

ヘクスドロー 1.1

はじめに

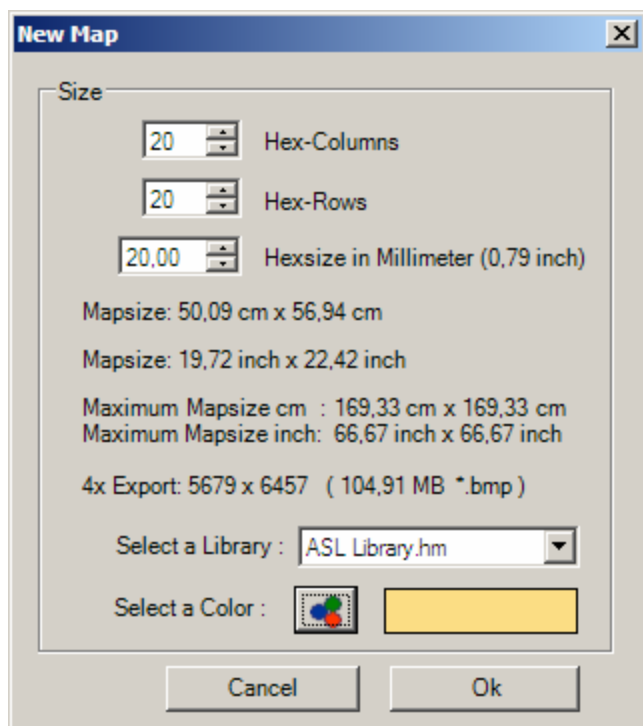
「ヘクスドロー」はヘクスグリッドのゲームマップをデザインする使いやすいエディターです。ヘクスドローを使えば、200×200のヘクス、つまり170cm×170cmまでのプレイ用のマップを作れます。ヘクスドローで、道路のような様々な地形を単色や混合色（いくつかは含まれていますが、自分でオリジナルの混合色も作れます）のヘクスを簡単に作れます。あなたの好みのビットマップ・ペイントソフトを使って、建物や都市、宇宙ステーションなど、ヘクスに直接好きなものを描くことができます。

その後、描画のサイズと位置を正しく調整します。イメージを背景画像としてロードし、マップを透過にして、あなたが作ったものをその上に重ねることもできます。これはグーグルアースや歴史的マップからのイメージでも可能です。背景画像はヘクスマップに合わせてサイズの変更や回転できます。マップを複数ページに印刷して、歴史系のアドバンストスコードリーダーシナリオなど、あなたがデザインしたウォーゲームをプレイできます。

最終的なマップをビットマップイメージとしてエクスポートし、他のイメージエディターで更に使用することも可能です。

1. ファイルメニュー

1.1. 新しいマップ



Ok ボタンを押すと新しいマップができます。

マップを作成する際、ヘクスサイズを選ぶことは重要なステップです。ヘクスサイズはヘクスの一辺から反対側の辺までのミリメートルでの長さです。後でヘクスサイズの変更は可能です(2.2 マップのサイズ参照)。新しいヘクスサイズでやってみる際には、新しいマップのテストページを印刷することをお勧めします。もしヘクスサイズの倍数による縦と横の数が最大値を超えればマップを作ることはできず、その値を減らさなければなりません。

地形ライブラリと「ASL ライブラリ」のような便利なアートワークを選ぶか、ライブラリを使わない場合は「None」を選ぶこと。ライブラリを使わない場合は、基本の地形色（11. 自分のライブラリを作るを参照）を選べます。

