

1. 目次

[目次](#)

[はじめに](#)

[TextureEditor 編](#)

[新しくテクスチャアセットを作る](#)

[画像を配置する](#)

[UIEditor 編](#)

[新しくUIアセットを作る](#)

[ノードを配置する](#)

[Node ノード](#)

[Button ノード](#)

[CheckBox ノード](#)

[Container ノード](#)

[Label ノード](#)

[TextBox ノード](#)

[Animation ノード](#)

[List ノード](#)

[DragIcon ノード](#)

[ProgressBar ノード](#)

[Score ノード](#)

[VirtualDoc ノード](#)

[WebView ノード](#)

[PieChart ノード](#)

[ScrollBar ノード](#)

[Scale9 ノード](#)

[Canvas ノード](#)

[TiledCanvas ノード](#)

[VarItem ノード](#)

[Group ノード](#)

[Part ノード](#)

[ノードの変形](#)

[拡大縮小](#)

[回転](#)

[ノードプライオリティの自動採番](#)

[DB バインディングの設定](#)

[SplineEditor の使い方](#)

[ImageEditor 編](#)

[Photoshop を起動する](#)

[中心点を移動する](#)

[頂点を変更する](#)

[イメージタイプを変更する](#)

[Default](#)

[ScrollBar](#)

[Scale9](#)

[付録](#)

[用語集](#)

[ノードプロパティ表](#)

[Node](#)

[Button ノード](#)

[CheckBox ノード](#)

[Container ノード](#)

[Label ノード](#)

[TextBox ノード](#)

[Animation ノード](#)

[List ノード](#)

[DragIcon ノード](#)

[ProgressBar ノード](#)

[Score ノード](#)

[VirtualDoc ノード](#)

[WebView ノード](#)

[PieChart ノード](#)

[ScrollBar ノード](#)

[Scale9 ノード](#)

[Canvas ノード](#)

[TiledCanvas ノード](#)

[VarItem ノード](#)

[Group ノード](#)

[Part ノード](#)

[アニメーション定義プロパティ表](#)

2. はじめに

- a. **Toboggan プラグイン** とは、ゲームの作成に必要なアセットを作成・変更する為に使用する、**Toboggan** に組み込まれている各種プラグインを指します。
- b. 本マニュアルでは、Toboggan プラグインの大まかな使用方法を示し、各種アセットの管理を行える事を目的にしています。
本マニュアルで解説するプラグインは以下の通りです。
 - i. Texture エディタ
 - ii. Image エディタ
 - iii. UI エディタ

3. TextureEditor 編

ゲームで使用する画像（イメージアセット）をパッキングし、一枚の画像データに合成したものを**テクスチャアセット**として出力するエディタ。

メモリ効率を良くする為に、なるべく小さいテクスチャに多くの画像をパックするよう配置する。

a. 新しくテクスチャアセットを作る

Toboggan Operation Manual (JPN) [新しくテクスチャアセットを作る] を参照。

b. 画像を配置する

Toboggan Operation Manual (JPN) [イメージアセットの貼付] を参照

4. UIEditor 編

ゲームで使用する静的な画面レイアウトをデザインし、UIアセットとして出力するエディタ。

スタンダードなユーザー体験を提供する各種ノードが用意されており、その組み合わせで自由に画面をデザインできる。

a. 新しく UI アセットを作る

Toboggan Operation Manual (JPN) [新しく UI アセットを作る] を参照。

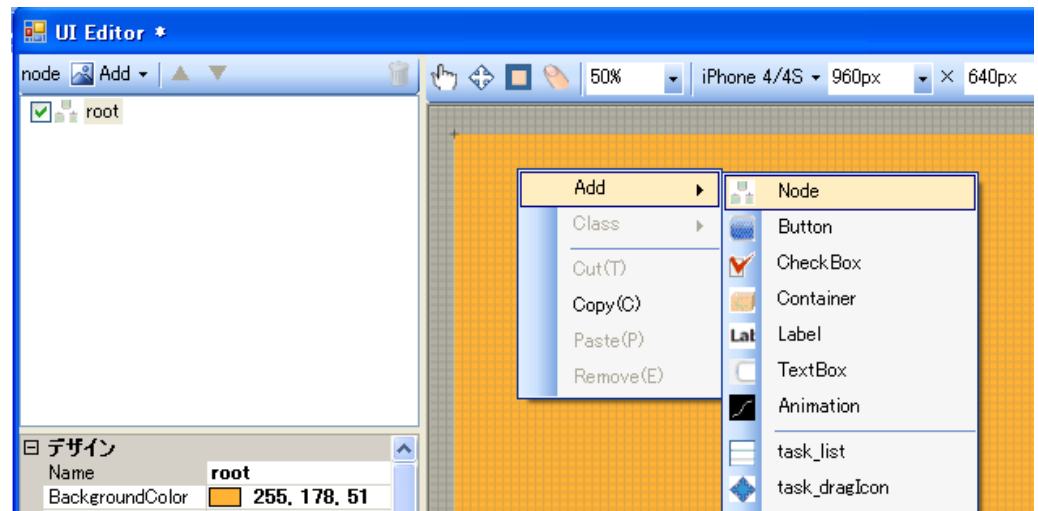
b. ノードを配置する

i. Node ノード

1. 概要

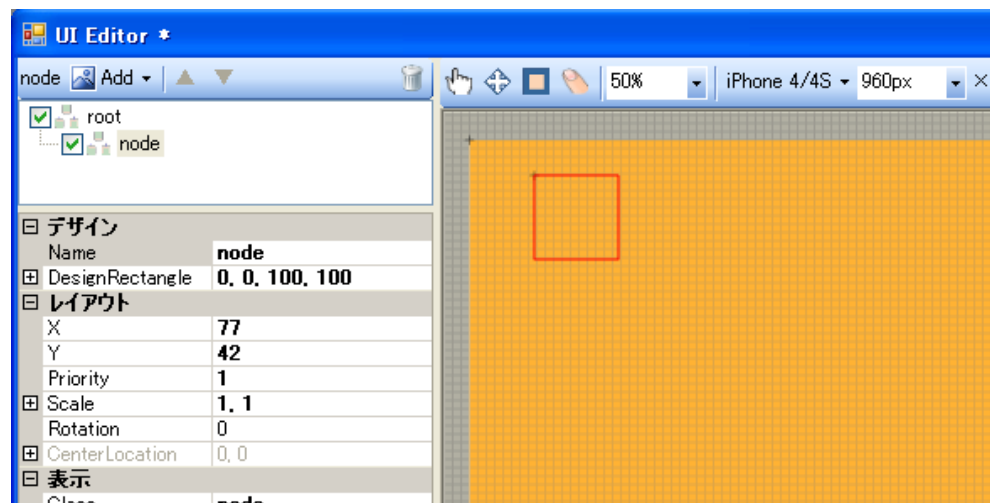
ノードグラフの節の役割を果たすノード。静的なイメージアセットを表示する等に使用する。

2. 作成例



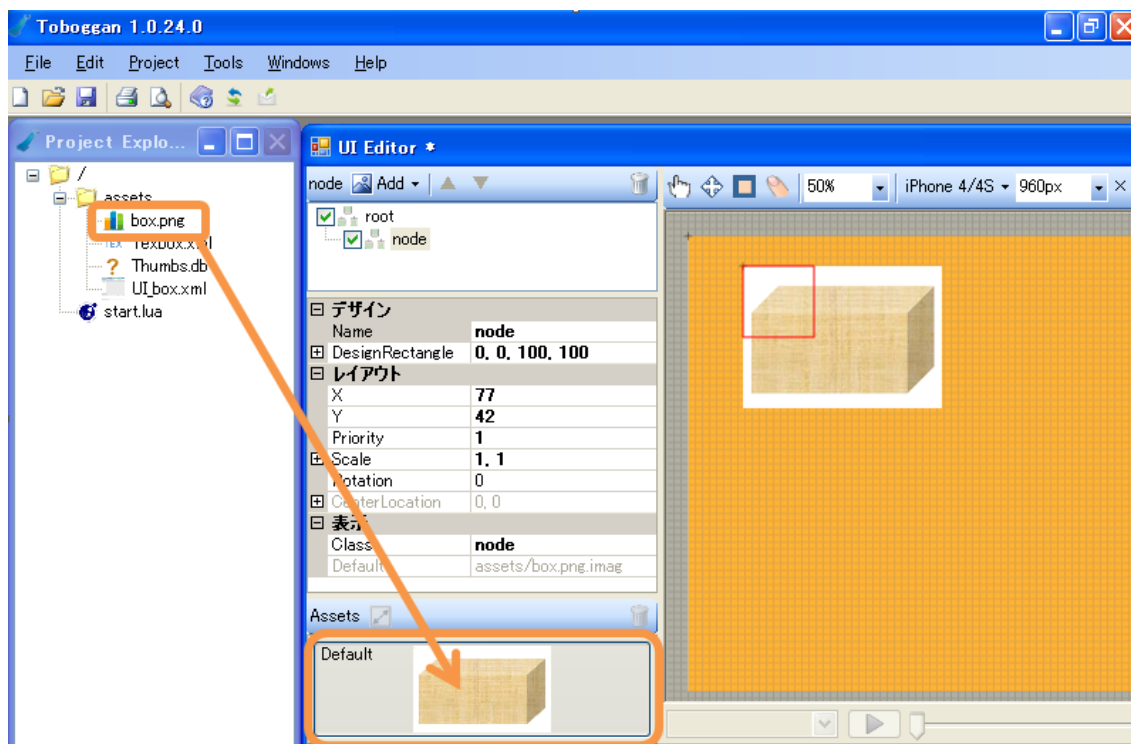
【Node ノードの作成】

コンテキストメニューの **[Add] > [Node]** をクリックして、Node ノードを作成する。



【Node ノードを選択】

作成された Node ノードをクリックして選択する。



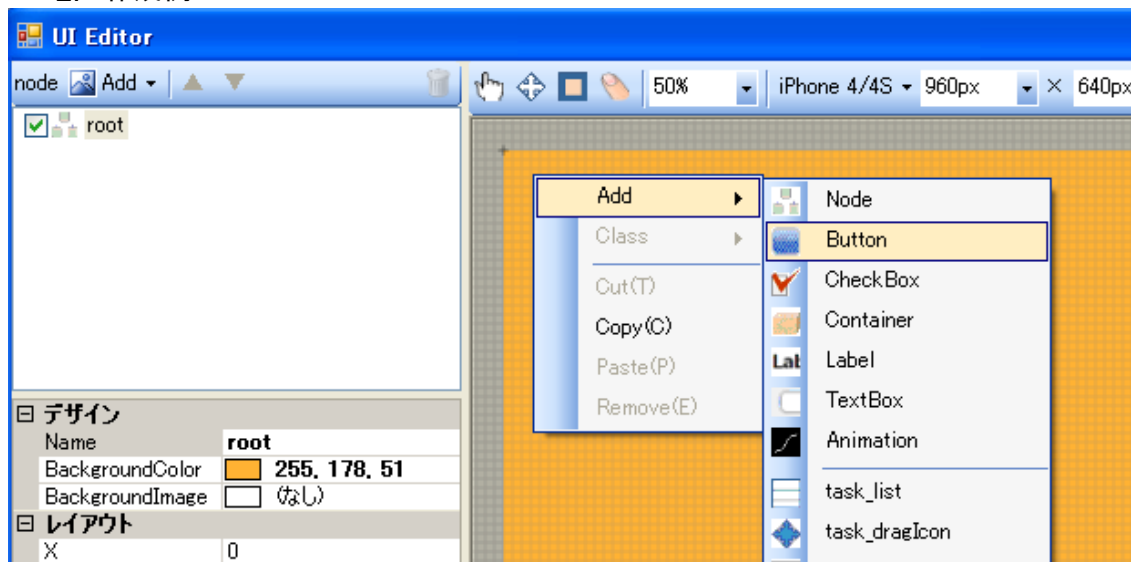
【Node ノードにイメージ アセットを設定】
Project Explorer にある任意のイメージ アセットを、Node ノードの Assets パネル（エディタ左下端）の [Default] にドラッグ&ドロップする。

ii. Button ノード

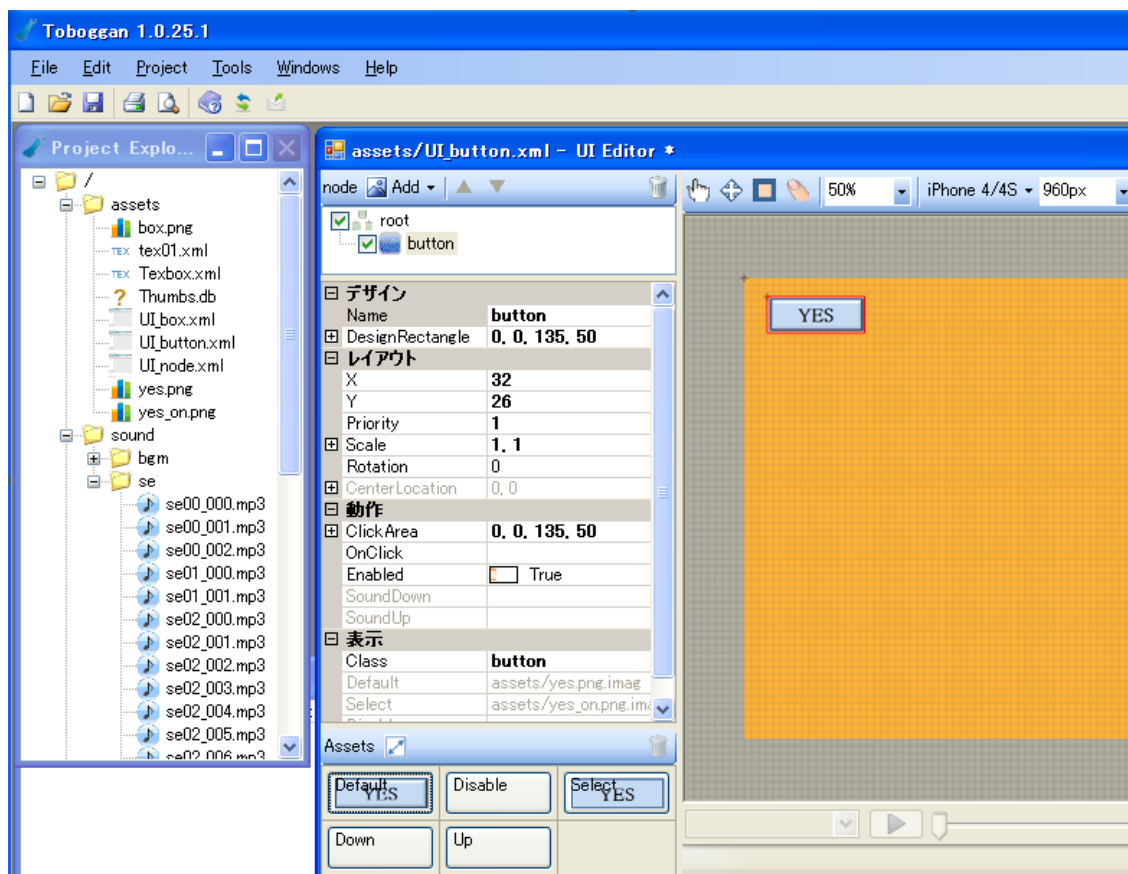
1. 概要

ボタンの振る舞いをするノード。ノードの状態に応じたイメージ アセット、オーディオ アセットを関連付ける事ができる。

2. 作成例

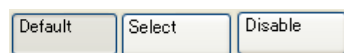


【Button ノードの作成】
コンテキストメニューの [Add] > [Button] をクリックし、Button ノードを作成。作成したノードを選択する。




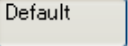
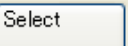
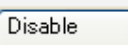
【Button ノードにイメージ アセットを設定】

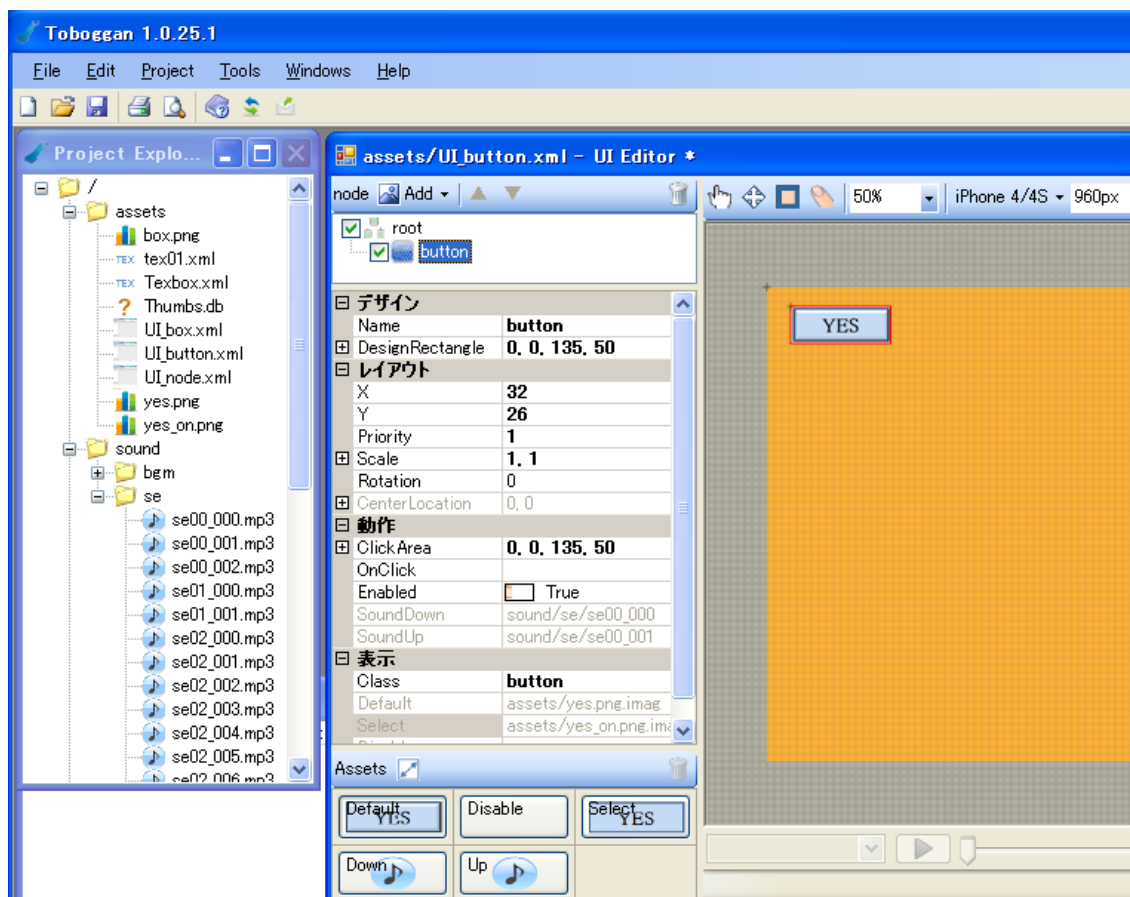
Project Explorer にある任意のイメージ アセットを、Button ノードの Assets パネル



にドラッグ&ドロップする。

Assets パネルヘッダーの  ボタンをクリックし、ノードのサイズをイメージ アセットに合わせる。

	通常表示される画像を設定する。
	タッチダウン中に表示される画像を設定する。
	ボタンが無効化されている時に表示される画像を設定する。



【Button ノードにオーディオ アセット¹を設定】

Project Explorer にある任意のオーディオ アセットを、Button ノードの Assets パネル

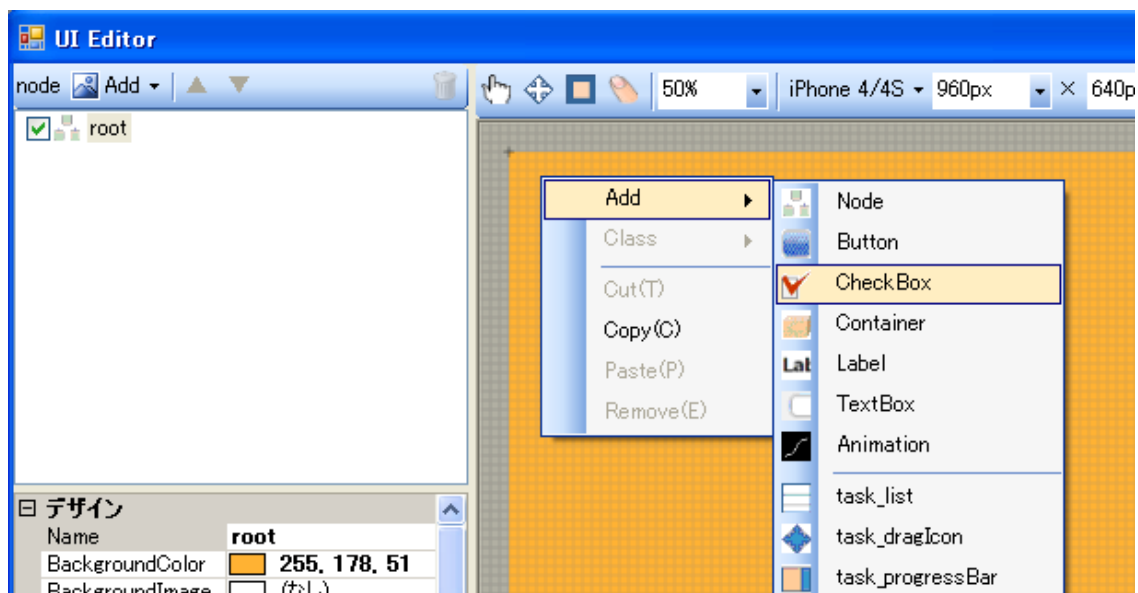
にドラッグ&ドロップする。

Down	タッチした時に鳴らす SE を設定する。
Up	タッチアップした時に鳴らす SE を設定する。

iii. CheckBox ノード

1. 概要
チェックボックスの振る舞いをするノード。
2. 作成例

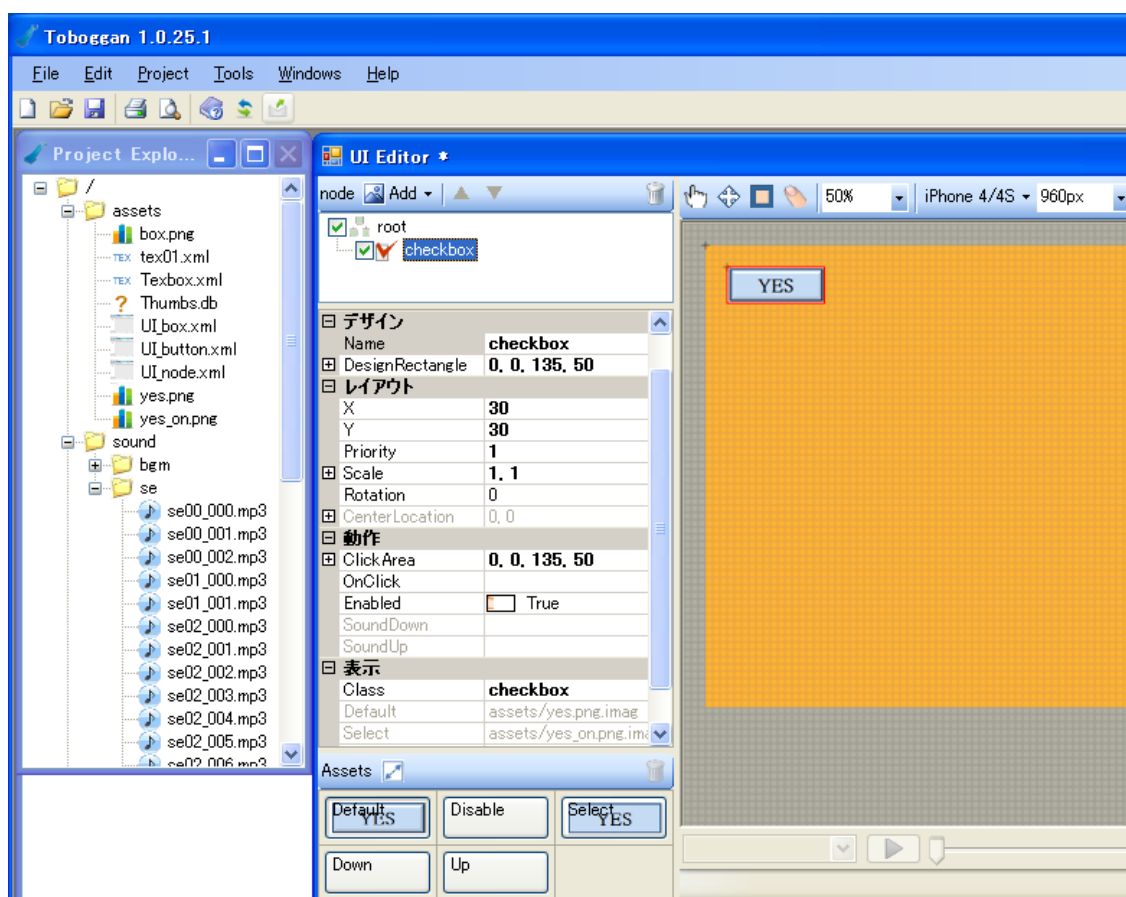
¹ オーディオ アセット: 音声ファイル。mp3 等がサポートされている。



【CheckBox ノードの作成】

コンテキストメニューの **[Add] > [CheckBox]** をクリックし、CheckBox ノードを作成。


作成したノードを選択する。



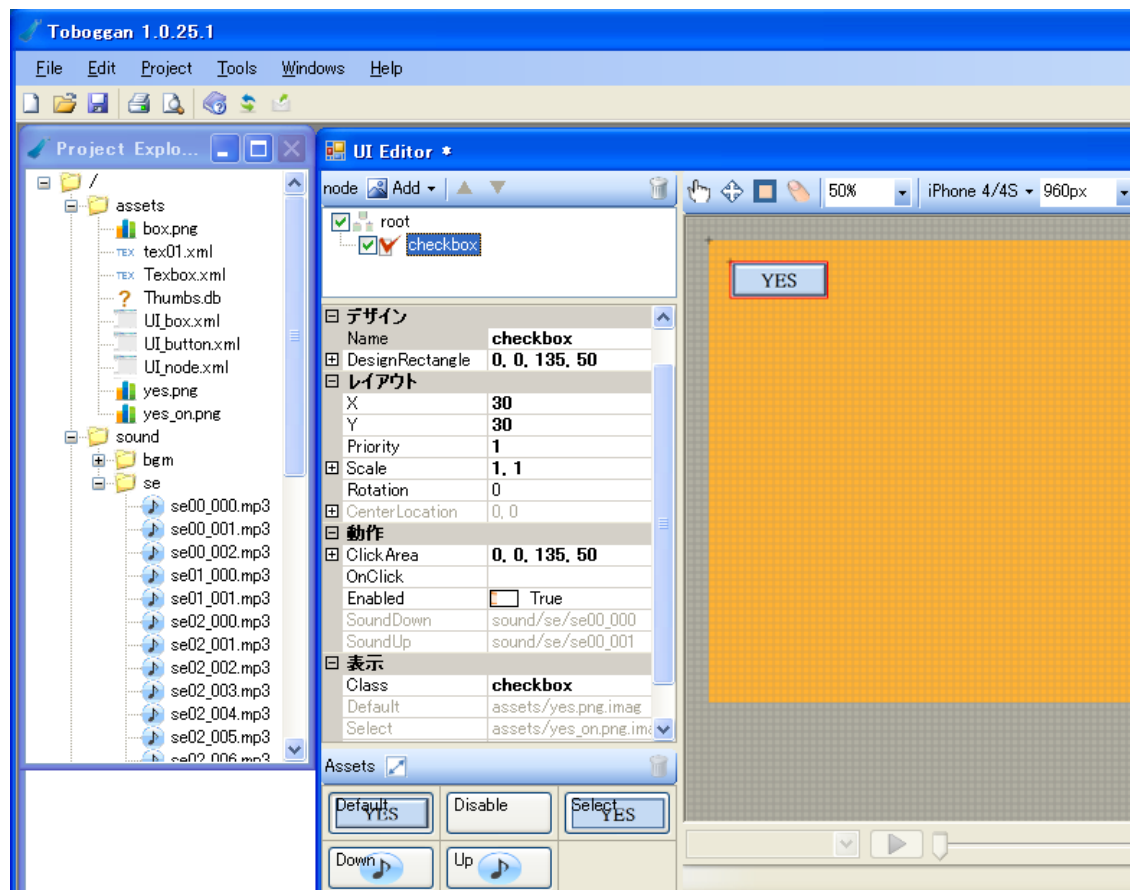
【CheckBox ノードにイメージ アセットを設定】

Project Explorer にある任意のイメージアセットを、CheckBox ノードの Assets パネル

にドラッグ&ドロップする。

Assets パネルヘッダーの  ボタンをクリックし、ノードのサイズをイメージアセットに合わせる。

Default	チェックされていない時に表示される画像を設定する。
Select	チェックされている時に表示される画像を設定する。
Disable	チェックボックスが無効化されている時に表示される画像を設定する。



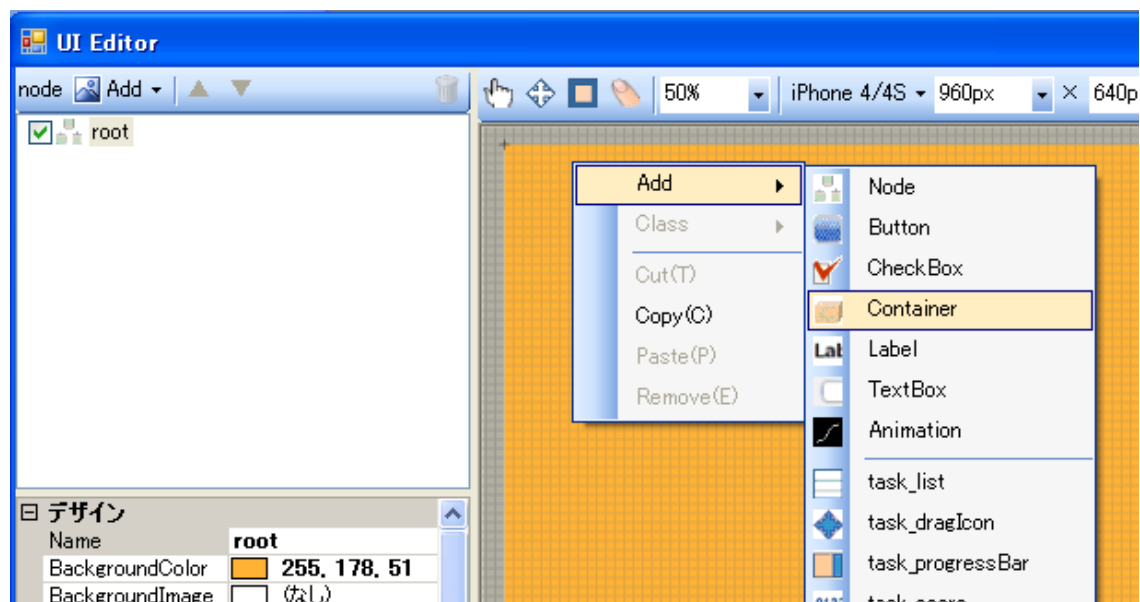
【CheckBox ノードにオーディオ アセットを設定】
Project Explorer にある任意のオーディオ アセットを、CheckBox ノードの Assets パネル

にドラッグ&ドロップする。

Down	チェックした時に鳴らす SE を設定する。
Up	チェックを外した時に鳴らす SE を設定する。

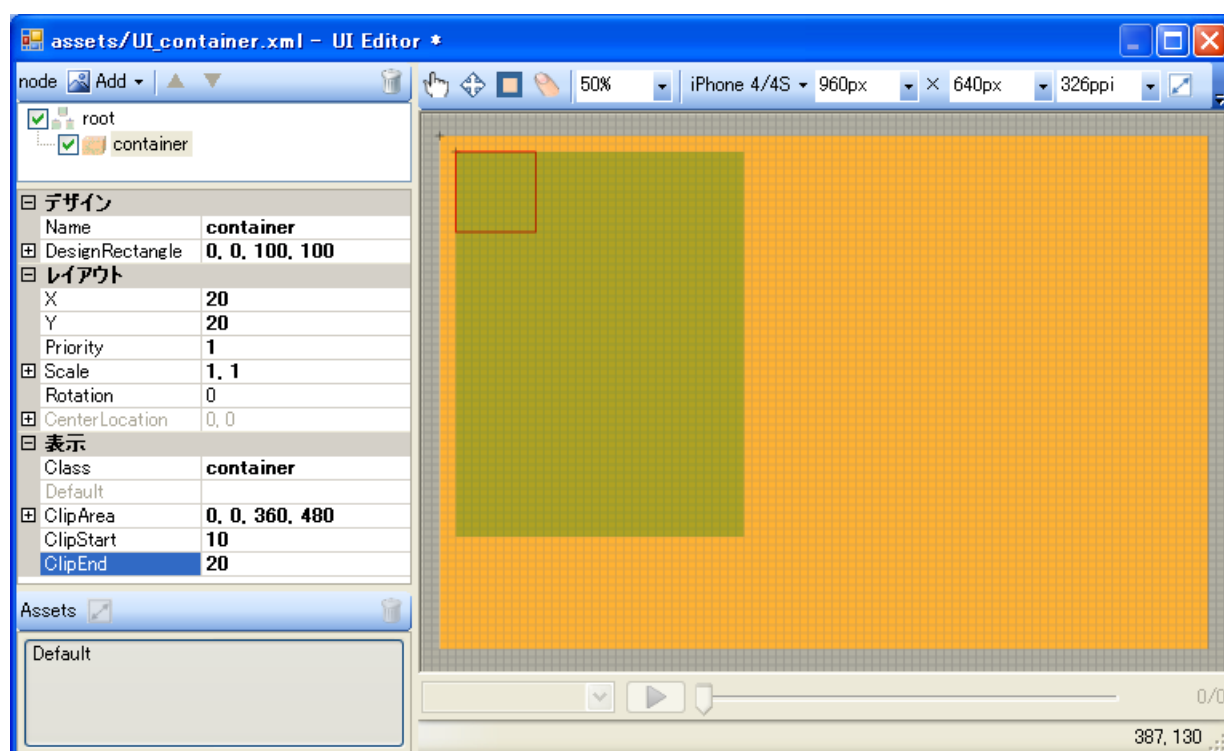
iv. Container ノード

1. 概要
特定のプライオリティ範囲に存在するノードをクリップするノード。
2. 作成例



【Container ノードの作成】

コンテキストメニューの **[Add] > [Container]** をクリックし、Container ノードを作成。
作成したノードを選択する。



【クリップ情報の設定】

プロパティエディタ（左ペイン中央）の **ClipArea** 及び **ClipStart / ClipEnd** を設定する。

プロパティ名	説明
ClipArea	クリップ領域を表す矩形。pixel 単位。
ClipStart	クリッピングするノードプライオリティの始端。
ClipEnd	クリッピングするノードプライオリティの終端。

AddingClipOffset

Part ノードに組み込まれた場合に、その PriorityOffset 値を ClipStart / ClipEnd に加算するなら True、それ以外は False。

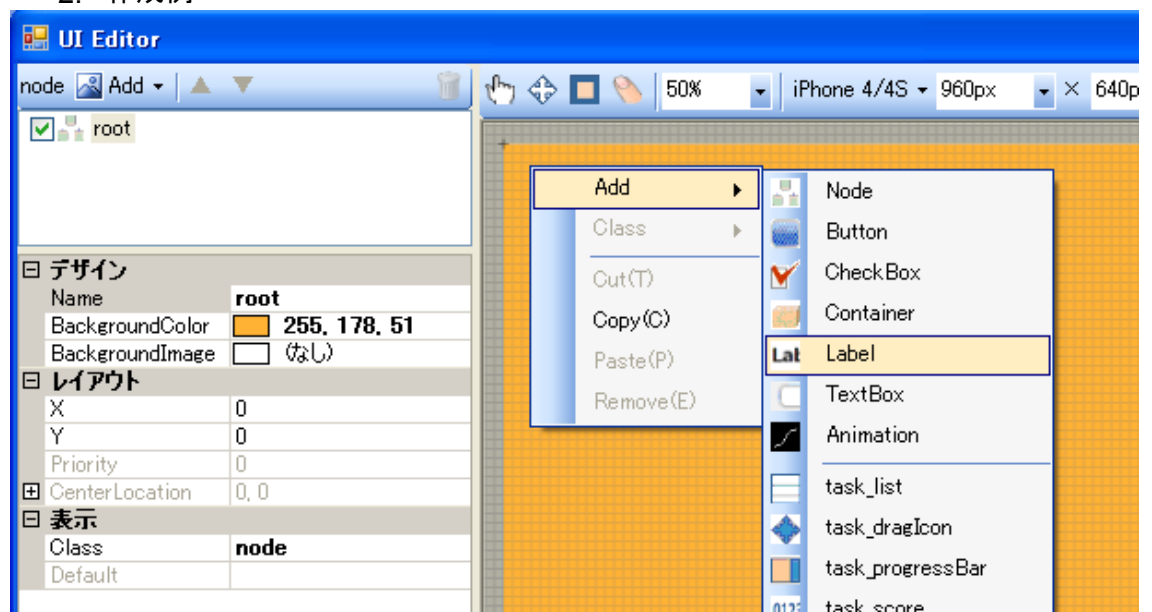
クリップ対象は **ClipStart < プライオリティ < ClipEnd** を満たすノードで、この範囲外のノードはクリップの影響を受けない。

Notice!

