OXY **NOTES**

webクリエイターの作業メモ

ホーム このサイトについて 更新一覧

Home > [JavaScript, jQuery, デザイ

ン] > 現在のページ

公式ドキュメント よりも詳しい TinyMCEの使い 方(応用編)

投稿日:2018年2月23日

2 2 0

6

TinyMCEをとことんま でカスタマイズしたい方 向け



How To 02

更新情報を配信しています

サイト内検索

検索

前のページでTinyMCEの基本的なカスタマイズ方法について解説しました。

このページではもう一歩踏み込んで、出力されるデータの形式を変更したり、自作のボタンを追加する方法やイベントに反応して新しいウィンドウを開くといったカスタマイズ方法を解説します。

element_format

高度なカスタマイズを行うには
「エディタから出力されるコンテンツを把握し必要な形に変換する」といった作業が必要になります。

そこで**公式のContent Filtering** ページから特に重要と思われる項 目を解説していきます。

このオプションで**HTMLモード** または**XHTMLモード**を指定する ことができます。

ざっくり言えば、改行の扱いが **
**
 <br
 />かの違いです。

この章では出力結果を変換するため、出力の結果も見られるように します。

記事のカテゴリ一覧

- Apache (13)
- BIND (7)
- Clam AntiVirus (6)
- CSS (17)
- Dovecot (4)
- Excel (3)
- facebook (13)
- Firefox (8)
- Google (50)
- Illustrator (1)
- iptables (6)
- JavaScript (9)
- jQuery (9)
- Laravel (2)
- Linux (81)
- MySQL (5)
- Nginx (7)
- Photoshop (3)
- PHP (52)
- phpMyAdmin (3)
- Postfix (5)
- PukiWiki (53)
- Question2Answer (2)
- SEO (15)
- Twitter (13)
- UWSC (3)
- WordPress (93)
- Yahoo! (4)
- アフェリエイト (5)

具体的には以下のようにして検証 を行います。

```
1
     <?php
 2
        function h($s) {
 3
            echo htmlspe
 4
 5
         $data = @$ POS
 6
     ?>
 7
     <!DOCTYPE html>
     <html>
 8
 9
     <head>
10
       <meta charset="U"
11
       <script src="js/tinv
12
       <script>
13
     tinymce.init({
14
       selector: 'textarea',
15
       language: "ja", // 言
16
       element_format : 'h
17
     });
18
       </script>
     </head>
19
20
     <body>
21
        <form method="r
22
          <!-- 送信された
23
          <textarea if="1
24
          <input type="s
25
        </form>
26
27
        <h2>送信データ
28
        <?php if ($data)
29
          <?php h(
30
        <?php } ?>
31
     </body>
32
     </html>
```

element_format デモ28ペー ジ

- セキュリテイ (14)
- デザイン (35)
- ロリポップ! (11)
- 書評 (3)
- その他、メモ (102)

新しく追加された記事

新しいGoogleマップ「Google Maps Platformの使い方」まとめ

ads.txtの設置方法を通して学ぶインターネット広告の問題点

Nginxで502 Bad Gatewayの原因が 「upstream sent too big header~」の場 合の対処法

「アマレコTV」でWindows 10のPC画面に表示されている動画を撮影する方法

Windows 10を32bit版から64bit版に変更 する方法

PVの多い投稿

SNSで人気の投稿

put? 追加は set? append? create?

add?

今さら聞けない、変数や関数の命名規則と、まず覚えるべき英単語200 (332,395 Views)



Google Fontsの日本語フォント「Noto Fonts」の使い方 (304,820 Views)



メールのエラーコードと、 メールサーバのmaillog解析 方法まとめ (286,090 Views)

Apacheのmod_rewriteモジュールの使い 徹底的に解説 (190,482 Views) ちなみにTinyMCEでは改行を行うと自動で段落が作られます。そのため段落内で改行を行うには「Shift + Enter」と入力してください。

通常の出力ではxml形式なので **
>br />**となっている。



htmlと指定すると以下のように **
**となる。



encoding

山括弧(<>)やアンド(&)が Entity処理されて渡されます。 デフォルトでは無効になっていま す。

1 tinymce.init({
2 selector: 'textarea',
3 encoding: 'xml'
4 });

