックスクリプトは「ツールチェスト」からドラッグ＆ドロップで配置します。

④「トリガー」から「タッチ」をドラッグ＆ドロップで配置し、以下の設定を行います。

【トリガー/タッチ】
When：Click



⑤「値」から「画面オブジェクト」をドラッグ＆ドロップで配置し、以下の設定を行います。

【値/画面オブジェクト】
$GraphicObject.Rectangle1

⑥「オペレーション」から「値の変更」をドラッグ＆ドロップで配置し、以下の設定を行います。

【オペレーション/値の変更】
Value Change：XorTo
When Over ：Loop

⑦「値」から「変数」をドラッグ＆ドロップで配置し、以下の設定を行います。

Variable：ms1

⑧「値」から「定数」をドラッグ＆ドロップで配置し、以下の設定を行います。

定数：2

作成したスクリプトに変数「ms2」に「2」を書き込むスクリプトを追加します。

ブロックスクリプトはショートカットキーを使ってコピー＆ペーストすることもできます。
コピー Ctrl + C　ペースト Ctrl + V

⑨「オペレーション」から「値の変更」をドラッグ＆ドロップで配置し、以下の設定を行います。

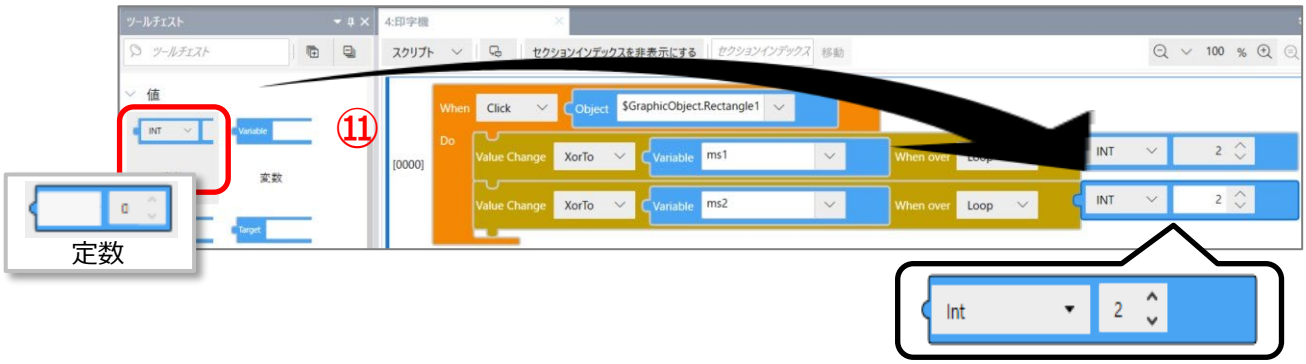
【オペレーション/値の変更】
Value Change：XorTo
When Over ：Loop

⑩「値」から「変数」をドラッグ＆ドロップで配置し、以下の設定を行います。

Variable：ms2

⑪「値」から「定数」をドラッグ＆ドロップで配置し、以下の設定を行います。

定数：2



続いて変数「ms3」に「2」を書き込むスクリプトを追加します。

⑫「オペレーション」から「値の変更」をドラッグ＆ ドロップで配置し、以下の設定を行います。

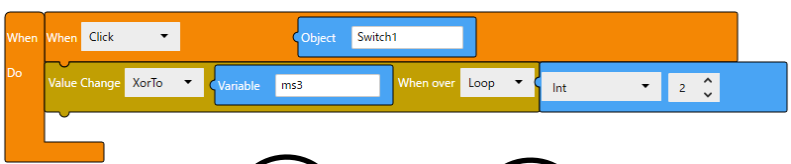
【オペレーション/値の変更】
Value Change：XorTo
When Over ：Loop

ONE POINT

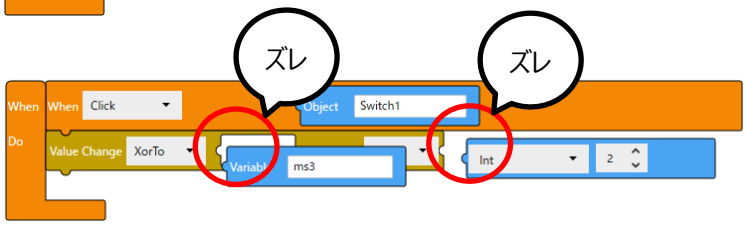
ブロックスクリプトの配置

ブロックスクリプトを配置する際は、各ブロックスクリプトにズレがないかを確認してください。ズレがあるとエラーになります。

【OK】



【NG】

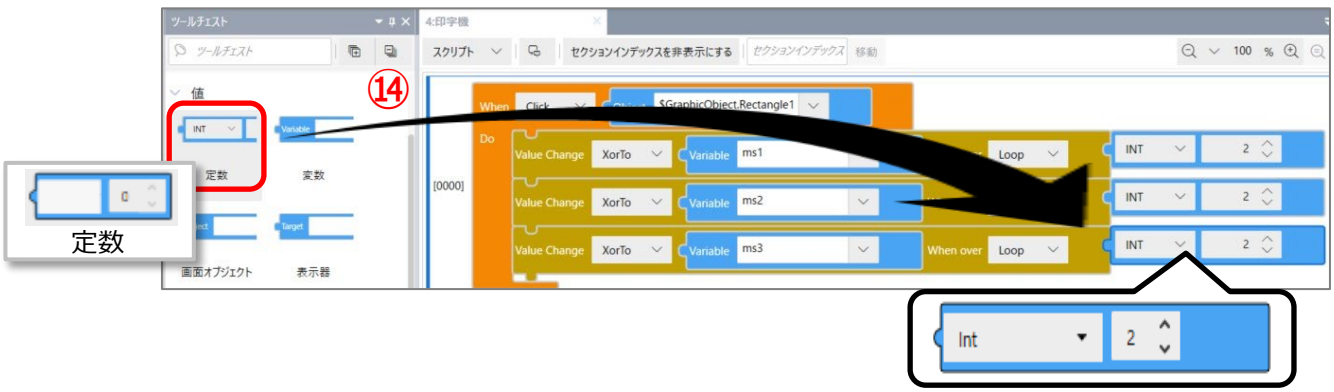


⑬「値」から「変数」をドラッグ＆ドロップで配置し、以下の設定を行います。

Variable：ms3

⑭「値」から「定数」をドラッグ＆ドロップで配置し、以下の設定を行います。

定数：2



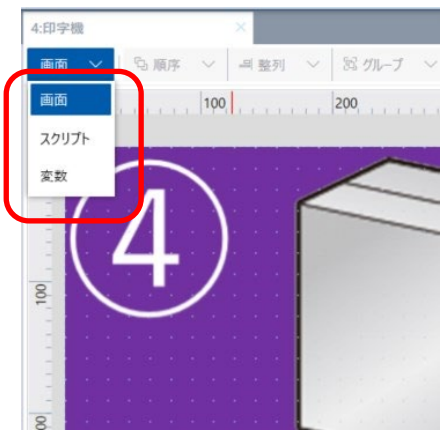
ONE POINT

モードの切り替え(画面/スクリプト)

画面モードとスクリプトモードの切り替えは、作業スペースの左上の ▼ をクリックします。

【スクリプトモード】

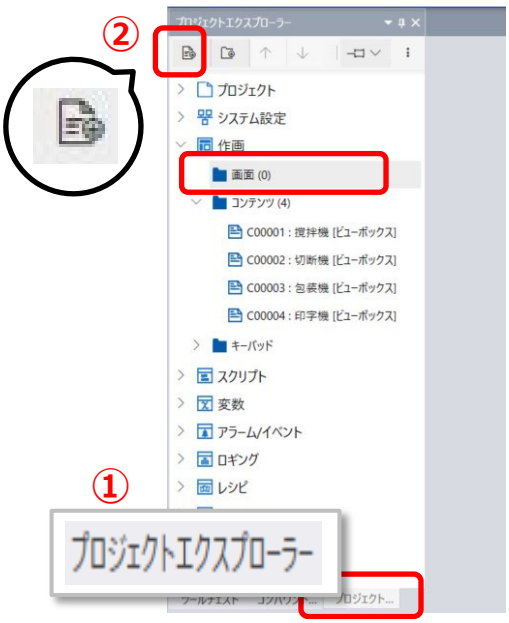
【画面モード】



(6)画面「ユニフォームグリッド」の作成

表示する画面「ユニフォームグリッド」を作成します

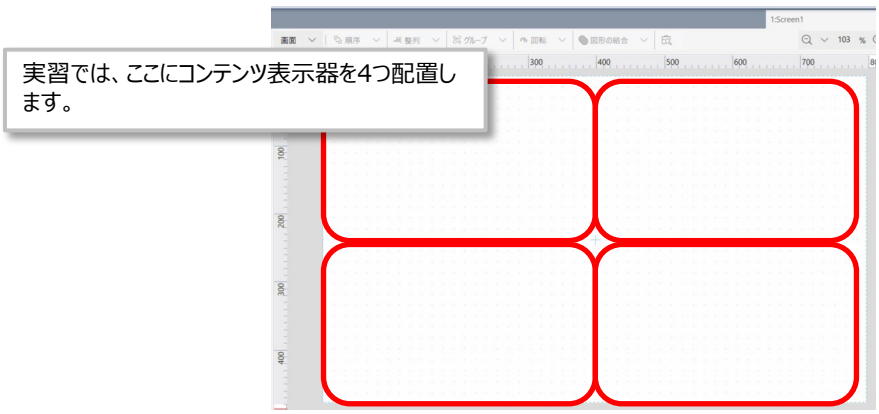
①画面の左下の「プロジェクトエクスプローラー」をクリックします。



②「画面」を選択し、 をクリックします。

③「新規画面」の「画面の種類」で「ユニフォームグリッド」を選択し、「OK」をクリックします。

【新規画面】
画面ID：1
画面の種類：ユニフォームグリッド



ONE POINT

ユニフォームグリッド

見た目はキャンバスと同じですがオブジェクトを画面上に配置すると、左から右に順番に配置されます。配置したオブジェクトの数にあわせて均等な画面構成になります。

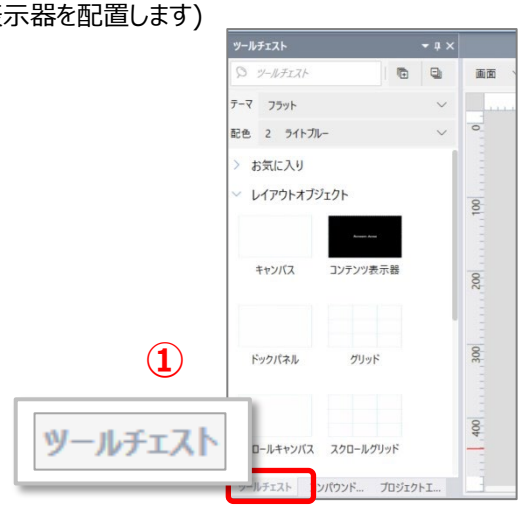
1つの画面内で複数のコンテンツを均等に配置できるので、マルチ画面の作成に適しています。

※コンテンツとして使用することは少なく、ほとんどの場合画面として使用します。

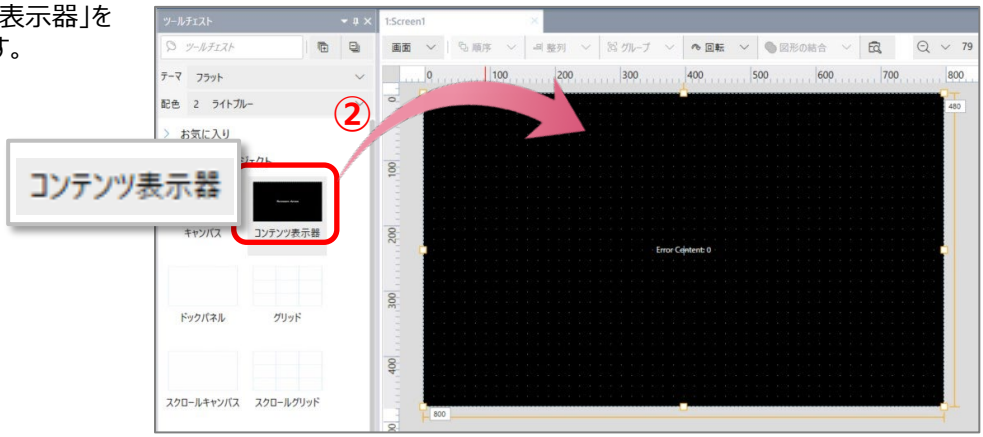
(7)コンテンツ表示器の配置

コンテンツ表示器をユニフォームグリッド上に配置し、アニメーションの設定を行います。
1つ目のコンテンツ表示器の配置/設定から行います(全部で4つのコンテンツ表示器を配置します)