ClipStart と ClipEnd は、必ず **ClipStart < ClipEnd** となるように設定する事。
それ以外の値を設定した際の、ゲームエンジンの挙動は保証されない。

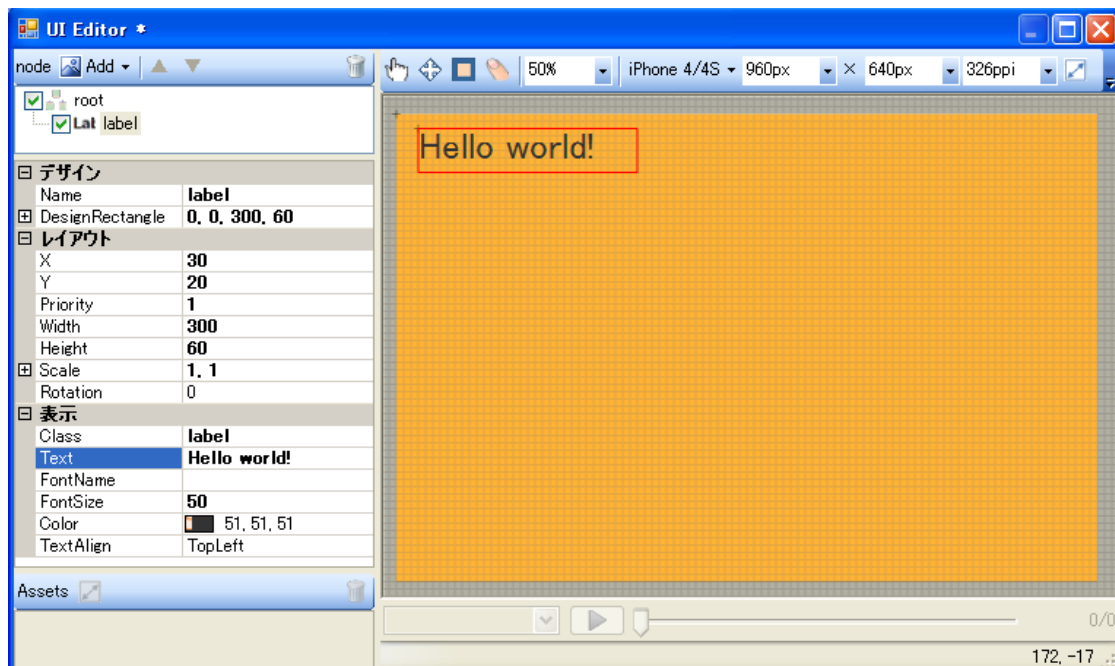
v. Label ノード

1. 概要
任意のテキストをラベル表示するノード。
2. 作成例



【Label ノードの作成】

コンテキストメニューの **[Add] > [Label]** をクリックし、Label ノードを作成。
作成したノードを選択する。

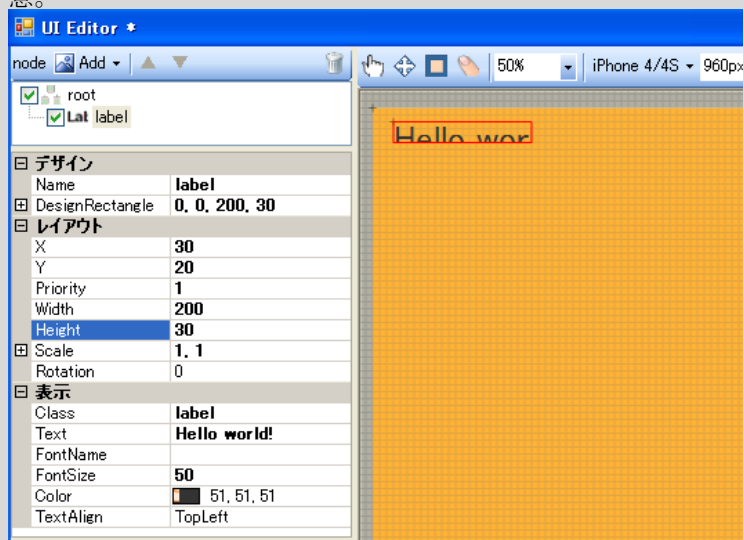


【ラベル情報の設定】
プロパティエディタ（左ペイン中央）の **Text** と、必要に応じて **FontSize**, **Width** / **Height** を設定する。

プロパティ名	説明
Text	ラベルノードに表示する文字列。
FontSize	表示する文字列のフォントサイズ。pixel 単位。
Width	ラベルノードの幅。pixel 単位。
Height	ラベルノードの高さ。pixel 単位。

Notice!

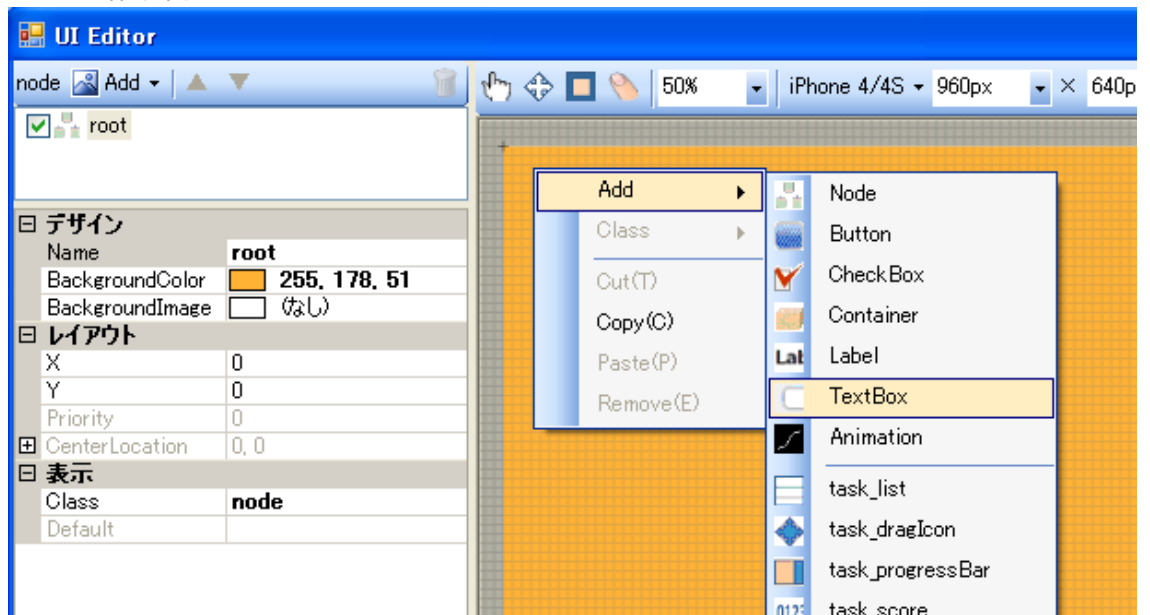
Width / Height が十分な大きさでないと、ラベル文字列がクリッピングされてしまうので注意。



1. 概要

ユーザーに任意の文字列の入力を促す、テキストボックスを表示するノード。

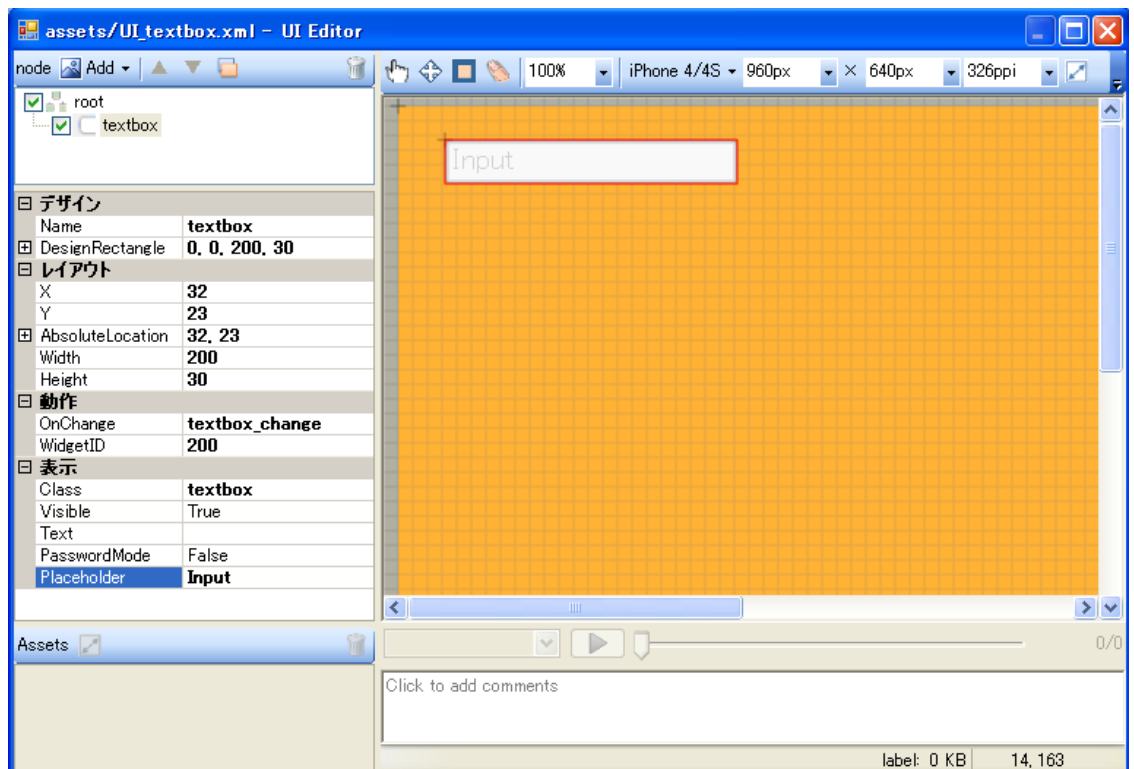
2. 作成例



【TextBox ノードの作成】

コンテキストメニューの **[Add] > [TextBox]** をクリックし、TextBox ノードを作成。

作成したノードを選択する。



【テキストボックス情報の設定】

必要に応じて、プロパティエディタ（左ペイン中央）の **Width / Height, Text** を設定する。

プロパティ名	説明
--------	----

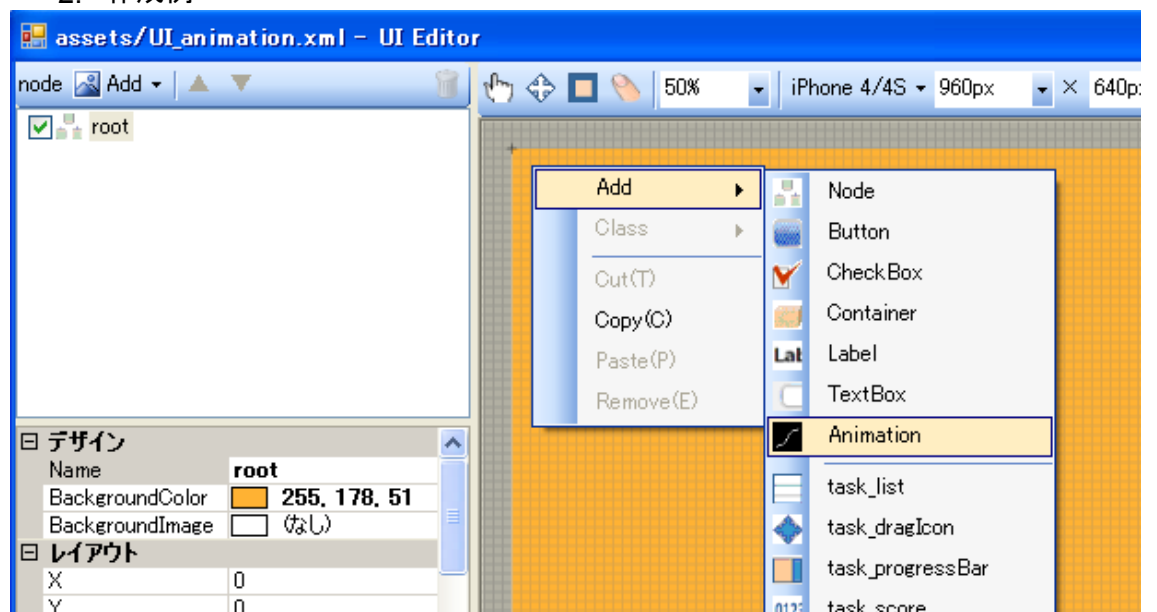
Text	テキストボックスの初期値文字列。
Width	テキストボックスの幅。pixel 単位。
Height	テキストボックスの高さ。pixel 単位。
WidgetID	OnChange コールバックが呼ばれた際に渡される値。
Password	入力文字を伏字で表示するなら True。それ以外は False。
Placeholder	未入力時にボックス内に表示させる文字列。

vii. Animation ノード

1. 概要

子孫ノードに対して、アニメーションによる振る舞いを定義するノード。

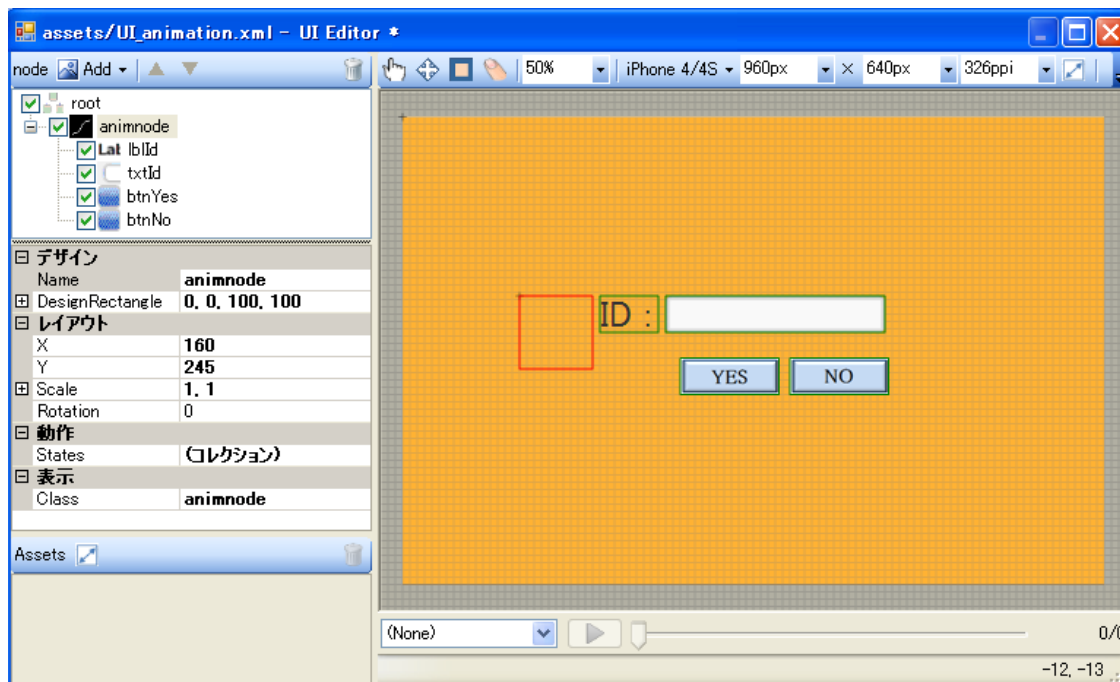
2. 作成例



【Animation ノードの作成】

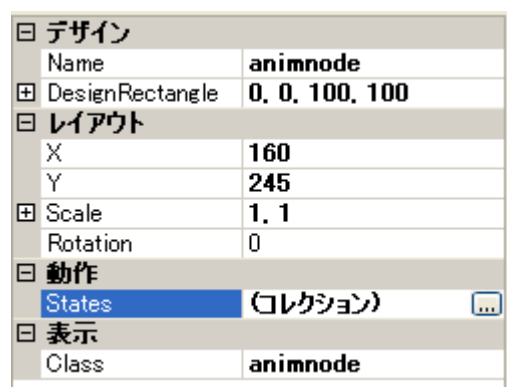
コンテキストメニューの **[Add] > [Animation]** をクリックし、Animation ノードを作成。

作成したノードを選択する。



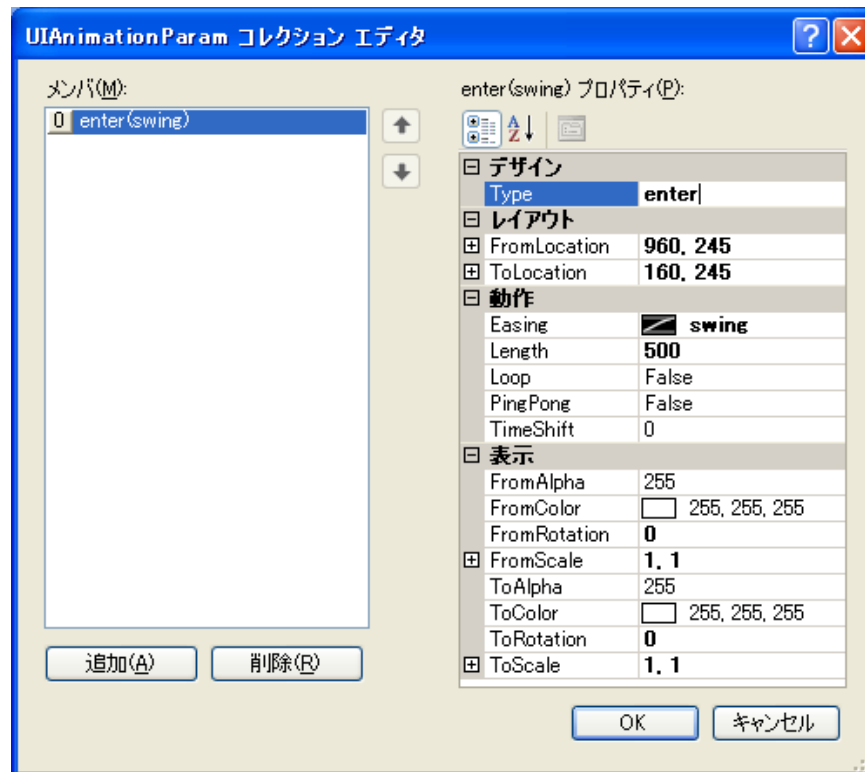
【Animation ノードに子ノードを追加】

実際に振る舞いを与えるノードを、Animation ノードの配下に追加。
上図では、lblId, txtId, btnYes, btnNo を追加した。



【アニメーション定義一覧の表示】

プロパティエディタ（左ペイン中央）の **States** の（コレクション）をフォーカスすると表示される [...] ボタンをクリックして、アニメーション定義一覧ダイアログを表示する。



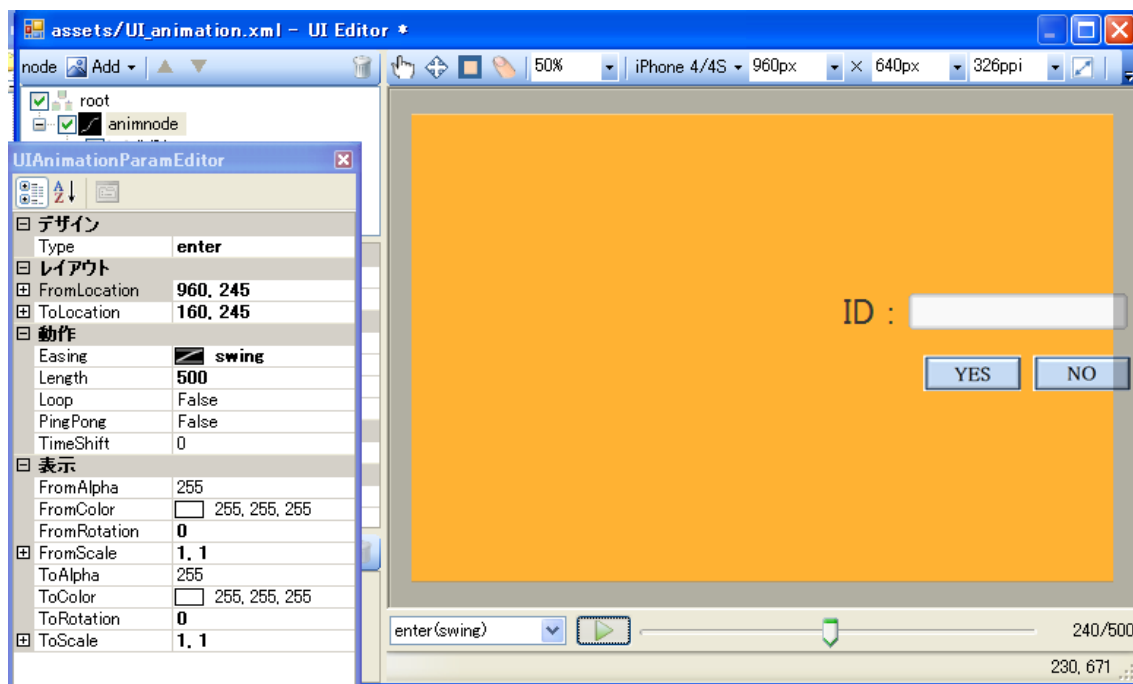
【アニメーション定義の追加】

[追加(A)] ボタンをクリックして、新規にアニメーション定義を作成する。
アニメーション定義エディタ（右ペイン）の各プロパティ値を適宜変更し、ノードの振る舞いを設定する。
各プロパティの詳細は、[アニメーション定義プロパティ表](#) を参照。

上図では、画面外（960,245）から水平に画面中央付近（160, 245）に、500 ミリ秒かけてフェードインするアニメーションを定義している。

プロパティ名	説明
FromLocation	Animation ノードのアニメーション開始時の座標。
ToLocation	Animation ノードのアニメーション終了時の座標。
Length	アニメーション時間。ミリ秒単位。

設定が完了したら **[OK]** ボタンをクリックして、ダイアログを閉じる。



【アニメーションのプレビュー】

追加したアニメーション定義を UI ドキュメント（右ペイン）左下のドロップダウンリスト (None) から選択する。



ボタンをクリックする事で、UI エディタ上でアニメーションをプレビューする事が出来る。

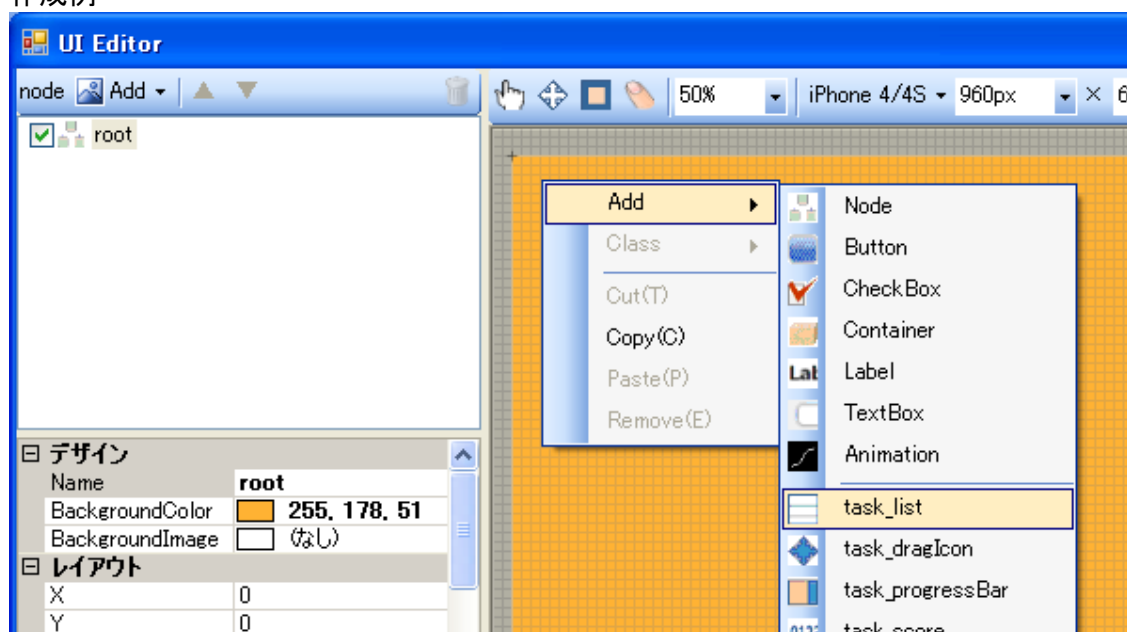
viii. List ノード

1. 概要

ユーザーに一覧の中からアイテムを選択させる、リストボックスのような振る舞いをするノード。

アイテムの追加・設定は、Lua スクリプトによってのみ行える。

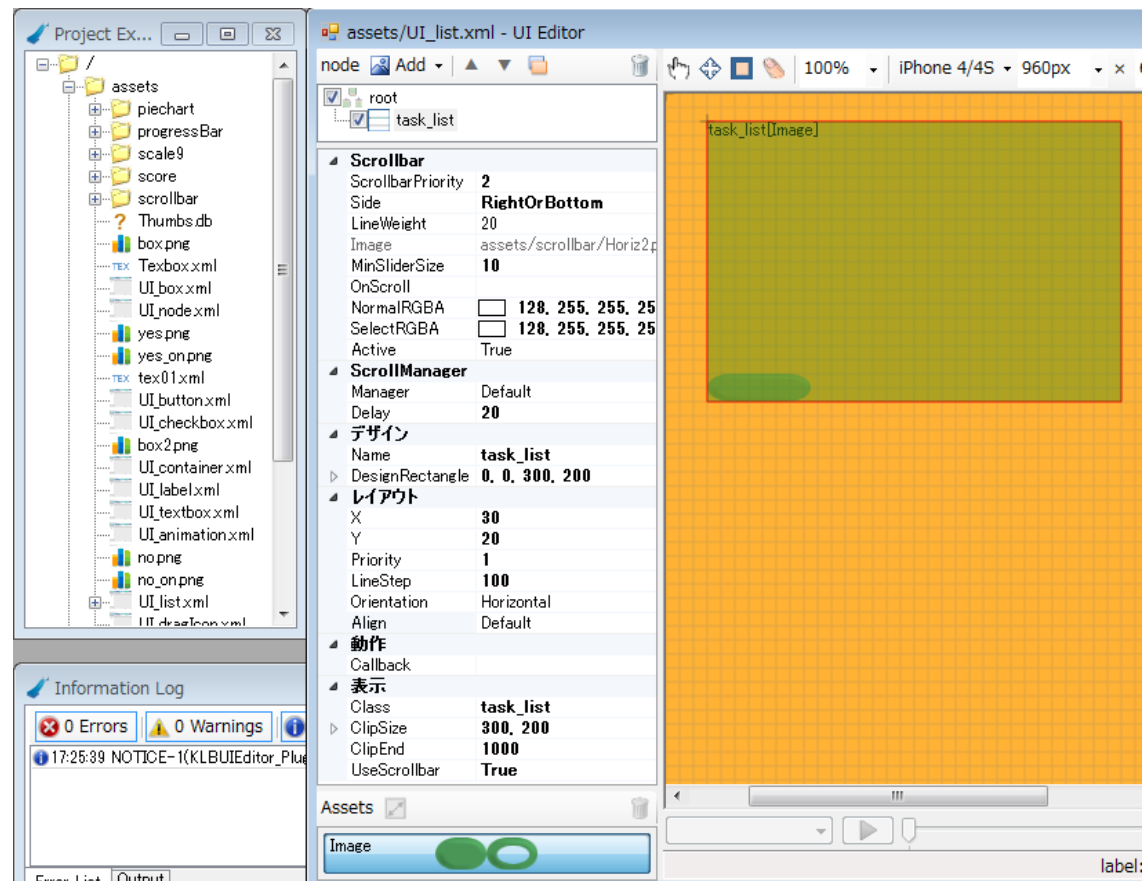
2. 作成例



【List ノードの作成】

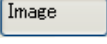
コンテキストメニューの [Add] > [task_list] をクリックし、List ノードを作成。