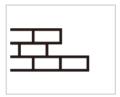
hoge com example.com



ユーザーの環境変数を設定 するbashの設定ファイル と、カスタムプロンプト… (181,681 Views)



自炊派・漫画好きにおすすめの漫画ビューア 「Leeyes」 (175,012 Views)



コピペから脱出!iptables の仕組みを理解して環境に 合わせた設定をしよう (159,672 Views)



誤って削除したGoogle Chromeのブックマークを 復元する方法 (156,361 Views)



これ以上ないくらい簡単な 例から学ぶ、レスポンシブ webデザインの作り方 (155,029 Views)



Windows 10でネットワークが不安定になった際の対策まとめ (152,490 Views)

他に運営しているサイト

GOいけん

世間を騒がせている、あの話題について言いたい。そんなあなたの「ご意見」を世に問うサイト。

encodingのテスト デモ29ページ

通常「test」と入力した場合、 以下のようになります。

test

xmlとすると以下のようにEntity 処理されます。

l <p>test</p&g

entities

Entity処理を行う文字とコードの 一覧です。

奇数項目が「数値文字参照の数字部分」、偶数項目が対応する「文字実体参照の名前部分」となります。例えばノーブレークスペースの場合は「 」と

「 」なので

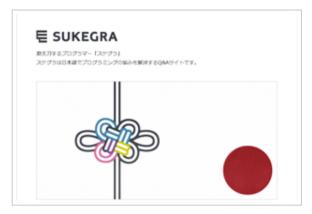
「160,nbsp」となります。

tinymce.init({
 selector: 'textarea',
 language: "ja", // 言語
 entities: '160,,162,e
 });



SUKEGRA

「スケグラ」は日本語でプログラミングの悩みを解決するQ&Aサイトです。



アクアリウムWiki

アクアリウムに関することをみんなでまとめる Wikiです。



通常数値文字の**¢**;は**¢**です。つまり**#¢**;です。 このデモでは「**162**,euro」としているので、**¢**を入力すると出力は**&euro**;となり、以下のようになります。

1 €

蛇足ですが対応する文字コードを 入力しないと「&;」とだけ出力 されます。(上のデモで言うノー ブレークスペース。つまり特定の 文字を削除するといった用途には 使えない)

Entity文字の一覧は「TinyMCE - entities」というページにあり ます。

1	tinyMCE.init({
2	
3	entities : '160,r
4	+ '171,laquo,17
5	+ '183,middot,
6	+ '194,Acirc,19
7	+ '205,lacute,2
8	+ '216,Oslash,2
9	+ '227,atilde,22
10	+ '238,icirc,239
11	+ '249,ugrave,2
12	+ '917,Epsilon,
13	+ '931,Sigma,9
14	+ '950,zeta,95
15	+ '963,sigma,9
16	+ '8242,prime,

		ムストイエグン
17		+ '8594,rarr,85
18		+ '8709,empty
19		+ '8736,ang,87
20		+ '8834,sub,88
21		+ '8971,rfloor,
22		+ '376,Yuml,71
23		+ '8217,rsquo,
24	});	

entity_encoding

Entity処理の形式を指定します。

ちなみにTinyMCEがbase entitiesとする「<>&'"」はこの設定のいかんにかかわらず強制的にEntity処理されます。ただし「'"」で囲まれた要素に限り「<

おそらく脆弱性対策なのだと思いますが、個人的にはありがた迷惑な実装だと思います。多重エスケープの原因にもなるため、入力時にはそのままで、出力時にエスケープ処理することが基本だと思います。

namedとすると文字実体参照。 ¢であれば¢となる。

numericとすると**数値実体参** 照。**¢**であれば**¢**となる。 rawとすると**生データ**。¢であれば¢となる。ただし「<>&'"」は別。

```
tinymce.init({
    selector: 'textarea',
    entity_encoding: "ray
});
```

entity_encoding:namedのテスト デモ31ページ
entity_encoding:numericの
テスト デモ32ページ
entity_encoding:rawのテスト
デモ33ページ