①画面の左下の「ツールチェスト」をクリックします。

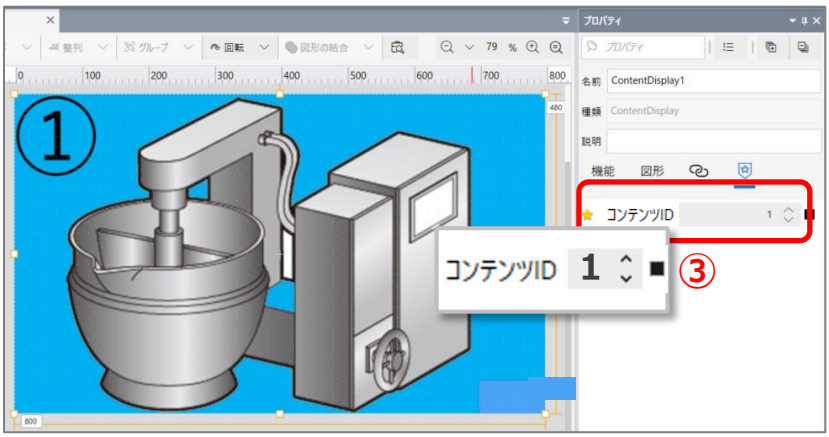


②ツールチェストから「コンテンツ表示器」をドラッグ＆ドロップで配置します。



③コンテンツ表示器の「プロパティ」で以下の設定を行います。

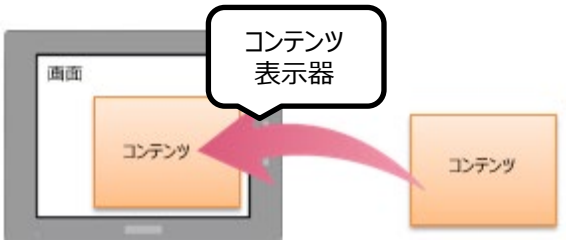
コンテンツID:1



ONE POINT

コンテンツ表示器

コンテンツ表示器を使えば、コンテンツを呼び出して表示することができます。



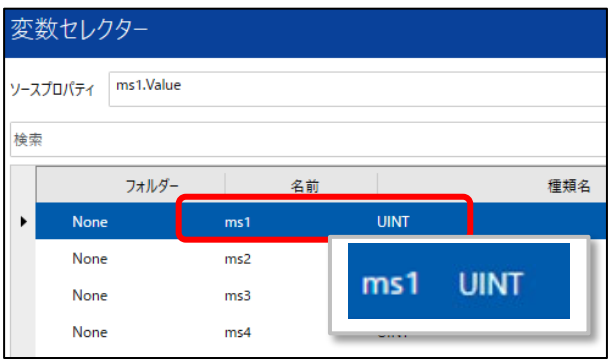
④コンテンツ表示器の「プロパティ」-「図形」「サイズ/位置」に切り替えます。

⑤「アニメーション」「可視」の　　をクリックします。

⑥可視で「変数」をクリックします。

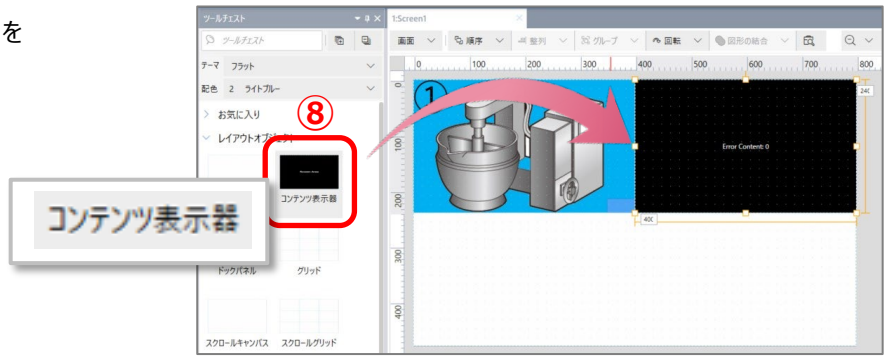
⑦「変数セレクター」で「ms1」を選択し、「OK」をクリックします。

アニメーション
　可視：ms1.Value



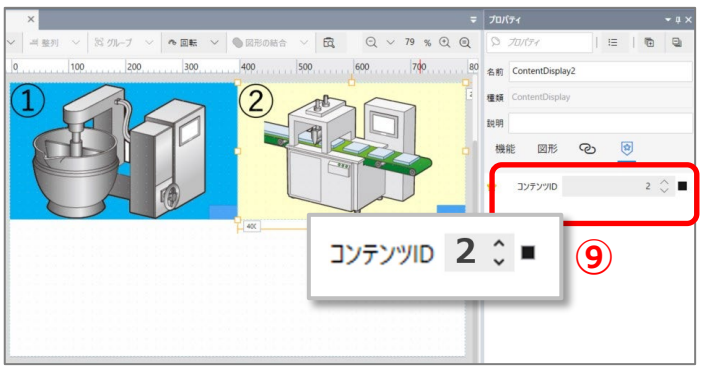
2つ目のコンテンツ表示器の配置/設定を行います(全部で4つのコンテンツ表示器を配置します)

⑧ツールチェストから「コンテンツ表示器」を
ドラッグ＆ドロップで配置します。



⑨コンテンツ表示器の「プロパティ」で以下の
設定を行います。

コンテンツID:2



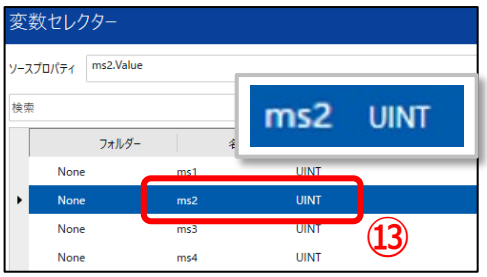
⑩コンテンツ表示器の「プロパティ」-「図形」「サイズ/位置」に
切り替えます。

⑪「アニメーション」「可視」の　　をクリックします。

⑫可視リストで「変数」をクリックします。

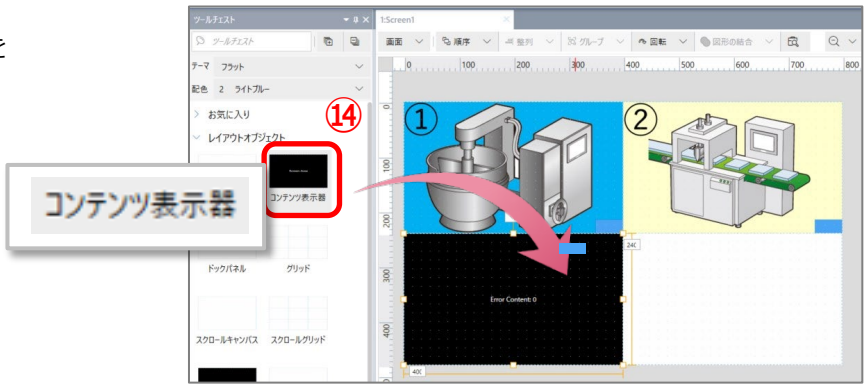
⑬「変数セレクター」で「ms2」を選択し、「OK」をクリックします。

アニメーション
　可視：ms2.Value



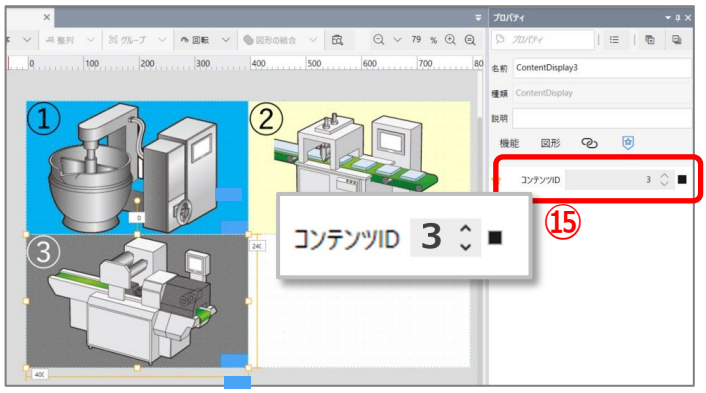
3つ目のコンテンツ表示器の配置/設定を行います(全部で4つのコンテンツ表示器を配置します)

⑭ツールチェストから「コンテンツ表示器」を
ドラッグ＆ドロップで配置します。



⑮コンテンツ表示器の「プロパティ」で以下の
設定を行います。

コンテンツID:3



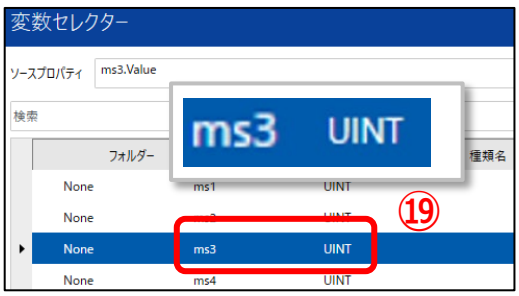
⑯コンテンツ表示器の「プロパティ」-「図形」「サイズ/位置」に
切り替えます。

⑰「アニメーション」「可視」の　　をクリックします。

⑱可視リストで「変数」をクリックします。

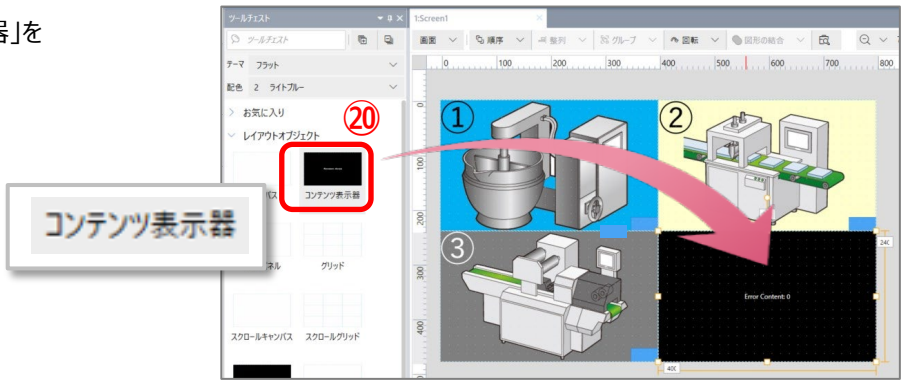
⑲「変数セレクター」で「ms3」を選択し、「OK」をクリックします。

アニメーション
　可視：ms3.Value



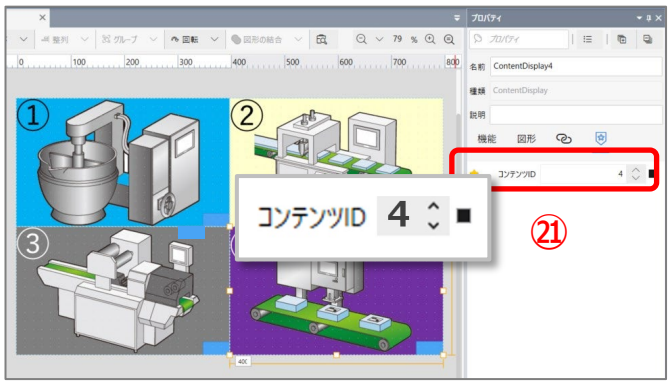
4つ目のコンテンツ表示器の配置/設定を行います(全部で4つのコンテンツ表示器を配置します)

⑳ツールチェストから「コンテンツ表示器」を
ドラッグ＆ドロップで配置します。



㉑コンテンツ表示器の「プロパティ」で以下の
設定を行います。

コンテンツID:4



㉒コンテンツ表示器の「プロパティ」-「図形」「サイズ/位置」に
切り替えます。

㉓「アニメーション」「可視」の　　をクリックします。

㉔可視リストで「変数」をクリックします。

⑲「変数セレクター」で「ms4」を選択し、「OK」をクリックします。

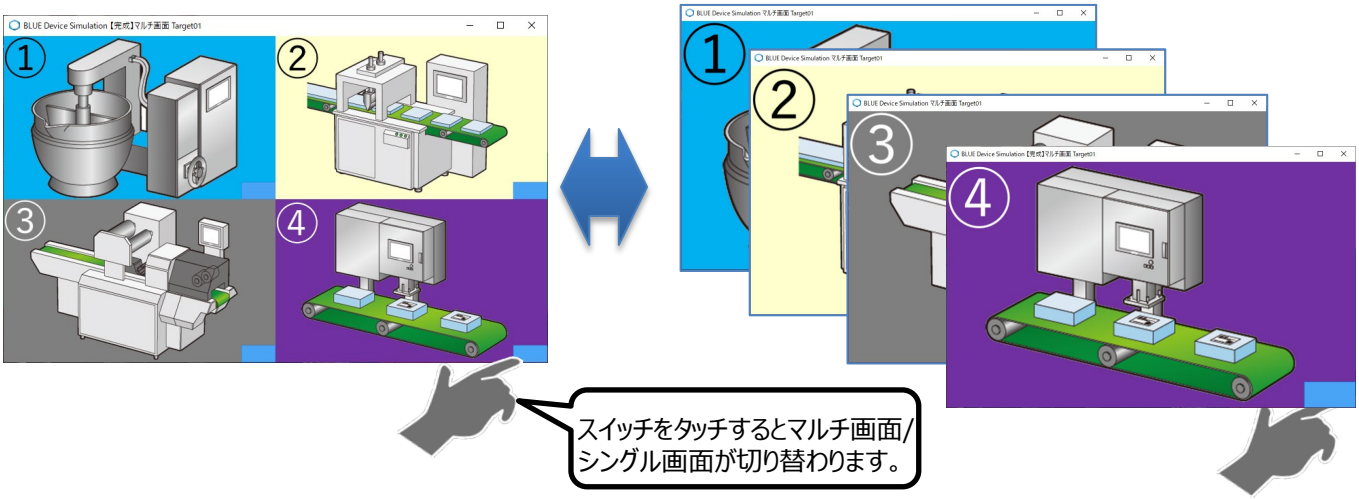
アニメーション
　可視：ms4.Value

3. 動作確認しよう(シミュレーション)

(1)シミュレーションの起動

シミュレーションを使えば、パソコン上で動作確認できます。

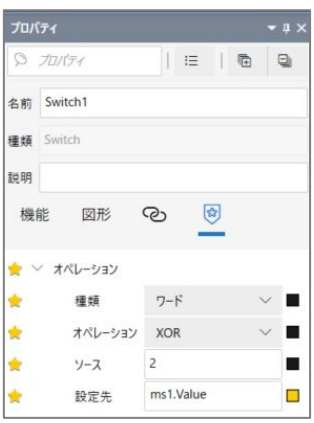
① をクリックします。



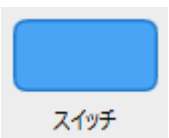
ONE POINT

スイッチで表示/縮小を切替える方法

本章での実習では、一度のタッチで複数の動作(3つ画面を縮小する)を行うため、スクリプトを使用しましたが
縮小させる対象が一つの場合、ワードスイッチを用いると「表示」「縮小」の切り替えが簡単です。
例えば、2画面/1画面を切り替え表示する場合などに便利です。