作成したノードを選択する。

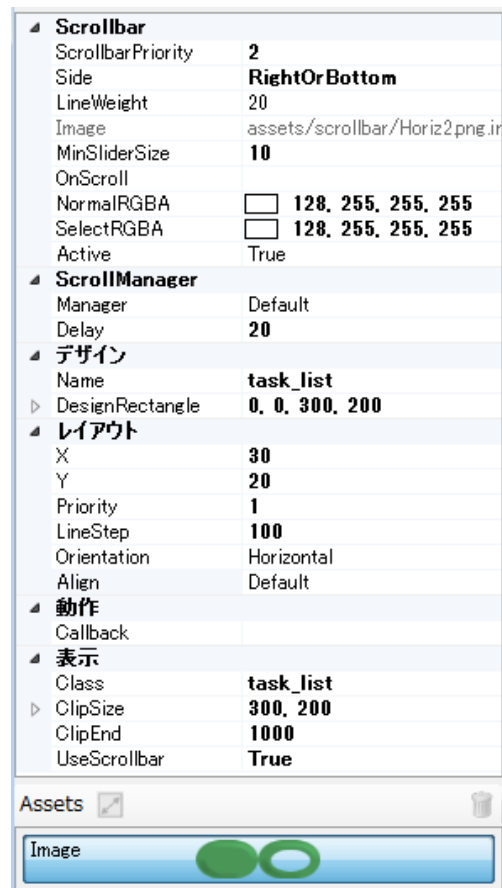


【List ノードにイメージ アセットを設定】

スクロールバーを表示する場合は、Project Explorer にある [ScrollBar 用のイメージ アセット](#)を、

List ノードの Assets パネル  にドラッグ&ドロップする。

	スクロールバーとして表示される画像を設定する。 設定できる画像は、 イメージタイプが ScrollBar のイメージ アセット に限る。
---	---



【プロパティの設定】

主に、アイテム表示位置や間隔、スクロール範囲・方向を適宜変更する。

プロパティ名	説明						
Manager	スクロールの挙動を制御するマネージャ。下記の3つから選択する。 <table border="1"> <tr> <td>Default</td><td>指定位置まで急加速→減速の動きでスクロールする。</td></tr> <tr> <td>Solid</td><td>一切の補間処理なく指定位置にそのフレームで即ジャンプする。</td></tr> <tr> <td>Page</td><td>一定 pixel 単位を「ページサイズ」とし、その境界単位でスクロールする。</td></tr> </table>	Default	指定位置まで急加速→減速の動きでスクロールする。	Solid	一切の補間処理なく指定位置にそのフレームで即ジャンプする。	Page	一定 pixel 単位を「ページサイズ」とし、その境界単位でスクロールする。
Default	指定位置まで急加速→減速の動きでスクロールする。						
Solid	一切の補間処理なく指定位置にそのフレームで即ジャンプする。						
Page	一定 pixel 単位を「ページサイズ」とし、その境界単位でスクロールする。						
Delay	Manager が Default or Page の時に使用。指定位置までのスクロールに掛かる時間を設定する。ミリ秒単位。						
PageSize	Manager が Page の時に使用。1 ページのアイテム数を設定する。						
LineStep	デフォルトの項目間隔（アイテムの幅）。pixel 単位。アイテムの横幅よりも小さい値だと、アイテムが重なって表示される。						
Orientation	スクロールの方向。Horizontal 又は Vertical。						
Align	Default 又は Bottom。Bottom の場合、アイテムを並べる軸線を、横スクロールであればクリッピング領域の下端、縦スクロールであれば右端に設定する。						
ClipSize	リストアイテムの一覧が表示される、クリッピング領域のサイズ。						

ClipEnd	クリッピング対象とする最大プライオリティ値。
UseScrollbar	スクロールバーを表示するなら True、それ以外なら False。
DefaultScroll	ドラッグ時に、既定のスクロール動作を行うなら True、それ以外なら False。 Drag Callback が空の時のみ有効 。

スクロールバーを表示する場合には、**UseScrollbar** プロパティを **True** にし、関連項目を適宜変更する。

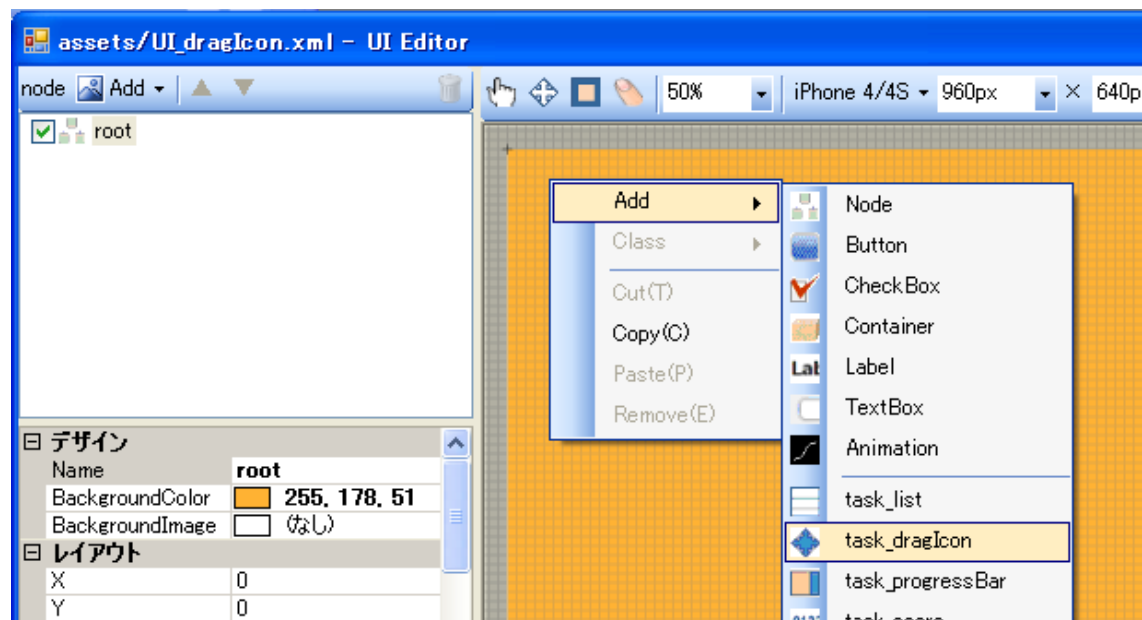
プロパティ名	説明
ScrollbarPriority	スクロールバーの描画プライオリティ。List 自身の Priority とは独立した値を設定する（オフセットではない）。
Side	スクロールバーの表示位置。 LeftOrTop で左側 or 上側。RightOrBottom で右側 or 下側。
LineWeight	スクロールバーの太さ。表示領域サイズに使用される。pixel 単位。
MinSliderSize	スクロール領域の変動に伴うスライダーサイズ変更時の最小サイズ。pixel 単位。
NormalColor	非ドラッグ時にスライダーに乗算するカラー行列。
SelectColor	ドラッグ時にスライダーに乗算するカラー行列。
Active	ユーザによるスライダーの直接操作可否。True で許可、False で拒否。
HideMode	スクロールしていない時にスライダーを非表示にするなら True、それ以外なら False。

Notice!

List ノードのアイテムの設定は、UI エディタからは行えない。
必要に応じて Lua スクリプトを記述する必要がある。

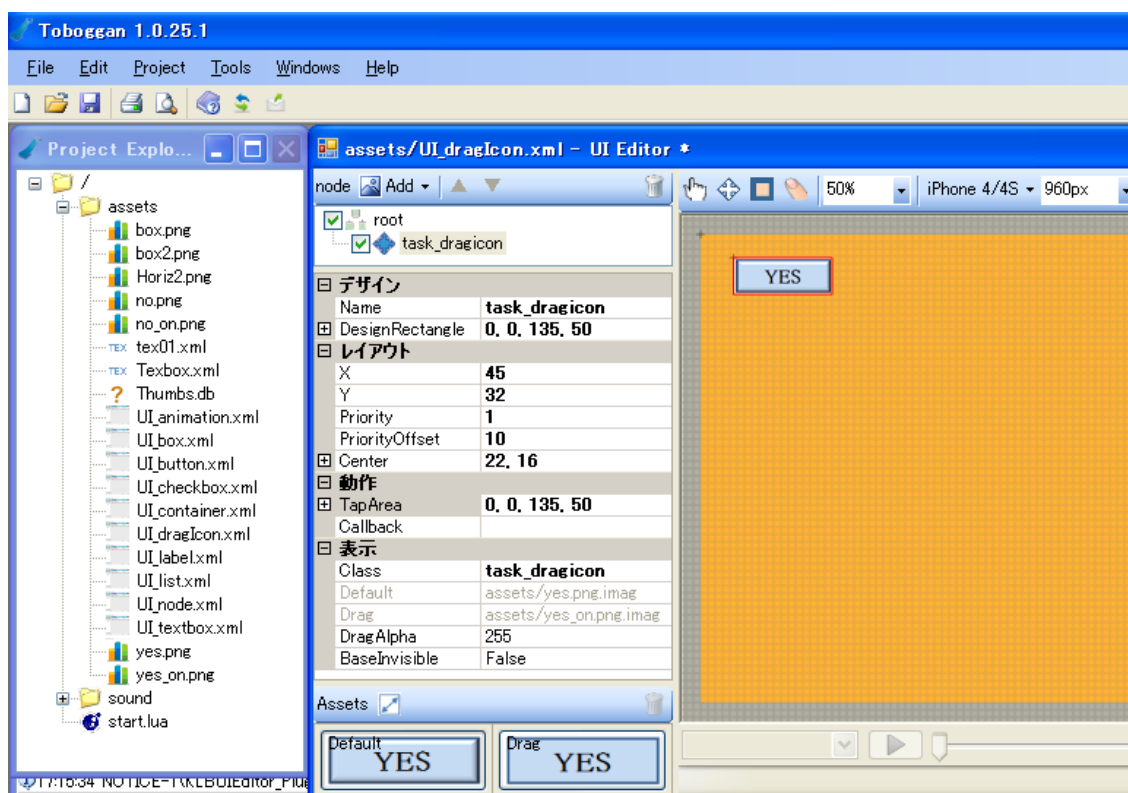
ix. DragIcon ノード

1. 概要
ユーザー自身のドラッグ操作によって動かす事が出来るノード。
2. 作成例



【DragIcon ノードの作成】


コンテキストメニューの **[Add] > [task_dragIcon]** をクリックし、DragIcon ノードを作成。
作成したノードを選択する。



【DragIcon ノードにイメージアセットを設定】

Project Explorer にある任意のイメージアセットを、DragIcon ノードの Assets パネル


にドラッグ&ドロップする。

Assets パネルヘッダーの  ボタンをクリックし、タップ領域をイメージアセットのサイズに合わせる。

Default	通常表示される画像を設定する。
Drag	ドラッグ中に表示される画像を設定する。

デザイン	
Name	task_dragicon
DesignRectangle	0, 0, 135, 50
レイアウト	
X	45
Y	32
Priority	1
PriorityOffset	10
Center	67, 25
動作	
TapArea	0, 0, 135, 50
Callback	
表示	
Class	task_dragicon
Default	assets/yes.png.imag
Drag	assets/yes_on.png.imag
DragAlpha	255
BaseInvisible	False

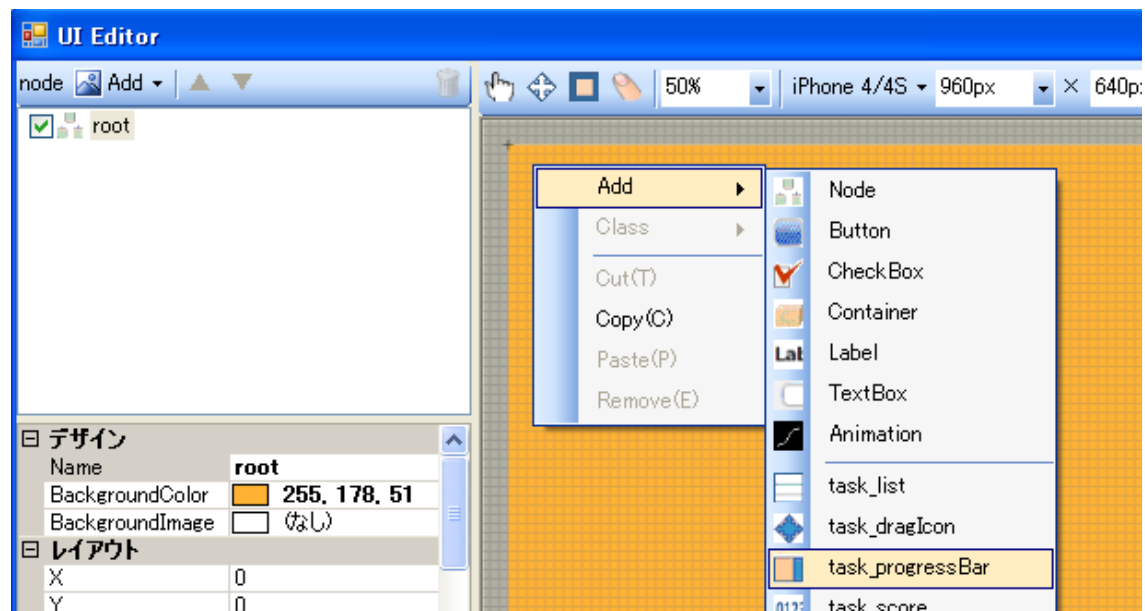
【その他のプロパティの設定】

TapArea はによって設定されるので、それ以外のプロパティを適宜変更する。

プロパティ名	説明
PriorityOffset	ドラッグ中のノードの描画プライオリティ。Priority プロパティからのオフセット値を設定する。
Center	ドラッグ中の、ノードに対する相対指先座標。ドラッグ中にノードが、指先に対してどの位置に表示されるかを決定する。
TapArea	ドラッグを開始する矩形領域。ノード自身の表示座標を基準に設定する。
DragAlpha	ドラッグ中ノードの不透明度。
BaseInvisible	ドラッグ中に、ドラッグ元のノードを非表示にするかどうか。True なら非表示にする。

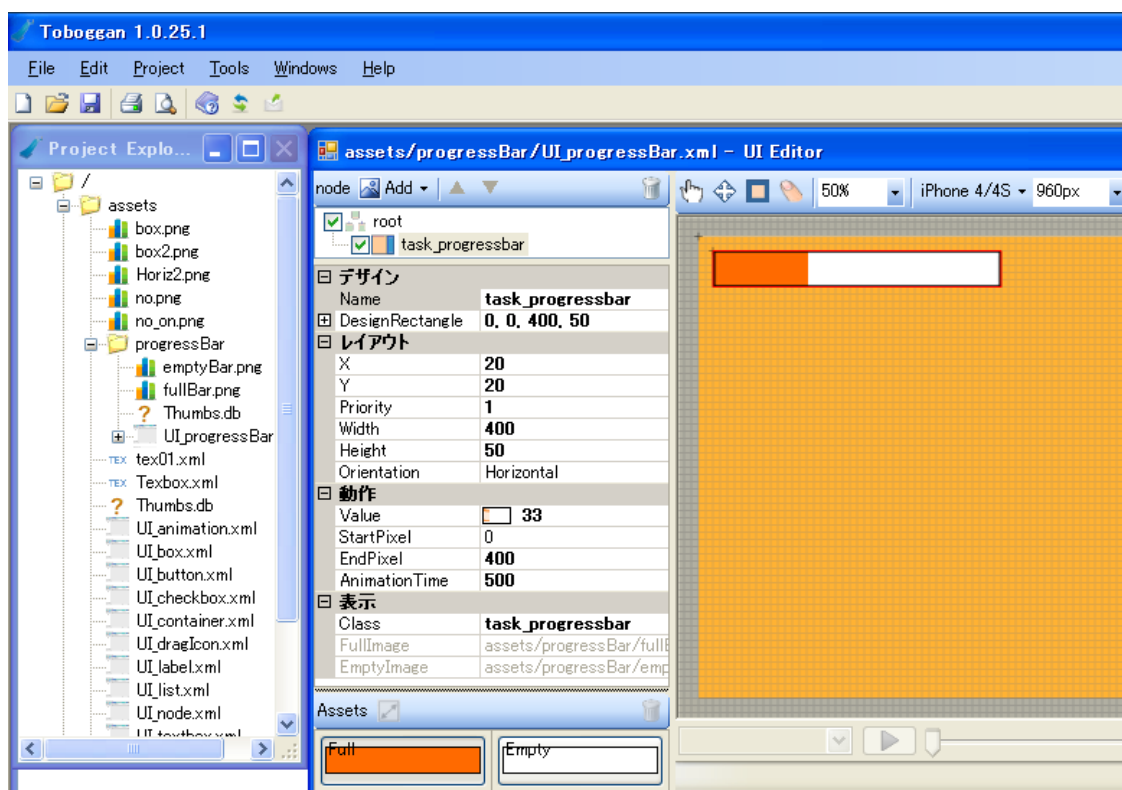
x. ProgressBar ノード

- 概要
進捗バーの振る舞いをするノード。
- 作成例



【ProgressBar ノードの作成】

コンテキストメニューの **[Add] > [task_progressBar]** をクリックし、ProgressBar ノードを作成。
作成したノードを選択する。




【ProgressBar ノードにイメージアセットを設定】

Project Explorer にある任意のイメージアセットを、ProgressBar ノードの Assets パネル **Full** **Empty** にドラッグ&ドロップする。

Full	プログレスバーの進行度が 100 % の時に表示する画像を設定する。
Empty	プログレスバーの進行度が 0 % の時に表示する画像を設定する。

Notice!

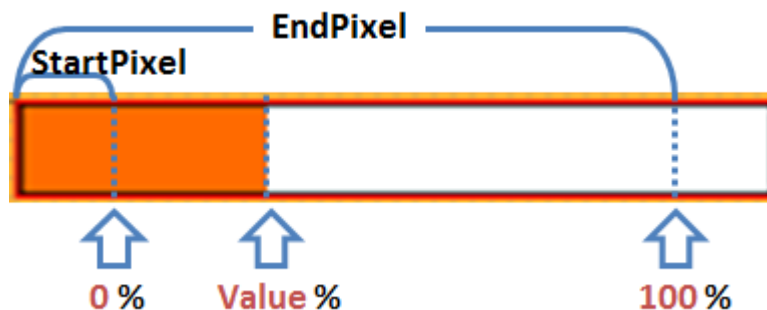
[Full] と [Empty] に設定するイメージ アセットは、同じテクスチャ アセットに配置されている必要がある。

デザイン	
Name	task_progressbar
DesignRectangle	0, 0, 400, 50
レイアウト	
X	20
Y	20
Priority	1
Width	400
Height	50
Orientation	Horizontal
動作	
Value	 33
StartPixel	0
EndPixel	400
AnimationTime	500
表示	
Class	task_progressbar
FullImage	assets/progressBar/fullB
EmptyImage	assets/progressBar/emp

【プロパティの設定】

主に、プログレスバーのサイズや方向、初期進行度を適宜変更する。

プロパティ名	説明
Width, Height	プログレスバーの幅及び高さ。pixel 単位。
Orientation	プログレスバーの進行方向。Horizontal 又は Vertical。
Value	プログレスバーの進行割合。0 ～ 100 の整数。
StartPixel	プログレスバーの進行開始地点。pixel 単位。
EndPixel	プログレスバーの進行終了地点。pixel 単位。
AnimationTime	Value の位置まで進行する際のアニメーション時間。ミリ秒単位。



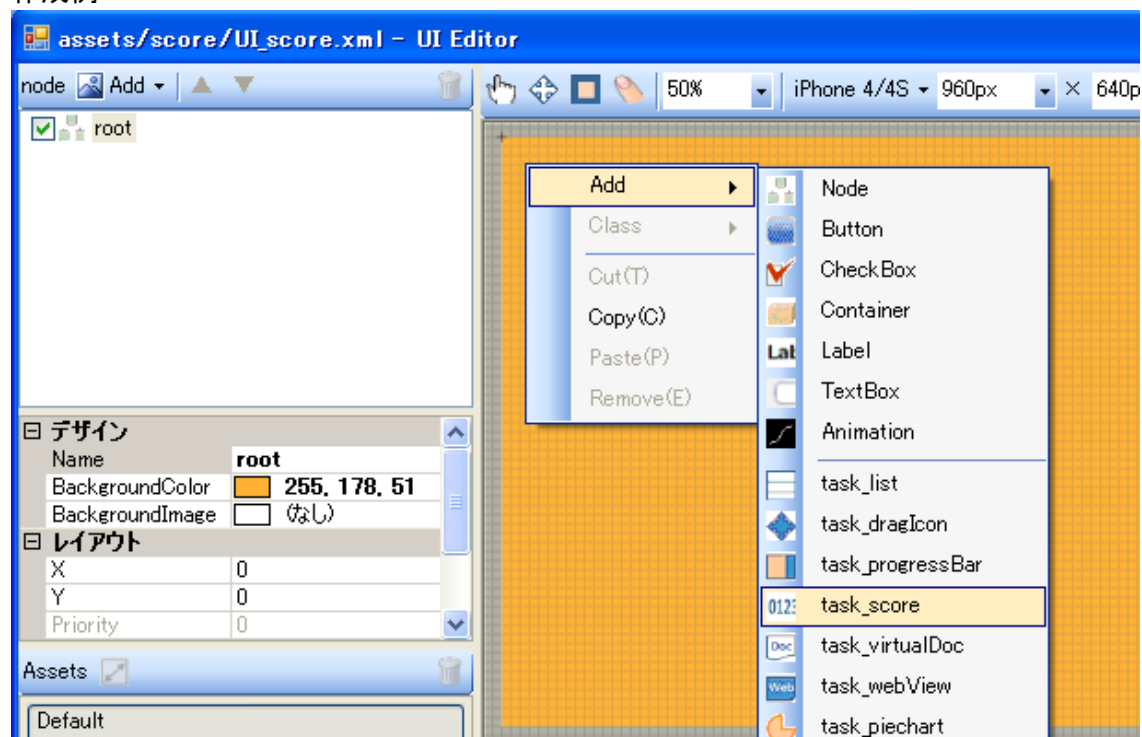
【ProgressBar とプロパティの対応】

xi. Score ノード

1. 概要

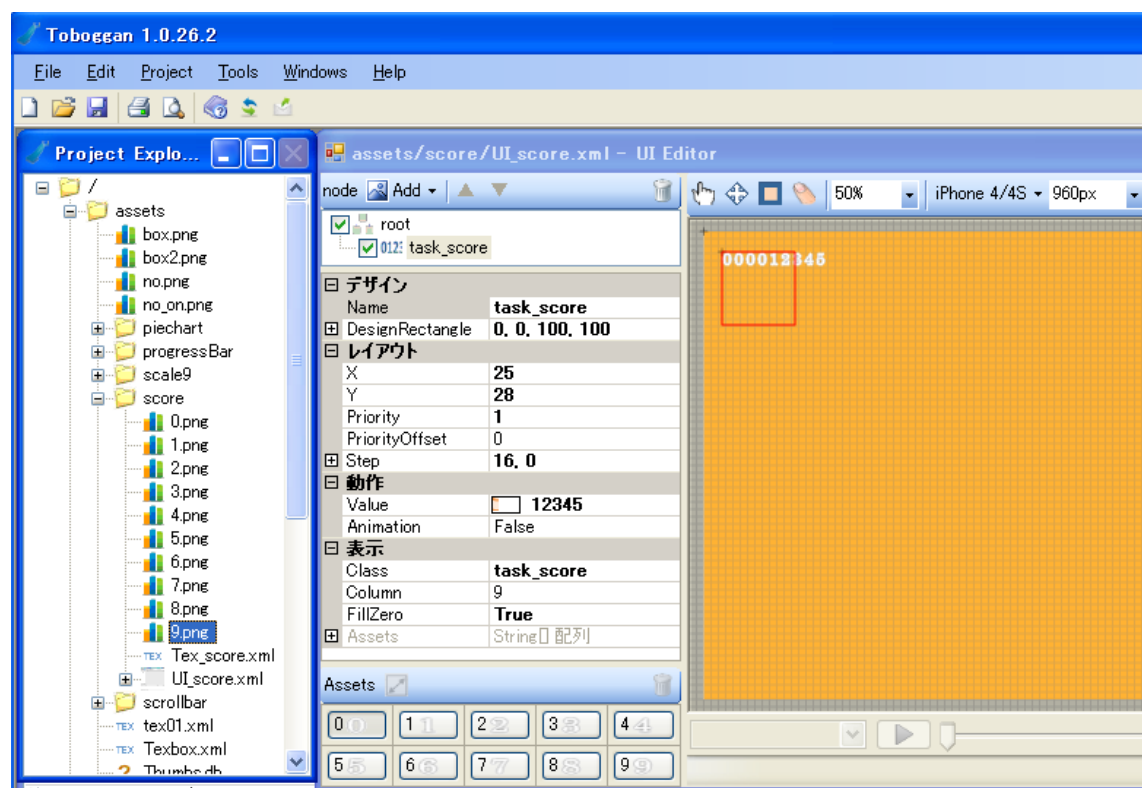
デジタルカウンタのように点数を表示するノード。
点数は、最大桁数幅に対して右詰に表示される。

2. 作成例



【Score ノードの作成】

コンテキストメニューの [Add] > [task_score] をクリックし、Score ノードを作成。
作成したノードを選択する。



【Score ノードにイメージアセットを設定】

Project Explorer から 0 ~ 9 を表すイメージアセットを選択し、Score ノードの Assets パネル 0 1 ... 9 にドラッグ&ドロップする。

...

対応する一桁の数値（0 ～ 9）を表す画像を設定する。

Notice!

...

に設定するイメージアセットは、全て同じテクスチャアセットに配置されている必要がある。

デザイン

Name

task_score

DesignRectangle

0, 0, 100, 100

レイアウト

X

25

Y

28

AbsoluteLocation

25, 28

Priority

1

Step

16, 0

動作

Value

12345

PriorityOffset

0

Animation

False

表示

Class

task_score

Visible

True

Column

9

FillZero

True

ScoreAlign

Right

Assets

String 配列

CountClip

True

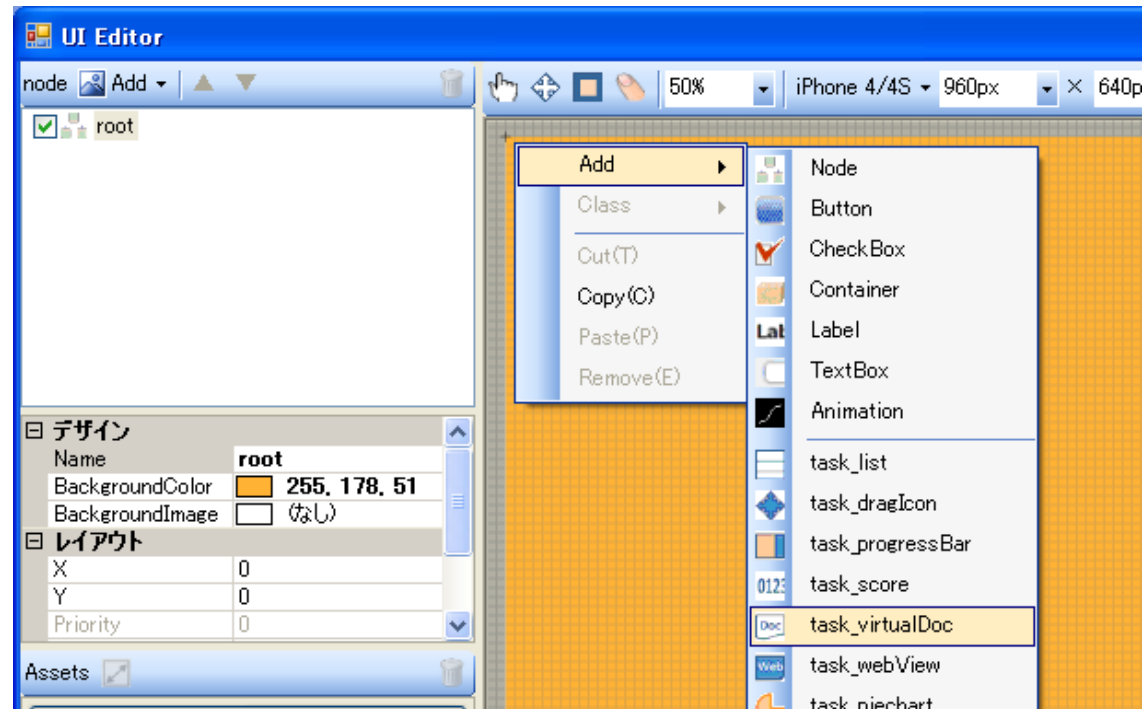
【プロパティの設定】
 主に、点数の各桁の幅・高さの設定や、点数の変更を適宜行う。

プロパティ名	説明
Step	各桁の幅と高さ。pixel 単位。
Value	点数として表示する値の初期値。0 以上の整数。
Column	点数の最大桁数。0 ～ 9 の整数。
FillZero	点数が最大桁数に満たない場合に、“0” で埋めるかどうか。
Animation	点数の変化時にアニメーションを行うかどうか。True ならアニメーションを有効化。 但し、実際にアニメーションをさせるには、Lua スクリプトでアニメーションパラメータを設定する必要がある。
PriorityOffset	アニメーションされる点数の描画プライオリティを示す、Priority からのオフセット。整数。
ScoreAlign	FillZero が false の時に、点数を寄せる方向。Right / Center / Left。
CountClip	点数が Column 桁数で表せる最大値を超えた場合に、点数をカンストさせるかどうか。

xii. VirtualDoc ノード

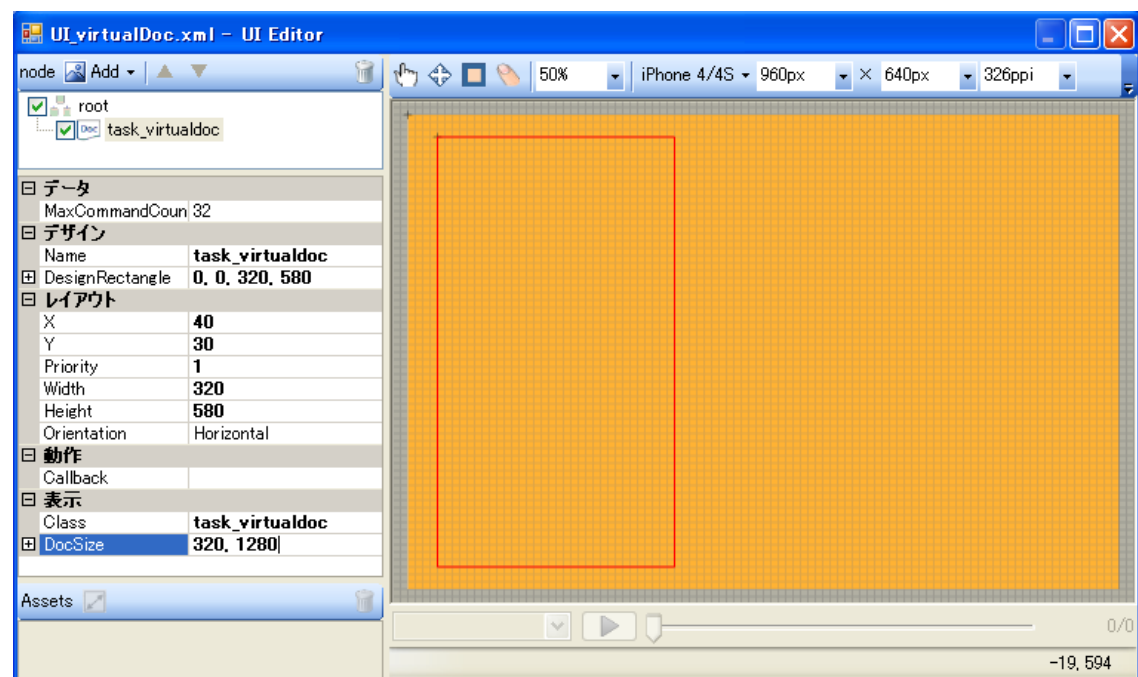
1. 概要
- スクロール可能なドキュメント領域を形成するノード。
 実際の描画内容は、Lua スクリプトによってのみ命令できる。

2. 作成例



【VirtualDoc ノードの作成】

コンテキストメニューの **[Add] > [task_virtualDoc]** をクリックし、VirtualDoc ノードを作成。
作成したノードを選択する。



【プロパティの設定】

主に、ドキュメントの表示領域や実サイズの設定を適宜行う。

プロパティ名	説明
Width, Height	ドキュメント表示領域のサイズ。pixel 単位。
DocSize	ドキュメントの実サイズ。pixel 単位。

Orientation	ドキュメントのスクロール方向。Horizontal 又は Vertical。
MaxCommandCount	Lua から受け入れ可能な、描画コマンドの最大数。

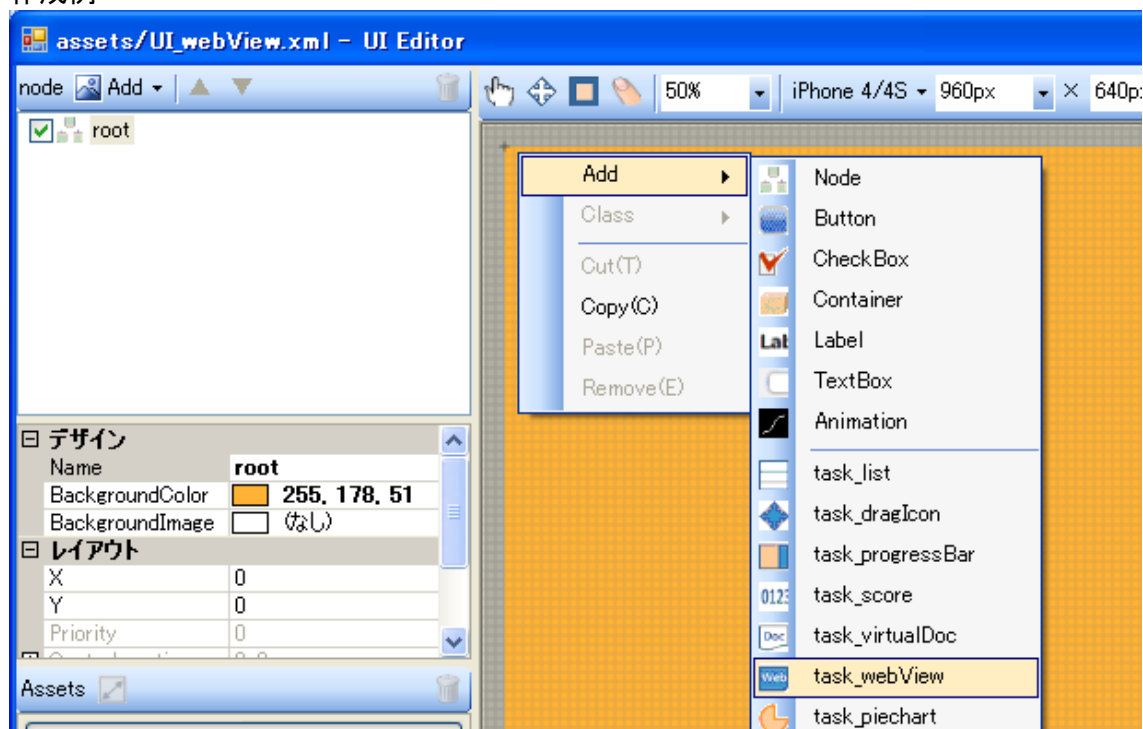
Notice!