1.2. ファイルを開く

存在するマップファイル（「*.hm」ファイル）を開きます。

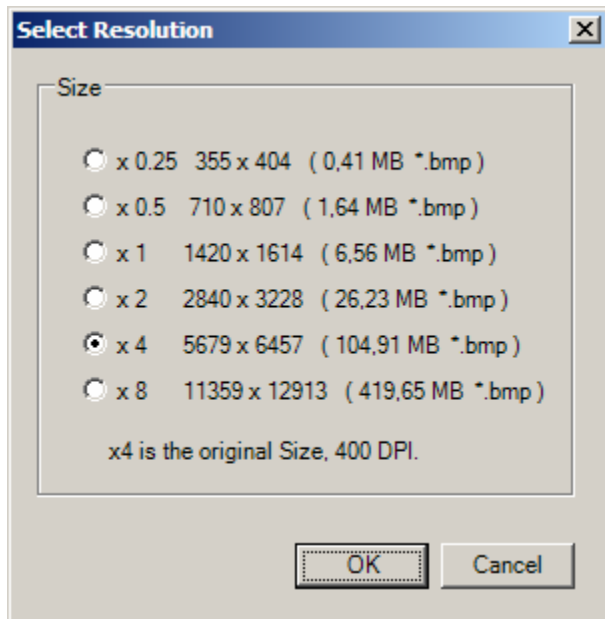
1.3. 保存

マップを保存します。

1.4. 名前を付けて保存

マップを新しい hm*ファイルとして保存します。

1.5. イメージのエクスポート



マップをビットマップにエクスポートするには出力サイズを決めなければなりません。OK ボタン上でクリックしますと、ファイルの名前と bmp、tif、jpg、png のどれかの形式を選ぶようにきかれます。この指定で作られるファイルはとて大きくなる可能性があるため、ハードディスクの容量に気をつけること。

