

応用テキスト

A03



ユーザーインターフェース

ver.1.0.0

- [Theme \(テーマ\) \(1\)](#)
- [Theme \(テーマ\) \(2\)](#)
- [パネル](#)

バージョン4.2.1をベースに作成し、4.3.0にも対応しています。



本書はGodotエンジンの普及、発展を目的に
プログラボ教育事業運営委員会が制作したものです。

本書はインターネット上で無料公開しておりますが、
著作権は放棄しておりません。
無断での転載、複製、配布、改変を固くお断りいたします。
商業目的での利用は、事前に著者の許可を得てください。

ゲーム内で使用するボタンやメニューなどは一般的に UI（User Interface：ユーザーインターフェース）とよばれます。

GodotでもButtonノードなど専用のノードがありますが、その見た目をまとめて管理するために、Theme（テーマ）リソースを使います。

ボタンを作成しながらテーマの使い方を解説します。

シーン

インポート

フィルター: 名前、t

Main

Button

ボタン

Button

プロパティを絞り込む

ボタン

最低限の見た目の処理は Buttonのプロパティでも設定できます。

Icon

Flat

オン

Text Behavior

Icon Behavior

テーマはControlクラスに属しているため、インスペクターのControl内にあるThemeから新規作成します。

Control

Layout

Localization

Tooltip

Focus

Mouse

Input

Theme

Theme Overrides

Theme

Type Variation

Theme Overrides

Visible

Order

新規 Theme

Themeをクリックするとテーマエディタが開きます。

テーマ:

デフォルトのプレビュー

ボタン

切り替えボタン

無効なボタン

Flat Button

CheckBox

CheckBox

MenuButton

OptionButton

LineEdit

無効な LineEdit

TextEdit

タブ1

タブ2

タブ3

+ ボタンをクリックしてノード別の項目を読み込みます。

アイテムのタイプを追加

タイプのリストをフィルタするか新規カスタムタイプを作成する:

利用可能な Node ベースのタイプ:

AcceptDialog

Button

CheckBox

CodeEdit

ColorPicker

ボタンを選択して追加します。

左側は設定した状態をプレビューできます。

型: Button

デフォルトを表示

すべて上書き

disabled

focus

hover

normal

pressed

StyleBoxFlat

StyleBoxFlat

StyleBoxFlat

StyleBoxFlat

ボタンの状態によってそれぞれスタイルを設定することができます。

disabled	ボタン無効時
focus	クリックされてフォーカスされている
hover	マウスポインタが重なっている
normal	通常時
pressed	クリックされた瞬間

normal

pressed

新規 StyleBoxEmpty

新規 StyleBoxTexture

新規 StyleBoxFlat

新規 StyleBoxLine

StyleBoxを選びます。ここでは標準的なStyleBoxFlatを選択します。

hover + StyleBoxFlat

normal i 田 田 StyleBo

pressed + StyleBoxFlat

作成したStyleBoxをクリックします。

インスペクター ノード 履歴

StyleBoxFlat

プロパティを絞り込む

StyleBoxFlat

BG Color

Draw Center ☒ オン

Skew x 0 y 0

Corner Detail 8

Border Width

Left 2 px

Top 2 px

Right 2 px

Bottom 2 px

Border

Color

Blend ☐ オン

Corner Radius

Top Left 5 px

インスペクターに編集画面が開きます。ここでボタンの見た目を設定します。

ボタン

このようにボタンの状態ごとにスタイルを設定していきます。

つくったテーマはリソースとして保存できます。

保存 名前を付けて保存... 閉じる アイテムを管理...

ユーを追加 型: Button

デフォルトを表示

リソースを別名で保存...

パス: res://

お気に入り: ディレクトリとファイル:

最近:

任意の名前をつけて保存します。

button_theme.tres

承認済みすべて (*.tres, *.theme)

保存 キャンセル

保存したテーマは他のボタンに割り当てることで、同じデザインのボタンを設置することができます。

ボタン

ボタン2

Theme <空>

Type Variation 新規 Theme

Theme Overrides

Visibility

読み込み

ファイルを開く

パス: res://

お気に入り: ディレクトリとファイル:

最近:

button_theme.tres

テーマリソースを選択して読み込みます、

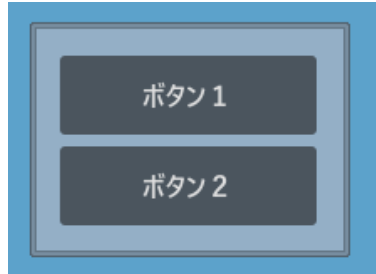
ボタン

ボタン2

テーマを変更すれば同じテーマが割り当てられたボタンの見た目は全て変更されます。

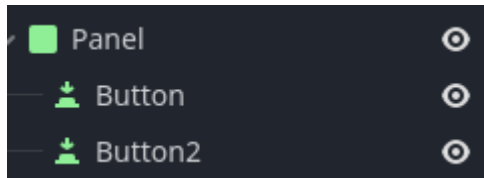
パネル

ゲーム内のUIをつくるときに、ゲーム画面にそのままボタンなどを表示するよりも、何か背景となるパネルの上にボタンを配置したほうが、見た目も操作も分かりやすくなります。