ドキュメントの描画に必要な描画コマンドの発行は、UI エディタからは行えない。
必要に応じて Lua スクリプトを記述する必要がある。

従って、UI エディタ上での VirtualDoc ノードには何も描画されないが、これは描画コマンドが発行されていない時のゲーム上での動作と同等である。

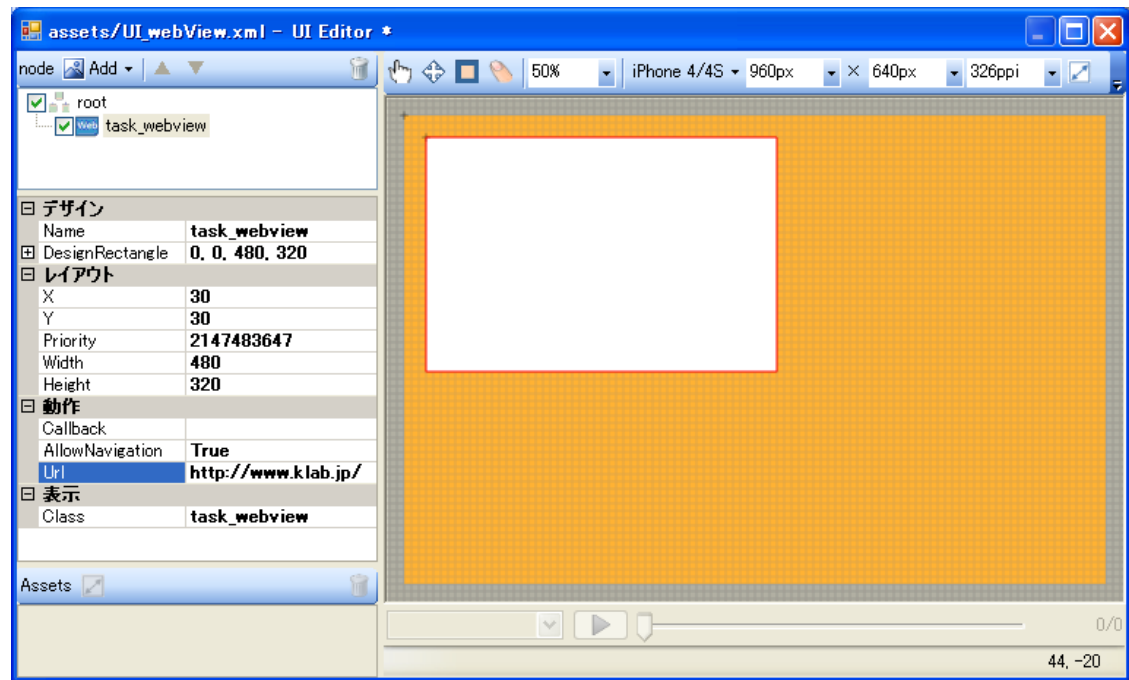
xiii. WebView ノード

1. 概要
任意の Web ページを表示するノード。
2. 作成例



【WebView ノードの作成】

コンテキストメニューの **[Add] > [task_webView]** をクリックし、WebView ノードを作成。
作成したノードを選択する。



【プロパティの設定】
主に、表示する URL やビューサイズの設定を適宜行う。

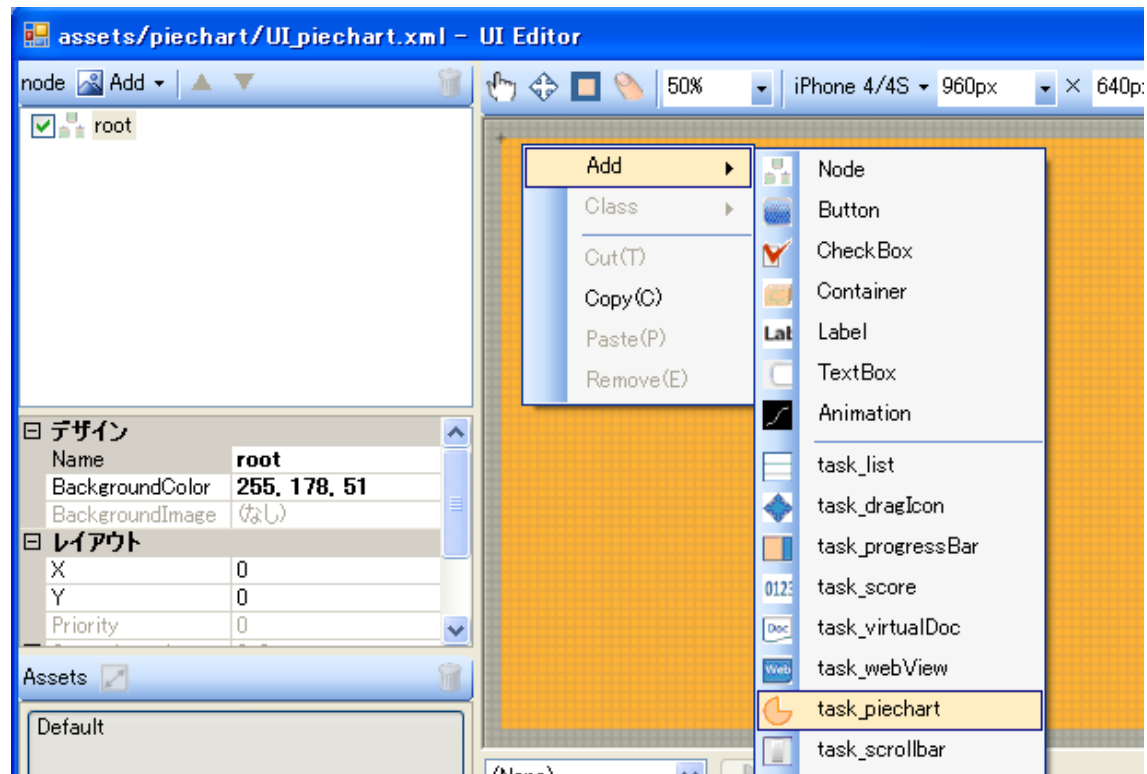
プロパティ名	説明
Width, Height	Web ページの表示領域のサイズ。pixel 単位。
Url	表示するページ URL。対応プロトコルは、http/https。
AllowNavigation	現 URL からのページ遷移を許可するかどうか。True ならば許可。

Notice!

Url 先ページのダウンロード・描画は、現時点では UI エディタ上では行われず、表示領域が白色で塗りつぶされるのみなので注意。

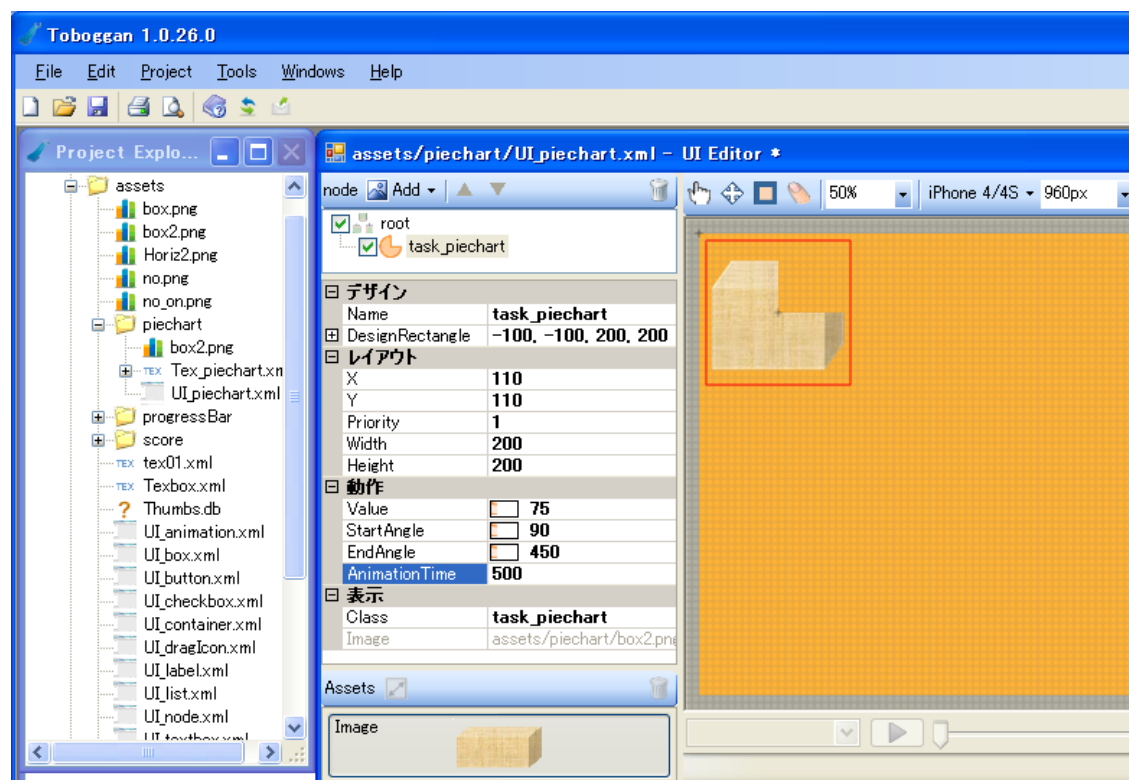
xiv. PieChart ノード

1. 概要
円グラフを表示するノード。ProgressBar ノードの円形版ともいえる。
2. 作成例



【PieChart ノードの作成】

コンテキストメニューの **[Add] > [task_piechart]** をクリックし、PieChart ノードを作成。
作成したノードを選択する。



【PieChart ノードにイメージアセットを設定】

Project Explorer にある任意のイメージアセットを、PieChart ノードの Assets パネル **Image** にドラッグ&ドロップする。

Image

円チャートとして表示される画像を設定する。

デザイン	
Name	task_piechart
DesignRectangle	-100, -100, 200, 200
レイアウト	
X	110
Y	110
Priority	1
Width	200
Height	200
動作	
Value	<input type="text"/> 75
StartAngle	<input type="text"/> 90
EndAngle	<input type="text"/> 450
AnimationTime	500
表示	
Class	task_piechart
Image	assets/piechart/box2.png

【その他のプロパティの設定】
円チャートのサイズや、進行割合の設定を適宜変更する。

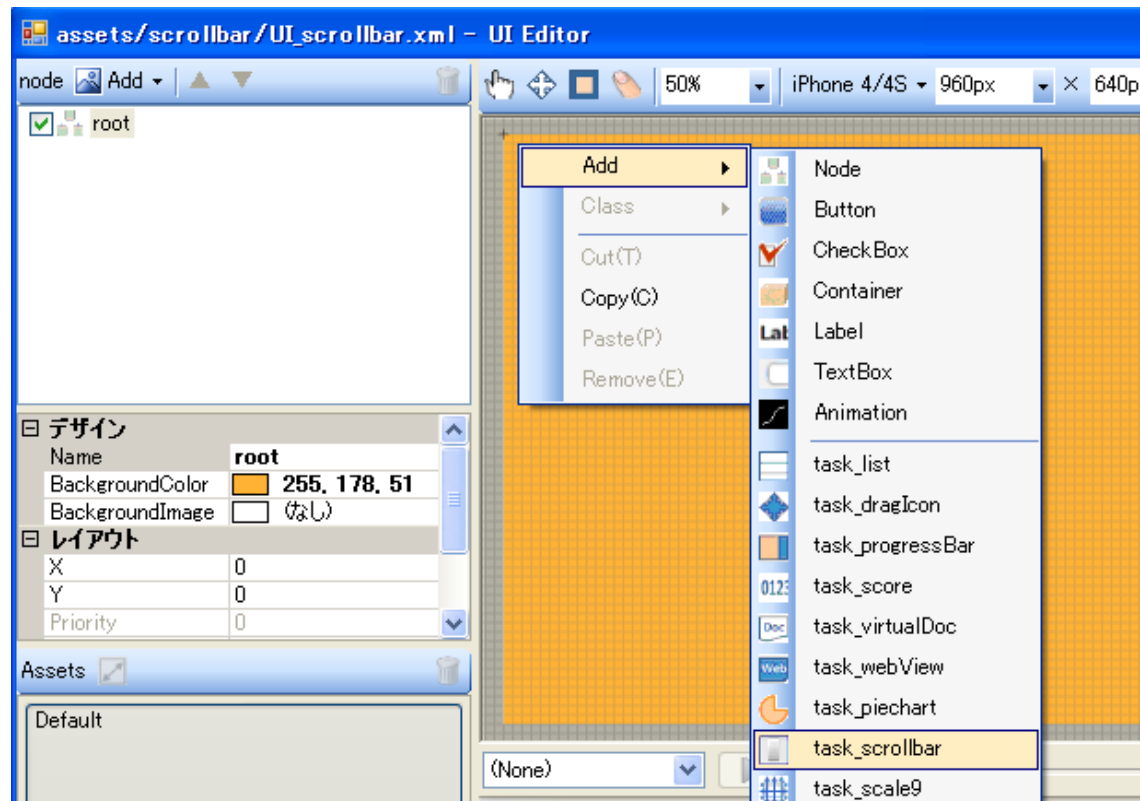
プロパティ名	説明
Width / Height	円チャートのサイズ。pixel 単位。
Value	円チャートの進行割合。0 ～ 100 の整数。
StartAngle	円チャートの弧の始点角度。度数単位。
EndAngle	円チャートの弧の終点角度。度数単位。
AnimationTime	Value の位置まで進行する際のアニメーション時間。ミリ秒単位。

xv. ScrollBar ノード

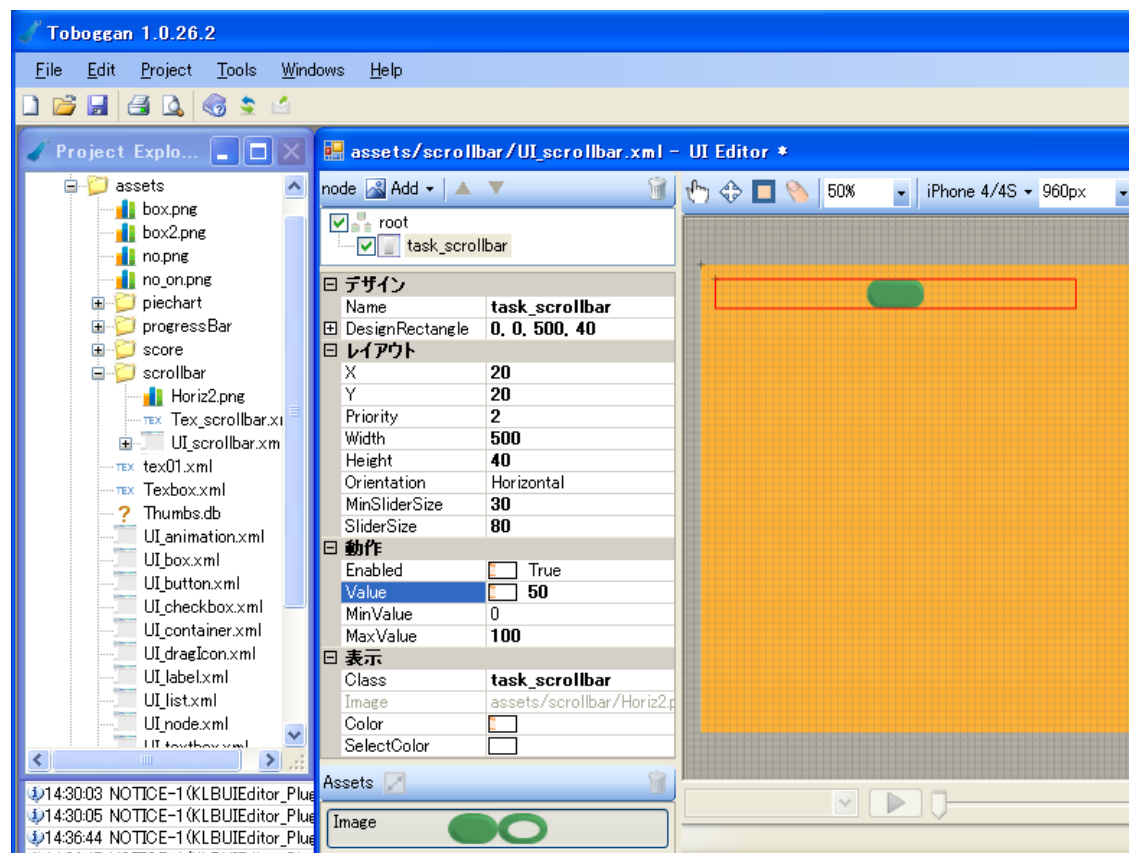
1. 概要

決められた方向・幅をユーザーによってドラッグ可能な、スクロールバーのような振る舞いをするノード。

2. 作成例



【ScrollBar ノードの作成】
 コンテキストメニューの [Add] > [task_scrollbar] をクリックし、ScrollBar ノードを作成。
 作成したノードを選択する。



【ScrollBar ノードにイメージアセットを設定】
 Project Explorer にある [ScrollBar 用のイメージアセット](#) を、ScrollBar ノードの Assets パネル **Image** にドラッグ&ドロップする。

Image

スクロールバーとして表示される画像を設定する。
設定できる画像は、[イメージタイプが ScrollBar のイメージアセット](#)に限る。

デザイン	
Name	task_scrollbar
DesignRectangle	0, 0, 500, 40
レイアウト	
X	20
Y	20
Priority	2
Width	500
Height	40
Orientation	Horizontal
MinSliderSize	30
SliderSize	80
動作	
Enabled	<input type="checkbox"/> True
Value	<input type="checkbox"/> 50
MinValue	0
MaxValue	100
表示	
Class	task_scrollbar
Image	assets/scrollbar/Horiz2.p
Color	<input type="checkbox"/>
SelectColor	<input type="checkbox"/>

【その他のプロパティの設定】
スクロールバーの向きやサイズ、スライダー（つまみ）の移動幅・現在値の設定を適宜変更する。

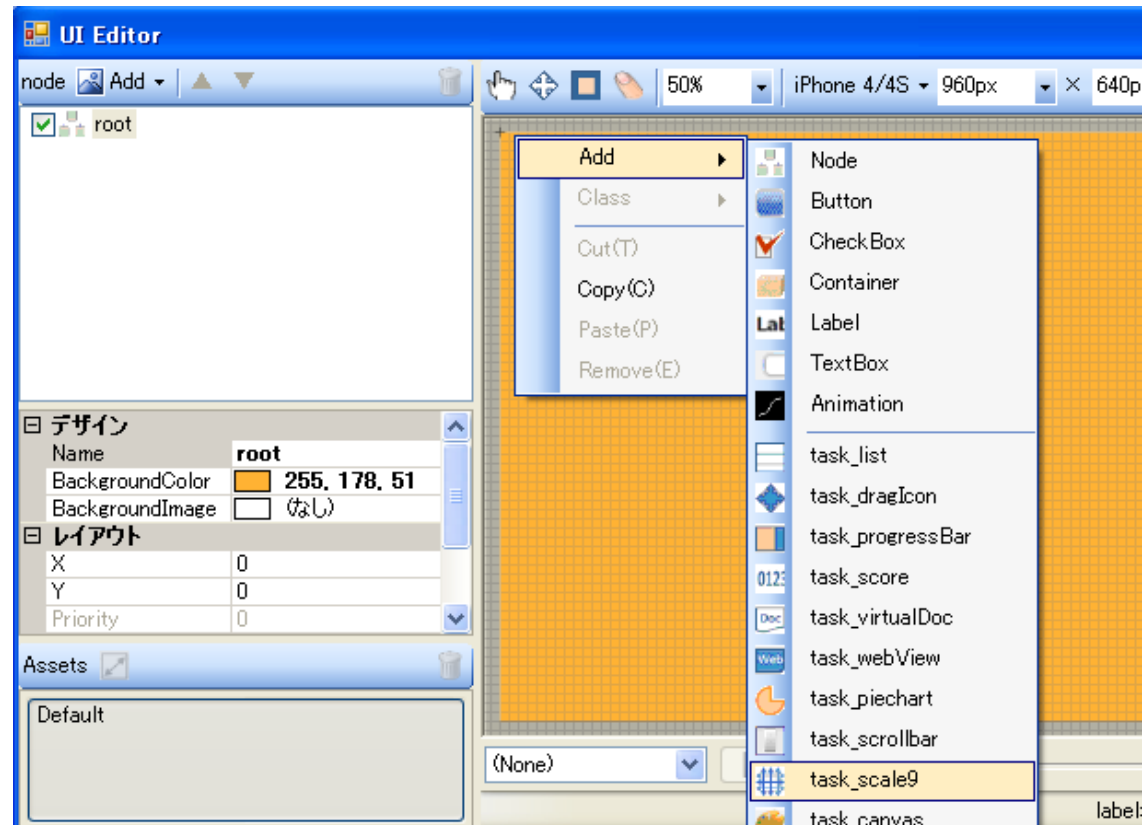
プロパティ名	説明
Width	スライダーの移動幅（Orientation=Vertical の場合、スクロールバーの幅）。pixel 単位。
Height	スクロールバーの高さ（Orientation=Vertical の場合、スライダーの移動幅）。pixel 単位。
Orientation	スクロールバーの向き。Horizontal 又は Vertical。
SliderSize	スライダーの幅。pixel 単位。
MinSliderSize	スライダーの最小幅。pixel 単位。
Value	スライダーの位置を表す値。MinValue ～ MaxValueの整数。
MinValue	スライダーの最小値。整数。
MaxValue	スライダーの最大値。整数。
Color	非ドラッグ時にスライダーに乗算するカラー行列。
SelectColor	ドラッグ時にスライダーに乗算するカラー行列。

xvi. Scale9 ノード

1. 概要

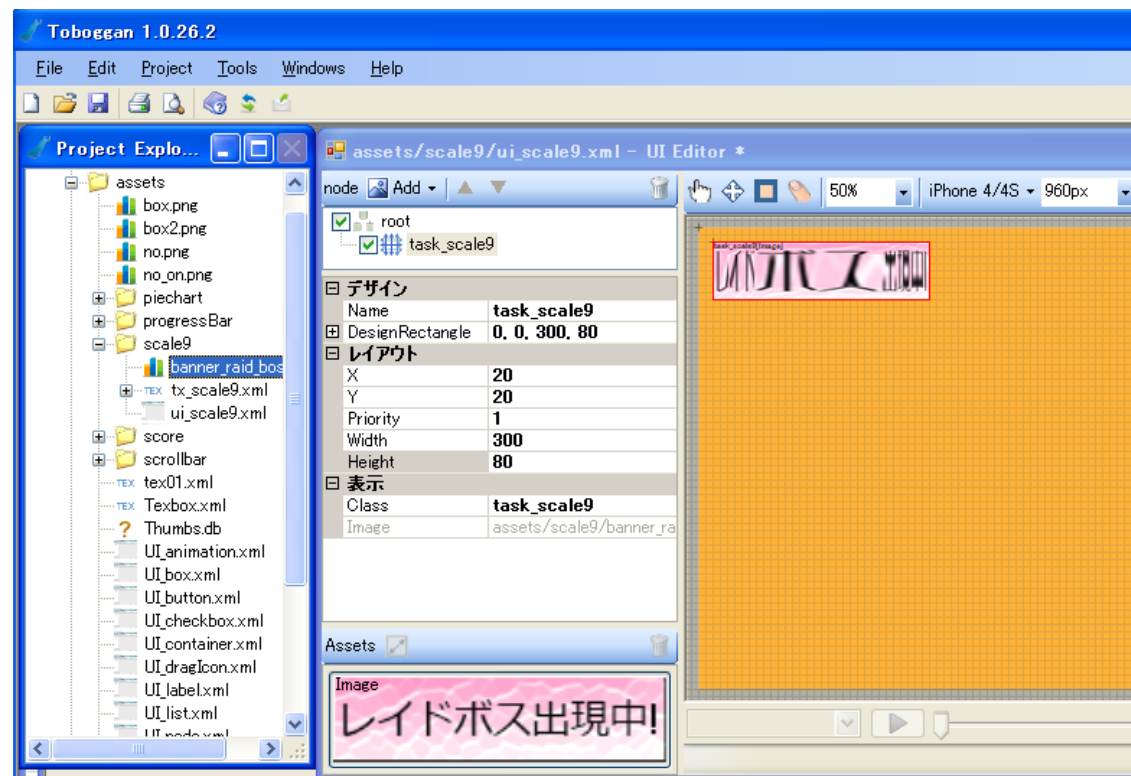
9 分割した画像（タイル）の内、任意のタイルをスケールして表示するノード。

2. 作成例





【Scale9 ノードの作成】

コンテキストメニューの **[Add] > [task_scale9]** をクリックし、Scale9 ノードを作成。
作成したノードを選択する。



【Scale9 ノードにイメージ アセットを設定】

Project Explorer にある [Scale9 用のイメージアセット](#) を、Scale9 ノードの Assets パネル  にドラッグ&ドロップする。



変形表示される画像を設定する。
設定できる画像は、[イメージタイプが Scale9 のイメージアセット](#)に限る。

□ デザイン	
Name	task_scale9
□ DesignRectangle	0, 0, 300, 80
□ レイアウト	
X	20
Y	20
Priority	1
Width	300
Height	80
□ 表示	
Class	task_scale9
Image	assets/scale9/banner_ra

【その他のプロパティの設定】
表示サイズを適宜変更する。

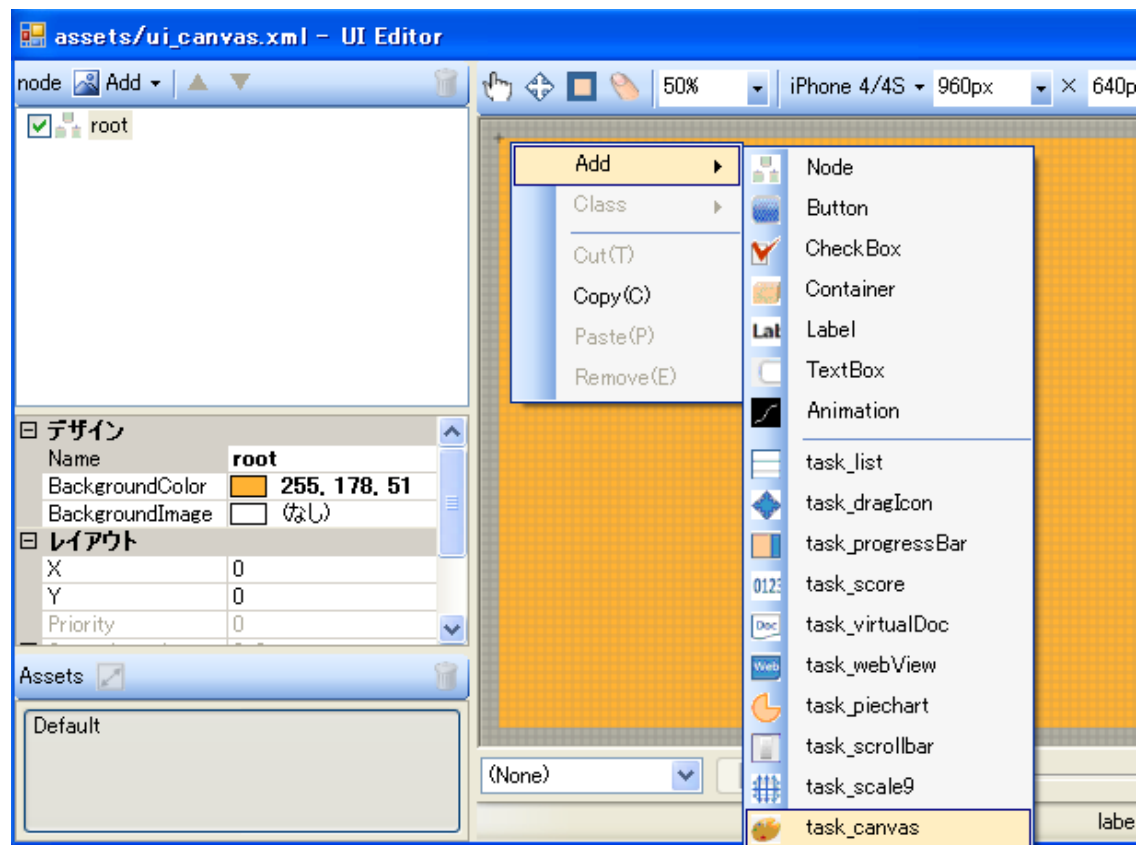
プロパティ名	説明
Width / Height	ノードの表示サイズ。pixel 単位。

xvii. Canvas ノード

1. 概要

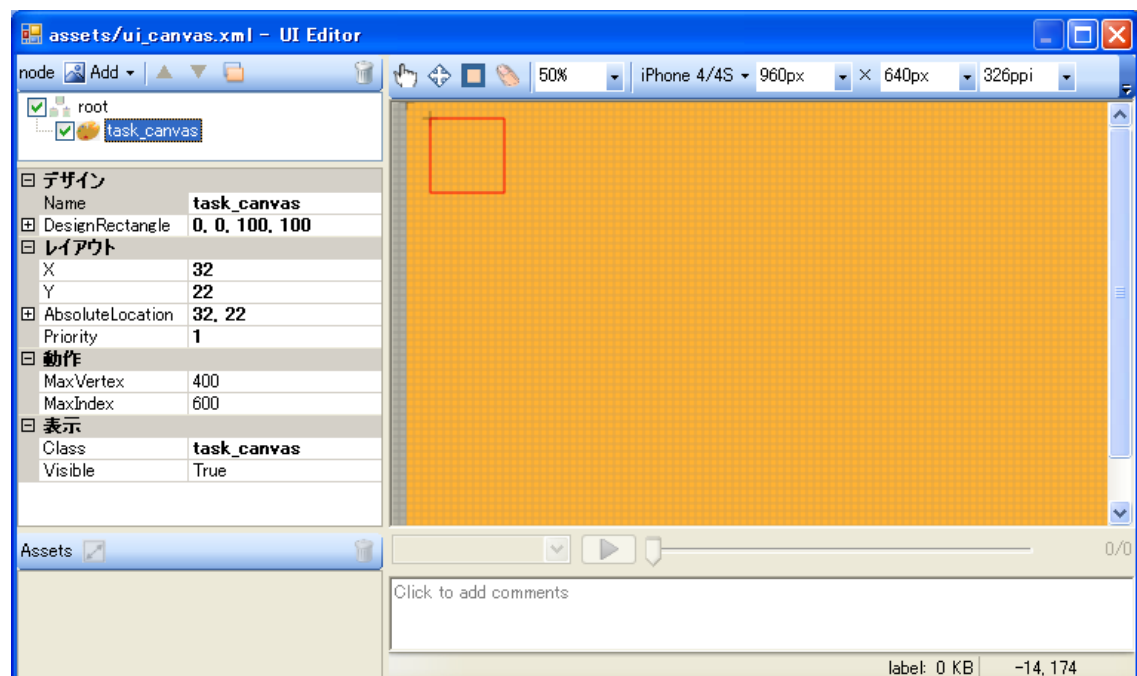
lua スクリプトによって、様々な画像を合成し一枚のイメージにして描画するノード。
合成されたイメージは使い回す事ができるので、変化の無い多数の画像の組み合わせが描画されるシーン等にて使用する事で、パフォーマンスの向上が見込める。

2. 作成例



【Canvas ノードの作成】

コンテキストメニューの **[Add]** > **[task_canvas]** をクリックし、Canvas ノードを作成。
作成したノードを選択する。



【プロパティの設定】

最大頂点数を適宜変更する。

プロパティ名	説明
MaxVertex	描画イメージに必要なとなる頂点の最大数。

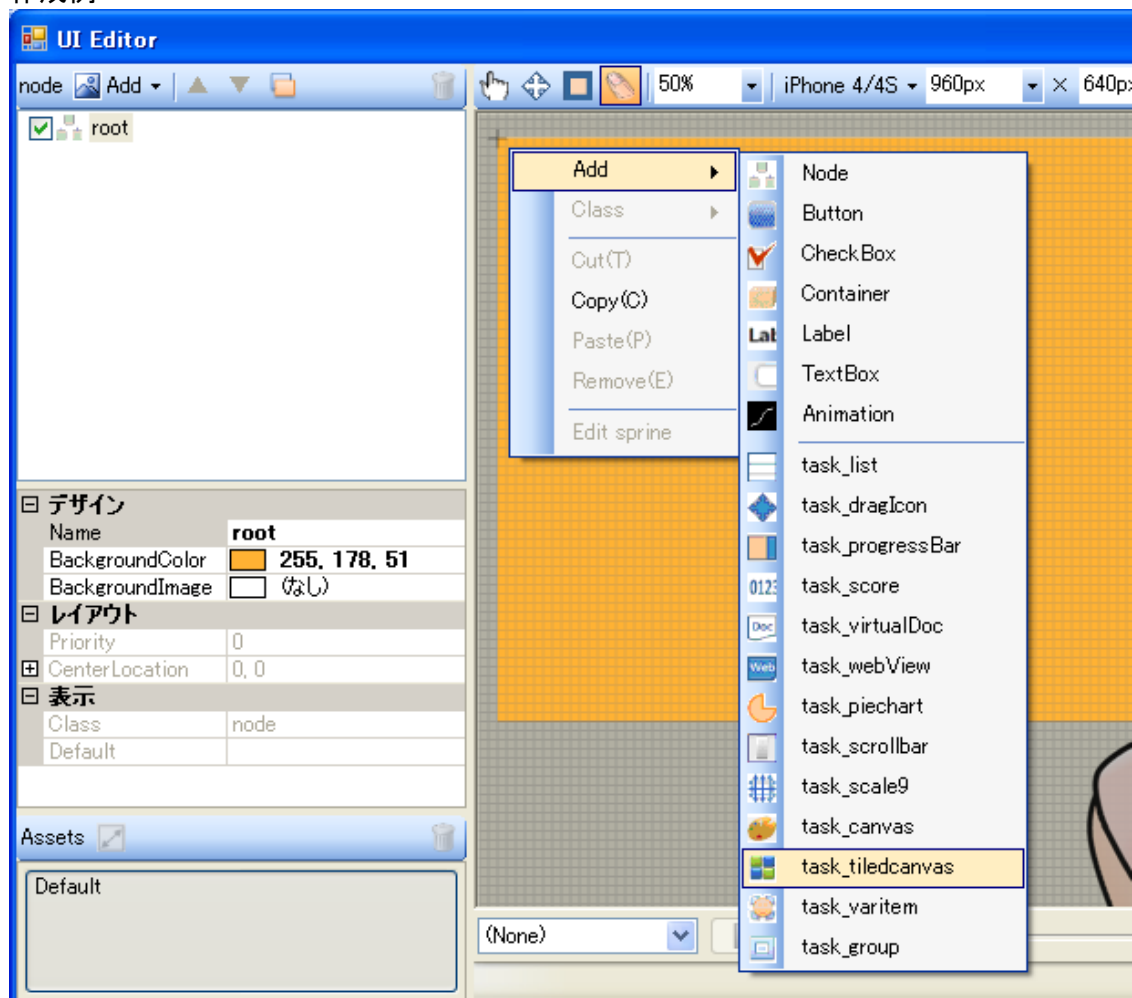
MaxIndex	描画イメージを三角形分割した際に必要となる頂点の最大数。
----------	------------------------------

Notice!