×4 という比率は、出力されるビットマップが本来の解像度で、プロ向けの印刷にお勧めです。より低い解像度はテスト印刷等の他の目的に使用すべきです。

（この機能は、ヘクスドロー1.1 では使用できません）

1.6. ページのセットアップ、印刷プレビュー、印刷

これらの3つのメニュー項目でマップを印刷します。

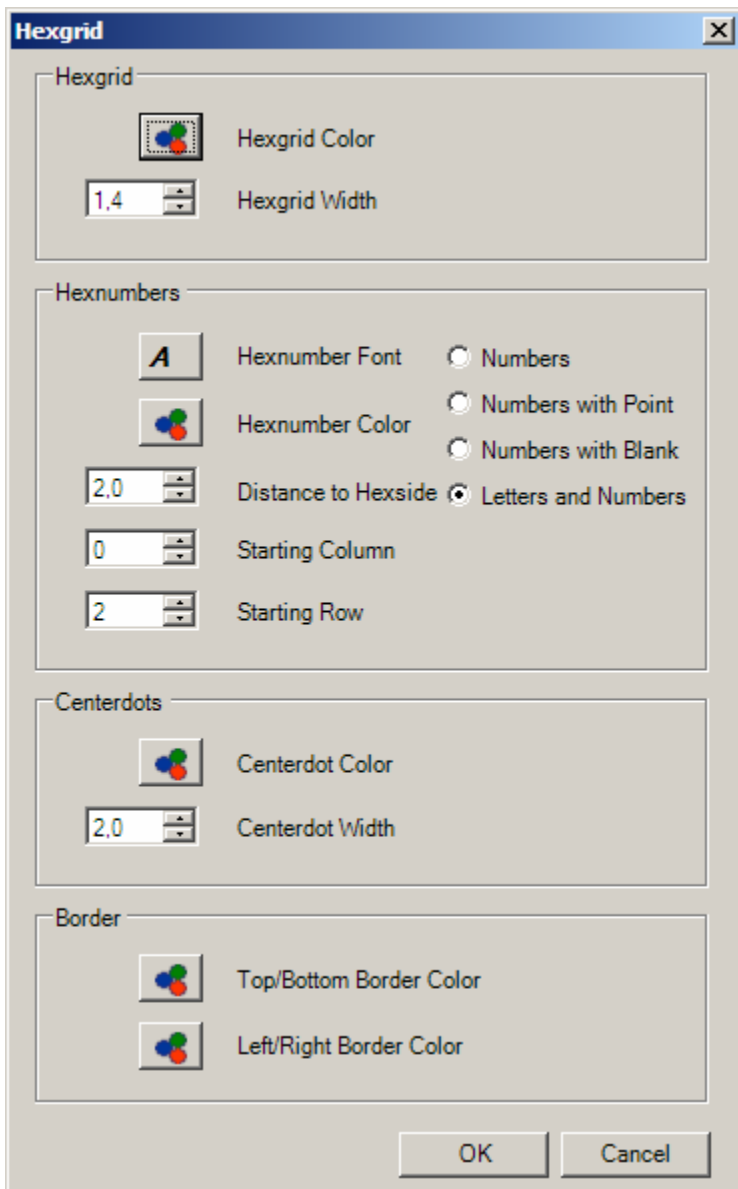
（この機能は、ヘクスドロー1.1 では使用できません）

1.7. 終了

ヘクスドローを閉じます。

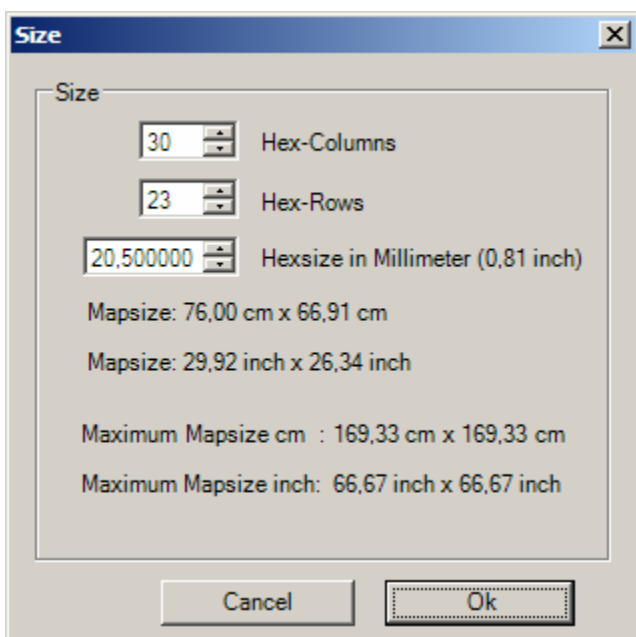
2. 編集メニュー

2.1. ヘクスグリッドの編集



ヘクスグリッドの外観、ヘクス番号、中心点、境界を変更します。

2.2. マップのサイズ

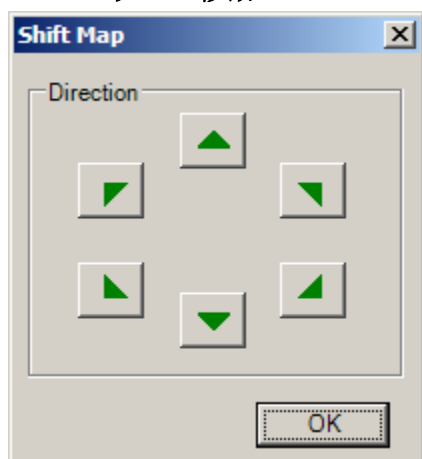


マップのサイズを変更します。もしマップのサイズが小さくなれば、新しい縦横列の外側のオブジェクトは

失われます。

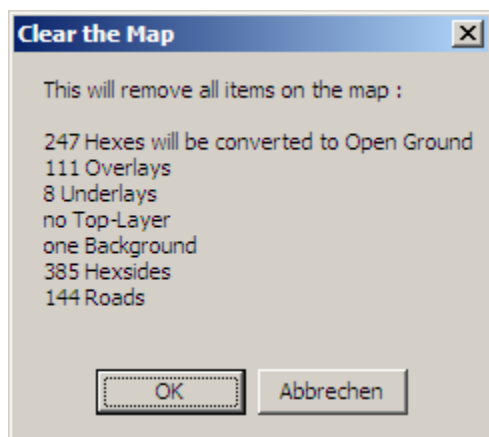
ヘクスサイズを変更します。それに従って、オブジェクトはサイズを保持したまま移動されます。