それぞれ¢を入力して試してみてください。

force_p_newlines (旧式)

このオプションは削除予定ですが 重要な項目のため、他の解説から 拝借している場合は、以下の forced_root_blockに置き換えて ください。

forced_root_block

TinyMCEでは要素を追加すると 自動で新たな段落(P要素)が作 成されます。

英語圏では問題ないのかもしれませんが、日本語では同じ段落で改行するというほうが多いのではないでしょうか。実は段落内での改行はShift + Enterで可能なのですが、ほとんどの利用者は知らないと思います。

そこで必要になるのがこのオプションです。

このオプションをfalseにすることで、Enterで改行になります。 また、**Shift + Enter**で段落が作られるようになります。要は改行と段落の扱いが逆になるということです。

```
tinymce.init({
    selector: 'textarea',
    forced_root_block:
});
```

forced_root_blockのテスト デモ34ページ

forced_root_block_a ttrs

上のforced_root_blockで追加される要素の属性を決められます。 段落に独自のクラスやタグを追加したいといった用途に使えます。

```
tinymce.init({
    selector: 'textarea',
    forced_root_block_a
    'class': 'myclass',
    'data-something': 'r
    }
});
```

forced_root_block_attrsのテ スト デモ35ページ

valid_elements

装飾された要素を渡す際に有効に する属性を指定します。 つまり、このオプションで有効で ない要素は削除されます。

書式が特殊なので、**Control characters:**をご覧ください。

```
tinyMCE.init({selector: 'textarea',valid_elements: 'a[h});
```

valid_elementsのテスト デモ 36ページ このデモではa属性やstrongなどしか有効でないので、送信ボタンを押すと、斜体や右寄せといった要素は削除されるのを確認してください。

block_formats

formatselectでプルダウンした際に表示されるメニュー。 デフォルトは以下の通り。

Default Value: 'Paragr

今回は「**見出し**」という表記に変 更します。

tinymce.init({
 selector: 'textarea',
 toolbar: 'formatselec'
 block_formats: "Para
});

block_formatsのテスト デモ 37ページ

このデモでは「**見出し1**」を選択すると「**h2**」で囲まれます。 ちなみにtoolでformatselectを 指定しないと動作しない。 (formatsの項目とは異なる)

fontsize_formats

フォントサイズのプルダウンメニューを変更する。 スペース区切りでpt、pxもしく は%を指定する。

```
tinymce.init({
    selector: 'textarea',
    toolbar: 'fontsizesele
    fontsize_formats: '8
});
```

fontsize_formatsのテスト デ モ38ページ

formats

エディタに予め用意された書式や各種ボタンの動作を変更します。 柔軟なカスタマイズが可能な反面、要素を追加したり削除したり となるとフォーマットの理解がかかせません。

フォーマット一覧 (Built in formats)

この項目はTinyMCEで既に定義 されたフォーマットの一覧。上書 きすることで変更が可能となる。

1	alignlaft
	alignleft
2	aligncenter
3	alignright
4	alignjustify
5	bold
6	italic
7	underline
8	strikethrough
9	forecolor
10	hilitecolor
11	fontname
12	fontsize
13	blockquote
14	removeformat
15	р
16	h1, h2, h3, h4, h5, h
17	div
18	address
19	pre
20	div
21	code
22	dt, dd
23	samp

フォーマットパラメータ (Format parameters)

それぞれのフォーマットへ変更を 加える際の仕様。 各要素の特徴を理解することが重 要となる。

1	inline
2	実行した際に使われる
3	
4	block
5	実行した際に使われる

```
6
7
    selector
8
    実行した際に影響を与
9
10
    classes
11
    要素に追加されるCSS
12
13
    attributes
14
    要素に追加される属性
15
16
    exact
17
    特定のラッパーで囲ま
18
19
    wrapper
20
    特定の要素のラッパー
```