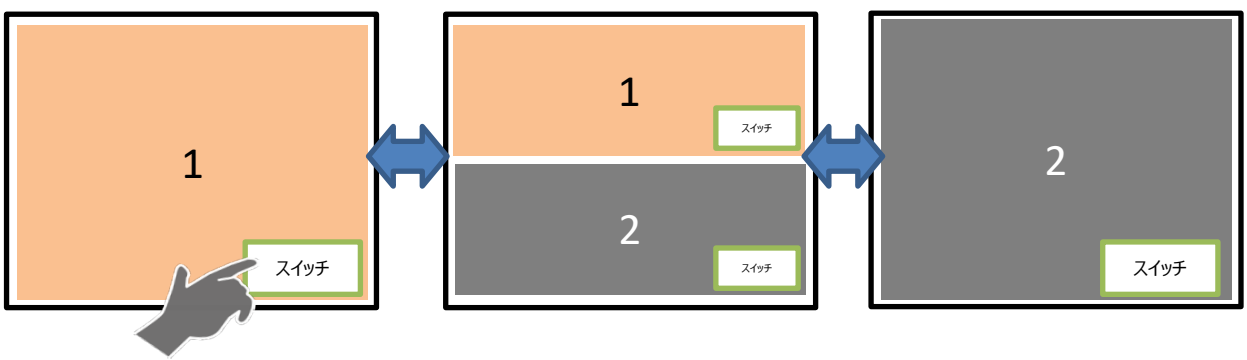


スイッチの操作で、「表示」と「縮小」を切り替えるには、以下の設定を行います。



オペレーション
種類：ワード
オペレーション：XOR
ソース：2
設定先： 任意の変数
(変化させたいオブジェクトのアニメーションに
割り当てたものと同じ変数を指定します)

【動作イメージ】



Pro-face™
by Schneider Electric

第4章

フレキシブルペイン画面

Public

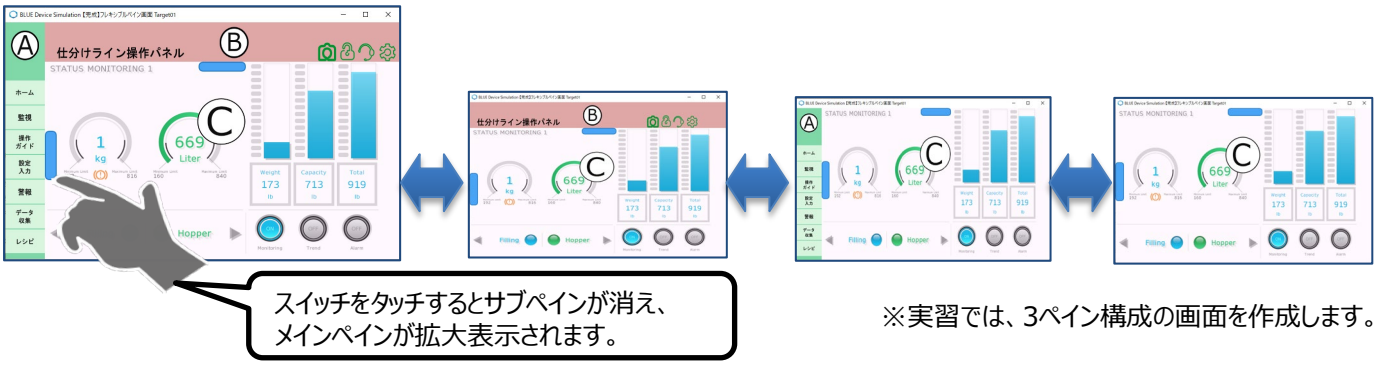
MEMO

Copyright ©2025 Schneider Electric Japan Holdings Ltd. All Rights Reserved.

Ⅰ フレキシブルペイン画面

1.フレキシブルペイン画面とは

画面が複数のペイン(メインペイン＋サブペイン)で構成されており、タッチ操作で、サブペインを出し入れすることができます。
画面数が多く、遷移が複雑なプロジェクト等に向いています。



※実習では、3ペイン構成の画面を作成します。

(1) 設定の流れ

フレキシブルペイン画面の設定は「コンテンツの作成」と「画面の作成」の2つを行います。
ここでは、実習用プロジェクト**【実習】フレキシブルペイン画面.blu**を用いて解説を行います。

①コンテンツの作成(サブペイン/メインペイン)
- ・サブペイン(キャンバス)の作成
- ・メインペイン(ビューボックス)の作成

マルチ表示するコンテンツを作成します。
・サブペインはキャンバスで、メインペインはビューボックスで作成します。

②画面の作成(ドックパネル)
- ・ドックパネルの作成
- ・コンテンツ表示器の配置
- ・スイッチの配置

ベースとなる画面をドックパネルで作成します。
・ドックパネルを作成し、サブペイン用のコンテンツ表示器を配置します。 また、メインペインはグリッドを配置し、その上にコンテンツ表示器を置きます。
最後にサブペインを表示/縮小するためのスイッチをメインペイン上に配置します。

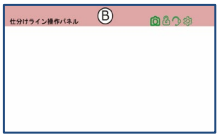
(2) 実習内容

2つのサブペインとメインペインで構成されたフレキシブルペイン画面を作成します。

【実習】フレキシブルペイン画面.bluをご準備ください。

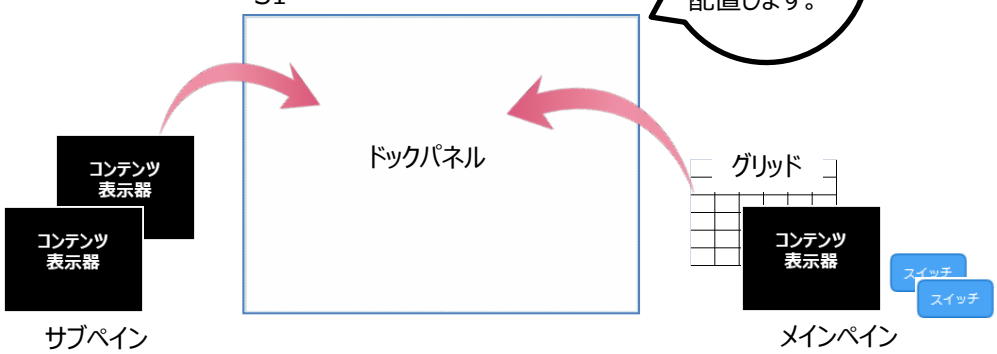
【コンテンツ】
C1：サブペインA

C2：サブペインB



C3：メインペインC

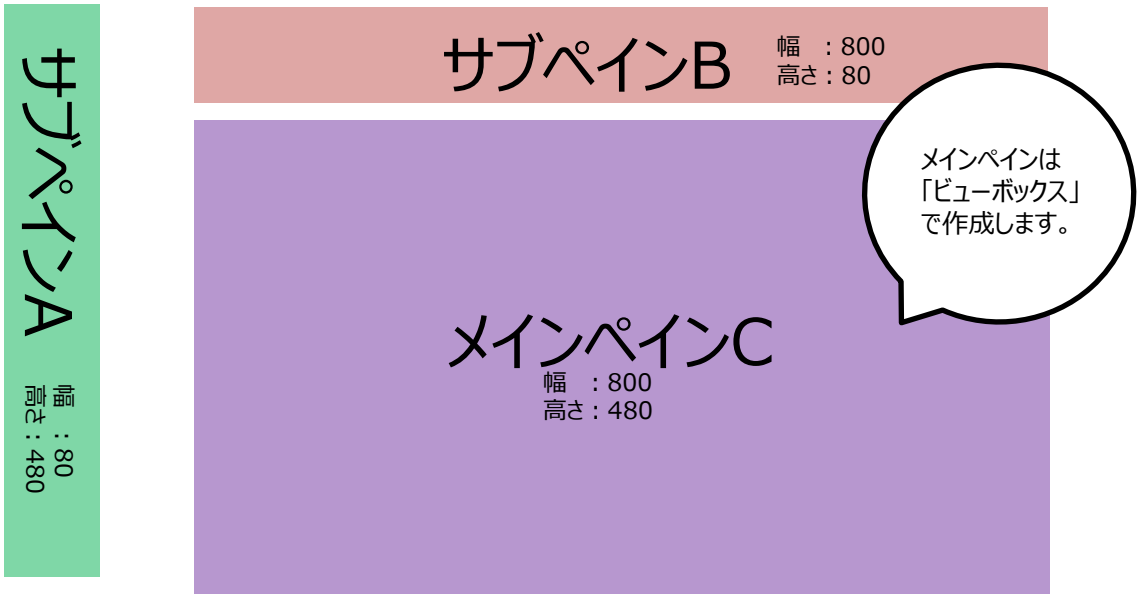
【画面】
S1



ONE POINT

フレキシブルペイン画面の構成

実習では、メインペインと2つのサブペインから構成された3ペイン画面を作成します。
サブペインはキャンバス(コンテンツ)で、メインペインはビューボックス(コンテンツ)で作るのがコツです。



ONE POINT

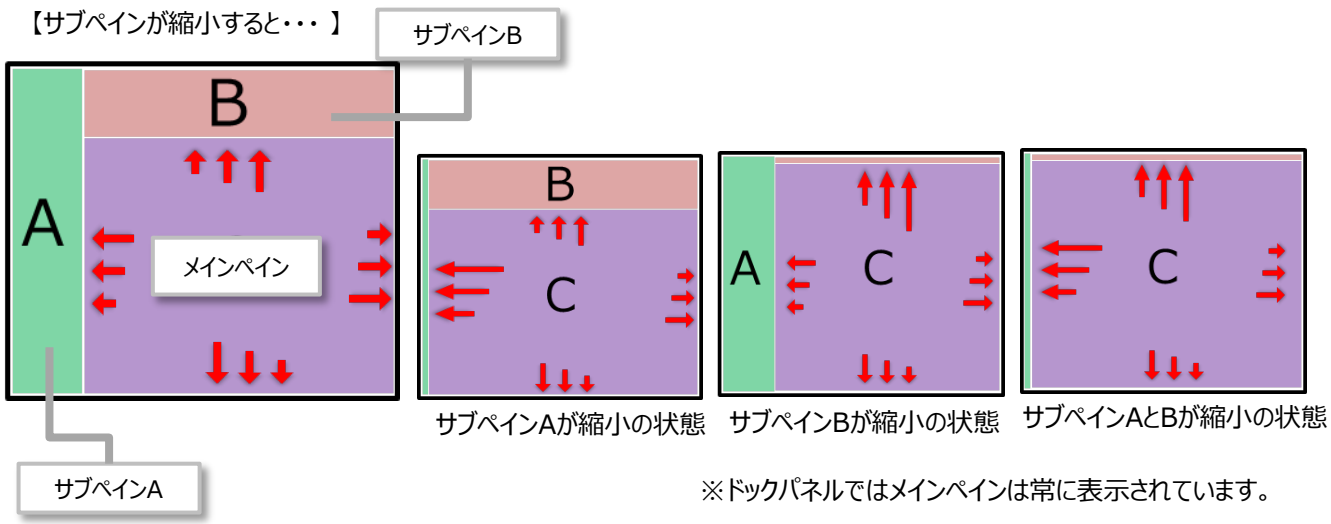
フレキシブルペイン画面の仕組み

フレキシブルペイン画面を作成するには、ドックパネルと可視アニメーション「縮小」を使用します。

ドックパネルではメインパネルから外側に向かって、広がろうと動作します。サブペインが縮小するとメインペインがそのスペースを埋めるように広がります。メインペインは常に表示されています。

各ペインを縮小するには、「表示」「非表示」「縮小」をつかさどるグラフィックオブジェクトプロパティ「Visibility」 を活用します。

【サブペインが縮小すると・・・ 】



※ドックパネルではメインペインは常に表示されています。

次ページからフレキシブルペイン画面の実習になります。実習を通して、より理解を深めましょう。

2.【実習】フレキシブルペイン画面

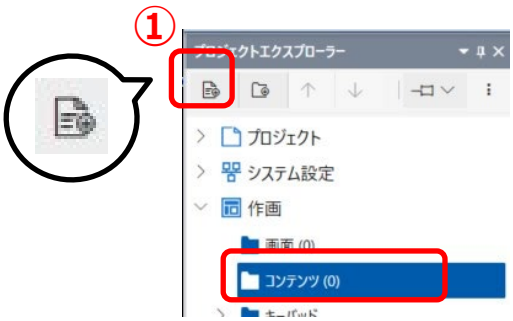
最初に実習用プロジェクト【実習】フレキシブルペイン.bluを立ち上げてください。

(1)コンテンツ「キャンバス」の作成(A)

1つ目のサブペイン(C1：サブペインA)の作成を行います。

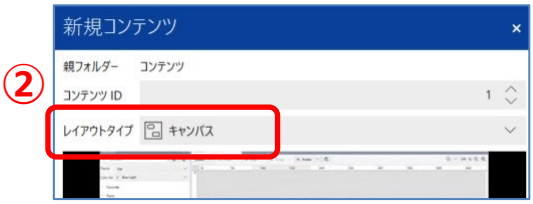
①プロジェクトエクスプローラーで「コンテンツ」を選択し、

をクリックします。



②「新規コンテンツ」でレイアウトタイプで「キャンバス」を選択し、「OK」をクリックします。

コンテンツID：1
レイアウトタイプ：キャンバス



(2)イメージの配置(A)

コンテンツ上に「イメージ」を配置します。

①ツールチェストから「イメージ」を画面上にドラッグ＆ドロップで配置します。

イメージ

「ツールチェスト」と「プロジェクトエクスプローラー」の切り替えは画面の左下から行います。

プロジェクトエクスプローラー　ツールチェスト

②プロパティの「画像ファイル」の右横の

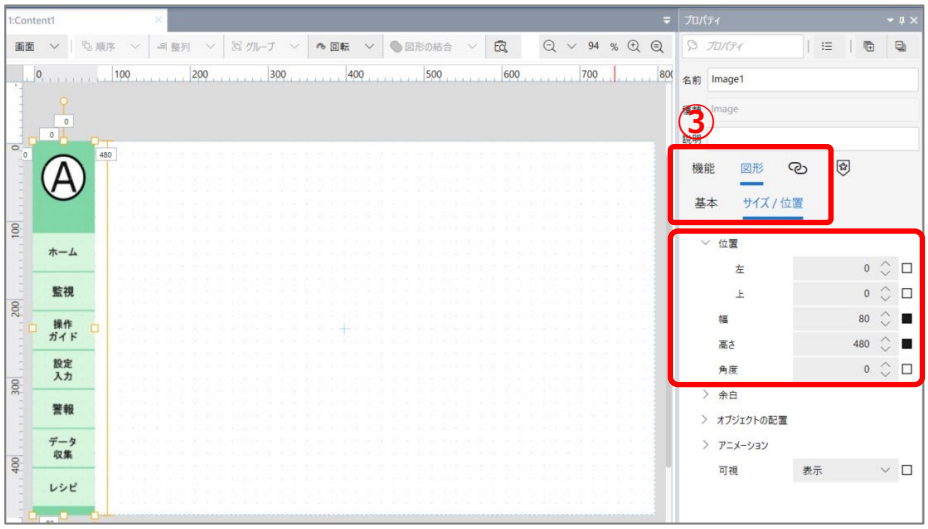
をクリックし、任意の場所に保存した「A_フレキシブルペイン画面.png」を選択します。