2.3. マップの移動



6つのヘクス方向へマップを移動します。

2.4. マップの消去



マップから全てを取り除きます。

3. 表示メニュー

3.1. ヘクス番号

ヘクス番号を表示/隠します。

3.2. ヘクスグリッド

ヘクスグリッドを表示/隠します。

3.3. 中心点

中心点を表示/隠します。

3.4. 境界

境界を表示/隠します。

3.5. 距離の印刷

距離の印刷を表示/隠します。

4. ヘルプメニュー

4.1. ヘルプの表示

ヘルプを表示/隠します。

4.2. マニュアルの表示

このマニュアルを表示します。

4.3. ヘクスドロワー 1.1 について

5. オブジェクトの順番

プログラムはオブジェクトを以下の順番で表示します。

1. 背景
2. 地形
3. アンダーレイ
4. ヘクスサイド
5. 2級道路
6. 1級道路
7. オーバーレイ
8. テキスト
9. トップレイヤー
10. 境界
11. トップ・テキスト

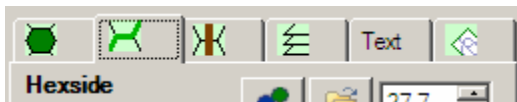
「背景」は常に一番下で、「トップテキスト」は常に一番上です。

例：全ての道路は常にヘクスサイドの上です。

この描画順を変更することはできません。ある状況を解決するには透明のオーバーレイを使用することをお勧めします。

6. メインタブ


これはプログラムのメインツールです。タブメニューを選ぶことで、このタブに関連したオブジェクトを操作できます。もし道路タブを選べば、マップ上の道路を選んで修正できますが、ヘクスサイドのような他のオブジェクトは選択できません。それらは他のタブと関連づけられています。




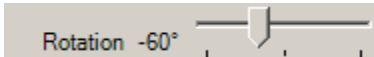
各タブに、オブジェクトのリストがあります。新しいマップを作成すると、ライブラリを選ばなければ、これらのリストは空となります。その場合はリストはライブラリのオブジェクトで満たされます。

共通ボタン：


オブジェクトを作ったり削除するのに  と  ボタンを使って、このリストを修正できます。

小さな上下の矢印ボタン  で、リスト内のオブジェクトの位置を変更できます。これでマップ上の描画順序を変更もできます。最初の位置にあるオブジェクトが最初に描かれます。


この  でオブジェクトの名前を変更できます。

ローテーション： 

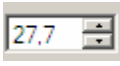
これで選択したオブジェクトを回転できます。(ローテーションバー上のどこでも右クリックすれば、オブジェクトは 60 度きざみで回転します)。