キャンバスへの画像の合成は UI エディタからは行えない。
Lua スクリプトによって記述する必要がある。

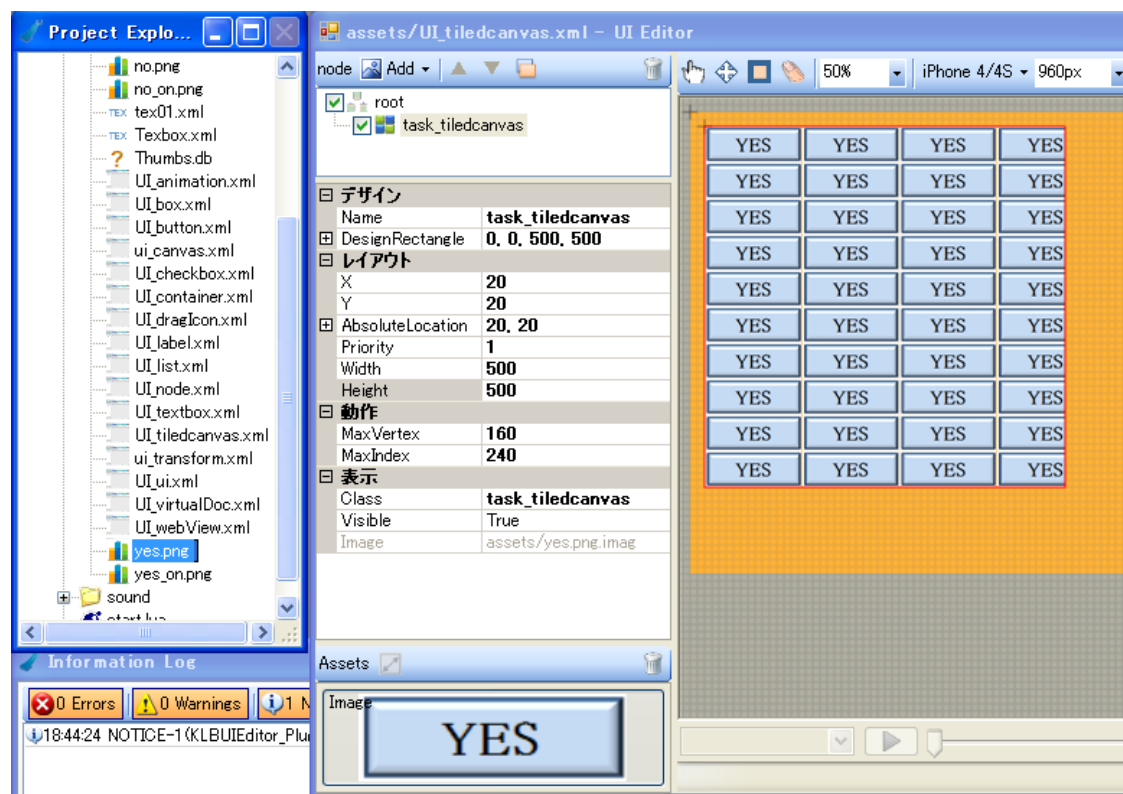
xviii. TiledCanvas ノード

1. 概要
画像をタイル状に敷き詰めるノード。
2. 作成例



【TiledCanvas ノードの作成】

コンテキストメニューの **[Add] > [task_tiledcanvas]** をクリックし、TiledCanvas ノードを作成。作成したノードを選択する。



【TiledCanvas ノードにイメージアセットを設定】
Project Explorer にある任意のイメージアセットを、TiledCanvas ノードの Assets パネル **Image** にドラッグ&ドロップする。

Image	タイルとして表示される画像を設定する。
-------	---------------------

■ デザイン	
Name	task_tiledcanvas
DesignRectangle	0, 0, 500, 500
■ レイアウト	
X	20
Y	20
■ AbsoluteLocation	20, 20
Priority	1
Width	500
Height	500
■ 動作	
MaxVertex	160
MaxIndex	240
■ 表示	
Class	task_tiledcanvas
Visible	True
Image	assets/yes.png.image

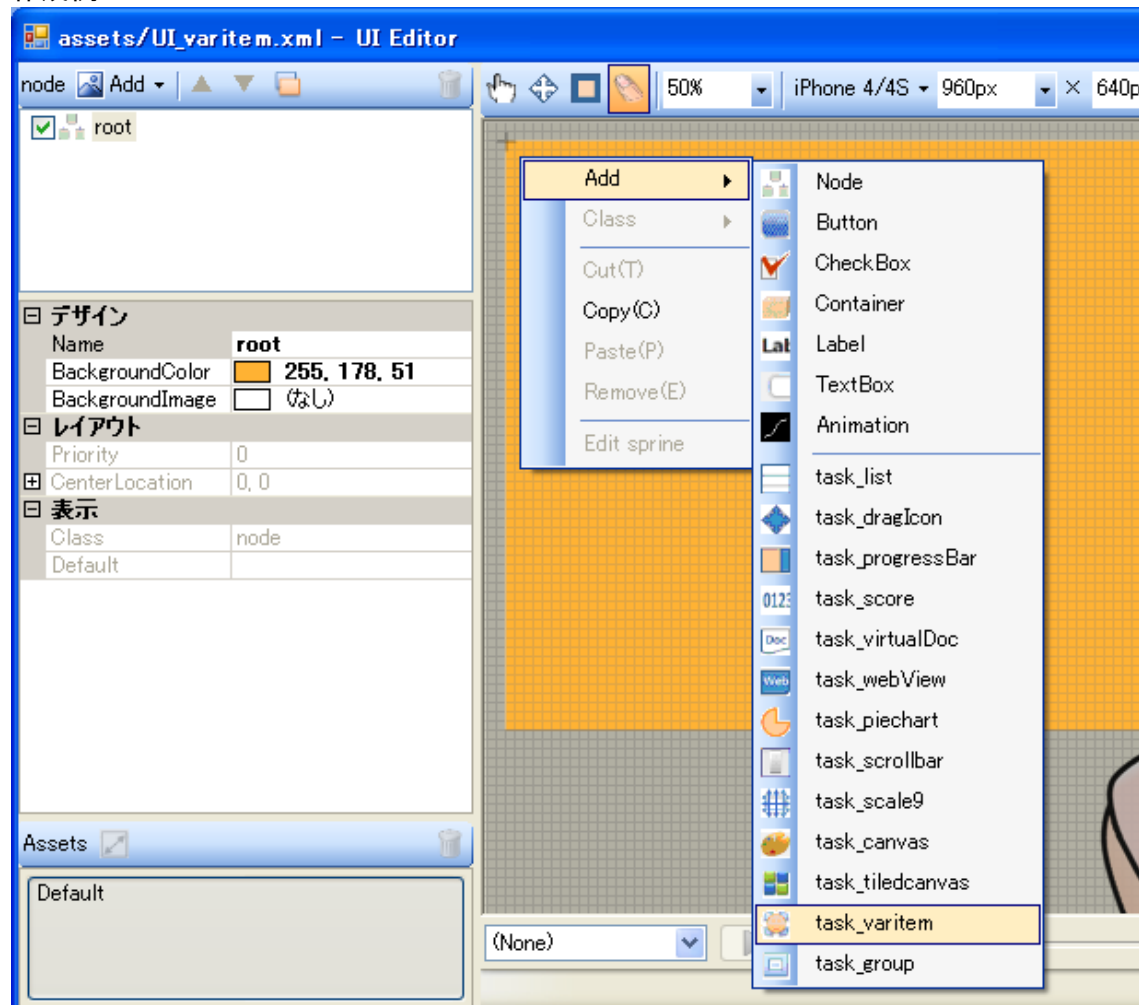
【プロパティの設定】
タイルを敷き詰めるノードのサイズを適宜変更する。

プロパティ名	説明
Width /	タイル画像が繰り返し描画されるノードサイズ。pixel 単位。

Height	
MaxVertex	タイル画像の繰り返し描画に必要な頂点の最大数。ノードサイズ及び画像から自動算出されるが、手動設定も可能。
MaxIndex	タイル画像を三角形分割して繰り返し描画する際に必要な頂点の最大数。ノードサイズ及び画像から自動算出されるが、手動設定も可能。

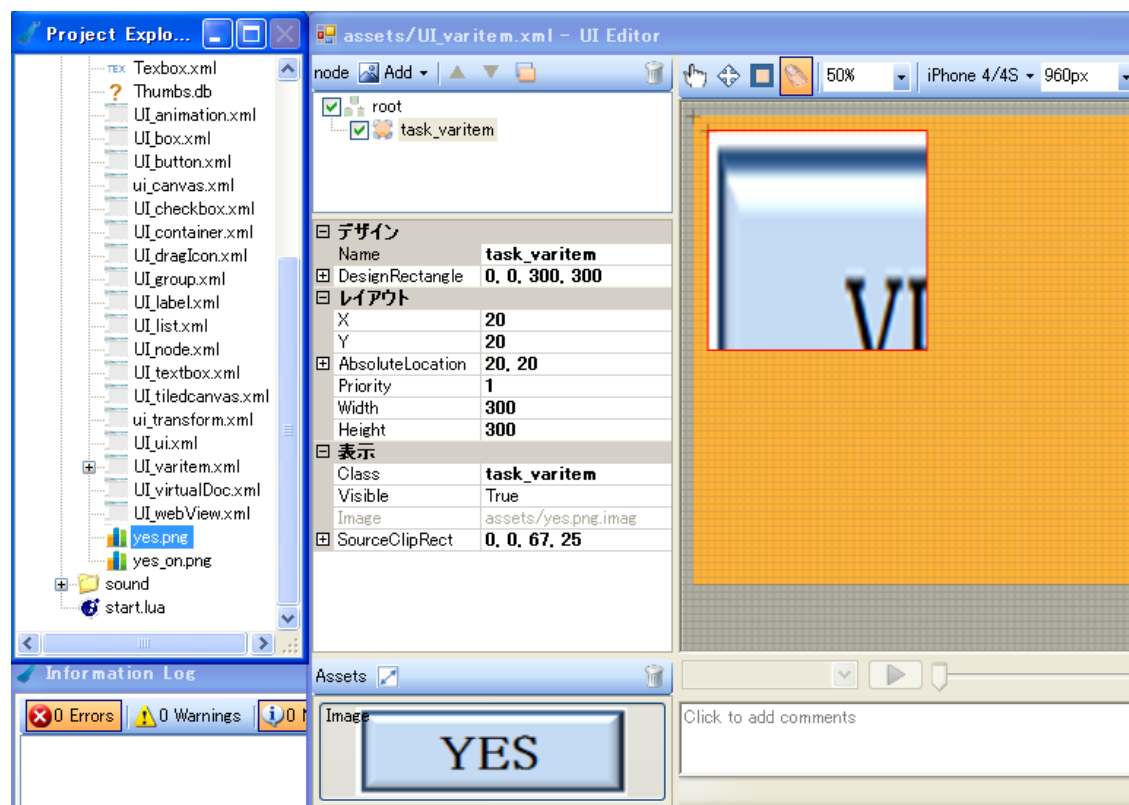
xix. VarItem ノード

1. 概要
画像の任意領域（矩形）を切り取り、スケールして描画するノード。
2. 作成例



【VarItem ノードの作成】

コンテキストメニューの **[Add]** > **[task_varitem]** をクリックし、VarItem ノードを作成。
作成したノードを選択する。



【VarItem ノードにイメージアセットを設定】
 Project Explorer にある任意のイメージアセットを、VarItem ノードの Assets パネル **Image** にドラッグ&ドロップする。

Image

任意矩形領域を拡大縮小して表示される画像を設定する。

デザイン	
Name	task_varitem
DesignRectangle	0, 0, 300, 300
レイアウト	
X	20
Y	20
AbsoluteLocation	20, 20
Priority	1
Width	300
Height	300
表示	
Class	task_varitem
Visible	True
Image	assets/yes.png.imag
SourceClipRect	0, 0, 67, 25

【プロパティの設定】
 画像の切り取りサイズ及び表示サイズを適宜変更する。

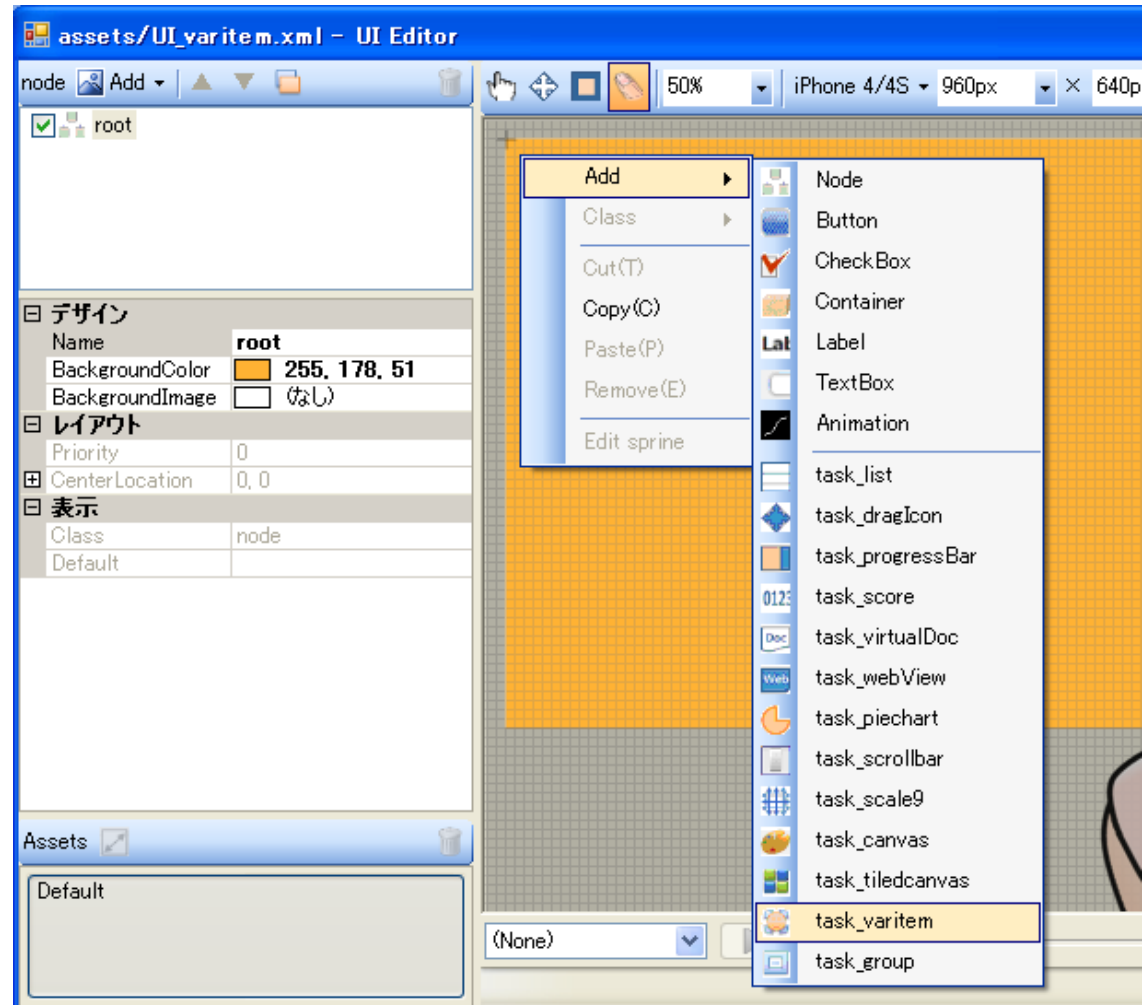
プロパティ名	説明
Width / Height	画像の伸縮後の表示サイズ。pixel 単位。
SourceClipRect	伸縮表示に使用する、画像内の任意領域を表す矩形。pixel 単位。 ここで指定された矩形領域が、拡大・縮小されて表示される。

xx. Group ノード

1. 概要

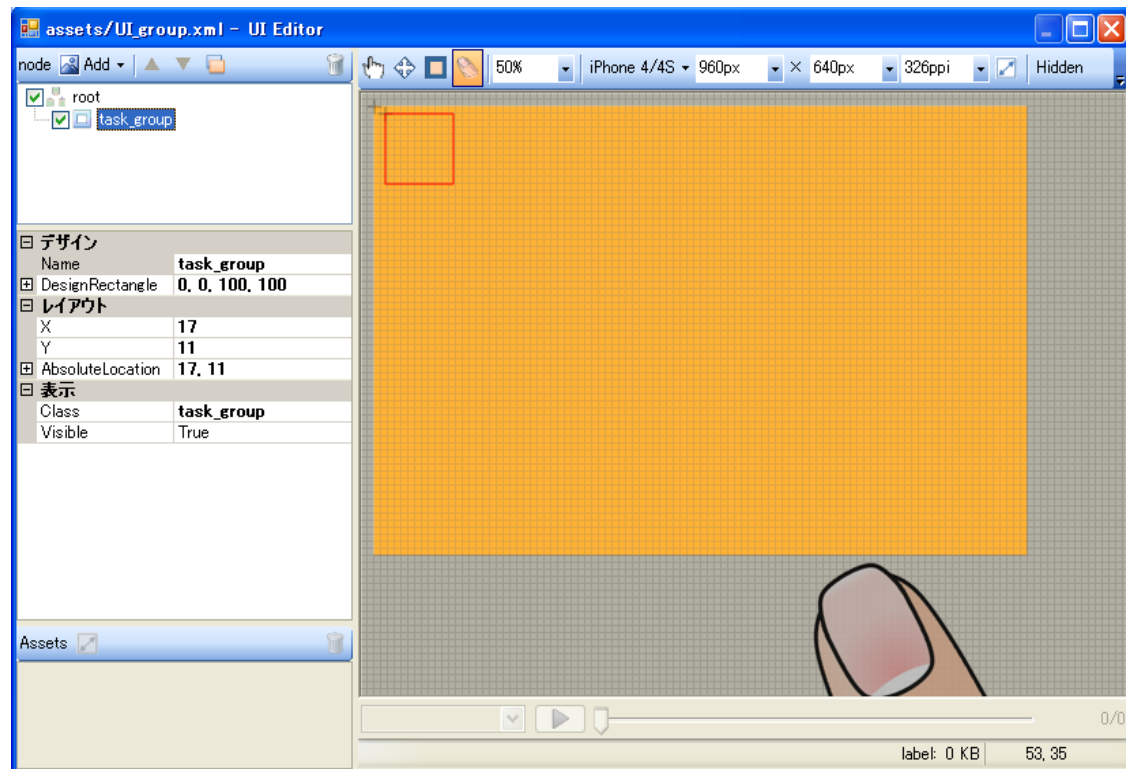
自身では何も描画せず、ただ位置情報のみを保持するノード。主に複数ノードのグループ化に利用される。

2. 作成例



【Group ノードの作成】

コンテキストメニューの **[Add] > [task_group]** をクリックし、Group ノードを作成。
作成したノードを選択する。



【プロパティの設定】

Group ノードに特有のプロパティは存在しない。
他ノードクラスと同様、表示座標を適宜変更するくらい。

Notice!

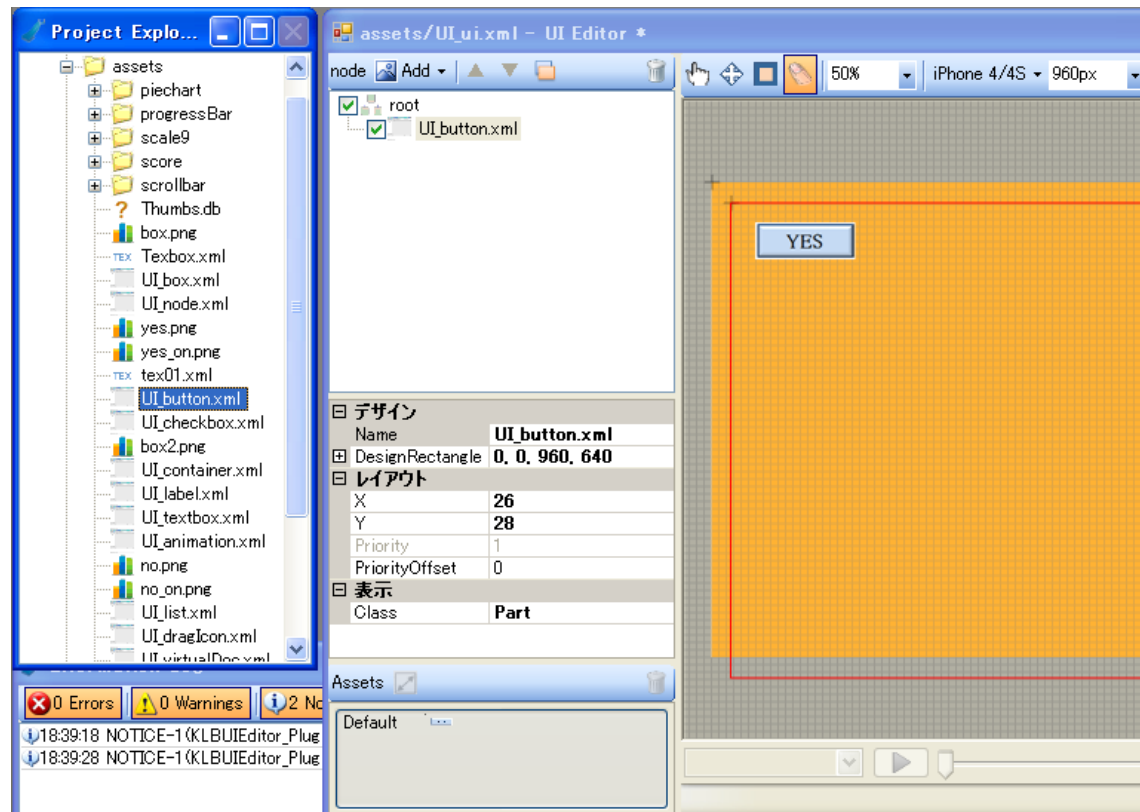
Group ノードは、タスク系ノードを子として追加する事でグループ化を行うが、この操作は **Lua** スクリプトからのみ許可されている。

xxi. Part ノード

1. 概要

他の UI アセットをノード化したもの。多くの UI アセットで共通のパーツとして再利用する事で保守を容易にする。

2. 作成例



【Part ノードの作成】

Project Explorer にある任意の UI アセットを、ドキュメントにドラッグ&ドロップして、Part ノードとして取り込む。

【プロパティの設定】

Part ノードの UI アセットに対して上乗せする、プライオリティのオフセットを適宜変更する。

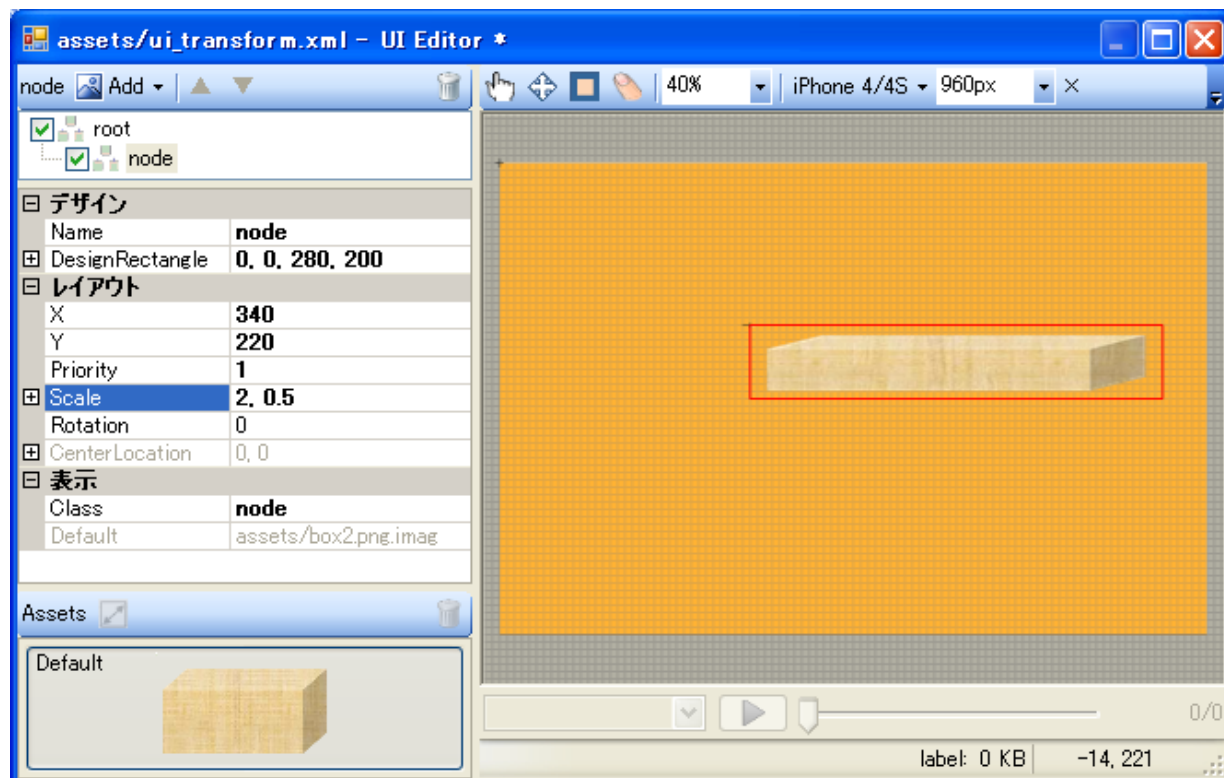
プロパティ名	説明
DesignPriority	Part ノード元の UI アセット内で、最も大きいプライオリティの値と、PriorityOffset とを加算した値。UI エディタ上でのみ使用。読み取り専用。
PriorityOffset	Part ノード元の UI アセットに対して上乗せするプライオリティ値。パブリッシュ時に Part ノードの UI アセットがノードの集合として展開される際に、各ノードの Priority に Part ノードの PriorityOffset が加算されて composite.json に出力される。