画像ファイル：A_フレキシブルペイン画面.png

③プロパティの「図形」の「サイズ/位置」を以下に設定します。

※イメージの大きさを横80/縦480にします。

位置
左：0
右：0
幅　：80
高さ：480

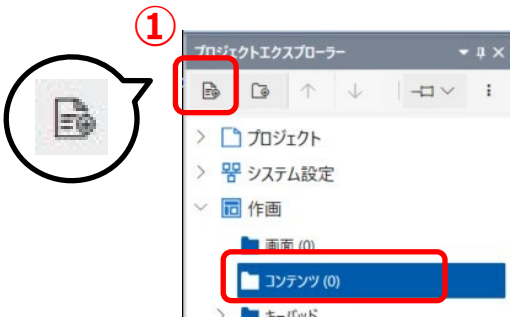


(3)コンテンツ「キャンバス」の作成(B)

2つ目のサブペイン(C2：サブペインB)の作成を行います。

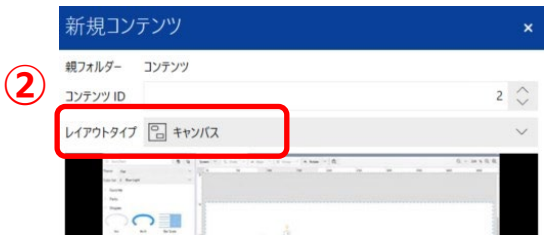
①プロジェクトエクスプローラーで「コンテンツ」を選択し、

をクリックします。



②「新規コンテンツ」でレイアウトタイプで「キャンバス」を選択し、「OK」をクリックします。

コンテンツID：2 レイアウトタイプ：キャンバス



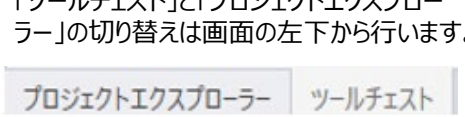
(4)イメージの配置(B)

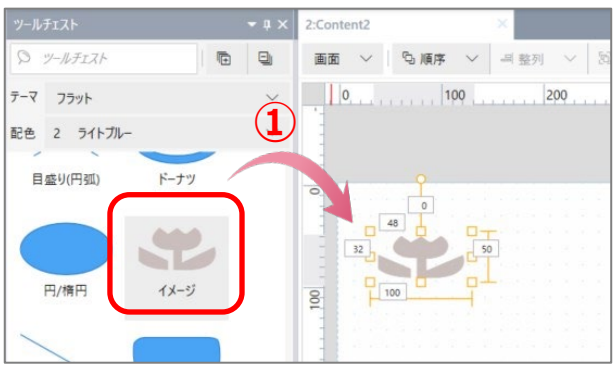
コンテンツ上に「イメージ」を配置します。

①ツールチェストから「イメージ」を画面上にドラッグ＆ドロップで配置します。

イメージ

「ツールチェスト」と「プロジェクトエクスプローラー」の切り替えは画面の左下から行います。





②プロパティの「画像ファイル」右横の

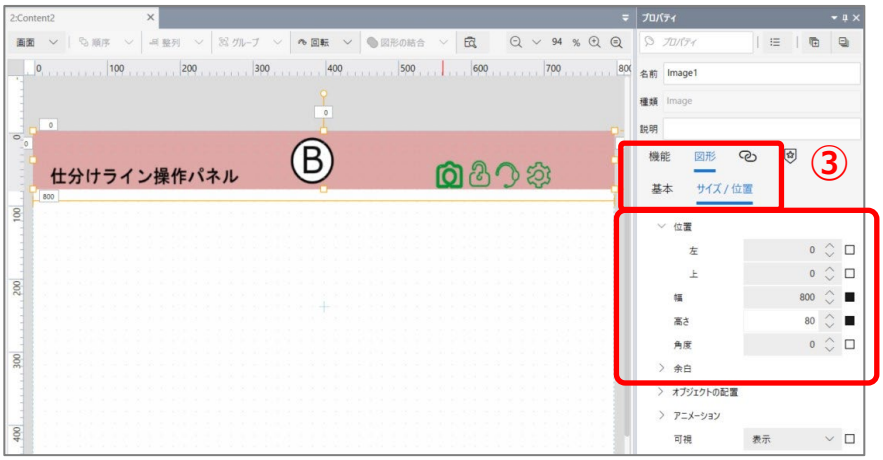
をクリックし、任意の場所に保存した「B_フレキシブルペイン画面.png」を選択します。

画像ファイル：B_フレキシブルペイン画面.png

③プロパティの「図形」の「サイズ/位置」を以下に設定します。

※イメージの大きさを横800/縦80にします。

位置
左：0
右：0
幅　：800
高さ：80

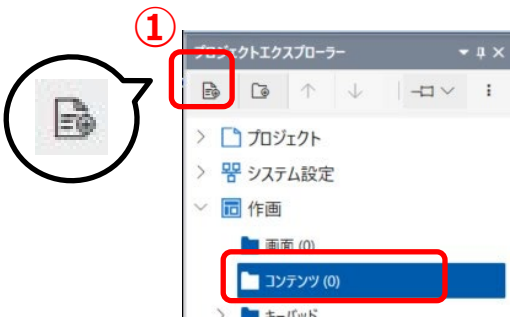


(5)コンテンツ「ビューボックス」の作成(C)

メインペイン(C3：メインペインC)の作成を行います。

①プロジェクトエクスプローラーで「コンテンツ」を選択し、

をクリックします。



「ツールチェスト」と「プロジェクトエクスプローラー」の切り替えは画面の左下から行います。

②「新規コンテンツ」でレイアウトタイプで「ビューボックス」を選択し、「OK」をクリックします。

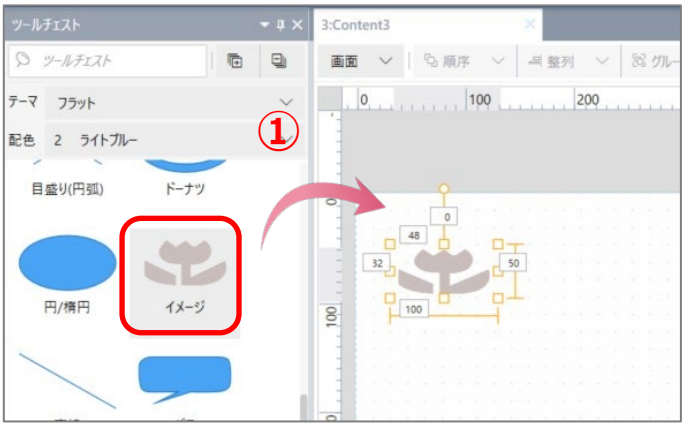
コンテンツID：3
レイアウトタイプ：ビューボックス

(6)イメージの配置(C)

コンテンツ上に「イメージ」を配置します。

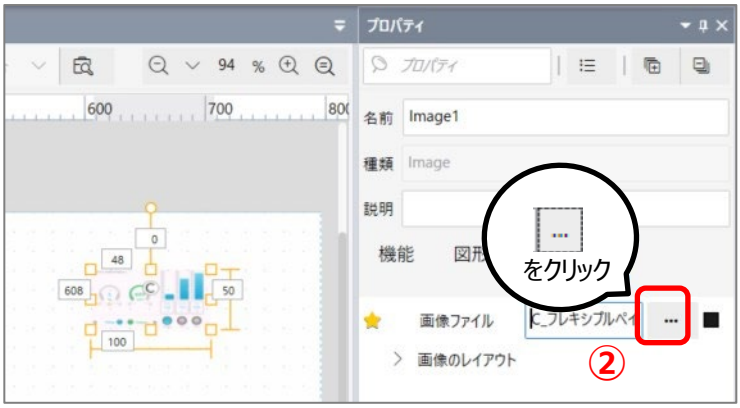
①ツールチェストから「イメージ」を画面上にドラッグ＆ドロップで配置します。

イメージ



②プロパティの「画像ファイル」右横の をクリックし、任意の場所に保存した「C_フレキシブルペイン画面.png」を選択します。

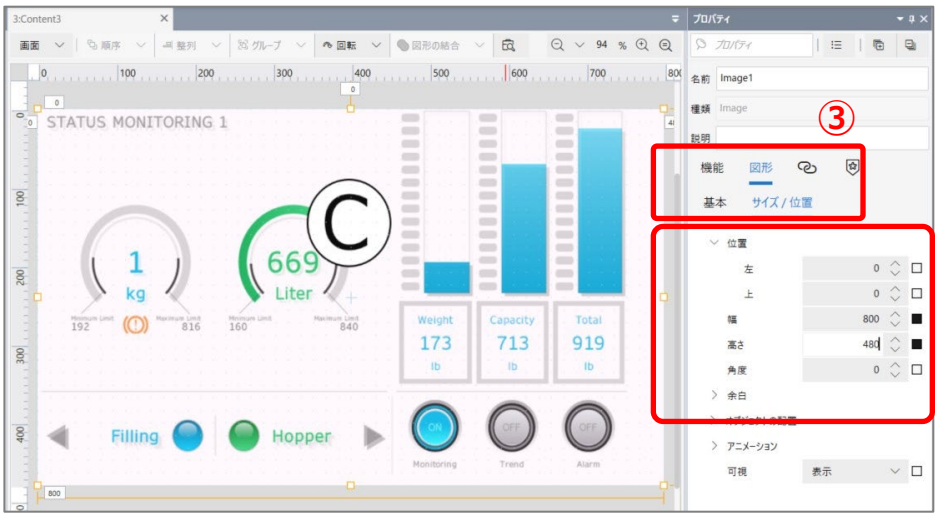
画像ファイル：C_フレキシブルペイン画面.png



③プロパティの「図形」の「サイズ/位置」を以下に設定します。

※イメージの大きさを横800/縦480にします。

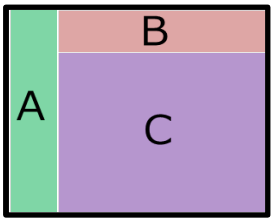
位置
左：0
右：0
幅　：800
高さ：480



ONE POINT

ドックパネル

見た目はキャンバスと同じですが、主にコンテンツ表示器を組み合わせたフレキシブルペイン画面の土台として使用します。
Webブラウザーのような表示領域を伸び縮みさせることができます。

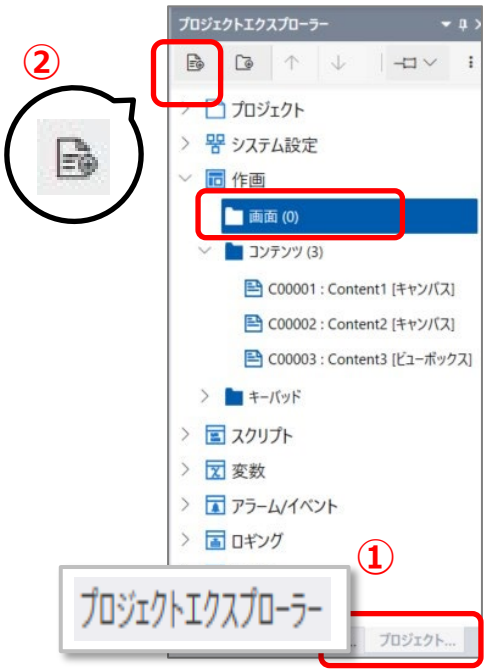


※コンテンツとして使用することは少なく、ほとんどの場合画面として使用します。

(7)画面「ドックパネル」の作成

表示する画面「ドックパネル」を作成します。

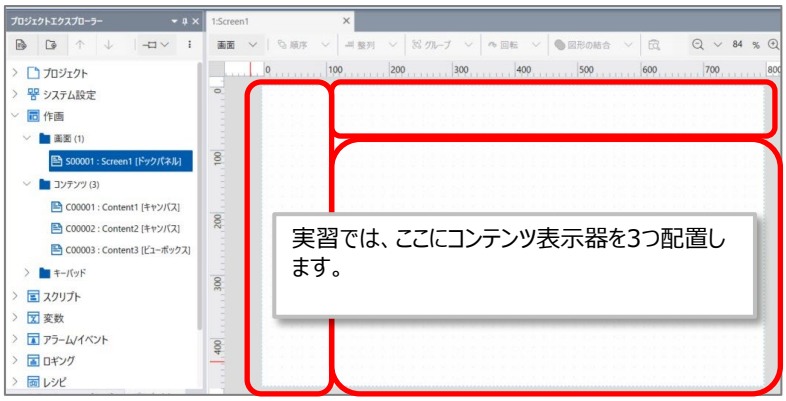
①画面の左下の「プロジェクトエクスプローラー」をクリックします。



②「画面」を選択し、 をクリックします。

③新規画面のレイアウトタイプで「ドックパネル」を選択し、「OK」をクリックします。

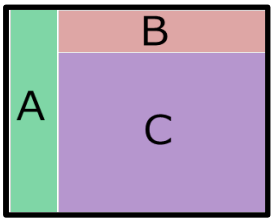
【新規画面】
画面ID：1
画面の種類：ドックパネル



ONE POINT

ドックパネル

見た目はキャンバスと同じですが、主にコンテンツ表示器を組み合わせたフレキシブルペイン画面の土台として使用します。
Webブラウザーのような表示領域を伸び縮みさせることができます。