なかなか複雑な仕組みであること を理解していただけたと思いま す。

そしてTinyMCEのドキュメント は往々にしてそうですが、公式の サンプルはそのままではまともに 動作しません。

まずは上書きして動作を変更する デモをご覧ください。

```
1 tinymce.init({
2 selector: 'textarea',
3 language: "ja", // 言意
4 formats: {
5 alignleft: {selector
6 }
7 });
```

formatsのテスト デモ39ペー

ジ

これは公式で用意されている**左寄 せを上書きして右寄せに変更**した ものです。

各フォーマットは「**タイトル**:{設定}」といった構成になっています。selectorで適応する要素を指定、stylesで追加するCSSを指定しています。

公式のサンプルでは「classes: 'left'」となっていますが、これでは「class="left"」という追記を行うだけです。(独自のCSSを読み込まない限り動作しません)

続いて新しいフォーマットを追加 して利用する方法を紹介します。

```
<!DOCTYPE html>
 1
 2
     <html>
 3
     <head>
       <meta charset="U"
 4
 5
       <script src="js/tiny
 6
       <script>
 7
        tinymce.init({
 8
          selector: 'textare
 9
         language: "ja", //
          formats: {
10
11
           custom_forma
12
          }
13
        });
14
       </script>
15
     </head>
     <body>
16
17
         <textarea></tex
18
         <a href="#" oncli
         <a href="#" oncli
19
```

文字を入力して選択した状態で
[Apply custom format]をク
リックすると自作したフォーマッ
トが適用されます。[Remove
custom format]で無効になり
ます。

クリックをフラグに作成したフォーマットをオンオフしています。 このデモではテキストリンクでしたが、自作のボタンやリストを追加してコールバック関数で指定すればオリジナルのボタンやリストを簡単に実装できます。

formatsのテスト2 デモ40ページ

style_formats

書式のプルダウンメニューを変更 することができます。 決まった書式しか使わないような 場合には便利です。

```
tinymce.init({
selector: 'textarea',
language: "ja", // \equiv 
style_formats: [
{title: 'Bold text', in
```

```
6
          {title: 'Red text', ir
 7
          {title: 'Red header
 8
          {title: 'Example 1',
 9
          {title: 'Example 2',
          {title: 'Table styles
10
11
          {title: 'Table row 1
12
       1
13
      });
```

style_formatsのテスト2 デモ 41ページ

デフォルトの値は以下の通り

What is default style_formats?

style_formats_autohi de

特定のスタイルに一致する場合の みプルダウンメニューに表示され る。

```
tinymce.init({
 1
 2
        selector: 'textarea',
       language: "ja", // 🗐
 3
 4
        plugins:"table",
 5
       style_formats: [
         {title: 'Red cell', se
 6
 7
         {title: 'White text',
 8
       1,
       style_formats_autc
 9
10
      });
```

selectorでtdとなっているので、 テーブルのTable Data要素内で のみ書式に「**Red cell**」が表示 される。

style_formats_autohideのテ スト デモ42ページ

style_formats_merg e

既存のメニューを活かして追加するタイプ。

```
1
      tinymce.init({
 2
       selector: 'textarea',
 3
       language: "ja", // ≣
       plugins:"table",
 4
 5
       style_formats: [
 6
         {title: 'Red cell', se
 7
         {title: 'White text',
 8
       1,
 9
       style_formats_mer
10
      });
```

style_formats_mergeのテス ト デモ43ページ

> TinyMCEのツールバー に自作のボタンを追加す る方法

ボタンを追加するには

addButton()という関数を利用

します。

ちなみに公式の解説は以下のとおりです。

「Create a Custom Toolbar Button」

ボタンを追加する最も簡 単な例

```
1
      tinymce.init({
 2
       selector: 'textarea',
 3
       language: "ja", // 🗏
 4
       toolbar: ["mybuttor
 5
       setup: function(ec
 6
        editor.addButton(
 7
          text: "My Button
 8
          onclick: functio
 9
            alert("My Butt
10
          }
11
        });
       } // setup: function
12
13
     });
```

