

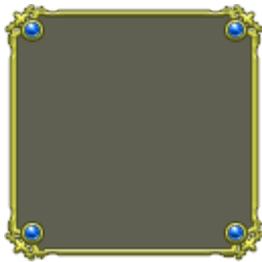
ウィンドウの追加 - SMILE GAME BUILDER ヘルプ

ウィンドウとは、会話のときやメニューの表示に使われる枠のことです。

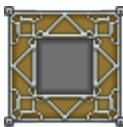
●追加できるファイルの形式

- ファイル形式：フルカラーPNG形式
- サイズ

標準の場合…横 128×縦 128 ピクセル



パターンとして並べる場合…横 60×縦 60 ピクセル



※標準の場合、4箇所のコーナーはそのまま使用されますが、コーナー間の辺はウィンドウサイズに応じて拡大・縮小されます。また、パターンとして並べる場合、コーナー間の辺は拡大・縮小されず、繰り返し並べて表示されます。

●システム素材を書き出して利用する方法

標準添付のシステム素材を、外部のフォルダーに書き出して利用することができます。

1. 「ウィンドウ素材のリスト」から、書き出したい素材を選択します。
2. リストの上にある [エクスポート] ボタンを押します。
3. 「エクスポート先のフォルダーを選択してください」というダイアログが表示されるので、書き出し先のフォルダーを左のツリーから選択し、[フォルダーの選択] ボタンを押してください。
4. 選択したフォルダーの中に、「Windows」という名前のフォルダーが作られ、その中に PNG ファイルが書き出されます。

●追加方法

PNG 形式画像ファイルを選択して追加します。

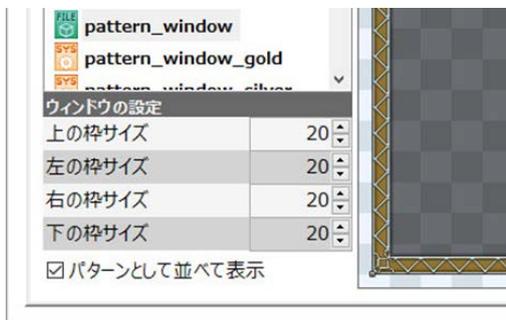
1. 「ゲーム用画像」→「ウィンドウ」タブを選択します。
2. 「ウィンドウ素材のリスト」の上にある [+追加] ボタンを押します。
3. 「素材の追加」ダイアログの「ファイルから選択」タブを選択します。
4. 追加したいファイルを選択し、[追加] ボタンを押すと素材が追加されます。

「ファイルから選択」で追加した素材は、初めから登録されている「システム素材」とは区別され、緑色のアイコン（ユーザー素材）で表示されます。また、ユーザー素材は、ゲームを保存する際に、ゲームファイル内に保存されます。元のファイルがそのまま使用されるわけではありません。

●枠の太さの指定、パターンとして並べる指定

ウィンドウ画像を追加したら、上下左右の枠サイズ（画像の端からどこまでを外枠として扱うか）を設定します。パターンとして並べて表示する設定も行えます。

1. 「ゲーム用画像」→「ウィンドウ」タブを選択します。
2. 「ウィンドウ素材のリスト」から、追加した素材を選択します。ユーザー素材は緑色のアイコンで表示されます。
3. 左下の、上の枠サイズ・左の枠サイズ・右の枠サイズ・下の枠サイズに、上下左右の端から枠として使用する幅をピクセルサイズで入力します。枠のサイズは最大 30 ピクセルまでです。



4. コーナーに挟まれた辺の部分を繰り返し並べるときは、「パターンとして並べて表示」にチェックを付けます。なお、パターンとして並べて表示するために 60×60 ピクセルで作った画像も、「パターンとして並べて表示」のチェックを外せば、辺の部分が引き延ばされて表示されます。