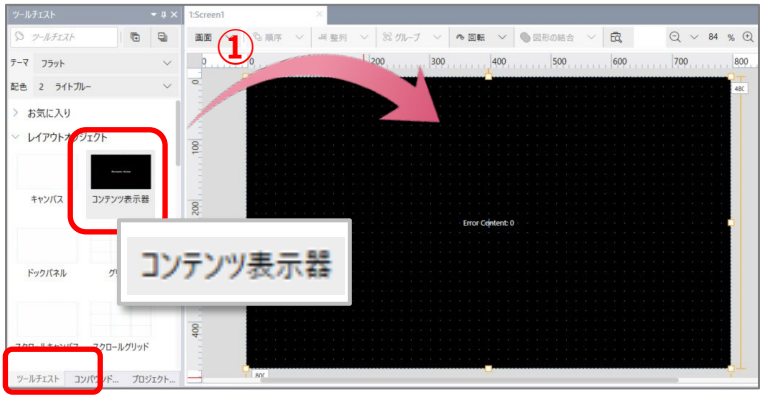


※コンテンツとして使用することは少なく、ほとんどの場合は画面として使用します。

(8)コンテンツ表示器の配置(サブペイン

コンテンツ表示器をドックパネル上に配置します。
1つ目のコンテンツ表示器の配置/設定から行います(全部で3つのコンテンツ表示器を配置します)

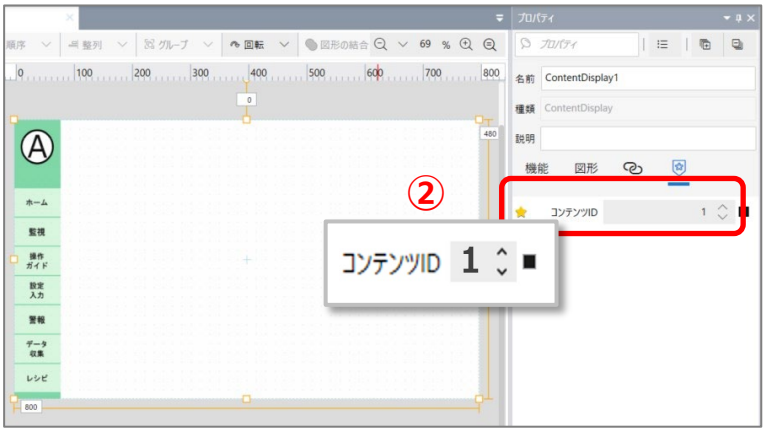
①ツールチェストから「コンテンツ表示器」を
ドラッグ＆ドロップで配置します。



「ツールチェスト」と「プロジェクトエクスプローラー」の切り替えは画面の左下から行います。

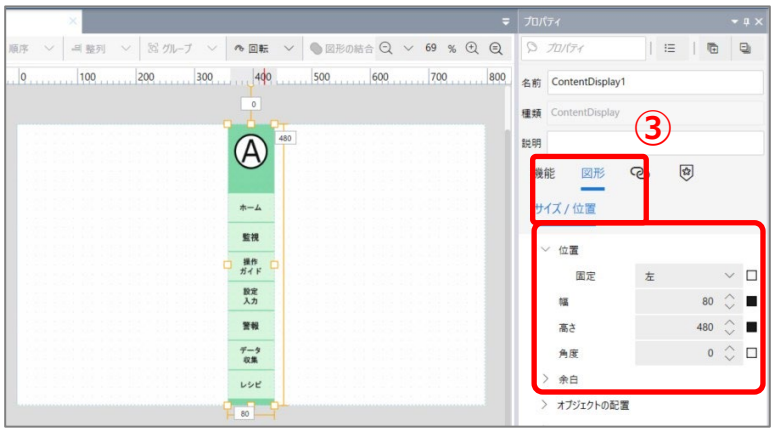
②コンテンツ表示器の「プロパティ」で以下の
設定を行います。

コンテンツID:1



③プロパティの「図形」の「サイズ/位置」を
以下に設定します。
※イメージの大きさを横80/縦480にします。

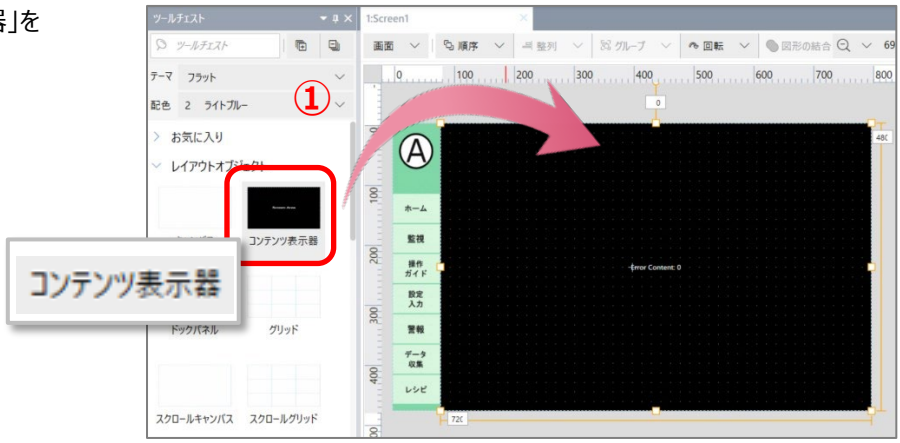
位置
固定：左
幅　：80
高さ：480



(9)コンテンツ表示器の配置(サブペインB)

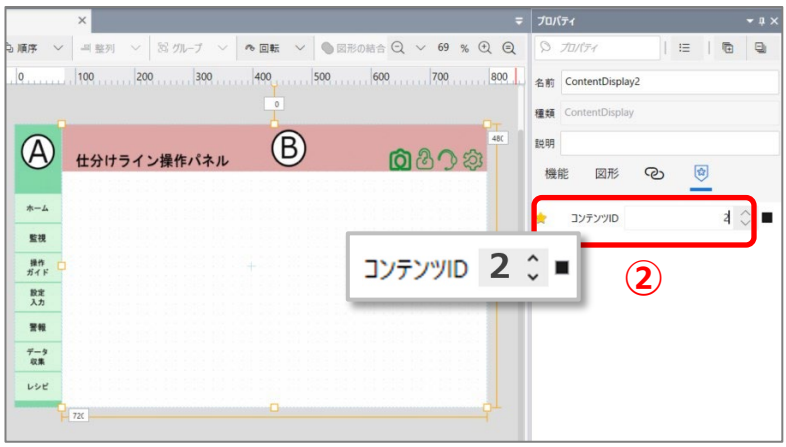
コンテンツ表示器をドックパネル上に配置します。
2つ目のコンテンツ表示器の配置/設定から行います(全部で3つのコンテンツ表示器を配置します)

①ツールチェストから「コンテンツ表示器」を
ドラッグ＆ドロップで配置します。



②コンテンツ表示器の「プロパティ」で以下の
設定を行います。

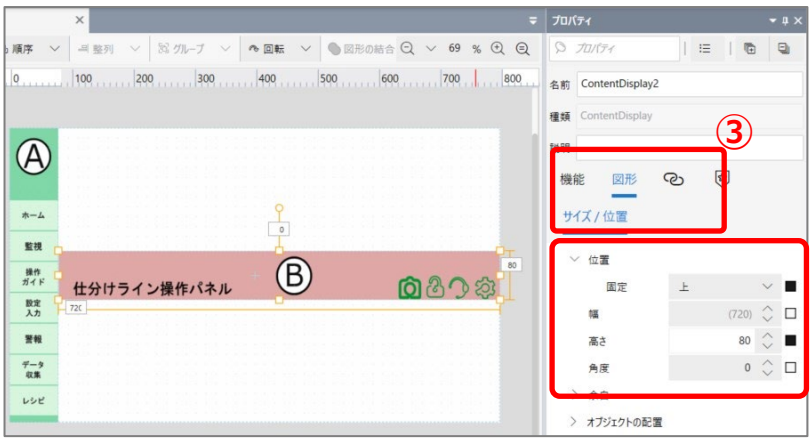
コンテンツID:2



③プロパティの「図形」の「サイズ/位置」を
以下に設定します。

位置
固定：上
幅　：(720)
高さ：80

※幅は初期設定のまま使用します
(誤って変更した際は、□をクリックし、
初期値に戻すを選択します)



ONE POINT

ドックパネル上のオブジェクトの位置

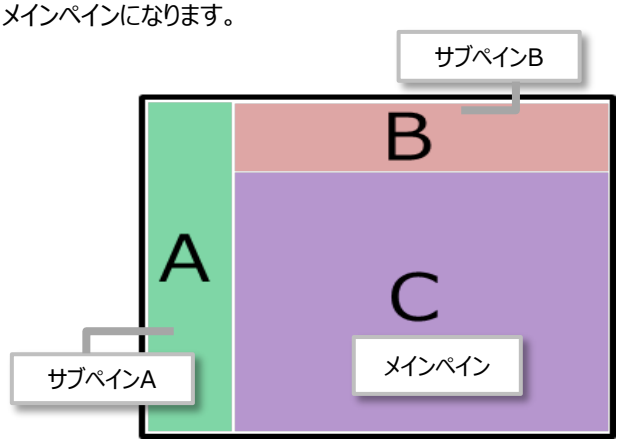
ドックパネル上に配置したオブジェクトの位置の設定は重要です。
メインペインに対してのサブペインになるオブジェクト(実習ではコンテンツ表示器)の位置になります。

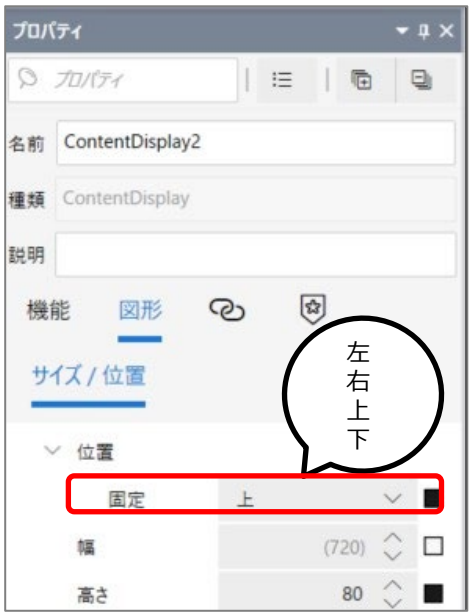
例えば、
・サブペインAをメインペインの左側に位置させるには、
「左」を指定します。

・サブペインBをメインペインの上側に位置させるには
「上」を指定します。

・メインペインでは位置の設定は行いません。

※ドックパネル上に最後に配置したオブジェクトが
メインペインになります。





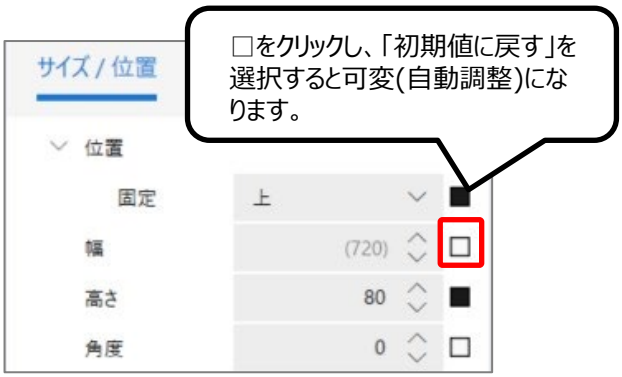
ONE POINT

位置/サイズの固定と可変(自動調整)

BLUEでは、オブジェクトのサイズや位置等を自動調整します。
数値が()で括られていると、画面表示にあわせて最適な位置やサイズで表示されます。数値を直接指定すると()で括られず、位置やサイズは固定になります。

数値を固定から可変(自動調整)に変更する際は、□をクリックし「初期値に戻す」を選択します。

※通常の画面作成では、固定/可変を意識する必要はありません。

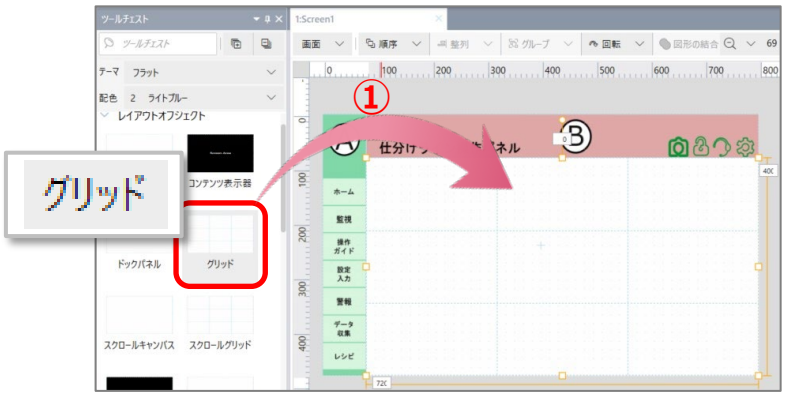


(10) グリッドの配置(メインペインC)