c. ノードの変形

対応ノードは以下の通りである。

Node, Button, CheckBox, Container, Label, Animation

i. 拡大縮小



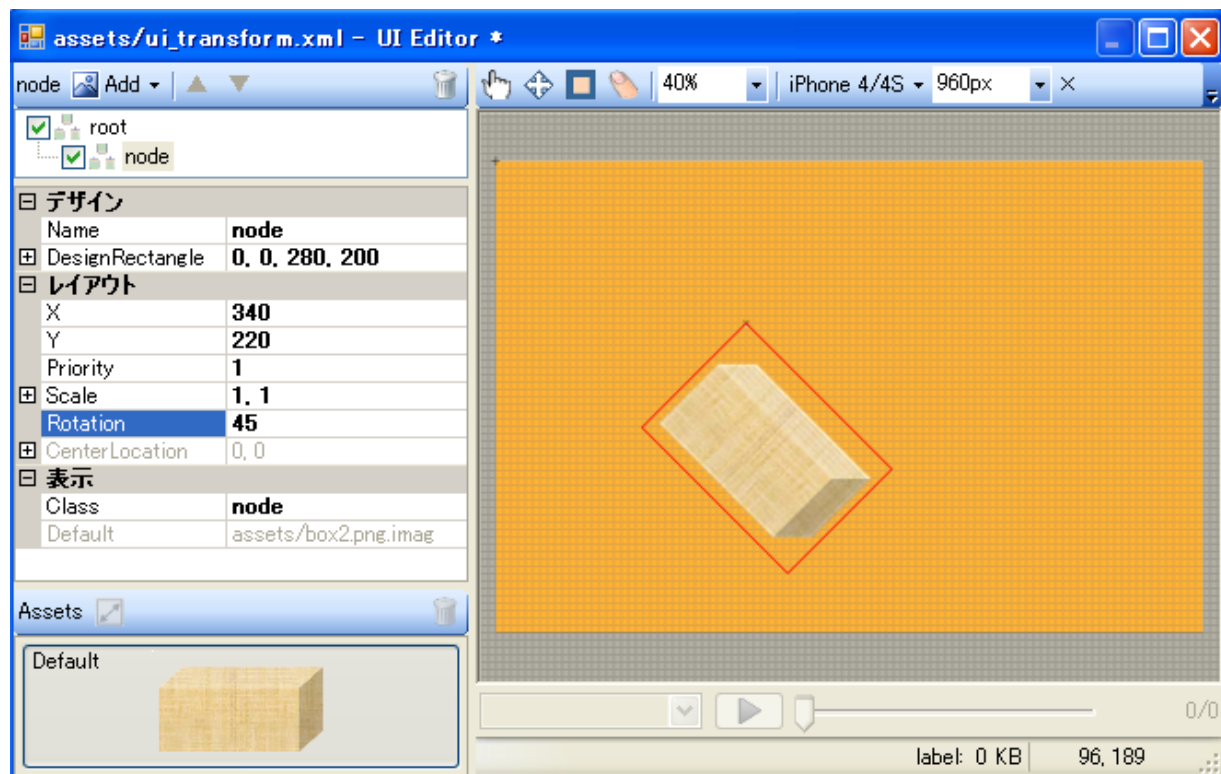
【スケールの変更】

Scale プロパティに、X 軸方向、Y 軸方向それぞれに対して任意のスケール値を設定する。

上図では、X 軸方向に 2.0 倍、Y 軸方向に 0.5 倍のスケールリングを行っている。

プロパティ名	説明
Scale	XY 軸成分別のスケール値。浮動小数点数を入力可。

ii. 回転



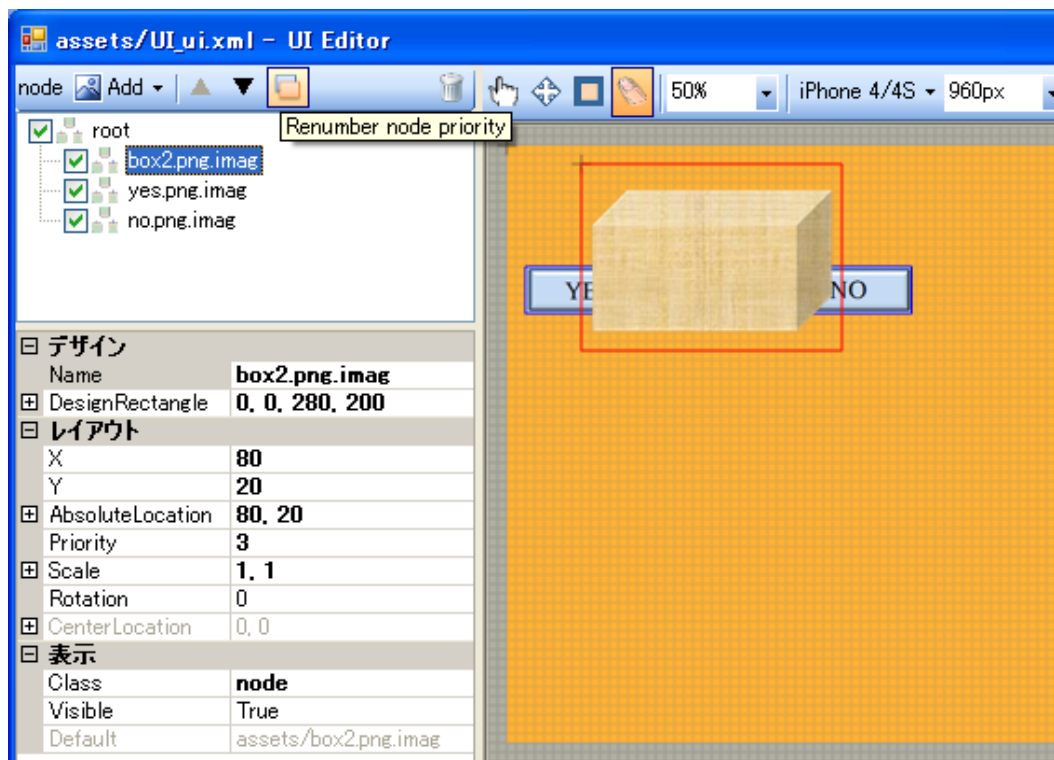
【ローテーションの変更】

Rotation プロパティに、ノード中心点を原点とする任意の回転度数を設定する。回転方向は、右回りが正。

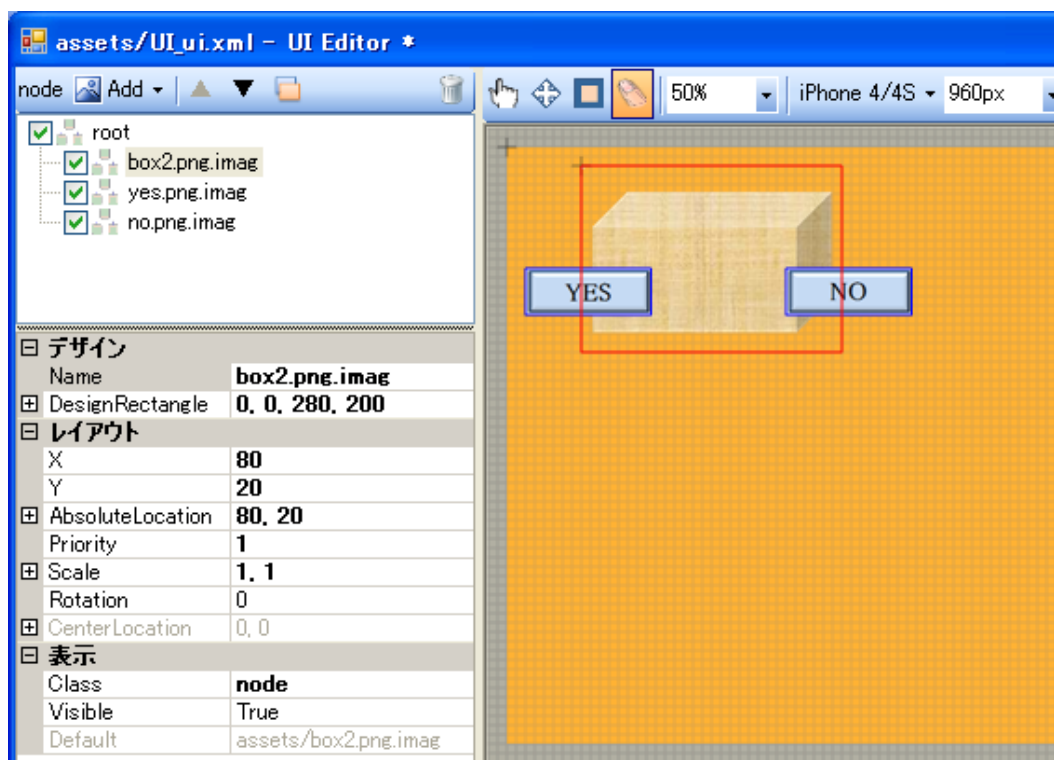
上図では、ノードに 45° の回転角を与えている。

プロパティ名	説明
Rotation	右回りの回転角度。度数法単位で浮動小数点数を入力可。

d. ノード プライオリティの自動採番



【ノード プライオリティの再採番前】



【ノード プライオリティの再採番後】

ボタンを押下する事で、各ノードの Priority プロパティの値をツリー構造の上から順²に再度採番を行う。
 採番の開始番号と増加幅は、UIEditor のセットアップ情報である [Priority base] 及び [Priority step] を参照している。

但し、下記のノードクラスに於いては、この限りではない。

ノード	説明
-----	----

² 深さ優先探索。



種別	
Score	次の採番値は、Score ノードの桁数（Column）分 増加。
Part	採番値は PriorityOffset に設定され、次の採番値は Part ノード内ノードの最大 Priority（左記 PriorityOffset を反映したもの） + [Priority step]。

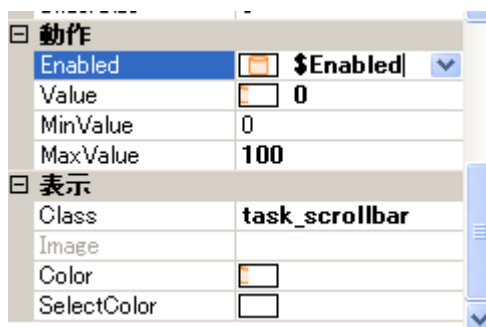
e. DB バインディングの設定

Notice!

DB バインディングで対象となるデータソースは、UI エディタでは設定できず、Lua スクリプトでのみ設定可能である。

ノードプロパティの中には、静的に値を決めず、ゲーム実行時³にデータベースから動的に値を取得・設定可能なものもある。

そのようなプロパティには、プロパティエディタに  のマークがついている。既に DB バインディング済みのプロパティには  のマークがつく。



【DB バインディング可能なプロパティ】

DB バインディングの書式は、**\$[テーブル列名]** である。対象となるテーブル（データソース）は、Lua スクリプトによってのみ設定可能である。

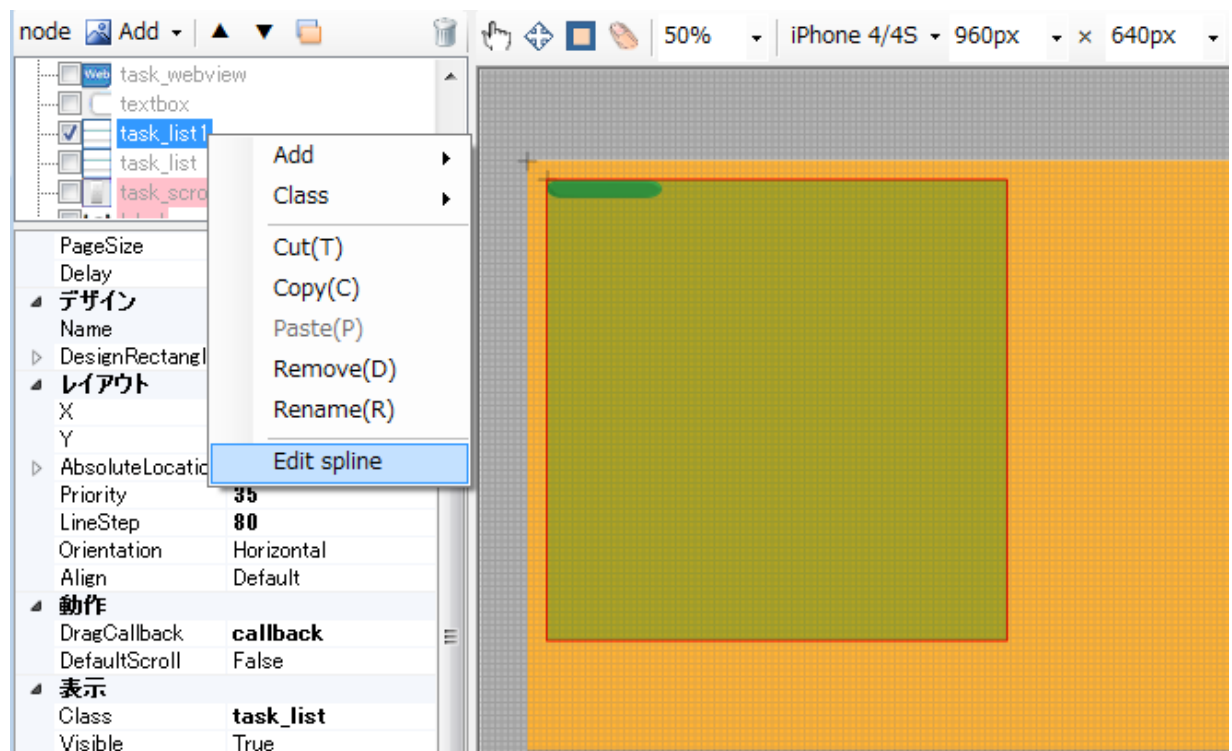
f. SplineEditor の使い方

i. 概要

List ノード内アイテムをスクロールした際の移動スプライン、及び各タイミングでのアイテムの変形状態を設定する為のエディタ。
スプラインをカスタマイズしない場合には、List ノードは既定で直線方向にスクロールする。

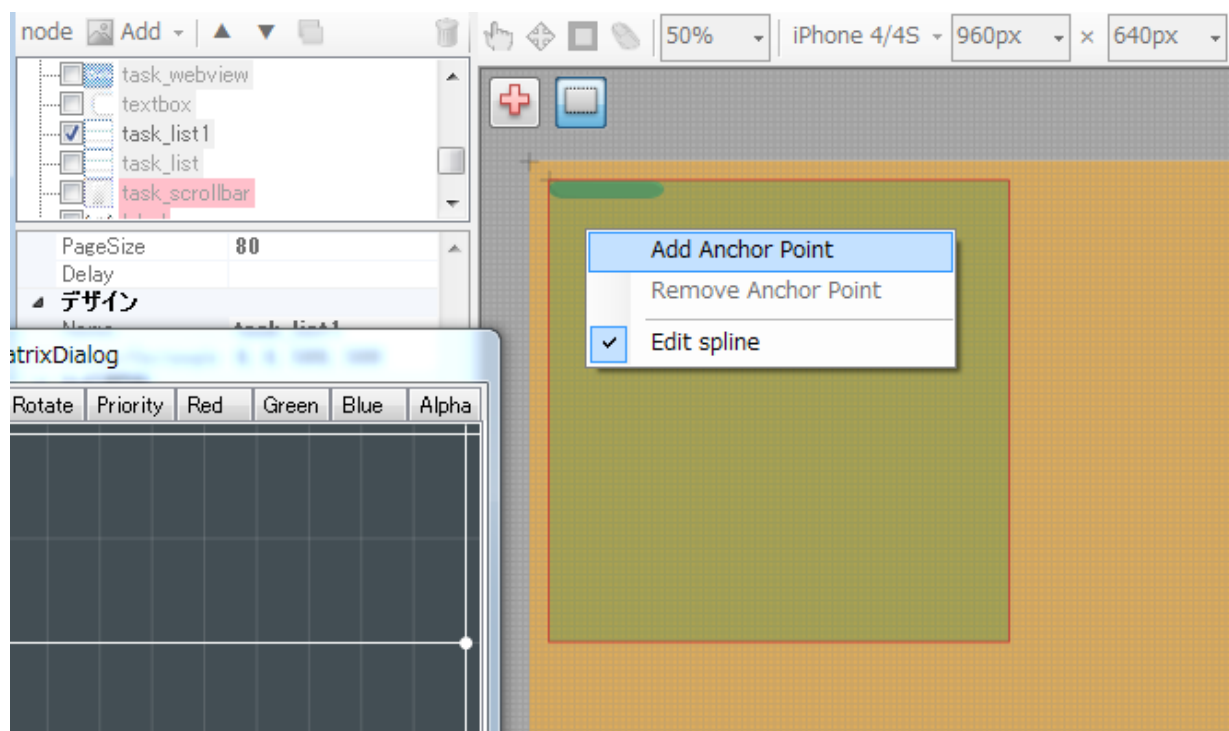
ii. アイテムスプラインの作成

³ 厳密には、ノード描画時。



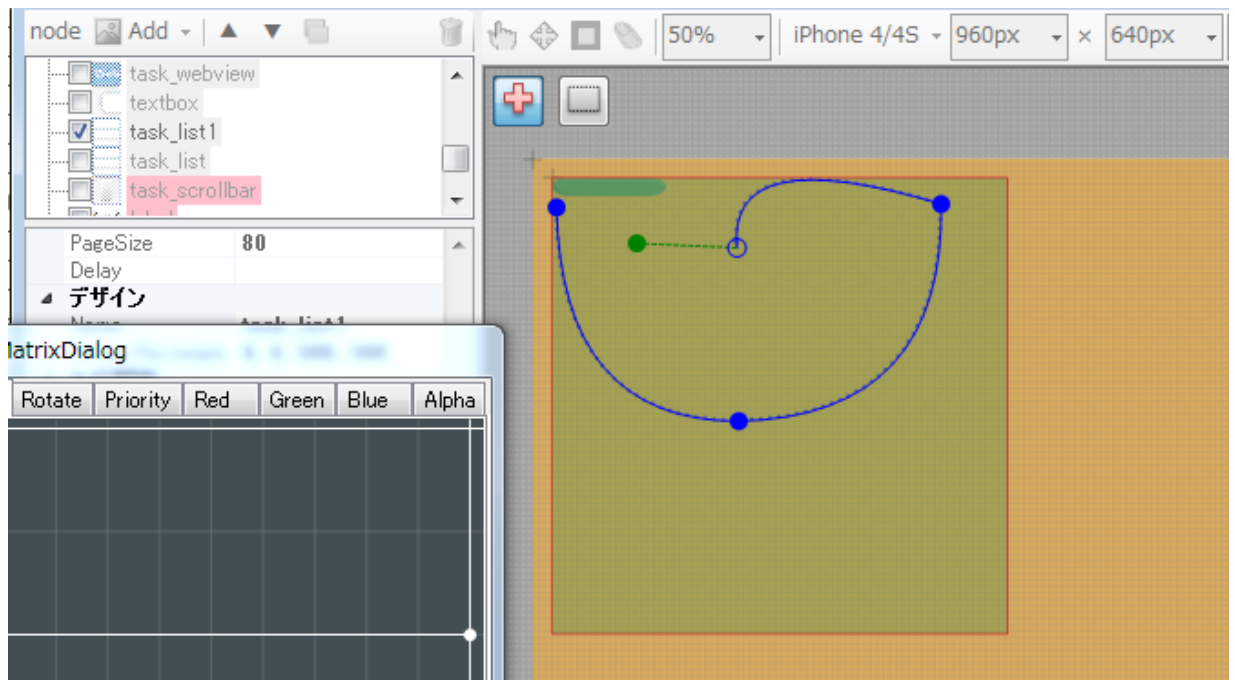
【スプラインエディタの表示】

スプラインを設定したい List ノードを右クリックして、表示されたコンテキストメニューから **[Edit Spline]** を押下し、スプライン編集モードへと入る。
スプライン編集モードから出るには、もう一度 **[Edit Spline]** を押下する。

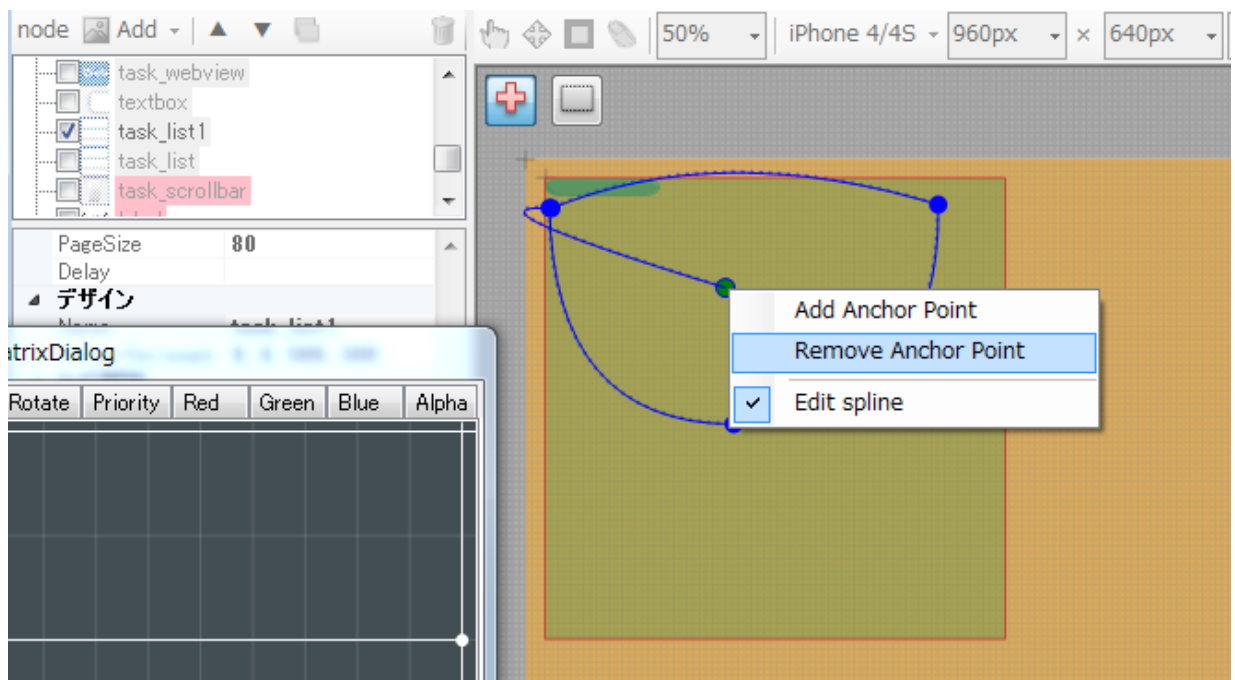


【アンカーポイントの追加】

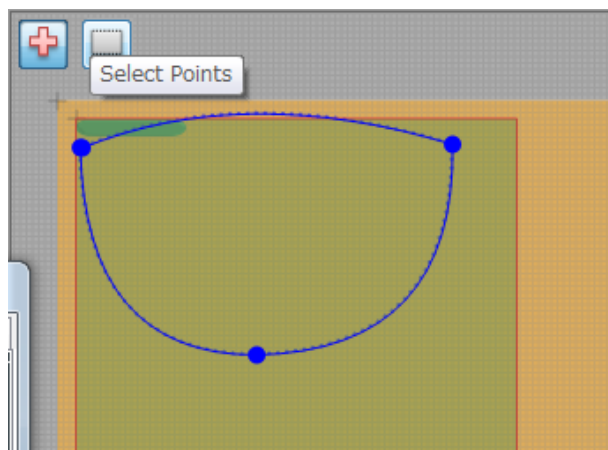
キャンバス内の任意の箇所で右クリックすると上図のようなコンテキストメニューが表示されるので、**[Add Anchor Point]** を押下する。
クリックした個所にアンカーポイントが配置される。




【アンカーポイントの移動】
 アンカーポイントを左クリックでドラッグする事で、アンカーポイントを移動させることができる。
 また、コントロールポイント ● を移動する事で2つのアンカーポイント間の線を曲げる事ができる。

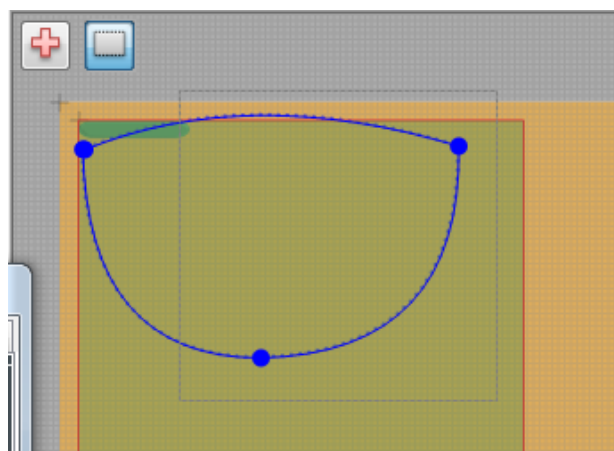


【アンカーポイントの削除】
 アンカーポイントを右クリックすると上図のようなコンテキストメニューが表示されるので、**[Remove Anchor Point]** を押下する。
 対象となったアンカーポイントを削除する事が出来る。



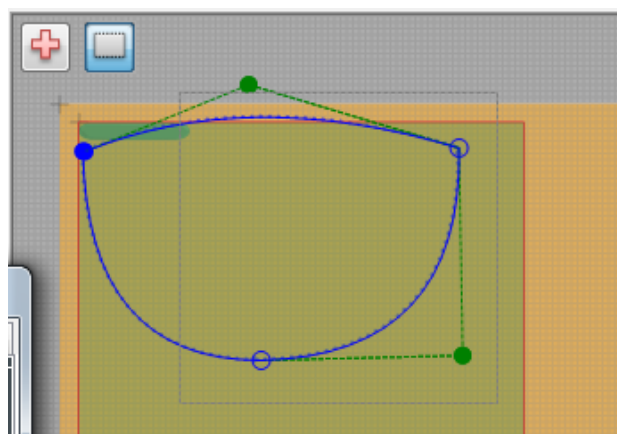
【アンカーポイントの範囲選択①】

キャンバス上の  ボタン（範囲選択ツール）を押下する。



【アンカーポイントの範囲選択②】

キャンバス中をドラッグすると矩形の枠線を引くことができるので、選択したいアンカーポイントを矩形内に含める。



【アンカーポイントの範囲選択③】

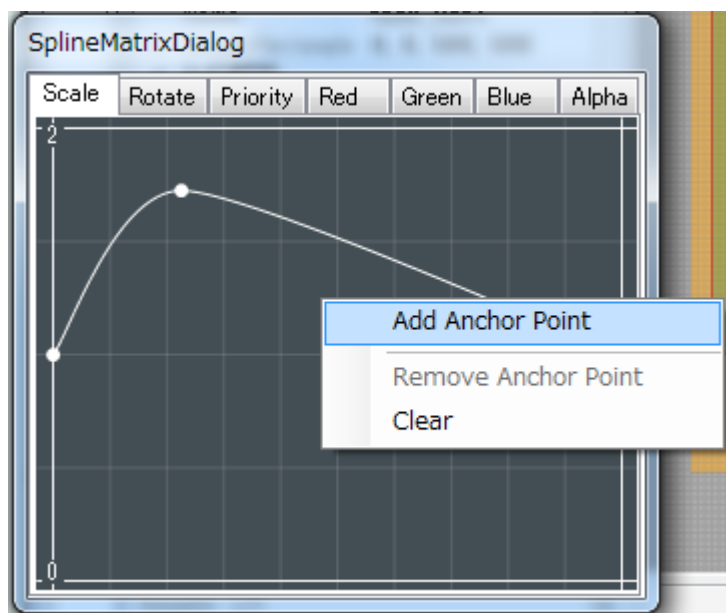
ドラッグを完了すると、矩形内に含めたアンカーポイントが選択状態になる。

この状態で選択範囲を改めてドラッグすると、選択されているアンカーポイントを纏めて移動できる。

この他にも、選択範囲の枠線上のドラッグでリサイズ、枠線外のドラッグで回転が行える。

iii. 変形スプラインの設定

スクロール時の各タイミングでの、アイテムのスケール・回転・不透明度等を設定できる。

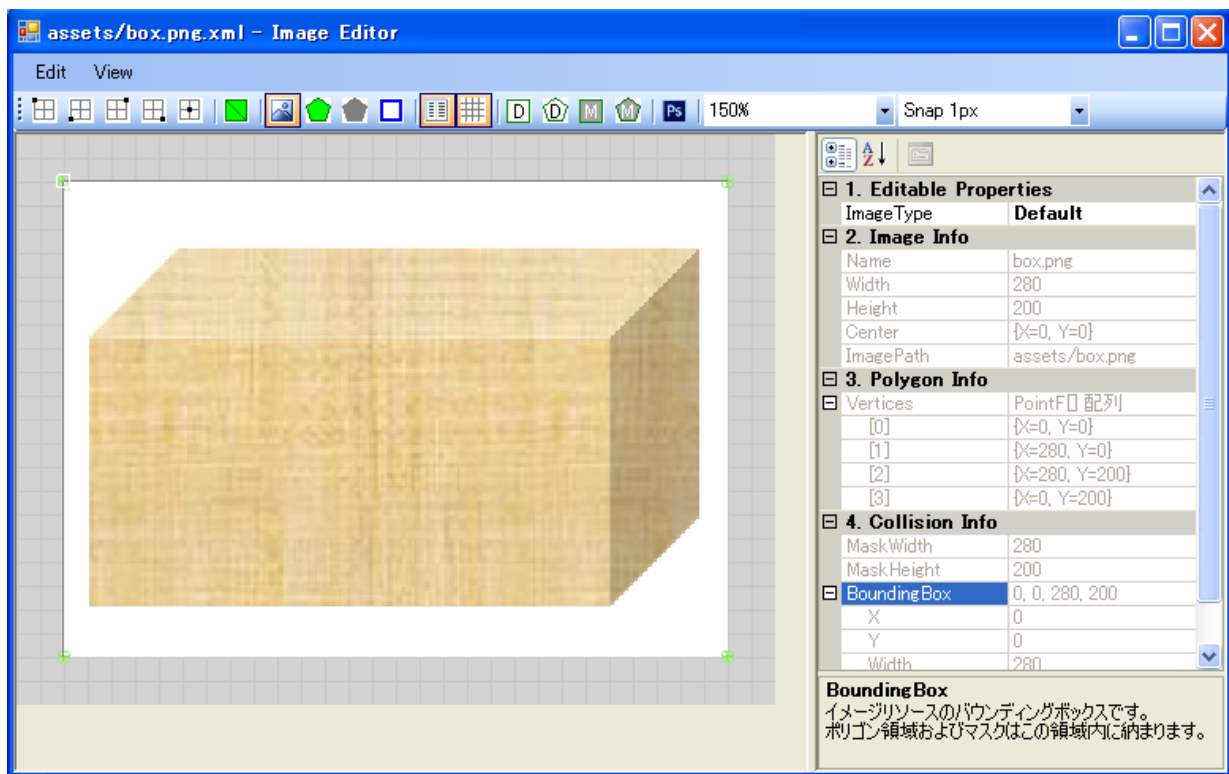


【変形スプラインの編集】
基本的な操作方法はアイテムスプラインと同様。但し、範囲選択は行えない。

変形対象	説明
Scale	あるスクロール位置でのアイテムのスケール値。
Rotate	あるスクロール位置でのアイテムの回転角度。度数単位。
Priority	あるスクロール位置でのアイテムのプライオリティ値。整数値。
Red / Green / Blue	あるスクロール位置でアイテムに乗算するカラー行列。0~255。
Alpha	あるスクロール位置でのアイテムの不透明度。0~255。

5. ImageEditor 編

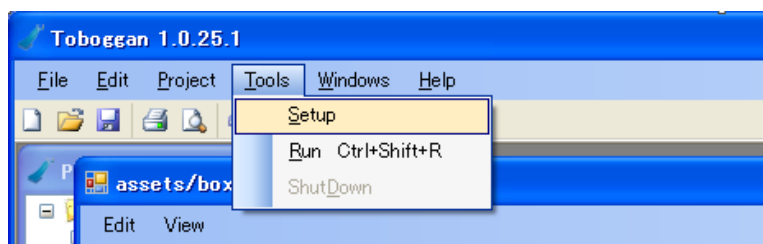
ゲームで使用する画像のメタ情報を編集し、イメージアセットとして出力するエディタ。
イメージアセットは、UIアセット、テクスチャアセットに配置する事でゲームに組み込む事が出来る。



【Image エディタ】

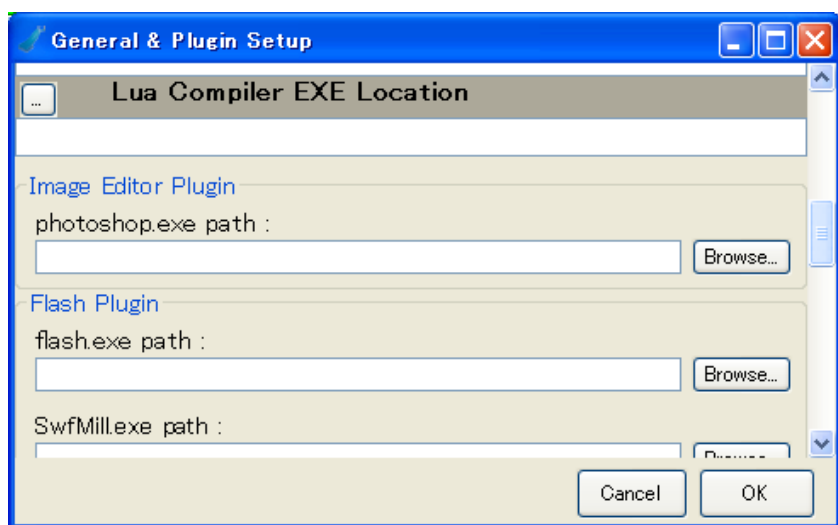
Project Explorer から png ファイルなどのイメージアセットファイルをダブルクリックすると、Image エディタが起動する。

a. Photoshop を起動する



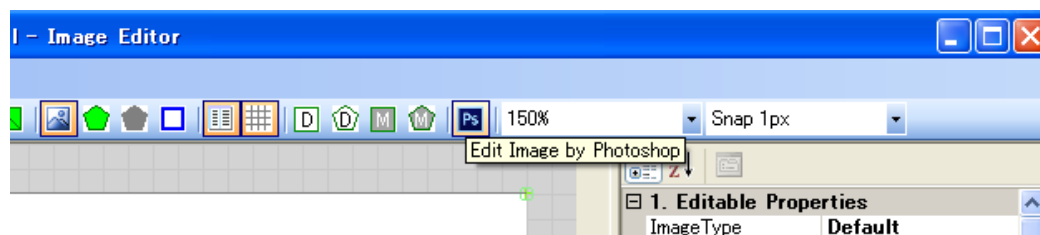
【プラグイン Setup 情報の編集】

[Tool] > [Setup] をクリックして、各プラグインのセットアップダイアログを表示する。



【一般&プラグインセットアップダイアログ】

[Image Editor Plugin] の **[photoshop.exe path]** に、Photoshop の実行ファイルパスが無ければ入力する。**[Browse...]** ボタンをクリックすればファイル選択ダイアログが表示されるので、そこで Photoshop の実行ファイルを選択しても良い。