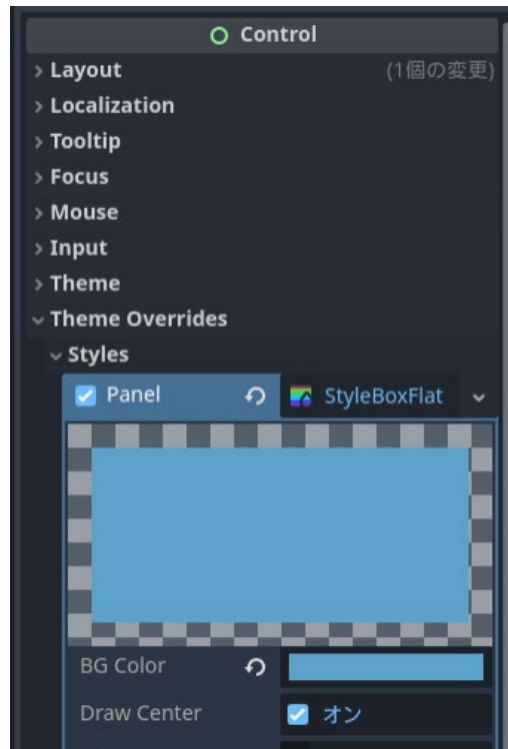
■Panelノード

Panelノードに背景色をつける方法が最も簡単です。



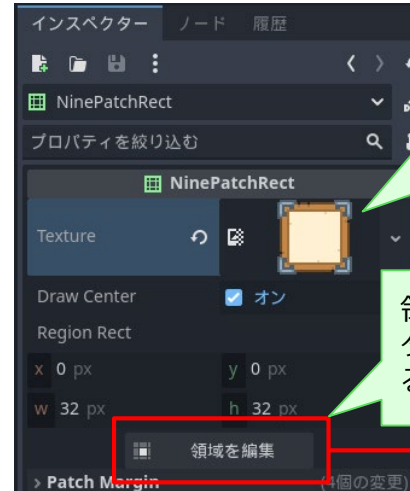
Panelノードは、大きさや配置する場所を自由に変更できるため、UIを作成するときにはとても使いやすいノードです。

ただし画像素材を指定した場合は、素材が拡大されてしまっているような見えないこともあります。



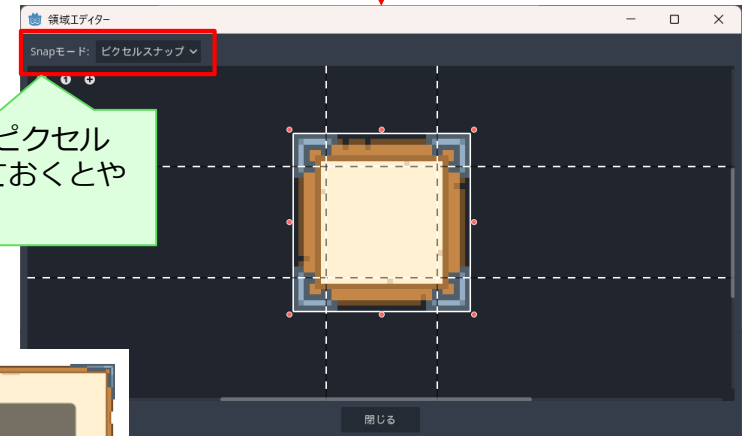
■NinePatchRect

NinePatchRect（ナイン・パッチ・レクト）は、画像を使ったパネルとして使えますが、特徴としてサイズを変更しても、上下左右の枠のサイズが変わらないところです。

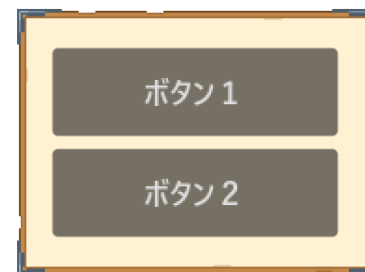


インスペクターでTextureに、パネルと使用する画像を割り当てます。ここでは装飾のある枠を素材画像にしています。

領域を編集ボタンから、領域エディターを開いて、フレームに9分割する指定を行います。



Snapモードをピクセルスナップにしておくとやりやすいです。



これでサイズを変更しても、フレームのデザインが維持されるパネルができました。