メインペインの設定を行います。メインペインは前述したサブペインの設定と異なり、最初にグリッドを配置し、その上にコンテンツ表示器を配置します。

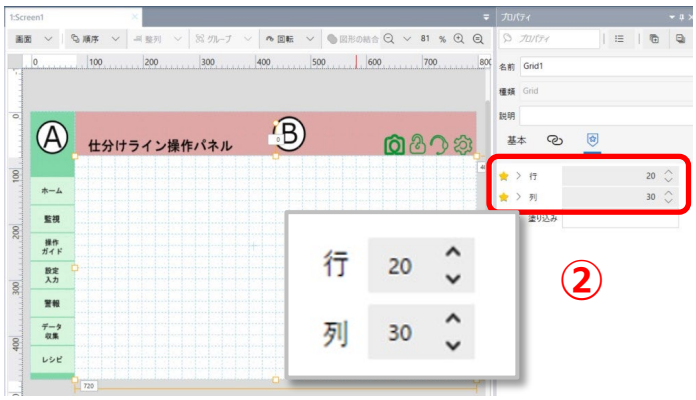
①ツールチェストから「グリッド」をドラッグ＆ドロップで配置します。

グリッド



②グリッドの「プロパティ」で以下の設定を行います。

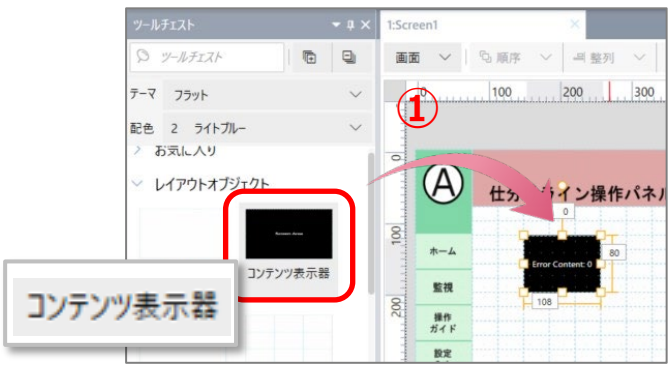
行：20
列：30



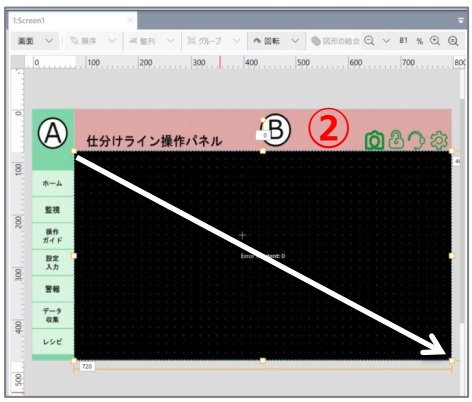
(11)コンテンツ表示器の配置(メインペイン

①ツールチェストから「コンテンツ表示器」をドラッグ＆ドロップで配置します。

コンテンツ表示器

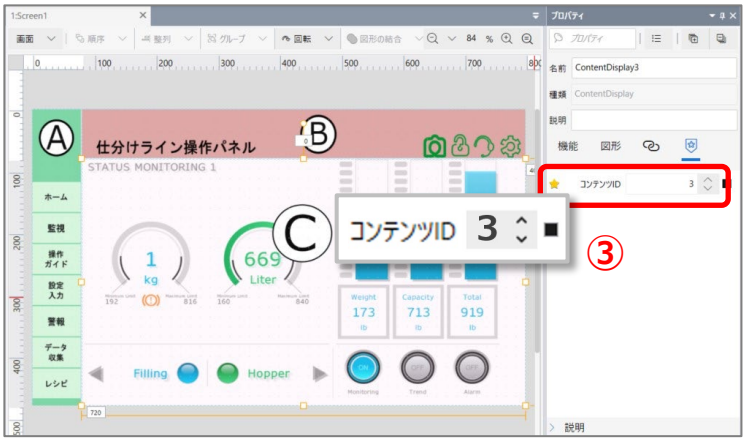


②コンテンツ表示器の位置/サイズを変更します。
(グリッドと同じ大きさにします)



③コンテンツ表示器の「プロパティ」で以下の設定を行います。

コンテンツID:3

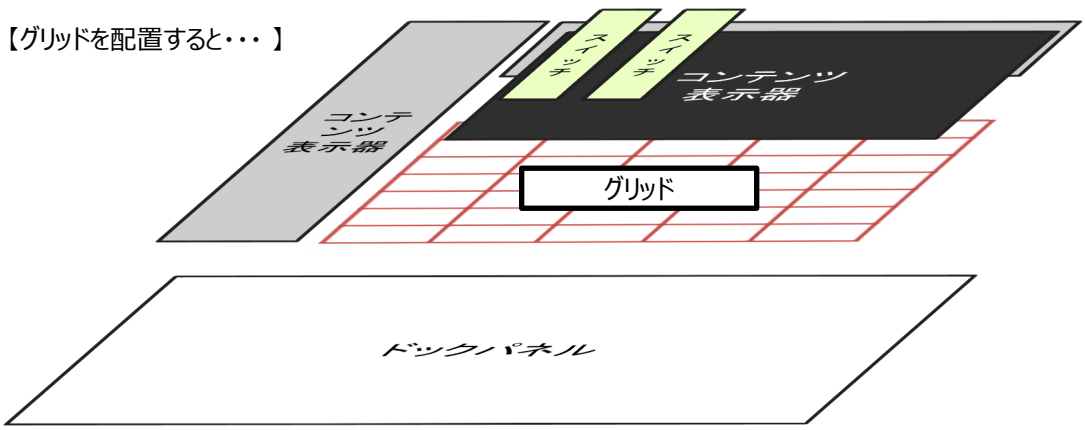


ONE POINT

グリッドの特性(重ね配置)

ドックパネルに配置したオブジェクトは、それぞれが画面を構成するペインになるため、オブジェクトを重ねて配置することができません。
ドックパネル上にオブジェクトを重ねて配置する場合は、先に「グリッド(レイアウトオブジェクト)」を配置し、グリッド上に他のオブジェクトを重ね配置します。

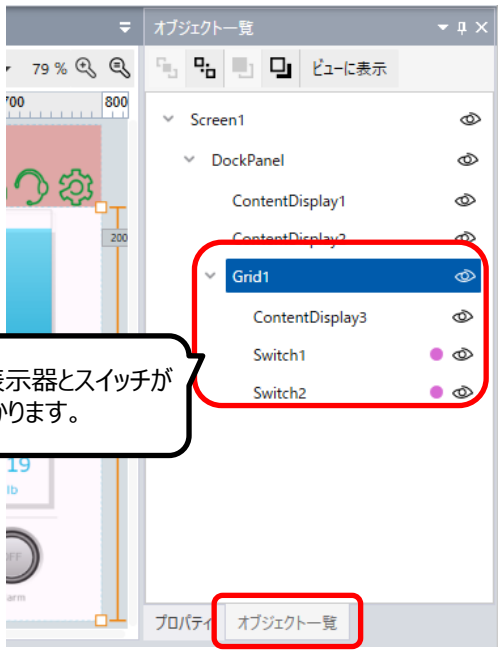
【グリッドを配置すると・・・】



オブジェクト一覧

オブジェクト一覧では、画面上に配置したオブジェクトの配置順(上下関係)を確認することができます。

グリッド上にオブジェクトをうまく配置できない場合は、先にオブジェクト一覧でグリッドを選択した状態にします。



グリッド上にコンテンツ表示器とスイッチが配置されているのがわかります。

(12)スイッチの配置1

サブペインAを縮小するスイッチを作成します。スイッチ操作で変数「ContentDisplay1.Visibility」に「2」を書き込みます。

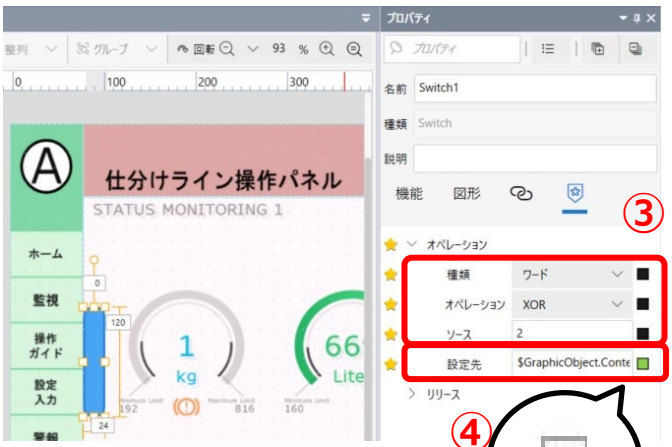
①ツールチェストでから「スイッチ」を画面に
ドラッグ＆ドロップし、配置します。

スイッチ

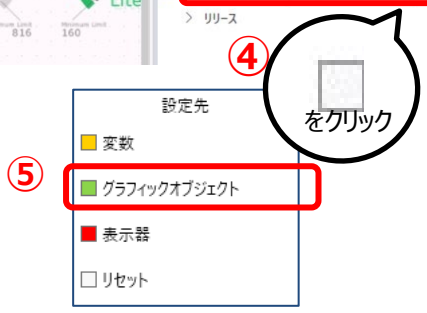
②スイッチの位置/サイズを変更します。
(位置とサイズは任意です)

③プロパティの「オペレーション」で、以下の設定を行います。

・オペレーションの種類：ワード
・オペレーション：XOR
・ソース：2



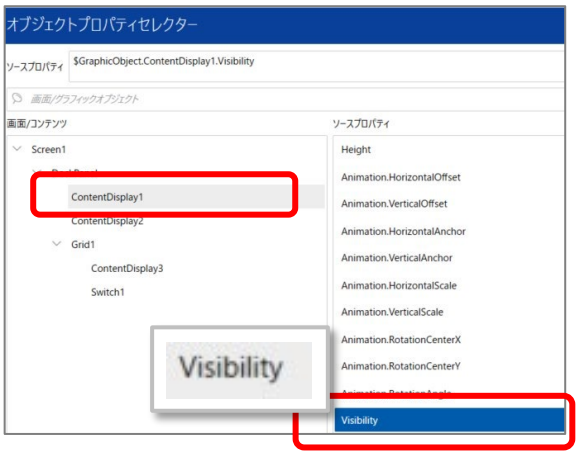
④「設定先」横の　　をクリックします。



⑤設定先リストで「グラフィックオブジェクト」をクリックします。

⑥オブジェクトプロパティセレクターで以下の設定を行い、
「OK」をクリックします。

ソースオブジェクト：ContentDisplay1
ソースプロパティ：Visibility

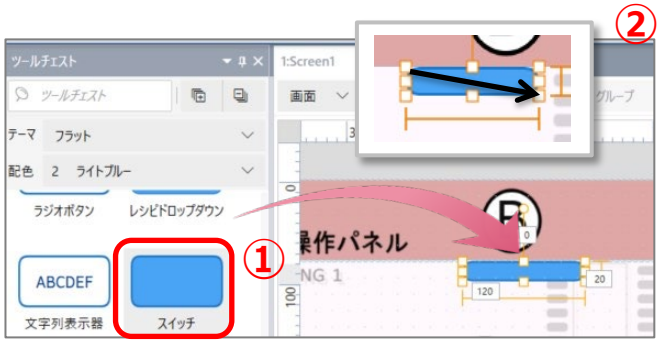


(13)スイッチの配置2

サブペインBを縮小するスイッチを作成します。スイッチ操作で変数「ContentDisplay2.Visibility」に「2」を書き込みます。

①ツールチェストでから「スイッチ」を画面に
ドラッグ＆ドロップし、配置します。

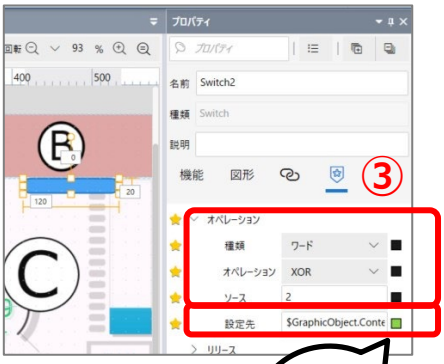
イメージ



②スイッチの位置/サイズを変更します。
(位置とサイズは任意です)

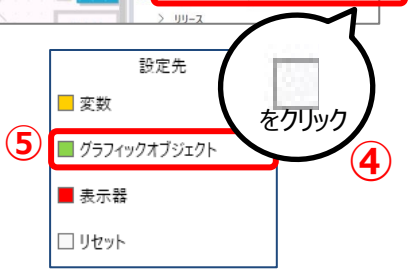
③プロパティの「オペレーション」で、以下の設定を行います。

・オペレーションの種類：ワード
・オペレーション：XOR
・ソース：2



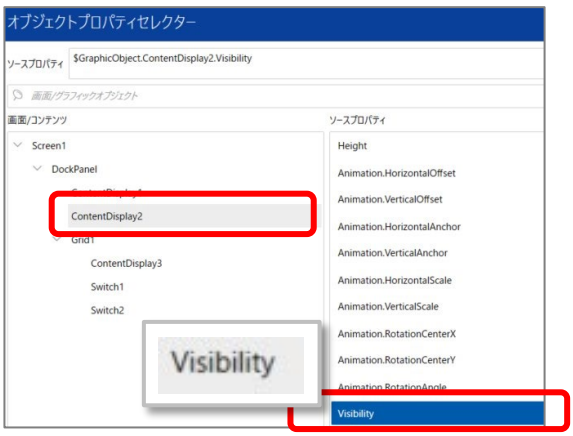
④「設定先」の右横の □ をクリックします。

⑤設定先リストで「グラフィックオブジェクト」をクリックします。



⑥オブジェクトプロパティセレクターで以下の設定を行い、
「OK」をクリックします。

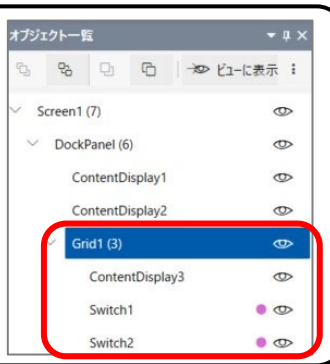
ソースオブジェクト：ContentDisplay2
ソースプロパティ：Visibility



ONE POINT

オブジェクト一覧での表示

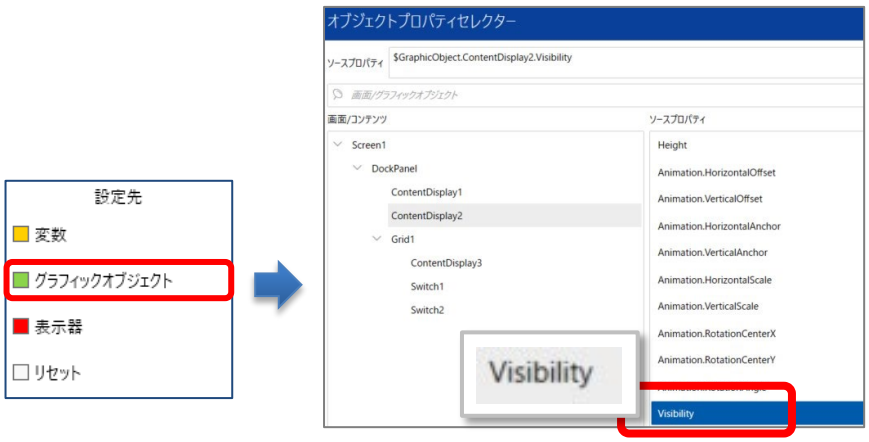
スイッチ等を正しく配置できていればオブジェクト一覧では右記のように「Grid1」階層下に、「ContentDisplay3」「Switch1」「Switch2」が表示されます。



ONE POINT

Visibility(ビジビリティ)の使い方

Visibilityは、「表示」「非表示」「縮小」をつかさどるグラフィックオブジェクトプロパティ(システム変数)です。
設定の右横の□を選択し、「グラフィックオブジェクト」をクリックします。そして、オブジェクトプロパティセレクターから、「○○○. Visibility」を選択します。