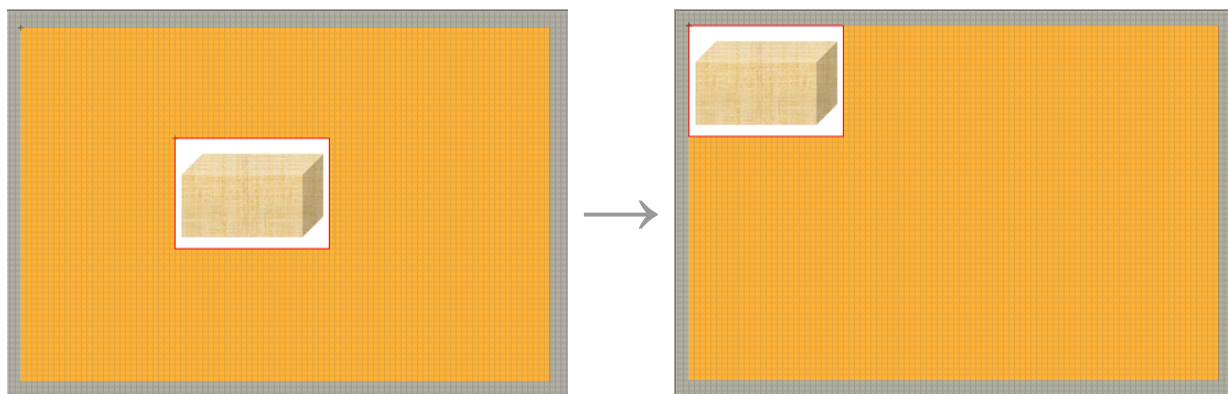
【Photoshop の起動】

Ps ボタンをクリックすると先に設定した Photoshop の実行ファイルが起動され、Image エディタで開かれているイメージアセットファイル直ちに編集できる。

b. 中心点を移動する

中心点 (CenterPoint) は、イメージアセット自身の原点座標を意味する。ゲームエンジン側で回転等をする時の基準となる。

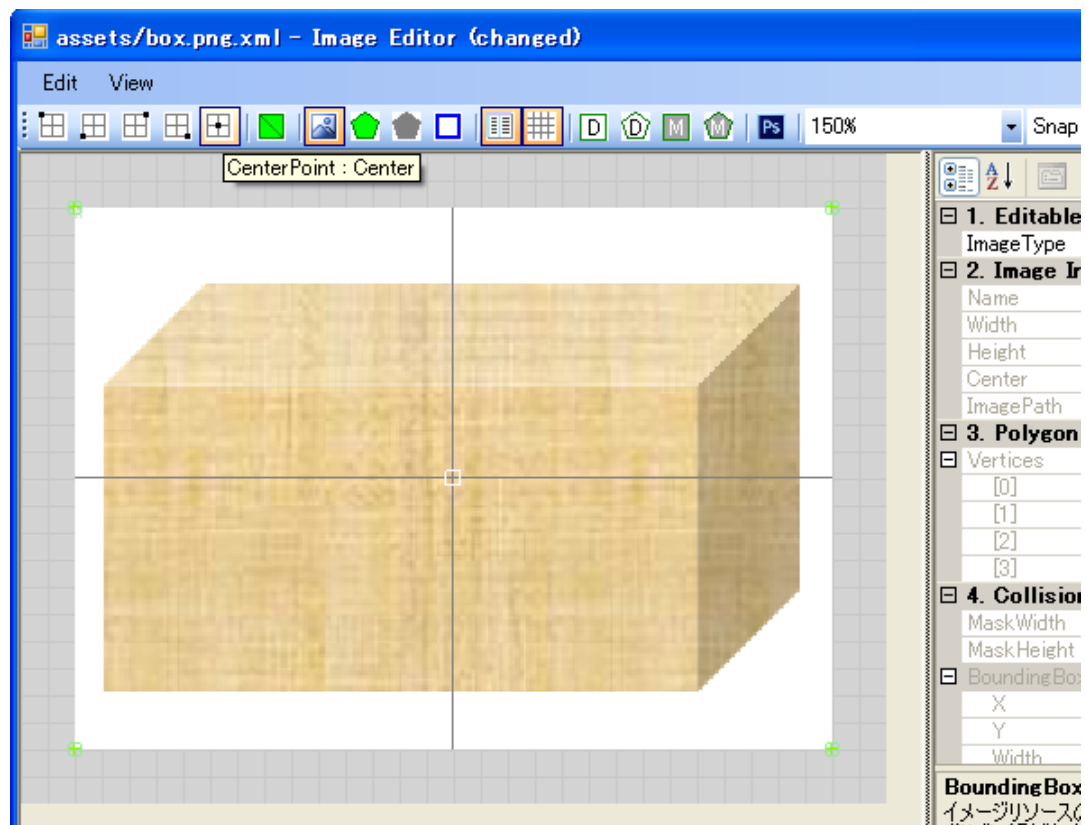
下記に、同じノードに於ける中心点の違いのみによる、UI エディタ上での描画の違いを示す。



【中心点が左上のイメージの描画位置】

【中心点を右下にした場合の描画位置】

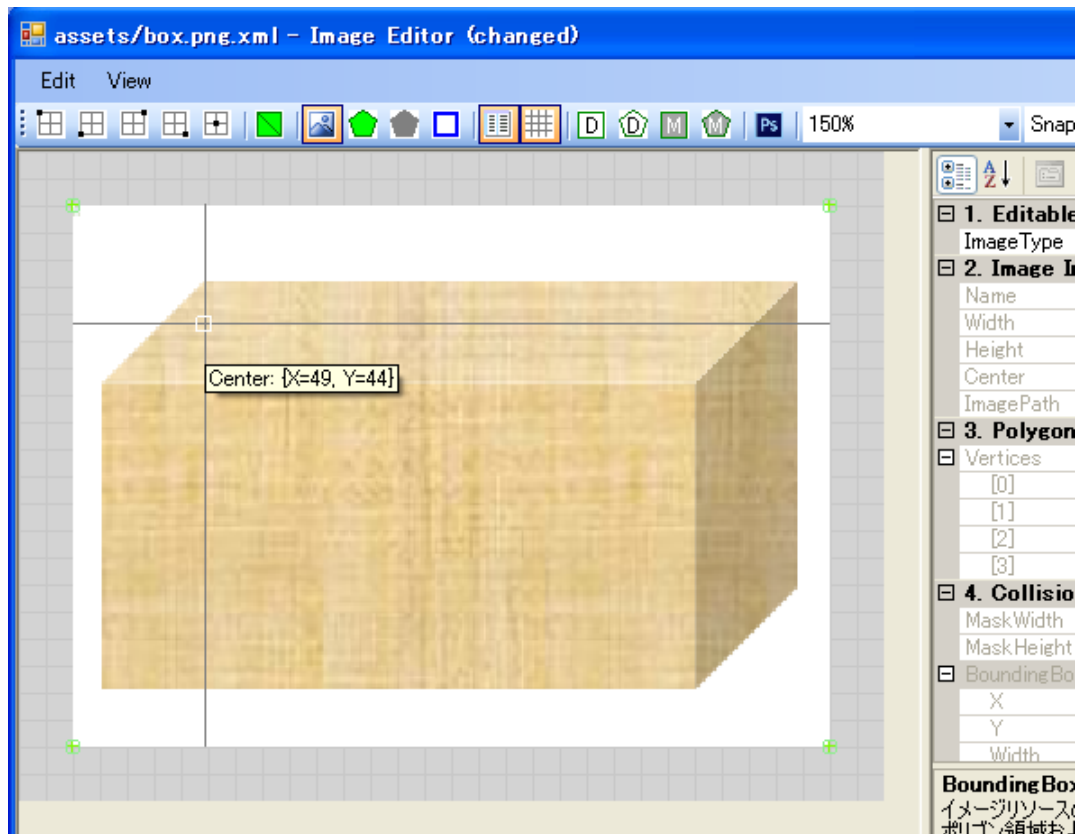
中心点の変更方法は下記の通りである。



【ツールバーで中心点を変更】

のいずれかのボタンをクリックする事で、対応する位置に中心点を移動する事が出来る。

	左上 中心点 (既定)
	左下 中心点
	右上 中心点
	右下 中心点
	中央 中心点



【マウスカーソルで中心点を変更】

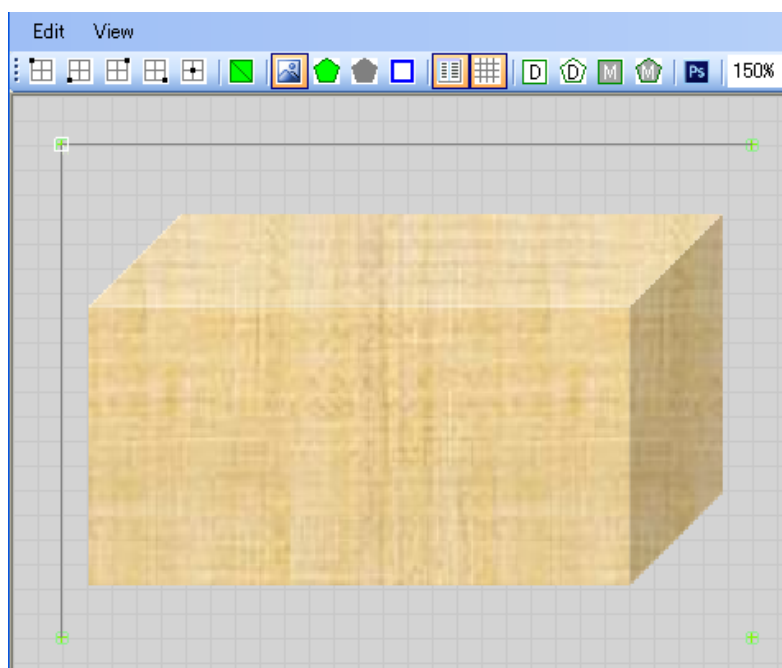
をマウスカーソルでドラッグ&ドロップする事で、任意の位置に中心点を移動できる。

c. 頂点を変更する

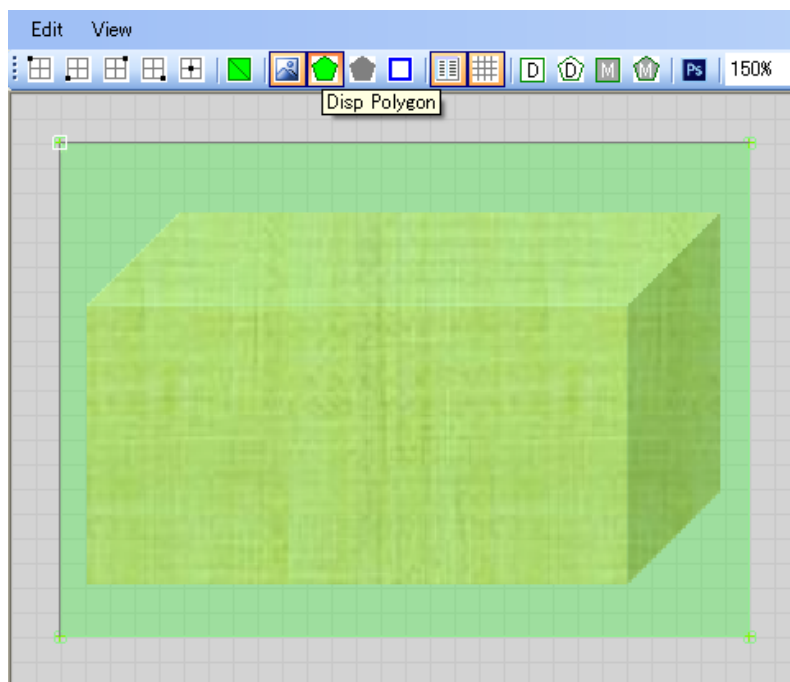
イメージアセットはその表示領域を決める為の頂点配列を持っている。

頂点配列は既定でイメージアセットの四隅に設定されているが、任意に追加・移動・削除することも可能である（最大 12 点）。

通常、頂点を変更する必要は無いが、イメージアセット全体に対して実際に描画したい部分が限定されていたり、テクスチャ化する際に無駄な余白が多く含まれている等の場合に調整する。

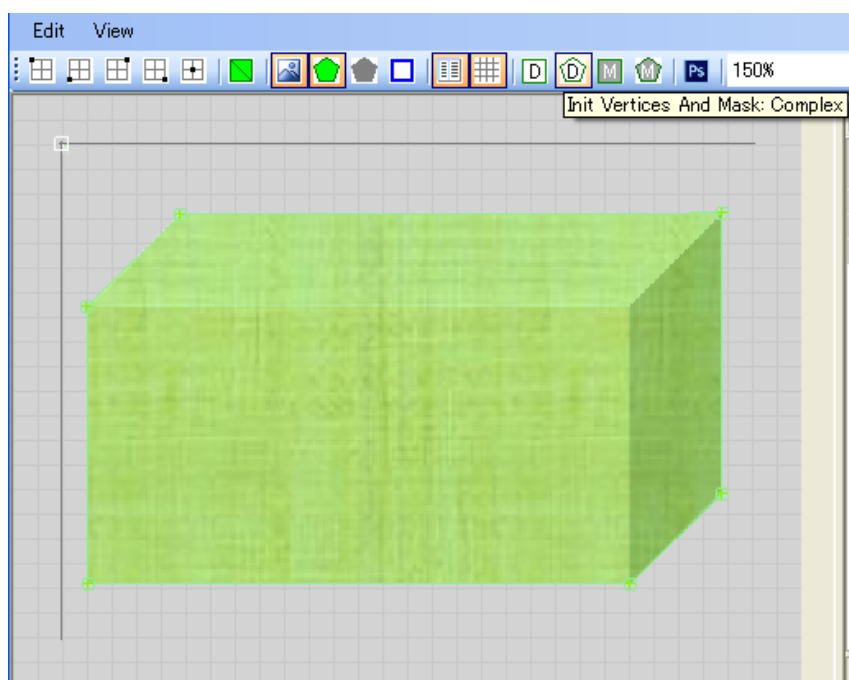


【イメージのみを表示している状態】



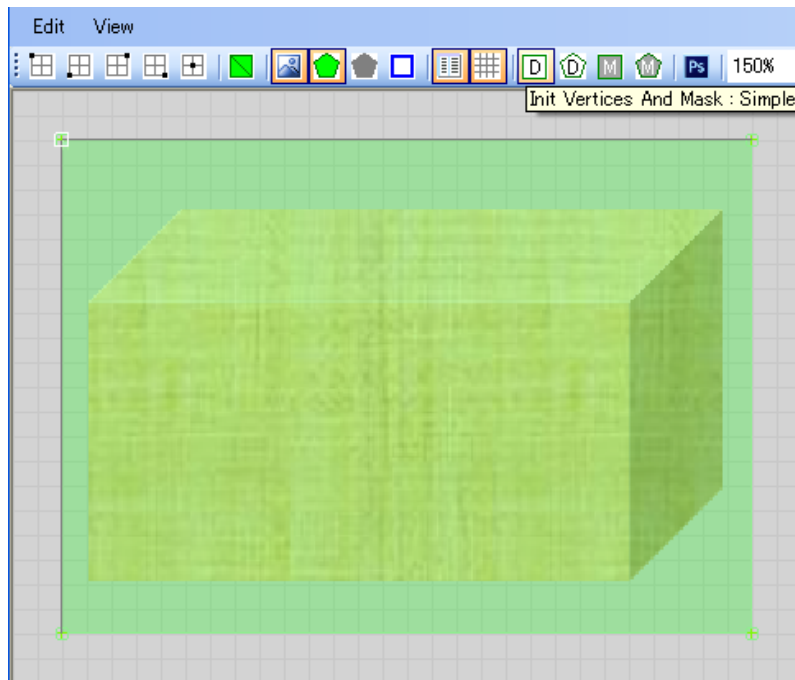
【頂点による矩形を表示している状態】

🟢 ボタンをクリックすると、頂点によって囲われている領域が緑色で表示される。上図では、既定通りイメージアセットの四隅が頂点となっている事がわかる。



【頂点を厳密に配置】

🔍 ボタンをクリックすると、イメージアセットの透過情報を元にして、表示領域が必要最小限となるような頂点が配置される。



【頂点をイメージアセットの四隅に配置】

D ボタンをクリックすると、イメージアセットの四隅に頂点が配置される。

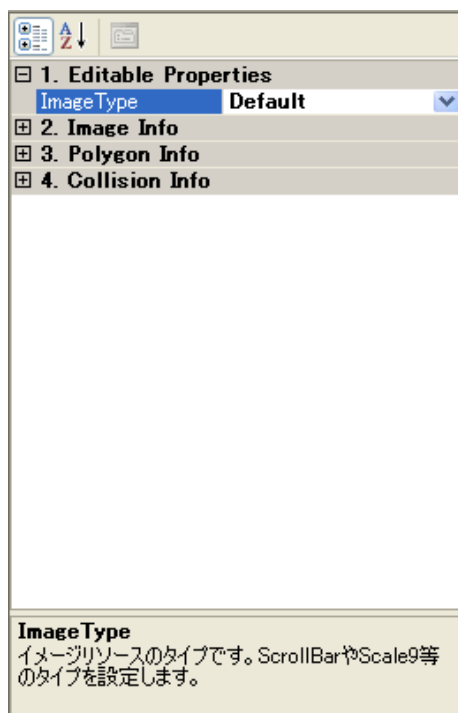
Notice!

マスクは、イメージアセットのコリジョン領域を示す。

Texture エディタにイメージアセットを配置する際の重なり判定に用いられるが、通常は頂点配列に同期しているので、意識する必要はない。

d. イメージタイプを変更する

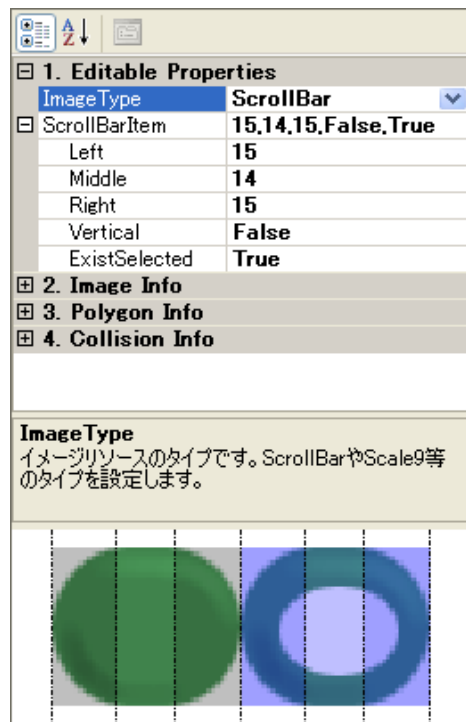
i. Default



【イメージタイプが Default の時にプロパティエディタ】

Default は ImageType の既定の値である。他のイメージタイプを使用する必要が無い限り、Default のままで良い。

ii. ScrollBar

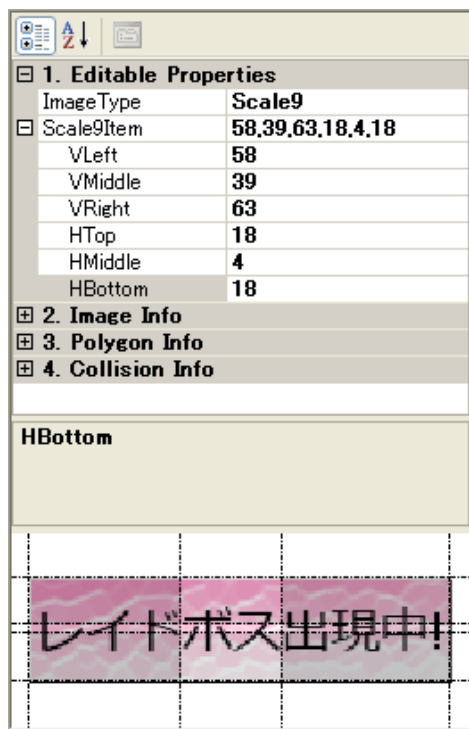


【イメージタイプが ScrollBar の時のプロパティエディタ】
[ScrollBar ノード](#)に設定するイメージアセットは、ImageType を **ScrollBar** にする必要がある。
 また、アセットの内容に応じてプロパティを適宜変更する必要がある。

プロパティ名	説明
Left	スライダー ⁴ の左パーツ（又は上パーツ）を表す領域の幅。pixel 単位。 ScrollBar ノードの幅に依らず 固定 。
Middle	スライダーの中央パーツを表す領域の幅。pixel 単位。 ScrollBar ノードの幅に依って 可変 。
Right	スライダーの右パーツ（又は下パーツ）を表す領域の幅。pixel 単位。 ScrollBar ノードの幅に依らず 固定 。
Vertical	イメージアセットの各パーツの並び順が縦並びかどうか。垂直なら True。
ExistSelected	スライダーをドラッグ中に表示する専用パーツが、イメージアセットに含まれているかどうか。

iii. Scale9

⁴ スライダー: スクロールバーのつまみ



【イメージタイプが Scale9 の時にプロパティエディタ】
[Scale9 ノード](#)に設定するイメージアセットは、ImageType を **Scale9** にする必要がある。
 また、アセットの内容に応じてプロパティを適宜変更する必要がある。

プロパティ名	説明
VLeft	3x3 分割したうちの、1 列目の幅。pixel 単位。 Scale9 ノードの幅に依らず 固定 。
VMiddle	3x3 分割したうちの、2 列目の幅。pixel 単位。 Scale9 ノードの幅に依って 可変 。
VRight	3x3 分割したうちの、3 列目の幅。pixel 単位。 Scale9 ノードの幅に依らず 固定 。
HTop	3x3 分割したうちの、1 行目の高さ。pixel 単位。 Scale9 ノードの高さに依らず 固定 。
HMiddle	3x3 分割したうちの、2 行目の高さ。pixel 単位。 Scale9 ノードの高さに依って 可変 。
HBottom	3x3 分割したうちの、3 行目の高さ。pixel 単位。 Scale9 ノードの高さに依らず 固定 。

6. 付録

a. 用語集

名称	説明

b. ノードプロパティ表

i. Node

デザイン	
Name	node
DesignRectangle	0, 0, 135, 50
レイアウト	
X	200
Y	20
AbsoluteLocation	200, 20
Priority	1
Scale	1, 1
Rotation	0
CenterLocation	0, 0
表示	
Class	node
Visible	True
Default	assets/yes.png.imag

プロパティ名	フォーマット	説明
Name	文字列	ノードの名前。 Lua でのノード検索等で利用される。
DesignRectangle	X座標, Y座標, 幅, 高さ	ノードの矩形情報。エディタ上でのみ表示される。 pixel 単位。
X, Y	整数値	親ノードに対する相対座標。 pixel 単位。
AbsoluteLocation	X座標, Y座標	ノードの絶対座標 ⁵ 。 pixel 単位。
Priority	正の整数値	描画の順序。 Z オーダーとも云える。 Priority の大きいノードほど手前に描画される。
Scale	Xスケール, Yスケール	ノードの拡大縮小倍率。
Rotation	小数値	ノードの回転角度。度数単位。
CenterLocation	X座標, Y座標	ノードの原点座標。読み取り専用。 Default に設定されたイメージアセットによってのみ設定される。
Class	ノード型名	ノードの種別。 node 固定。
Visible	bool 値	ノードを表示するなら True。それ以外は False。
Default	文字列	既定で描画されるイメージアセットのプロジェクト相対パス。

ii. Button ノード

⁵ 正確には、ルートノードからの相対座標。

デザイン	
Name	button
DesignRectangle	0, 0, 135, 50
レイアウト	
X	32
Y	26
AbsoluteLocation	32, 26
Priority	1
Scale	1, 1
Rotation	0
CenterLocation	0, 0
動作	
ClickArea	0, 0, 135, 50
OnClick	
Enabled	<input type="checkbox"/> True
SoundDown	sound/se/se00_000
SoundUp	sound/se/se00_001
表示	
Class	button
Visible	True
Default	assets/yes.png.imag
Disable	
Select	assets/yes_on.png.imag

プロパティ名	フォーマット	説明
Name	文字列	ノードの名前。 Lua でのノード検索等で利用される。
DesignRectangle	X座標, Y座標, 幅, 高さ	ノードの矩形情報。エディタ上でのみ表示される。 pixel 単位。
X, Y	整数値	親ノードに対する相対座標。 pixel 単位。
AbsoluteLocation	X座標, Y座標	ノードの絶対座標。 pixel 単位。
Priority	正の整数値	描画の順序。 Z オーダーとも云える。 Priority の大きいノードほど手前に描画される。
Scale	Xスケール, Yスケール	ノードの拡大縮小倍率。
Rotation	小数値	ノードの回転角度。度数単位。
CenterLocation	X座標, Y座標	ノードの原点座標。読み取り専用。 Default に設定されたイメージアセットによってのみ設定される。
ClickArea	X座標, Y座標, 幅, 高さ	タッチを認識する矩形領域。 pixel 単位。
OnClick	文字列	タッチされた際に呼ばれる Lua コールバック関数名。
Enabled	bool 値	ノードの有効状態。 False ならクリック不可となる。
SoundDown	文字列	タッチされた際に鳴らすオーディオアセットのプロジェクト相対パス。
SoundUp	文字列	タッチアップされた際に鳴らすオーディオアセットのプロジェクト相対パス。
Class	ノード型名	ノードの種別。 button 固定。
Visible	bool 値	ノードを表示するなら True。それ以外は False。

Default	文字列	既定で描画されるイメージセットのプロジェクト相対パス。
Disable	文字列	Enabled が False の時に描画されるイメージセットのプロジェクト相対パス。
Select	文字列	タッチダウン中に描画されるイメージセットのプロジェクト相対パス。

iii. CheckBox ノード

☐ データ	
Radio	
☐ デザイン	
Name	checkbox
DesignRectangle	0, 0, 135, 50
☐ レイアウト	
X	30
Y	30
AbsoluteLocation	30, 30
Priority	1
Scale	1, 1
Rotation	0
CenterLocation	0, 0
☐ 動作	
ClickArea	0, 0, 135, 50
OnClick	
Enabled	<input type="checkbox"/> True
SoundDown	sound/se/se00_000
SoundUp	sound/se/se00_001
☐ 表示	
Class	checkbox
Visible	True
Default	assets/yes.png.imag
Disable	
Select	assets/yes_on.png.imag
Checked	<input type="checkbox"/> False

プロパティ名	フォーマット	説明
Radio	整数値	ラジオボタンとして機能した際の値。Lua から取得可能。
Name	文字列	ノードの名前。 Lua でのノード検索等で利用される。
DesignRectangle	X座標, Y座標, 幅, 高さ	ノードの矩形情報。エディタ上でのみ表示される。 pixel 単位。
X, Y	整数値	親ノードに対する相対座標。 pixel 単位。
AbsoluteLocation	X座標, Y座標	ノードの絶対座標。 pixel 単位。
Priority	正の整数値	描画の順序。 Z オーダーとも云える。 Priority の大きいノードほど手前に描画される。
Scale	Xスケール, Yスケール	ノードの拡大縮小倍率。
Rotation	小数値	ノードの回転角度。度数単位。
CenterLocation	X座標, Y座標	ノードの原点座標。読み取り専用。 Default に設定されたイメージセットによってのみ設定される。

ClickArea	X座標, Y座標, 幅, 高さ	タッチを認識する矩形領域。pixel 単位。
OnClick	文字列	タッチされた際に呼ばれる Lua コールバック関数名。
Enabled	bool 値	ノードの有効状態。False ならクリック不可となる。
SoundDown	文字列	タッチされた際に鳴らすオーディオアセットのプロジェクト相対パス。
SoundUp	文字列	タッチアップされた際に鳴らすオーディオアセットのプロジェクト相対パス。
Class	ノード型名	ノードの種別。checkbox 固定。
Visible	bool 値	ノードを表示するなら True。それ以外は False。
Default	文字列	既定で描画されるイメージアセットのプロジェクト相対パス。
Disable	文字列	Enabled が False の時に描画されるイメージアセットのプロジェクト相対パス。
Select	文字列	タッチダウン中に描画されるイメージアセットのプロジェクト相対パス。
Checked	bool 値	ノードのチェック状態。

iv. Container ノード

デザイン	
Name	container
DesignRectangle	0, 0, 100, 100
レイアウト	
X	20
Y	20
AbsoluteLocation	20, 20
Priority	1
Scale	1, 1
Rotation	0
CenterLocation	0, 0
表示	
Class	container
Visible	True
Default	
ClipArea	0, 0, 360, 480
ClipStart	10
ClipEnd	20

プロパティ名	フォーマット	説明
Name	文字列	ノードの名前。Lua でのノード検索等で利用される。
DesignRectangle	X座標, Y座標, 幅, 高さ	ノードの矩形情報。エディタ上でのみ表示される。pixel 単位。
X, Y	整数値	親ノードに対する相対座標。pixel 単位。
AbsoluteLocation	X座標, Y座標	ノードの絶対座標。pixel 単位。
Priority	正の整数値	描画の順序。Z オーダーとも云える。Priority の大きいノードほど手前に描画される。

Scale	Xスケール, Yスケール	ノードの拡大縮小倍率。
Rotation	小数值	ノードの回転角度。度数単位。
CenterLocation	X座標, Y座標	ノードの原点座標。読み取り専用。Default に設定されたイメージアセットによってのみ設定される。
Class	ノード型名	ノードの種別。container 固定。
Visible	bool 値	ノードを表示するなら True。それ以外は False。
Default	文字列	既定で描画されるイメージアセットのプロジェクト相対パス。
ClipArea	X座標, Y座標, 幅, 高さ	ノードによってクリッピングされる矩形領域。pixel 単位。
ClipStart, ClipEnd	整数値	クリッピングされるノードのプライオリティ範囲。
AddingClipOffset	bool 値	Part ノードに組み込まれた場合に、その PriorityOffset 値を ClipStart / ClipEnd に加算するなら True、それ以外は False。

v. Label ノード

デザイン	
Name	label
DesignRectangle	0, 0, 300, 50
レイアウト	
X	30
Y	20
AbsoluteLocation	30, 20
Priority	1
Width	300
Height	50
Scale	1, 1
Rotation	0
表示	
Class	label
Visible	True
Text	Hello world!
FontName	
FontSize	50
Color	51, 51, 51
TextAlign	TopLeft

プロパティ名	フォーマット	説明
Name	文字列	ノードの名前。Lua でのノード検索等で利用される。
DesignRectangle	X座標, Y座標, 幅, 高さ	ノードの矩形情報。エディタ上でのみ表示される。pixel 単位。
X, Y	整数値	親ノードに対する相対座標。pixel 単位。
AbsoluteLocation	X座標, Y座標	ノードの絶対座標。pixel 単位。
Priority	正の整数値	描画の順序。Z オーダーとも云える。Priority の大きいノードほど手前に描画される。

Width, Height	整数値	ノードのクリッピングサイズ。pixel 単位。 この範囲を超えて描画されるラベル文字列はクリップされる。									
Scale	Xスケール, Yスケール	ノードの拡大縮小倍率。									
Rotation	小数値	ノードの回転角度。度数単位。									
Class	ノード型名	ノードの種別。label 固定。									
Visible	bool 値	ノードを表示するなら True。それ以外は False。									
Text	文字列	描画されるラベル文字列。									
FontName	文字列	ゲームプラットフォームで使用可能なフォント名。									
FontSize	整数値	ラベル文字列のフォントサイズ。pixel 単位。									
Color	Red, Green, Blue	ラベル文字列の文字色。									
TextAlign	列挙値	ノード内におけるラベル文字列の配置位置。 <table border="1"> <tr> <td>TopLeft</td><td>TopCenter</td><td>TopRight</td></tr> <tr> <td>MiddleLeft</td><td>MiddleCenter</td><td>MiddleRight</td></tr> <tr> <td>BottomLeft</td><td>BottomCenter</td><td>BottomRight</td></tr> </table>	TopLeft	TopCenter	TopRight	MiddleLeft	MiddleCenter	MiddleRight	BottomLeft	BottomCenter	BottomRight
TopLeft	TopCenter	TopRight									
MiddleLeft	MiddleCenter	MiddleRight									
BottomLeft	BottomCenter	BottomRight									