まず、**setupオプションを追加**し

ます。これはエディタが読み込まれるより前に実行されるコールバック関数です。

その中でeditor.addButton()を

実行しています。

第一引数のmybuttonはボタンの 名前です。続いて表示のための text、クリックした際の動作を指 定するonclickと指定します。 imageでボタンアイコンのパスを 指定すれば独自のアイコンも利用 できます。

editor.addButtonのオプション は以下の通り

- 1 text ボタンに表示され
- 2 icon アイコンのスター
- 3 image アイコンのイメ
- 4 tooltip ポップアップ
- 5 onclick ボタンをクリ
- 6 onpostrender ボタン
- 7 cmd クリックした際に

注意点として、作成したボタンは toolbarの項目で指定する必要が あります。

以下のデモで、My ButtonというボタンをクリックするとMy Button clicked!というアラートが表示されます。

My Buttonのテスト デモ44ペ ージ

エディタに何かの要素を追加する には**editor.insertContent()**を 利用します。簡単なものなら onclickの関数内でそのまま記述 する方法もあります。

- 1 tinymce.init({
- 2 selector: 'textarea',

```
3
       language: "ja", // 🖹
       toolbar: ["mybuttor
 4
 5
       setup: function(ec
         editor.addButton(
 6
 7
          text: "My Button
          onclick: functio
 8
 9
            editor.insertCd
10
          }
11
        });
12
       } // setup: function
13
     });
```

editor.insertContent()のテス

ト デモ45ページ

ボタンをクリックすると 「**hoge**」と入力されます。

トグルボタン

トグルボタンとはクリックするご とにオンオフされるボタンです。 例えばボールドやイタリックといった機能です。

```
1
      tinymce.init({
 2
       selector: 'textarea',
 3
       language: "ja", // ≣
 4
       toolbar: ["strikethro
 5
       setup: function(ed
 6
         editor.addButton(
 7
          onclick: functio
 8
            editor.execCol
 9
          }
10
        });
11
       }
12
      });
```

トグルボタンのテスト デモ46ペ

ージ

onclickのコールバックで
execCommand()を実行しま
す。第一引数に
mceToggleFormatを指定する
とトグルボタンになります。
strikethroughは公式でサポート
されてる打ち消し線のformatsで
す。ボタンの定義がされているた
めtext等の設定は必要ありませ
ん。
もちろんオリジナルのformatsも
利用できます。

ボタンのオンオフを視覚的に実現 するには以下のようにします。

```
1
      tinymce.init({
 2
       selector: 'textarea',
 3
       language: "ja", // ≣
       toolbar: ["strikethro
 4
       setup: function(ed
 5
         editor.addButton(
 6
 7
          onclick: functio
 8
            editor.execCol
 9
          }
10
         });
       }, // setup: function
11
12
       onpostrender: fun
13
         var btn = this;
14
         editor.on('init', fur
15
          editor.formatter
16
            btn.active(state
17
          });
18
         });
```

19 } // onpostrender:20 });

トグルボタンのテスト2 デモ47

ページ

onpostrenderでボタンのレン ダリング前にボタンの定義を変更 します。

editor.on('init', function()