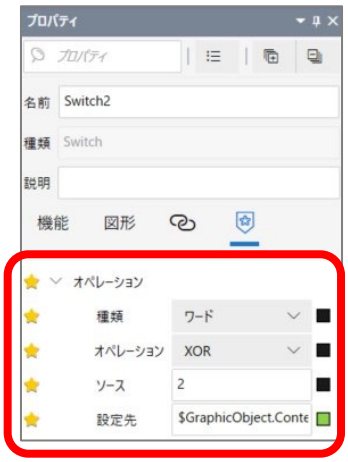
【 ○○○. Visibilityのコマンド】

	コマンド
Rectangle1. Visibility	0：表示
	1：非表示
	2：縮小

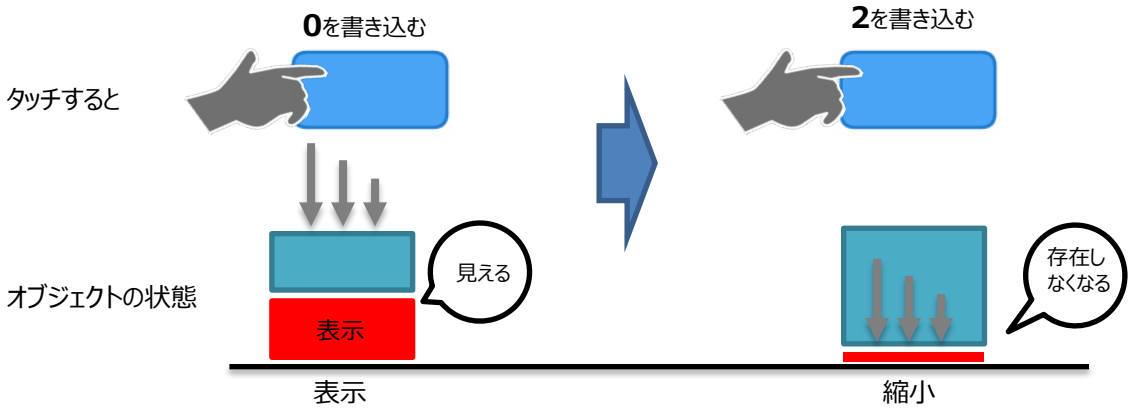
表示/縮小を切替える方法

タッチ操作で、「表示」と「縮小」を切り替えるには、ワードスイッチを用いると簡単です。
スイッチの操作で、「表示」と「縮小」を切り替えるには、以下の設定を行います。

オペレーション
種類：ワード
オペレーション：XOR
ソース：2
設定先： ○○○. Visibility



【動作イメージ】
オブジェクトが縮小すると、存在しなくなるため、空いたスペースに上方のオブジェクトが空いたスペースを埋めようと広がります。

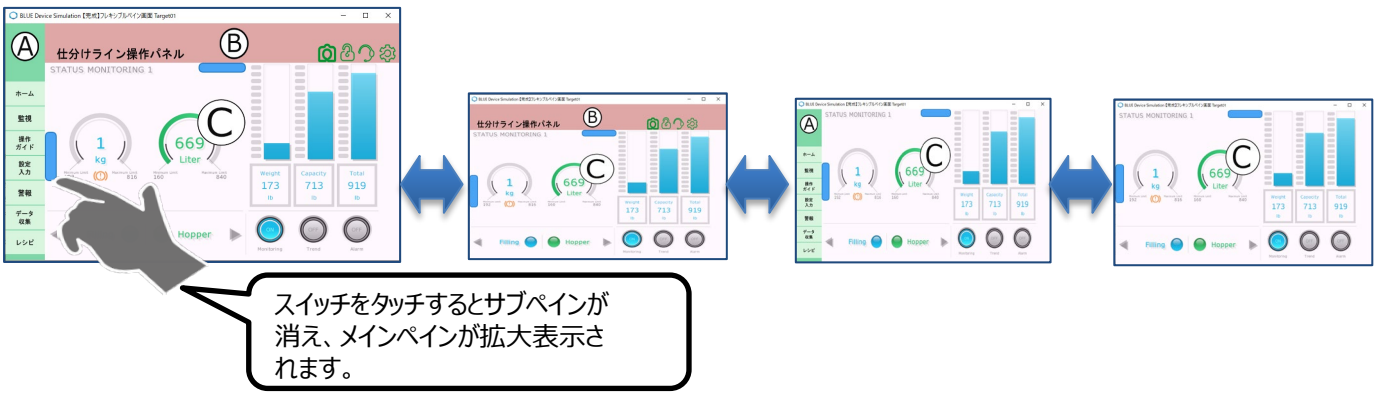


3. 動作確認しよう(シミュレーション)

(1)シミュレーションの起動

シミュレーションを使えば、パソコン上で動作確認できます。

① をクリックします。



MEMO

Pro-face™
by Schneider Electric

第5章

ズーム率による可視/不可視

Public

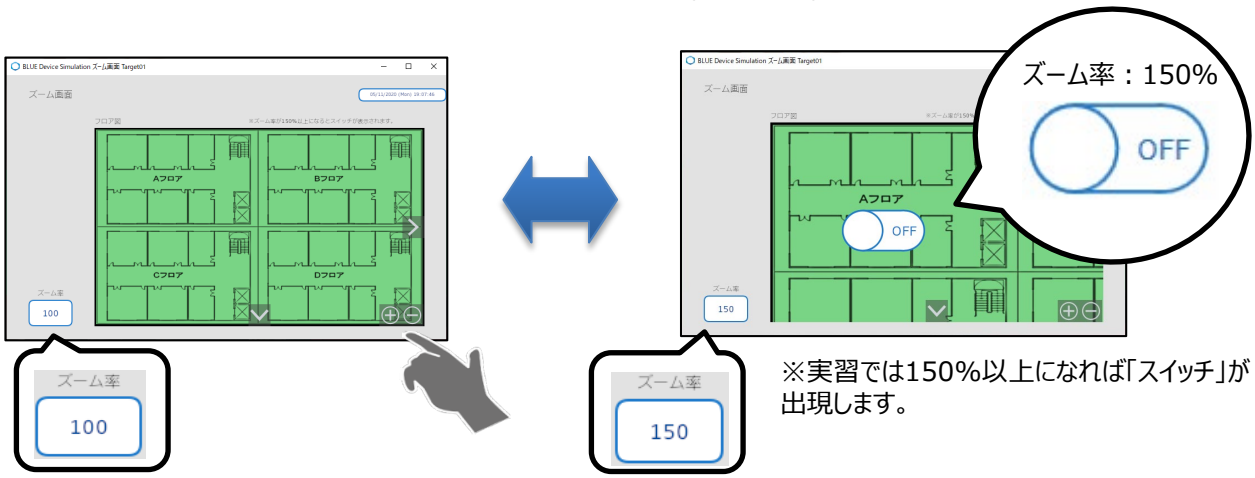
MEMO

Copyright ©2025 Schneider Electric Japan Holdings Ltd. All Rights Reserved.

Ⅰ ズーム率による可視/不可視

1.ズーム率による可視/不可視とは

ジェスチャーやスイッチ操作で、画面を拡大/縮小表示させることができ、指定ズーム率に達するとオブジェクトが出現します。
フロア図などを広域から詳細までをスムーズに移行でき、また詳しい情報確認や操作もワンオペレーションで実現できます。



※実習では150%以上になれば「スイッチ」が出現します。

(1) 設定の流れ

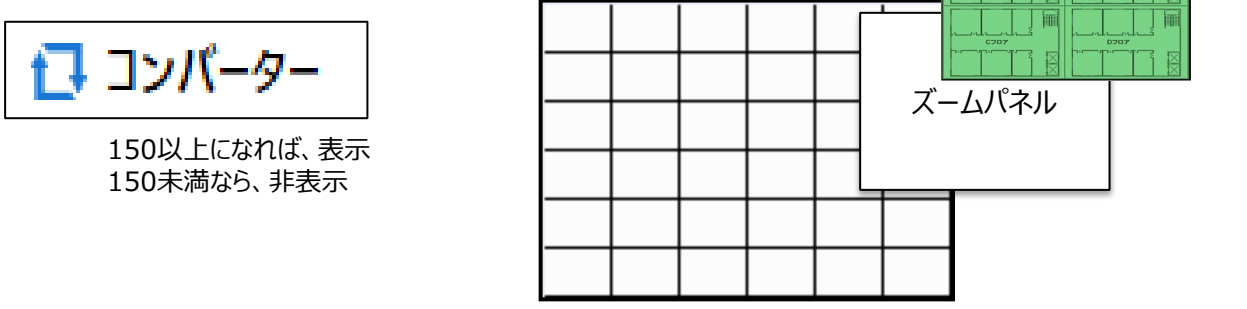
ズーム率による可視/不可視の設定では、「○○.ZoomPercent 」「○○.Visibility」「コンバーター」の活用がポイントになります。
ここでは、実習用プロジェクト**【実習】ズーム率による可視/不可視.blu**を用いて解説を行います。

①コンバーターの設定	コンバーターを使って、可視/不可視の条件設定を行います。
②ズームキャンバスの配置	画面上にレイアウトオブジェクト「ズームキャンバス」を配置します。
③イメージの配置	拡大/縮小するイメージをズームパネル上に配置します。
④スイッチの配置	指定ズーム率になると表示するオブジェクトを配置します
⑤アニメーションの設定(可視/不可視)	スイッチに可視/不可視の設定を追加します。
※ズーム率の表示	数値表示器に現在のズーム率を表示します。

(2) 実習内容

フロア図を拡大/縮小し、ズーム率が150%以上になれば、スイッチを表示する画面を作成します。

【実習】ズーム率による可視/不可視.bluをご準備ください。



2.【実習】ズーム率による可視/不可視

最初に実習用プロジェクト【実習】ズーム率による可視/不可視.bluを立ち上げてください。

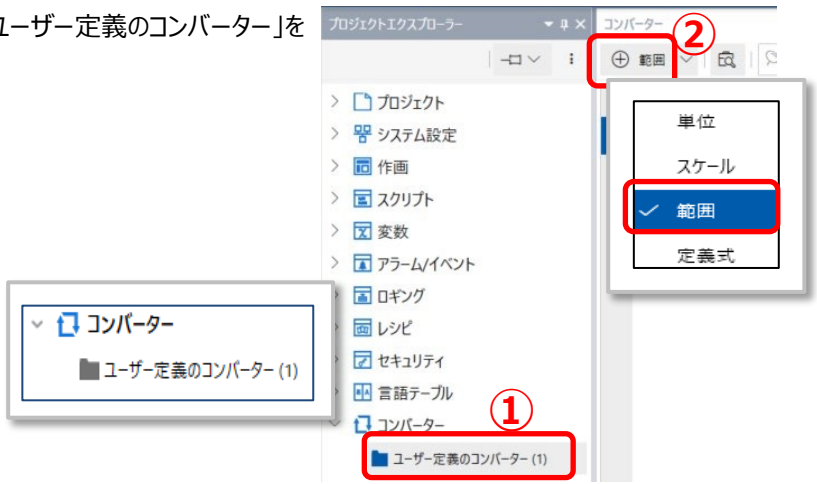
(1)コンバーターの設定

コンバーターを使って、可視/不可視の条件設定を行います(150以上になれば表示、150未満なら非表示)
なお、設定したコンバーターは後述するスイッチのアニメーションで用います。

①プロジェクトエクスプローラーの「コンバーター」「ユーザー定義のコンバーター」を選択します。

ユーザー定義のコンバーター

② ▼ をクリックし、「範囲を選択します。



③プロパティで、変換内容を以下に設定します。

・名前：可視不可視の条件
・データの種類(入力)：数値
・データの種類(出力)：数値

・範囲　：２
範囲1：
　範囲1：データ入力(150)
　演算子：＜
　データ出力：1
その他の条件
　データ出力：0

ONE POINT

コンバーターの種類

コンバーターには4種類の機能があり、それぞれの条件等に応じて、変数の値を変換させることができます。

単位：温度や重量など設定した単位にあわせて変数の値を変換します。

スケール：変数値を指定した条件に応じてスケーリングします。

範囲：変数値が設定範囲内になると、指定した値を出力します。

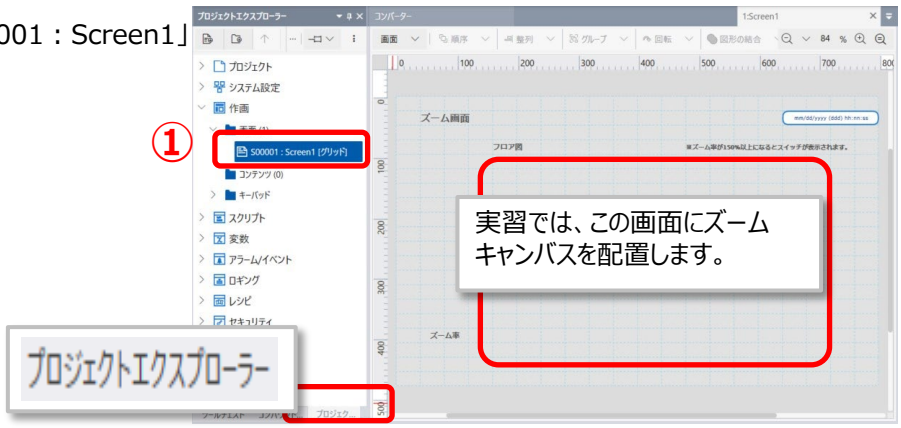
式：設定した式に従って計算された変数値を出力します。

(2) ズームキャンバスの配置

あらかじめ作成済みのグリッド画面(S1)にズームキャンバスを配置します。

①「プロジェクトエクスプローラー」で「S00001 : Screen1」をクリックします。

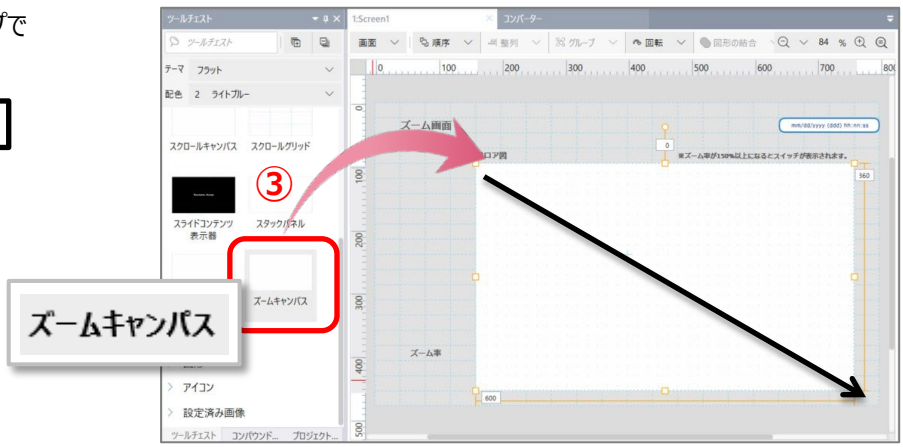
画面 : S00001 : Screen1



②画面の左下の「ツールチェスト」をクリックします。

③「ズームキャンバス」をドラッグ＆ドロップで配置し、サイズを調整します。

ズームキャンバス



ONE POINT

レイアウトオブジェクト

ツールチェストに10種類のレイアウトオブジェクトが用意されています。

レイアウトオブジェクトを画面上に配置すれば、画面上に特別なエリアを作ることができます(画面構成の自由度が向上します)
本章では、配置エリアだけを拡大/縮小できるズームキャンバスを使用します。

