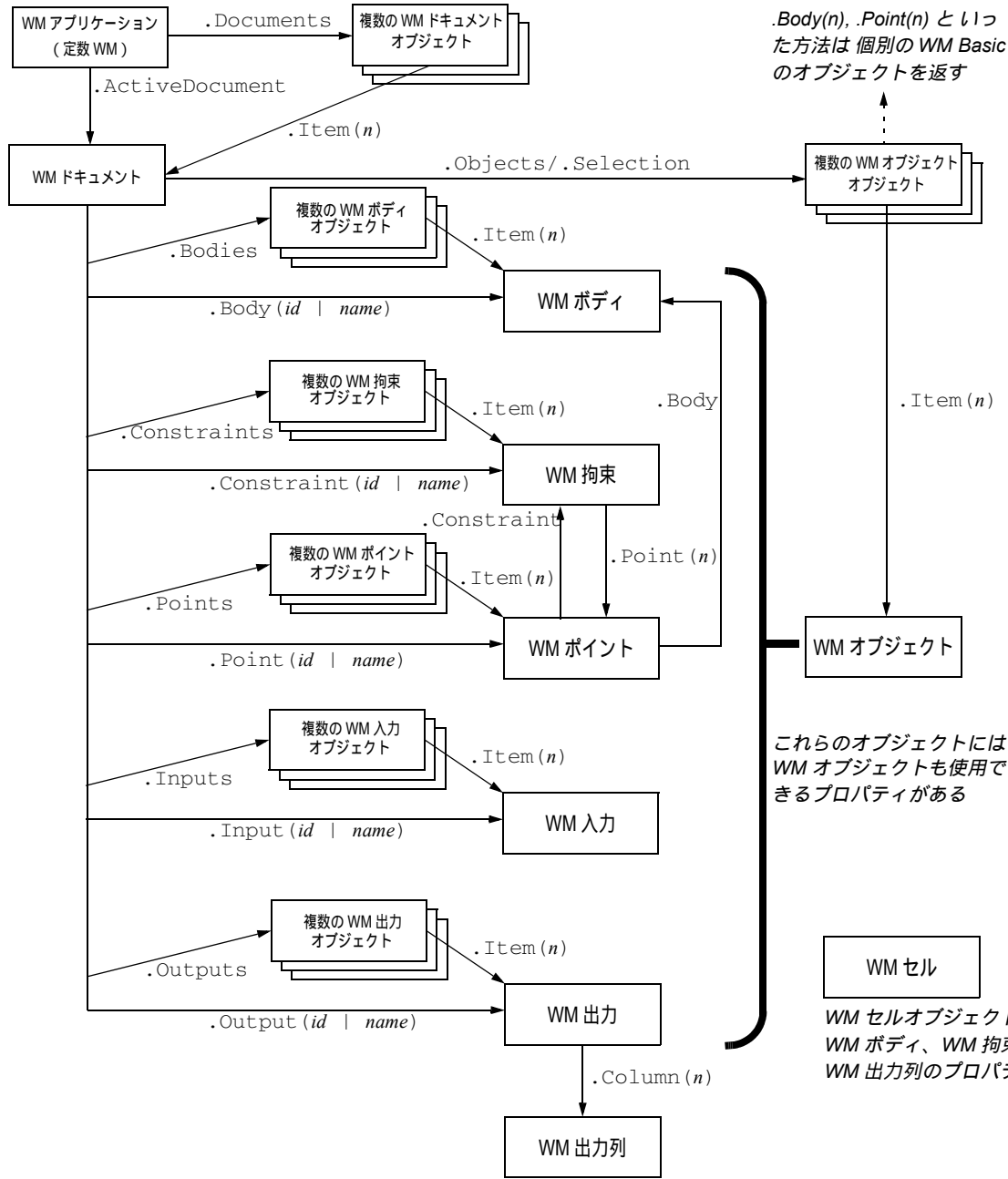


例 : 「ショックスプリング」という名前の拘束の最初のポイントに関連づけられた名前の決定

```
MsgBox WM.ActiveDocument.Constraint("Shock Spring").Point(1).Body.Name
```