{~});の部分はエディタの初期設 定へのフックです。

editor.formatter.formatCha nged('strikethrough',

function(){~});の部分は **formatter**というAPIで、トグル ボタン専用の定義です。

formatChangedの第一引数に一 致するフォーマットに状態を示す stateを渡します。

formatterに関する公式の解説

APIが出てきたので難しく感じる かもしれませんが、このへんは覚 えるしかないテンプレです。必要 な時にサンプルから拝借しましょ う。

> 追加したボタンをクリッ クすると入力ウィンドウ を開く

ここからは私がPukiWikiに

TinyMCEを導入するにあたり使用したサンプルです。 実際にはどうやって利用するかの参考になれば幸いです。

```
1
      <!DOCTYPE html>
 2
      <html>
 3
      <head>
 4
       <meta charset="U"
 5
       <script src="js/tiny
 6
       <script src="https:
 7
       <script>
 8
       tinymce.init({
 9
         selector: 'textarea
10
         language: "ja", //
] ]
         toolbar: ["plugin"]
12
         setup: function(ed
13
14
          editor.addButtor
15
            icon: "plugin",
           image: "./plugir
16
           tooltip: "プラグ
17
18
            onclick: plugin\
19
20
            onPostRender:
21
             var _this = th
22
             editor.on("No
23
              var is_active
24
              var is_active
25
              _this.active(
26
             })
27
28
             editor.on("Dbl
29
              if (e.target.
30
                pluginWin(
31
              }
32
            })
33
           },
34
          });
```

```
35
36
          function pluginV
37
           if (String(e).ma
38
             var m = e.ma^{-1}
39
             if(typeof(m[4
40
              if (m[4].mate
41
42
             var inline_blo
43
           } else {
44
             var m = new
45
46
           tinymce.activel
             title: "プラグイ
47
             width: 600,
48
49
             height: 300,
50
             body: [{
51
              type: "listbo
52
              name: "inline
53
              label: "タイプ
54
              values: [
55
                { text: "イン
                { text: "ブロ
56
57
              1,
58
              value: inline_
59
             },{
60
              type: "textbo
61
              name: "plugi
              label: "プラク
62
63
              value: m[2]
64
             },{
65
              type: "textbo
66
              name: "plugi
67
              label: "オプシ
68
              value: m[3]
69
             },{
70
              type: "textbo
71
              name: "inline
72
              multiline: tru
73
              minHeight:
74
              label: "インラ
75
              value: m[4]
76
             }],
```

```
77
78
            onsubmit: fur
79
              if (e.data.plu
80
               tinyMCE.ac
81
               return;
82
83
              if (e.data.inli
84
              if (e.data.inli
85
              editor.insert
86
            }
87
           });
88
          } // function plu
89
        } // setup: function
90
       });
91
       </script>
      </head>
92
93
      <body>
94
         <textarea></tex
95
      </body>
96
      </html>
```

自作ボタンのテスト デモ48ペー ジ

基本的には今までの解説を組み合わせたものです。

プラグインというオリジナルのボタンを追加しました。ボタンをクリックすると独自のウィンドウが開きます。

新しいのは、windowManager というAPIを用いて入力ウィンド ウを表示する点です。他にも、 jQueryを利用したり、コールバ ック関数に独自の関数を利用して います。 追加される要素はpluginという classを持ち、contenteditable 属性がfalseのため編集不可となっています。

代わりに追加された要素をダブル クリックするとプラグインボタン をクリックしたときと同じように ウィンドウが開き、入力した値が ウィンドウに反映されます。

プラグイン要素を選択中は、トグ ルボタンのようにプラグインボタ ンが押された状態になります。こ こではeditor.onで

「NodeChange」というオプションを利用しています。これはエディター内で選択する範囲が変更された際に実行されます。これをフラグにpluginというクラスを選択した際にボタン要素をactiveに変更しています。

イベントについては詳しく触れていませんが、Editor Eventsには様々なフラグが用意されています。ほとんどの場合はこのAPIを利用すれば目的の実装が可能だと思います。

さらに詳しくAPIについて学びた いという方は**公式のAPIページ**を ご覧ください。

自作のプラグインを作る 方法

上の例を見てもらえば分かる通り、要素が複雑になるとコードも 長くなります。そんな時に有効な のが自作プラグインです。

自作プラグインの作成方法は 「Create a Plugin for TinyMCE」で解説されていま す。

このページでは「**hoge**」という プラグインを作成してみます。 仕組みは簡単で

「js/tinymce/plugins」というフォルダにプラグイン名のフォルダを追加すると、それがそのままプラグイン名になります。つまり「hoge」というプラグインを作りたい場合は

^rjs/tinymce/plugins/hoge

」というフォルダを作ります。

そのなかに「plugin.min.js」というファイルを作ります。(公式の解説ではplugin.jsという名前でも動作すると解説されていますが、動作しません)