(3)イメージの配置

ズームキャンバス上に「イメージ」を配置します。

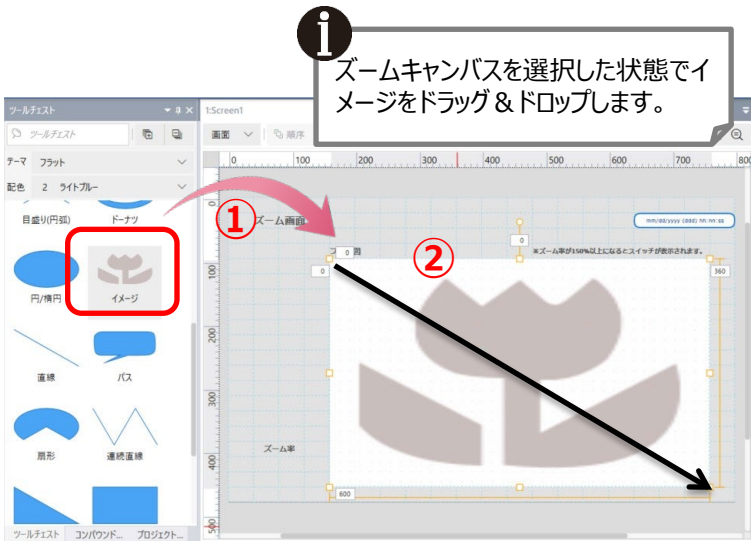
①ツールチェストから「イメージ」をズームキャンバス上にドラッグ＆ドロップで配置します。

イメージ

②イメージの位置/サイズを変更します。
(ズームキャンバスと同じ大きさにします)

正確な位置/サイズは以下になります。

位置	サイズ
左：0	幅　：600
上：0	高さ：360



③プロパティの「画像ファイル」横の … をクリックし、任意の場所に保存した「フロア図.png」を選択します。

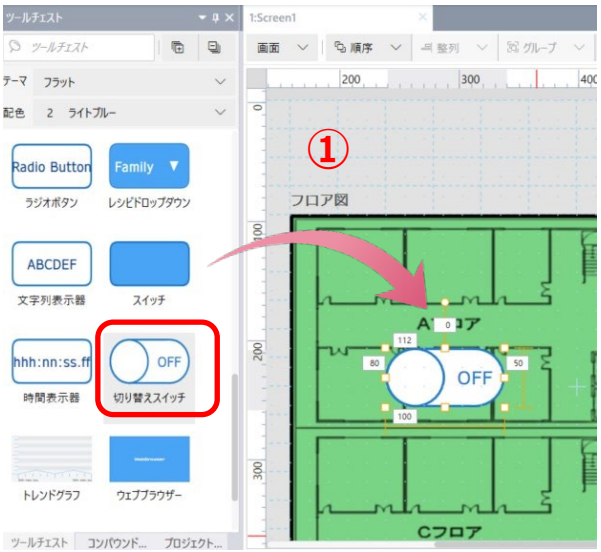
画像ファイル：フロア図.png

(4)スイッチの配置

ズーム率が150%以上になると出現するスイッチを配置します。

①「切り替えスイッチ」をズームキャンバス上にドラッグ＆ドロップし、配置します。

切り替えスイッチ



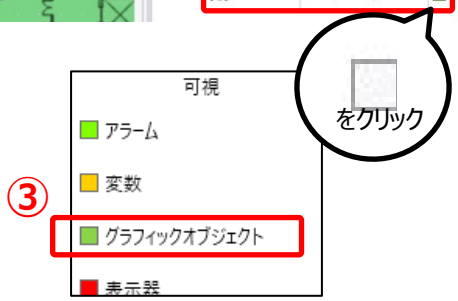
(5)アニメーションの設定

条件にあわせて、スイッチを可視/不可視する設定を行います。

①切り替えスイッチの「プロパティ」-「図形」「サイズ/位置」に切り替えます。

②「アニメーション」「可視」の をクリックします。

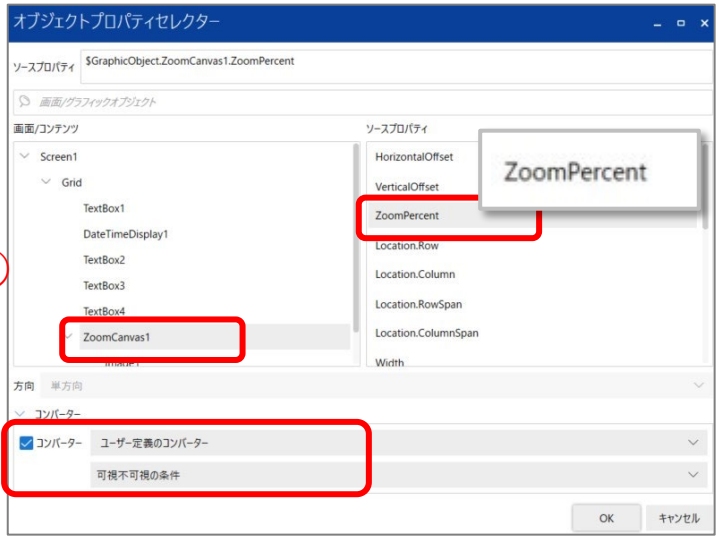
③可視リストで「グラフィックオブジェクト」をクリックします。



④「オブジェクトプロパティセレクター」で以下の設定を行い、「OK」をクリックします。

オブジェクトプロパティセレクター
　ソースオブジェクト：ZoomCanvas1
　ソースプロパティ：ZoomPercent

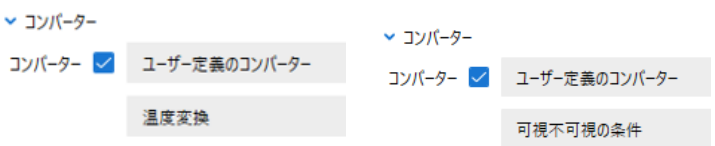
コンバーター
　☑ユーザー定義のコンバータ(チェックあり)
　可視不可視の条件



ONE POINT

セレクターとコンバーター

変数を選択するセレクターの下部には、設定済みコンバーターの一覧が表示されます。変数の単位を変換したり、変数値の入力範囲(条件)にあわせて、出力値を変えることができます。

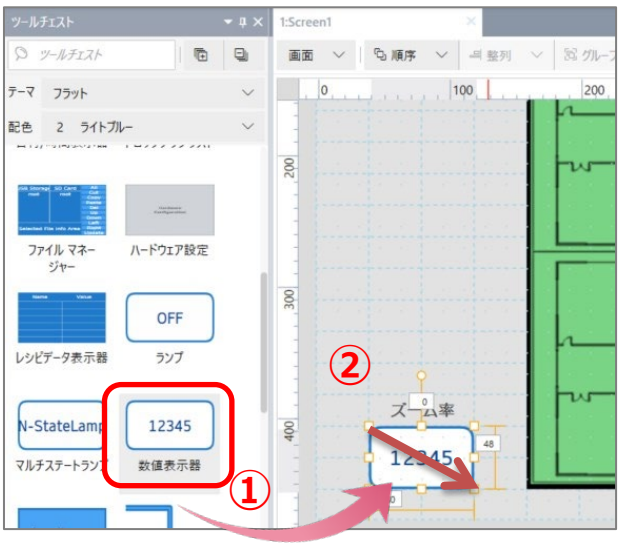


(6)「数値表示器」の配置

ズーム率を画面上で確認できるように数値表示器を配置します。

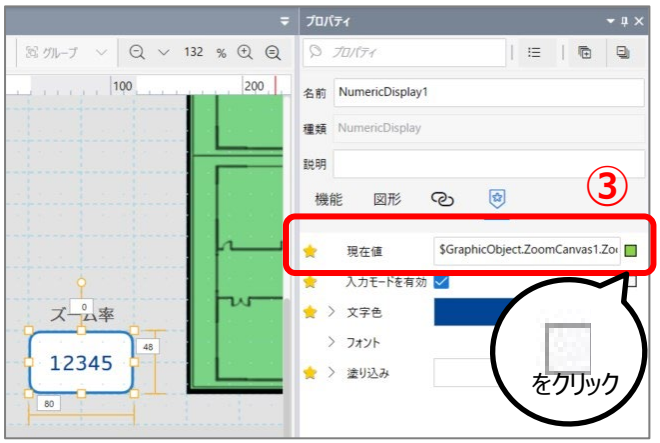
①ツールチェストから「数値表示器」を画面上に
ドラッグ＆ドロップで配置します。

数値表示器

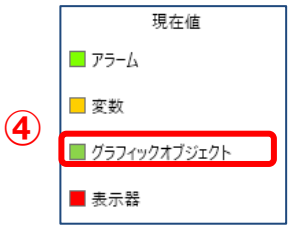


②数値表示器のサイズを変更します。

③プロパティで「現在値」右横の　　をクリックします。

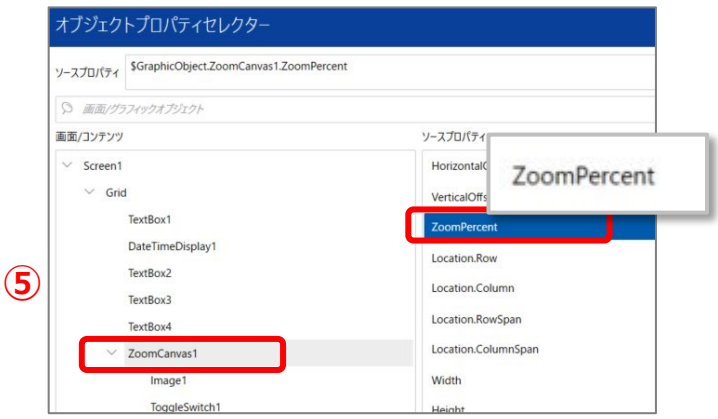


④現在値リストで「グラフィックオブジェクト」をクリックします。



⑤オブジェクトプロパティセレクターで以下の設定を行い、
「OK」をクリックします。

ソースオブジェクト： ZoomCanvas1
ソースプロパティ： ZoomPercent

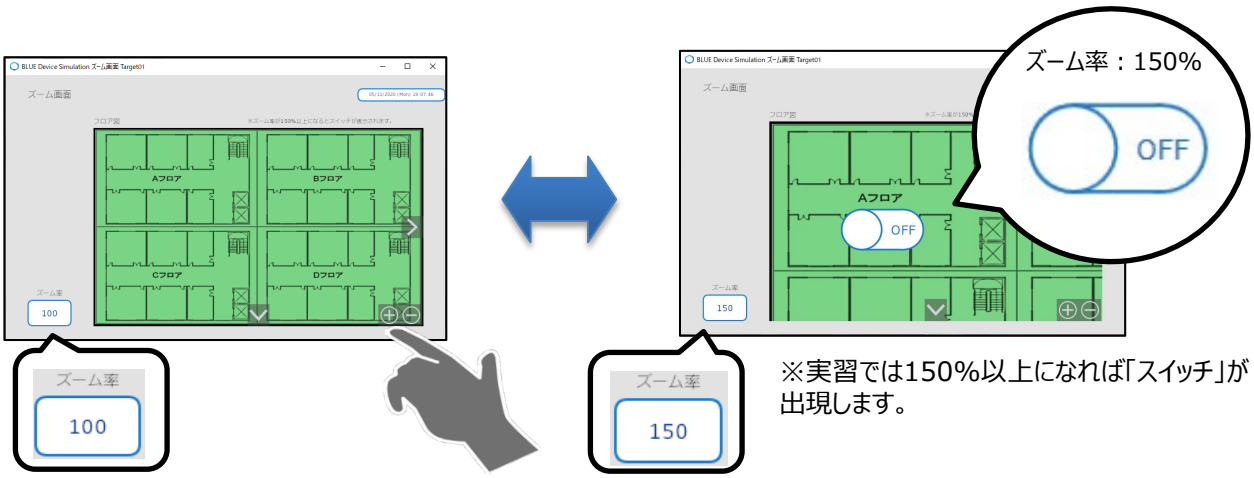


3. 動作確認しよう(シミュレーション)

(1)シミュレーションの起動

シミュレーションを使えば、パソコン上で動作確認できます。

① をクリックします。



※実習では150%以上になれば「スイッチ」が出現します。

MEMO

MEMO

MEMO

Public

Pro-face™

by Schneider Electric

proface.com/ja

シュナイダーエレクトリックホールディングス株式会社

製品に関するお問い合わせは、カスタマーケアセンターまで
平日（弊社指定の休業日を除く） 9:00～17:00

03-4578-4697

発行　：2025年08月(第2版)
発行元：Pro-faceトレーニングセンター
(シュナイダーエレクトリックホールディングス株式会社)

●本誌に記載している会社名・商品名は、各社の商標または登録商標です。●写真の色等は印刷のため、実物と若干異なる場合があります。また画面においても、はめ込み合成のため実際の表示と異なる場合があります。●掲載した内容は、製品改良のため予告なく変更する場合がございます。

Copyright © 2025 Schneider Electric Japan Holdings Ltd. All Rights Reserved.

Public