下の表は WM Basic のオブジェクト同士の関係を示したものです。詳しくは *WMBasicUserManual.pdf* (CD に収録) を参照してください。



.Body(n), .Point(n) といった方法は 個別の WM Basic のオブジェクトを返す

これらのオブジェクトには WM オブジェクトも使用できるプロパティがある

WM セル

WM セルオブジェクトは、WM ボディ、WM 拘束、WM 出力列のプロパティ

Working Model Basic™ Objects

次に示すのは、Working Model Basic のオブジェクトのプロパティ、方法、構文の一部です。詳しくは *WMBasicUserManual.pdf* (CD に収録) を参照してください。

方法と返される値、すべてのプロパティの後に、大括弧 ({}) で返されるオブジェクトが示されています。

Example: WMDocument.Constraint(*name|id*) {WMConstraint}

上の方法では、パラメータが名前か ID のいずれかとなり、WM 構成要素オブジェクトを返します。

WM アプリケーション (定数: WM)

WM.ActiveDocument {WMDocument}
WM.DeleteMenuItem *Index*
WM.Documents {Collection of WMDocument}
WM.GetMenuItem(*Index* [, *filename*]) {String}
WM.EnableMenuItem *Index*, *EnableFlag*
WM.InsertMenuItem *Index*, *MenuName*, *FileName*
WM.New() {WMDocument}
WM.Open(*filename*) {WMDocument}
WM.LoadWMBLibrary *filename*
WM.ShowPropertiesWindow {Boolean}
WM.UnloadWMBLibrary *filename*
WM.Version {String}

WM ドキュメント

.Bodies.Count {Integer}
.Bodies.Item(*n*) {WMBBody}
.Body(*name|id*) {WMBBody}
.Collide
.Constraint(*name|id*) {WMConstraint}
.Constraints.Item(*n*) {WMConstraint}
.Delete [*object*]
.Input(*name|id*) {WMInput}
.Inputs.Item(*n*) {WMInput}
.Output(*name|id*) {WMOOutput}
.Outputs.Item(*n*) {WMOOutput}
.Object(*name|id*) {WMOObject}
.Objects.Item(*n*) {WMOObject}
.Point(*name|id*) {WMPoint}
.Points.Item(*n*) {WMPoint}
.Reset
.Run *frames*
.RunScript *filename*
.Save
.SaveAs *filename* [, *IsHistorySaved*]
.Selection.Item(*n*) {WMOObject}
.ScaleFactor {Double}
.ScrollTo *x*, *y*
.Select *object* [, *state*]
.SelectAll [*state*]
.SimulationMode {String}
.UnitSystem {String}
.Update

WM ボディ

.AddVertex *n*, *x*, *y*
.DeleteVertex *n*

.GetVertex *n*, *x*, *y*
.Height {WMCell}
.Mass {WMCell}
.PX, .PY, .PR {WMCell}
.Radius {WMCell}
.VX, .VY, .VR {WMCell}
.VertexCount {Integer}
.Width {WMCell}

WM 拘束

.Kind {String}
.ActiveWhen {WMCell}
.AddVertex *n*, *x*, *y*
.AppendPoint *x*, *y*
.CurrentLength {Double}
.DamperK {WMCell}
.DeleteVertex *n*
.Elasticity {WMCell}
.K {WMCell}
.Kind {WMCell}
.Length {WMCell}

WM ポイント

.Body {WMBBody}
.Constraint {WMConstraint}
.PX, .PY, .PR {WMCell}

WM 入力

.Format {String}
.Min, .Max {Double}
.Value {Double}

WM 出力

.Format {String}
.Column(*n*) {WMOOutputColumn}

WM 出力列

.Label {String}
.Cell {WMCell}

WM オブジェクト

.X {Integer}
.Y {Integer}
.Width {Integer}
.Height {Integer}
.ID {Integer}
.Kind {String}
.Name {String}

WM セル

.Formula {String}
.Value {Double}