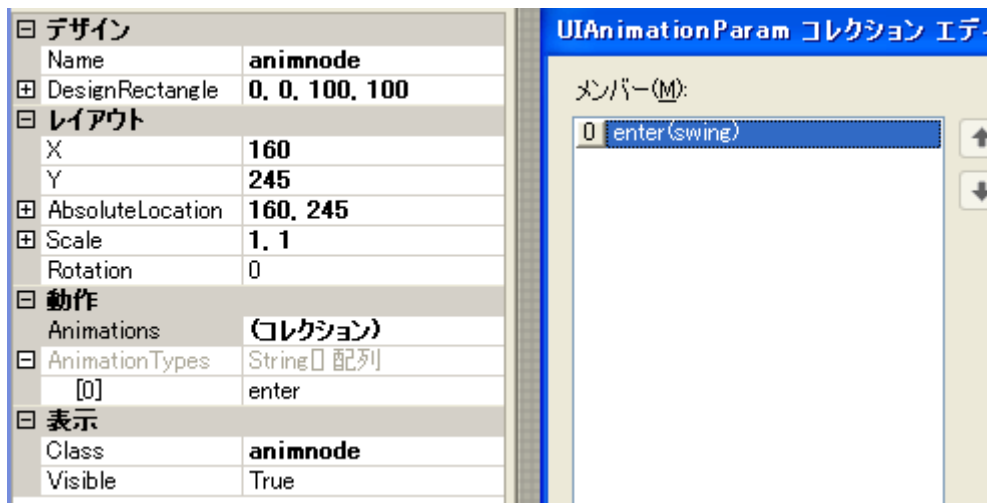
vi. TextBox ノード

<div> <div>デザイン</div> <div> <div>Name</div> <div>textbox</div> </div> </div>	
<div> <div>DesignRectangle</div> <div>0, 0, 200, 30</div> </div>	
<div> <div>レイアウト</div> <div> <div>X</div> <div>32</div> </div> <div> <div>Y</div> <div>23</div> </div> </div>	
<div> <div>AbsoluteLocation</div> <div>32, 23</div> </div>	
<div> <div>Width</div> <div>200</div> </div>	
<div> <div>Height</div> <div>30</div> </div>	
<div> <div>動作</div> <div> <div>OnChange</div> <div>textbox_change</div> </div> <div> <div>WidgetID</div> <div>200</div> </div> </div>	
<div> <div>表示</div> <div> <div>Class</div> <div>textbox</div> </div> <div> <div>Visible</div> <div>True</div> </div> <div> <div>Text</div> <div></div> </div> <div> <div>PasswordMode</div> <div>False</div> </div> <div> <div>Placeholder</div> <div>Input</div> </div> </div>	

プロパティ名	フォーマット	説明
Name	文字列	ノードの名前。Lua でのノード検索等で利用される。
DesignRectangle	X座標, Y座標, 幅, 高さ	ノードの矩形情報。エディタ上でのみ表示される。pixel 単位。
X, Y	整数値	親ノードに対する相対座標。pixel 単位。

AbsoluteLocation	X座標, Y座標	ノードの絶対座標。 pixel 単位。				
Width, Height	整数値	テキストボックスのサイズ。 pixel 単位。				
OnChange	文字列	入力値が変更された際に呼ばれる Lua コールバック関数名。				
WidgetID	整数値	OnChange コールバック関数が呼ばれた際に渡される識別子。				
Class	ノード型名	ノードの種別。 textbox 固定。				
Visible	bool 値	ノードを表示するなら True。それ以外は False。				
Text	文字列	テキストボックス内に描画される文字列。				
PasswordMode	bool 値	入力文字を伏字で表示するなら True。それ以外は False。				
Placeholder	文字列	未入力時にボックス内に表示させる文字列。				
MaxLength	整数値	入力可能な最大文字数。 0 なら無制限。				
EnableCharType	フラグ列挙値	文字種による入力制限。 <table><tr><td>ASCII</td><td>7-bit ASCII のみ入力を受け付ける。</td></tr><tr><td>UTF8</td><td>マルチバイト文字種も受け付ける。</td></tr></table>	ASCII	7-bit ASCII のみ入力を受け付ける。	UTF8	マルチバイト文字種も受け付ける。
ASCII	7-bit ASCII のみ入力を受け付ける。					
UTF8	マルチバイト文字種も受け付ける。					

vii. Animation ノード



プロパティ名	フォーマット	説明
Name	文字列	ノードの名前。 Lua でのノード検索等で利用される。
DesignRectangle	X座標, Y座標, 幅, 高さ	ノードの矩形情報。エディタ上でのみ表示される。pixel 単位。
X, Y	整数値	親ノードに対する相対座標。pixel 単位。
AbsoluteLocation	X座標, Y座標	ノードの絶対座標。pixel 単位。
Scale	Xスケール, Yスケール	ノードの拡大縮小倍率。

		<table><tr><td>t</td><td>る。</td></tr><tr><td>Solid</td><td>一切の補間処理なく指定位置にそのフレームで即ジャンプする。</td></tr><tr><td>Page</td><td>一定 pixel 単位を「ページサイズ」とし、その境界単位でスクロールする。</td></tr></table>	t	る。	Solid	一切の補間処理なく指定位置にそのフレームで即ジャンプする。	Page	一定 pixel 単位を「ページサイズ」とし、その境界単位でスクロールする。
t	る。							
Solid	一切の補間処理なく指定位置にそのフレームで即ジャンプする。							
Page	一定 pixel 単位を「ページサイズ」とし、その境界単位でスクロールする。							
PageSize	正の整数値	Manager が Page の時に使用。1 ページのアイテム数を設定する。						
Delay	正の整数値	Manager が Default or Page の時に使用。指定位置までのスクロールに掛かる時間を設定する。ミリ秒単位。						
Name	文字列	ノードの名前。 Lua でのノード検索等で利用される。						
DesignRectangle	X座標, Y座標, 幅, 高さ	ノードの矩形情報。エディタ上でのみ表示される。 pixel 単位。						
X, Y	整数値	親ノードに対する相対座標。 pixel 単位。						
AbsoluteLocation	X座標, Y座標	ノードの絶対座標。 pixel 単位。						
Priority	正の整数値	描画の順序。Z オーダーとも云える。 Priority の大きいノードほど手前に描画される。						
LineStep	整数値	デフォルトの項目間隔（アイテムの幅）。 pixel 単位。アイテムの横幅よりも小さい値だと、アイテムが重なって表示される。						
Orientation	列挙値	スクロールの方向。 Horizontal 又は Vertical。						
Align	列挙値	Default 又は Bottom。 Bottom の場合、アイテムを並べる軸線を、横スクロールであればクリッピング領域の下端、縦スクロールであれば右端に設定する。						
DragCallback	文字列	リストをドラッグ操作した際に呼ばれる Lua コールバック関数名。						
DefaultScroll	bool 値	ドラッグ時に、既定のスクロール動作を行うなら True、それ以外なら False。 DragCallback が空の時のみ有効。						
Class	ノード 型名	ノードの種別。 task_list 固定。						
Visible	bool 値	ノードを表示するなら True。それ以外は False。						
ClipSize	X座標, Y座標, 幅, 高さ	リストアイテムの一覧が表示される、クリッピング領域のサイズ。						
ClipEnd	整数値	クリッピング対象とするノードの最大プライオリティ値。						
UseScrollbar	bool 値	スクロールバーを表示するなら True、それ以外なら False。						

【スクロールバー プロパティ】

プロパティ名	フォーマット	説明
ScrollbarPriority	正の整数値	スクロールバーの描画プライオリティ。List 自身の Priority とは非依存の値を設定する（オフセットではない）。
Side	列挙値	スクロールバーの表示位置。

		LeftOrTop で左側 or 上側。RightOrBottom で右側 or 下側。
LineWeight	整数値	スクロールバーの太さ。表示領域サイズに使用される。pixel 単位。
Image	文字列	スクロールバーとして描画されるイメージアセットのプロジェクト相対パス。
MinSliderSize	整数値	スクロール領域の変動に伴うスライダーサイズ変更時の最小サイズ。pixel 単位。
OnScroll	文字列	スクロール完了時に呼ばれる Lua コールバック関数名
NormalColor	[Alpha,] Red,Green,Blue	非ドラッグ時にスライダーに乗算するカラー行列。
SelectColor	[Alpha,] Red,Green,Blue	ドラッグ時にスライダーに乗算するカラー行列。
Active	bool 値	ユーザによるスライダーの直接操作可否。True で許可、False で拒否。
HideMode	bool 値	スクロールしていない時にスライダーを非表示にするなら True、それ以外なら False。


ix. DragIcon ノード

デザイン	
Name	task_dragicon
DesignRectangle	0, 0, 135, 50
レイアウト	
X	45
Y	32
AbsoluteLocation	45, 32
Priority	1
PriorityOffset	10
Center	67, 25
動作	
TapArea	0, 0, 135, 50
Callback	
表示	
Class	task_dragicon
Visible	True
Default	assets/yes.png.imag
Drag	assets/yes_on.png.imag
DragAlpha	255
BaseInvisible	False

プロパティ名	フォーマット	説明
Name	文字列	ノードの名前。 Lua でのノード検索等で利用される。
DesignRectangle	X座標, Y座標, 幅, 高さ	ノードの矩形情報。エディタ上でのみ表示される。pixel 単位。
X, Y	整数値	親ノードに対する相対座標。pixel 単位。
AbsoluteLocation	X座標, Y座標	ノードの絶対座標。pixel 単位。

Priority	正の整数値	描画の順序。Z オーダーとも云える。 Priority の大きいノードほど手前に描画される。
PriorityOffset	整数値	ドラッグ中のノードの描画プライオリティ。 Priority プロパティからのオフセット値を設定する。
Center	X座標, Y座標	ドラッグ中のノードに対する相対カーソル座標。ドラッグ中にノードが、指先に対してどの位置に表示されるかを決定する。
TapArea	X座標, Y座標, 幅, 高さ	ドラッグを開始する矩形領域。ノード自身の表示座標を基準に設定する。
Callback	文字列	ドラッグ中やドラッグ終了時に呼ばれる Lua コールバック関数名。
Class	ノード型名	ノードの種別。 task_dragicon 固定。
Visible	bool 値	ノードを表示するなら True 。それ以外は False 。
Default	文字列	既定で描画されるイメージアセットのプロジェクト相対パス。
Drag	文字列	ドラッグ中に描画されるイメージアセットのプロジェクト相対パス。
DragAlpha	0 ~ 255 の整数値	ドラッグ中ノードの不透明度。
BaseInvisible	bool 値	ドラッグ中に、ドラッグ元のノードを非表示にするかどうか。 True なら非表示にする。

x. *ProgressBar* ノード

デザイン	
Name	task_progressbar
DesignRectangle	0, 0, 400, 50
レイアウト	
X	20
Y	20
AbsoluteLocation	20, 20
Priority	1
Width	400
Height	50
Orientation	Horizontal
動作	
Value	 33
StartPixel	0
EndPixel	400
AnimationTime	500
表示	
Class	task_progressbar
Visible	True
FullImage	assets/progressBar/fullBar.png.imag
EmptyImage	assets/progressBar/emptyBar.png.imag

プロパティ名	フォーマット	説明
Name	文字列	ノードの名前。 Lua でのノード検索等で利用される。
DesignRectangle	X座標, Y座標, 幅, 高さ	ノードの矩形情報。エディタ上でのみ表示される。 pixel 単位。
X, Y	整数値	親ノードに対する相対座標。 pixel 単位。

AbsoluteLocation	X座標, Y座標	ノードの絶対座標。pixel 単位。
Priority	正の整数値	描画の順序。Z オーダーとも云える。Priority の大きいノードほど手前に描画される。
Width, Height	整数値	プログレスバーの幅及び高さ。pixel 単位。
Orientation	列挙値	プログレスバーの進行方向。Horizontal 又は Vertical。
Value	0 ~ 100 の整数値	プログレスバーの進行割合。
StartPixel, EndPixel	整数値	プログレスバーの進行開始 / 終了地点。pixel 単位。
AnimationTime	整数値	Value の位置まで進行する際のアニメーション時間。ミリ秒単位。
Class	ノード型名	ノードの種別。task_progressbar 固定。
Visible	bool 値	ノードを表示するなら True。それ以外は False。
FullImage	文字列	プログレスバーの進行度が 100 % の時に描画されるイメージアセットのプロジェクト相対パス。
EmptyImage	文字列	プログレスバーの進行度が 0 % の時に描画されるイメージアセットのプロジェクト相対パス。

xi. Score ノード

<div> <div>デザイン</div> <div> <div>Name</div> <div>task_score</div> </div> </div>	
<div> <div>DesignRectangle</div> <div>0, 0, 100, 100</div> </div>	
<div> <div>レイアウト</div> <div> <div>X</div> <div>25</div> </div> <div> <div>Y</div> <div>28</div> </div> </div>	
<div> <div>AbsoluteLocation</div> <div>25, 28</div> </div>	
<div> <div>Priority</div> <div>1</div> </div>	
<div> <div>Step</div> <div>16, 0</div> </div>	
<div> <div>動作</div> <div> <div>Value</div> <div> <div></div> <div>12345</div> </div> </div> <div> <div>PriorityOffset</div> <div>0</div> </div> <div> <div>Animation</div> <div>False</div> </div> </div>	
<div> <div>表示</div> <div> <div>Class</div> <div>task_score</div> </div> <div> <div>Visible</div> <div>True</div> </div> <div> <div>Column</div> <div>9</div> </div> <div> <div>FillZero</div> <div>True</div> </div> <div> <div>ScoreAlign</div> <div>Right</div> </div> </div>	
<div> <div>Assets</div> <div>String[] 配列</div> <div> <div>[0]</div> <div>assets/score/0.png.imag</div> </div> <div> <div>[1]</div> <div>assets/score/1.png.imag</div> </div> <div> <div>[2]</div> <div>assets/score/2.png.imag</div> </div> <div> <div>[3]</div> <div>assets/score/3.png.imag</div> </div> <div> <div>[4]</div> <div>assets/score/4.png.imag</div> </div> <div> <div>[5]</div> <div>assets/score/5.png.imag</div> </div> <div> <div>[6]</div> <div>assets/score/6.png.imag</div> </div> <div> <div>[7]</div> <div>assets/score/7.png.imag</div> </div> <div> <div>[8]</div> <div>assets/score/8.png.imag</div> </div> <div> <div>[9]</div> <div>assets/score/9.png.imag</div> </div> </div>	
<div> <div>CountClip</div> <div>True</div> </div>	

プロパティ名	フォーマット	説明
--------	--------	----

Name	文字列	ノードの名前。 Lua でのノード検索等で利用される。
DesignRectangle	X座標, Y座標, 幅, 高さ	ノードの矩形情報。エディタ上でのみ表示される。 pixel 単位。
X, Y	整数値	親ノードに対する相対座標。 pixel 単位。
AbsoluteLocation	X座標, Y座標	ノードの絶対座標。 pixel 単位。
Priority	正の整数値	描画の順序。 Z オーダーとも云える。 Priority の大きいノードほど手前に描画される。
Step	整数値	各桁の幅と高さ。 pixel 単位。
Value	正の整数値	点数として表示する値の初期値。
PriorityOffset	整数値	アニメーションされる点数の描画プライオリティを示す、 Priority からのオフセット。
Animation	bool 値	点数の変化時にアニメーションを行うかどうか。 True ならアニメーションを有効化。 但し、実際にアニメーションをさせるには、 Lua スクリプトでアニメーションパラメータを設定する必要がある。
Class	ノード型名	ノードの種別。 task_score 固定。
Visible	bool 値	ノードを表示するなら True。それ以外は False。
Column	0 ~ 9 の整数値	点数の最大桁数。
FillZero	bool 値	点数が最大桁数に満たない場合に、"0" で埋めるかどうか。
ScoreAlign	列挙値	FillZero が false の時に、点数を寄せる方向。 Right / Center / Left。
Assets	文字列配列	対応する一桁の数値 (0 ~ 9) を表すイメージアセットのプロジェクト相対パス。
CountClip	bool 値	点数が Column 桁数で表せる最大値を超えた場合に、点数をカンストさせるかどうか。

xii. VirtualDoc ノード

[-] データ	
MaxCommandCount	32
[-] デザイン	
Name	task_virtualdoc
DesignRectangle	0, 0, 320, 580
[-] レイアウト	
X	40
Y	30
AbsoluteLocation	40, 30
Priority	1
Width	320
Height	580
Orientation	Horizontal
[-] 動作	
Callback	
[-] 表示	
Class	task_virtualdoc
Visible	True
DocSize	320, 1280

プロパティ名	フォーマット	説明
MaxCommandCount	整数値	Lua から受け入れ可能な、描画コマンドの最大数。
Name	文字列	ノードの名前。Lua でのノード検索等で利用される。
DesignRectangle	X座標, Y座標, 幅, 高さ	ノードの矩形情報。エディタ上でのみ表示される。pixel 単位。
X, Y	整数値	親ノードに対する相対座標。pixel 単位。
AbsoluteLocation	X座標, Y座標	ノードの絶対座標。pixel 単位。
Priority	正の整数値	描画の順序。Z オーダーとも云える。Priority の大きいノードほど手前に描画される。
Width, Height	整数値	ドキュメント表示領域のサイズ。pixel 単位。
Orientation	列挙値	ドキュメントのスクロール方向。Horizontal 又は Vertical。
Callback	文字列	タッチ等の操作時に呼ばれる Lua コールバック関数名。
Class	ノード型名	ノードの種別。task_virtualdoc 固定。
Visible	bool 値	ノードを表示するなら True。それ以外は False。
DocSize	整数値	ドキュメントの実サイズ。pixel 単位。

xiii. WebView ノード

デザイン	
Name	task_webview
DesignRectangle	0, 0, 480, 320
レイアウト	
X	30
Y	30
AbsoluteLocation	30, 30
Width	480
Height	320
動作	
Callback	
AllowNavigation	True
Url	http://www.klab.jp/
表示	
Class	task_webview
Visible	True

プロパティ名	フォーマット	説明
Name	文字列	ノードの名前。Lua でのノード検索等で利用される。
DesignRectangle	X座標, Y座標, 幅, 高さ	ノードの矩形情報。エディタ上でのみ表示される。pixel 単位。
X, Y	整数値	親ノードに対する相対座標。pixel 単位。
AbsoluteLocation	X座標, Y座標	ノードの絶対座標。pixel 単位。
Width, Height	整数値	Web ページの表示領域のサイズ。pixel 単位。
Callback	文字列	ページから特定の Javascript 呼び出しによって呼ばれる Lua コールバック関数名。
AllowNavigation	bool 値	現 URL からのページ遷移を許可するかどうか。True ならば許可。
Url	URI 文字列	表示するページ URL。対応プロトコルは、http/https。
Class	ノード型名	ノードの種別。task_webview 固定。
Visible	bool 値	ノードを表示するなら True。それ以外は False。

xiv. PieChart ノード

デザイン	
Name	task_piechart
DesignRectangle	-150, -150, 300, 300
レイアウト	
X	170
Y	170
AbsoluteLocation	170, 170
Priority	1
Width	300
Height	300
動作	
Value	<input type="text"/> 75
StartAngle	<input type="text"/> 90
EndAngle	<input type="text"/> 450
AnimationTime	500
表示	
Class	task_piechart
Visible	True
Image	assets/piechart/box2.png.image

プロパティ名	フォーマット	説明
Name	文字列	ノードの名前。Lua でのノード検索等で利用される。
DesignRectangle	X座標, Y座標, 幅, 高さ	ノードの矩形情報。エディタ上でのみ表示される。pixel 単位。
X, Y	整数値	親ノードに対する相対座標。pixel 単位。
AbsoluteLocation	X座標, Y座標	ノードの絶対座標。pixel 単位。
Priority	正の整数値	描画の順序。Z オーダーとも云える。Priority の大きいノードほど手前に描画される。
Width, Height	整数値	円チャートのサイズ。pixel 単位。
Value	0 ~ 100 の整数値	円チャートの進行割合。
StartAngle, EndAngle	小数値	円チャートの弧の始点 / 終点角度。度数単位。
AnimationTime	整数値	Value の位置まで進行する際のアニメーション時間。ミリ秒単位。
Class	ノード型名	ノードの種別。task_piechart 固定。
Visible	bool 値	ノードを表示するなら True。それ以外は False。
Image	文字列	円チャートとして描画されるイメージアセットのプロジェクト相対パス。

xv. ScrollBar ノード

デザイン	
Name	task_scrollbar
DesignRectangle	0, 0, 500, 40
レイアウト	
X	20
Y	20
AbsoluteLocation	20, 20
Priority	2
Width	500
Height	40
Orientation	Horizontal
MinSliderSize	30
SliderSize	80
動作	
Enabled	<input type="checkbox"/> True
Value	<input type="checkbox"/> 50
MinValue	0
MaxValue	100
表示	
Class	task_scrollbar
Visible	True
Image	assets/scrollbar/Horiz2.png.imag
Color	<input type="checkbox"/> 255, 255, 255
SelectColor	<input type="checkbox"/> 128, 255, 255, 255

プロパティ名	フォーマット	説明
Name	文字列	ノードの名前。Lua でのノード検索等で利用される。
DesignRectangle	X座標, Y座標, 幅, 高さ	ノードの矩形情報。エディタ上でのみ表示される。pixel 単位。
X, Y	整数値	親ノードに対する相対座標。pixel 単位。
AbsoluteLocation	X座標, Y座標	ノードの絶対座標。pixel 単位。
Priority	正の整数値	描画の順序。Z オーダーとも云える。Priority の大きいノードほど手前に描画される。
Width	整数値	スライダーの移動幅（Orientation=Vertical の場合、スクロールバーの幅）。pixel 単位。
Height	整数値	スクロールバーの高さ（Orientation=Vertical の場合、スライダーの移動幅）。pixel 単位。
Orientation	列挙値	スクロールバーの向き。Horizontal 又は Vertical。
MinSliderSize	整数値	スライダーの最小幅。pixel 単位。
SliderSize	整数値	スライダーの幅。pixel 単位。
Enabled	bool 値	ノードの有効状態。False ならスクロール不可となる。
Value	MinValue ~ MaxValue の整数値	スライダーの位置を表す値。
MinValue, MaxValue	整数値	スライダーの最小 / 最大値。
Class	ノード型名	ノードの種別。task_scrollbar 固定。

Visible	bool 値	ノードを表示するなら True 。それ以外は False 。
Image	文字列	スクロールバーとして描画されるイメージアセットのプロジェクト相対パス。設定できる画像は、 イメージタイプが ScrollBar のイメージアセット に限る。
Color	[Alpha,]Red,Green,Blue	非ドラッグ時にスライダーに乗算するカラー行列。
SelectColor	[Alpha,]Red,Green,Blue	ドラッグ時にスライダーに乗算するカラー行列。

xvi. Scale9 ノード

デザイン	
Name	task_scale9
DesignRectangle	0, 0, 300, 80
レイアウト	
X	20
Y	20
AbsoluteLocation	20, 20
Priority	1
Width	300
Height	80
表示	
Class	task_scale9
Visible	True
Image	assets/scale9/banner_raid_boss.png.imag

プロパティ名	フォーマット	説明
Name	文字列	ノードの名前。Lua でのノード検索等で利用される。
DesignRectangle	X座標, Y座標, 幅, 高さ	ノードの矩形情報。エディタ上でのみ表示される。pixel 単位。
X, Y	整数値	親ノードに対する相対座標。pixel 単位。
AbsoluteLocation	X座標, Y座標	ノードの絶対座標。pixel 単位。
Priority	正の整数値	描画の順序。Z オーダーとも云える。Priority の大きいノードほど手前に描画される。
Width, Height	整数値	ノードの表示サイズ。pixel 単位。
Class	ノード型名	ノードの種別。task_scale9 固定。
Visible	bool 値	ノードを表示するなら True 。それ以外は False 。
Image	文字列	変形して描画されるイメージアセットのプロジェクト相対パス。設定できる画像は、 イメージタイプが Scale9 のイメージアセット に限る。

xvii. Canvas ノード

デザイン	
Name	task_canvas
DesignRectangle	0, 0, 100, 100
レイアウト	
X	32
Y	22
AbsoluteLocation	32, 22
Priority	1
動作	
MaxVertex	400
MaxIndex	600
表示	
Class	task_canvas
Visible	True

プロパティ名	フォーマット	説明
Name	文字列	ノードの名前。Lua でのノード検索等で利用される。
DesignRectangle	X座標, Y座標, 幅, 高さ	ノードの矩形情報。エディタ上でのみ表示される。pixel 単位。
X, Y	整数値	親ノードに対する相対座標。pixel 単位。
AbsoluteLocation	X座標, Y座標	ノードの絶対座標。pixel 単位。
Priority	正の整数値	描画の順序。Z オーダーとも云える。Priority の大きいノードほど手前に描画される。
MaxVertex	整数値	描画イメージに必要となる頂点の最大数。
MaxIndex	整数値	描画イメージを三角形分割した際に必要となる頂点の最大数。
Class	ノード型名	ノードの種別。task_canvas 固定。
Visible	bool 値	ノードを表示するなら True。それ以外は False。

xviii. TiledCanvas ノード

デザイン	
Name	task_tiledcanvas
DesignRectangle	0, 0, 500, 500
レイアウト	
X	20
Y	20
AbsoluteLocation	20, 20
Priority	1
Width	500
Height	500
動作	
MaxVertex	160
MaxIndex	240
表示	
Class	task_tiledcanvas
Visible	True
Image	assets/yes.png.imag

プロパティ名	フォーマット	説明
Name	文字列	ノードの名前。 Lua でのノード検索等で利用される。
DesignRectangle	X座標, Y座標, 幅, 高さ	ノードの矩形情報。エディタ上でのみ表示される。 pixel 単位。
X, Y	整数値	親ノードに対する相対座標。 pixel 単位。
AbsoluteLocation	X座標, Y座標	ノードの絶対座標。 pixel 単位。
Priority	正の整数値	描画の順序。 Z オーダーとも云える。 Priority の大きいノードほど手前に描画される。
Width, Height	整数値	タイル画像が繰り返し描画されるノードサイズ。 pixel 単位。
MaxVertex	整数値	タイル画像の繰り返し描画に必要な頂点の最大数。ノードサイズ及び画像から自動算出されるが、手動設定も可能。
MaxIndex	整数値	タイル画像を三角形分割して繰り返し描画する際に必要な頂点の最大数。ノードサイズ及び画像から自動算出されるが、手動設定も可能。
Class	ノード型名	ノードの種別。 task_tiledcanvas 固定。
Visible	bool 値	ノードを表示するなら True 。それ以外は False 。
Image	文字列	タイルとして描画されるイメージアセットのプロジェクト相対パス

xix. VarItem ノード

デザイン	Name	task_varitem
DesignRectangle	0, 0, 300, 300	
レイアウト	X	20
	Y	20
AbsoluteLocation	20, 20	
Priority	1	
Width	300	
Height	300	
表示	Class	task_varitem
	Visible	True
	Image	assets/yes.png.imag
SourceClipRect	0, 0, 67, 25	

プロパティ名	フォーマット	説明
Name	文字列	ノードの名前。 Lua でのノード検索等で利用される。
DesignRectangle	X座標, Y座標, 幅, 高さ	ノードの矩形情報。エディタ上でのみ表示される。 pixel 単位。
X, Y	整数値	親ノードに対する相対座標。 pixel 単位。
AbsoluteLocation	X座標, Y座標	ノードの絶対座標。 pixel 単位。

Priority	正の整数値	描画の順序。 Z オーダーとも云える。 Priority の大きいノードほど手前に描画される。
Width, Height	整数値	画像の伸縮後の表示サイズ。 pixel 単位。
Class	ノード型名	ノードの種別。 task_varitem 固定。
Visible	bool 値	ノードを表示するなら True 。それ以外は False 。
Image	文字列	任意矩形領域を拡大縮小して描画されるイメージアセットのプロジェクト相対パス。
SourceClipRect	X座標, Y座標, 幅, 高さ	伸縮表示に使用する、画像内の任意領域を表す矩形。 pixel 単位。ここで指定された矩形領域が、拡大・縮小されて表示される。

xx. Group ノード

デザイン	
Name	task_group
DesignRectangle	0, 0, 100, 100
レイアウト	
X	17
Y	11
AbsoluteLocation	17, 11
表示	
Class	task_group
Visible	True

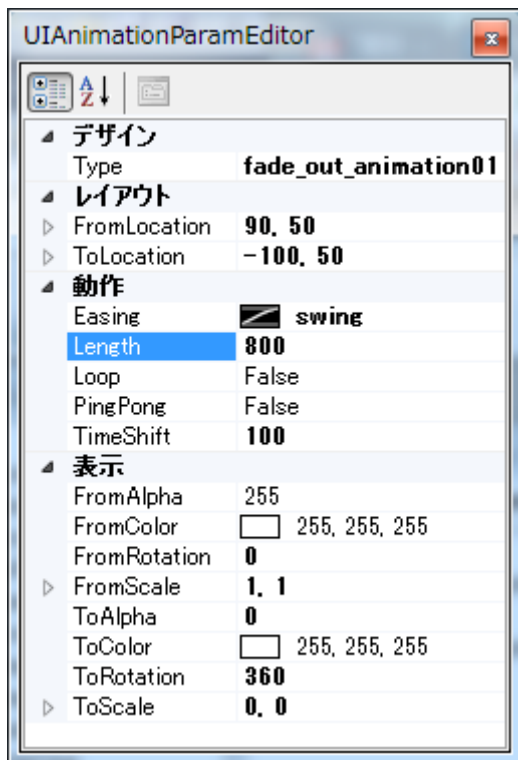
プロパティ名	フォーマット	説明
Name	文字列	ノードの名前。 Lua でのノード検索等で利用される。
DesignRectangle	X座標, Y座標, 幅, 高さ	ノードの矩形情報。エディタ上でのみ表示される。 pixel 単位。
X, Y	整数値	親ノードに対する相対座標。 pixel 単位。
AbsoluteLocation	X座標, Y座標	ノードの絶対座標。 pixel 単位。
Class	ノード型名	ノードの種別。 task_group 固定。
Visible	bool 値	ノードを表示するなら True 。それ以外は False 。

xxi. Part ノード

デザイン	
Name	UI_node.xml
DesignRectangle	0, 0, 960, 640
DesignPriority	1
レイアウト	
X	0
Y	280
AbsoluteLocation	0, 280
PriorityOffset	0
表示	
Class	Part
Visible	True

プロパティ名	フォーマット	説明
Name	文字列	ノードの名前。 Lua でのノード検索等で利用される。
DesignRectangle	X座標, Y座標, 幅, 高さ	ノードの矩形情報。エディタ上でのみ表示される。pixel 単位。
DesignPriority	整数値	Part ノード元の UI アセット内で、最も大きいプライオリティの値と、PriorityOffset とを加算した値。UI エディタ上でのみ使用。読み取り専用。
X, Y	整数値	親ノードに対する相対座標。pixel 単位。
AbsoluteLocation	X座標, Y座標	ノードの絶対座標。pixel 単位。
PriorityOffset	整数値	Part ノード元の UI アセットに対して上乗せするプライオリティ値。 パブリッシュ時に Part ノードの UI アセットがノードの集合として展開される際に、各ノードの Priority に Part ノードの PriorityOffset が加算されて composite.json に出力される。
Class	ノード型名	ノードの種別。Part 固定。
Visible	bool 値	ノードを表示するなら True。それ以外は False。

c. アニメーション定義プロパティ表



プロパティ名	フォーマット	説明
Type	文字列	アニメーション定義を識別する為の名前。 Lua から制御するアニメーションを指定する際に使用する。

FromLocation	X座標, Y座標	アニメーション開始時の Animation ノードの座標。pixel 単位。
ToLocation	X座標, Y座標	アニメーション終了時の Animation ノードの座標。pixel 単位。
Easing	easing関数名	アニメーションの緩急を決定する関数。liner, swing など既に用意されているものの他に、カスタム関数を定義する事も可能。
Length	整数値	アニメーション時間。ミリ秒単位。
Loop	bool 値	アニメーション終了後に続けて再生するかどうかのフラグ。
PingPong	bool 値	アニメーションを順再生後に逆再生するかどうかのフラグ。
TimeShift	整数値	アニメーションを開始するまでの遅延時間。ミリ秒単位。
FromAlpha	0 ~ 255 の整数値	アニメーション開始時の不透明度。
ToAlpha	0 ~ 255 の整数値	アニメーション終了時の不透明度。
FromColor	[Alpha,]Red,Geen, Blue 0 ~ 255 の整数値	アニメーション開始時に乗算するカラー行列。
ToColor	[Alpha,]Red,Geen, Blue 0 ~ 255 の整数値	アニメーション終了時に乗算するカラー行列。
FromRotation	小数值	アニメーション開始時の回転角度。度数単位。
ToRotation	小数值	アニメーション終了時の回転角度。度数単位。
FromScale	Xスケール, Yスケール	アニメーション開始時の拡大縮小倍率。
ToScale	Xスケール, Yスケール	アニメーション終了時の拡大縮小倍率。