中身は

tinymce.PluginManager.add

()という関数を作り、プラグイン

名の「hoge」を第一引数に指定

```
すれば、tinymce.init()のsetup
オプションで設定したコールバッ
ク関数と同じように使用できま
す。
今回は上のプラグインというオリ
ジナルボタンを追加したコードを
プラグイン化してみます。
```

```
1
      tinymce.PluginMana
 2
       editor.addButton("
 3
         icon: "plugin",
 4
         image: "./plugin.p
         tooltip: "プラグイン
 5
 6
         onclick: pluginWir
 7
 8
         onPostRender: fu
 9
          var _this = this;
          editor.on("Node(
10
11
           var is active =
12
           var is active =
13
           _this.active( is_
14
          })
15
16
          editor.on("DblCli
17
           if (e.target.cla
18
             pluginWin(e.te
19
           }
20
          })
21
        },
22
       });
23
24
       function pluginWii
25
         if (String(e).matcl
26
          var m = e.matcl
27
          if(typeof(m[4])
28
           if (m[4].match
29
30
          var inline_block
        } else {
31
```

```
32
          var m = new Ar
33
        }
34
        tinymce.activeEdi
35
          title: "プラグイン
36
          width: 600,
37
          height: 300,
38
          body: [{
39
           type: "listbox",
40
           name: "inline b
           label: "タイプ",
41
42
           values : [
            { text: "インラ
43
            { text: "ブロッ
44
45
           1,
46
           value: inline ble
47
          },{
           type: "textbox"
48
49
           name: "plugin_
           label: "プラグイ
50
51
           value: m[2]
52
          },{
           type: "textbox"
53
54
           name: "plugin_
           label: "オプショ
55
           value: m[3]
56
57
          },{
58
           type: "textbox"
59
           name: "inline_te
60
           multiline: true,
61
           minHeight: 150
           label: "インライ
62
63
           value: m[4]
64
          }],
65
66
          onsubmit: funct
67
           if (e.data.plugii
68
            tinyMCE.activ
69
             return,
70
           }
71
           if (e.data.inline
72
           if (e.data.inline
73
           editor.insertCo
```

```
74 }
75 });
76 } // function plugir
77 });
```

これで「hogeプラグイン」が完成しました。
あとは他のプラグインと同じようにpluginsに「hoge」を追加して、ツールバーへの追加のために「plugin」と記述するだけです。

```
1 tinymce.init({
2 selector: 'textarea',
3 language: "ja", // 言語
4 plugins: 'hoge',
5 toolbar: 'plugin'
6 });
```

自作プラグインのテスト デモ49

ページ

これでツールバーにオリジナルボタンを追加しつつ、コード自体は短くすることができます。javaScriptを圧縮したり、配布可能な形式にしたりするTinyMCEplugin Yeoman generatorという専用のツールも存在するようです。配布予定の方は利用してください。

現在のページを共有する





現在のページに関連する記

事



公式ドキュメントよりも詳しい TinyMCEの使い方(基本編)



Firefox機能拡張のポップアップとコンテンツスクリプトについて



5段階評価プラグインを通して 学ぶPukiWikiのプラグインを 作成する方法



Google Feed APIの代替手段 としてjQueryだけでRSSを表 示する方法



PukiWikiをビジュアルエディ タ(TinyMCE)で編集できる プラグインを作成

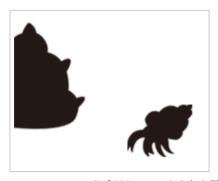


PukiWikiで複数行のコメント を挿入



人気の画像掲示板 「JoyfulNote」でスパム対策 を追加

おすすめの記事



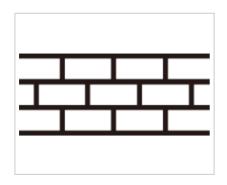
これ以上ないくらい簡単な例から学ぶ、レスポンシブwebデザイン…



そのサイト、WordPressじゃなくてWixで十分じゃない?

&Entities;

使うであろう文字だけの、 HTML・XHTMLエンティティ シート



iptablesで設定したパケットフィルタリングが正しく動作してい…



Apacheのmod_deflateでコンテンツを圧縮してサイトを高速化する…



初心者でも安全なLAMP環境を 構築する方法を解説



ページ編集の手間を劇的に減ら す、Custom Field Template でカス…



Custom Post Type UIでカス タム投稿を作って、誰でも簡単

に編集…

コメントを残す

コメントは認証制のため、すぐに は反映されません。

プログラミングに関する質問は

「日本語でプログラミングの悩み

を解決するQ&Aサイト

sukegra」をご利用ください。

名前

コメントを送信