色の選択： 


このボタンは色ダイアログボックスを開きます。

イメージを開く： 

このボタンでテクスチャかイメージを選びます。

幅：

このボックスは道路の幅、道路の境界、オブジェクトのヘクスサイドを定義します。

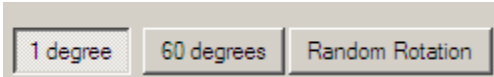
フォント：

このボタンはフォントダイアログボックスを開きます。

回転は-180度から+180度まで、60度きざみ。

回転は以下のどれか：-180、-120、-60、0、60、120、180度。

ランダム・ローテーション



「ランダム・ローテーション」ボタンを押すと、マップ上の以下のテキスト、オーバーレイ、背景がランダムに回転します。

「1 Degree」ボタン

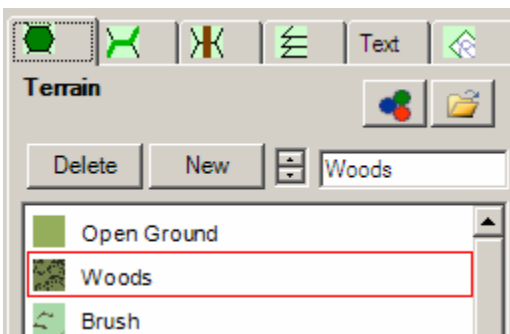
ローテーションは1度きざみの-180度から+180度。

「60 Degree」ボタン

ローテーションは60度きざみの-180度から+180度。

ローテーションは以下のどれか：-180、-120、-60、0、60、120、180度。

6.1. 地形



「New」ボタンで新しい地形タイプを作ります。

ヘクスを反転表示させるため、マップ上でマウスを動かします。

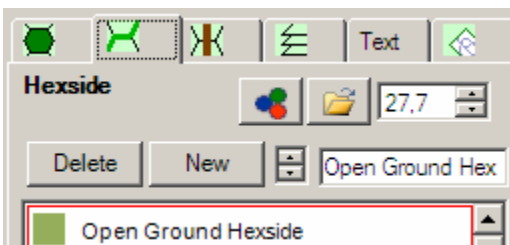
左クリックして地形を変更します。

ヘクス上で右クリックしますと、地形が地形リストで一番上の地形タイプに変更されます。



範囲ゲージ上のワンクリックで多くのヘクスの地形に配置する範囲を選びます。

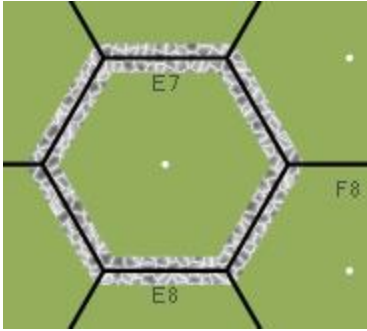
6.2. ヘクスサイド



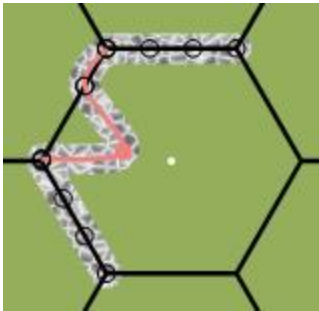
2つの隣接するヘクスは、その間に1つだけヘクスサイド地形を持ちます。

ヘクスサイド地形はこの2つのヘクスに連携し、他のヘクスに及ぶことはありません。

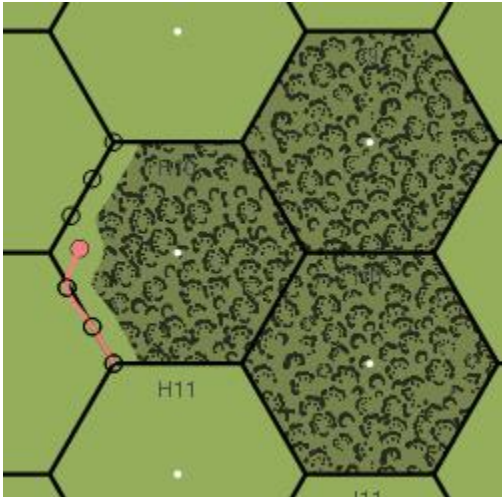
(例：1つの川や壁は、2ヘクス間に配置されます)。



「New」ボタンで新しい地形タイプを作ります。
ヘクスサイドオブジェクトを配置するため、マップ上で左クリックします。
そこを反転表示するため、ヘクスサイドにマウスを移動します。
線を曲げたり修正するため、赤い点をクリックしてドラッグします。



1つの端（あるいは尾根）にすでにヘクスサイドがあり、新しいヘクスサイドは同じタイプならば、すでに存在するヘクスサイドと連結されます。
削除するにはヘクスサイド上で右クリックします。
ヘクスサイドは道路の下に描かれます。



ある種の地形（例えば、森）を幅の広い開豁地ヘクスサイド（開豁地形と同じ色のヘクスサイド）でカットします。



丘ヘクスサイド（同じ色のヘクスサイド）で丘の頂上線を描きます。

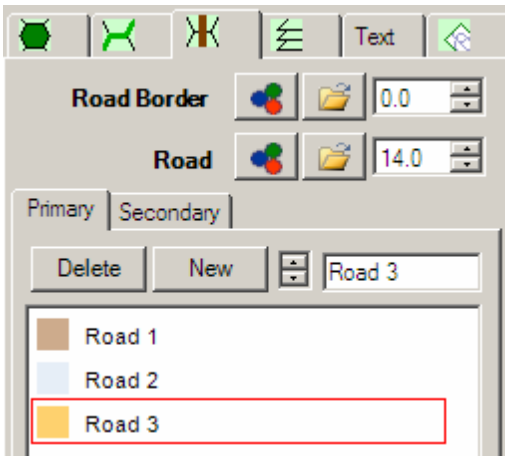


「Shift」ボタンを押すと、新しいヘクスサイドオブジェクト（この場合は丘頂上線）がより高い地形タイプに移行して現れます。これは2つの異なる地形タイプ間にヘクスサイドを置くときのみ可能です。



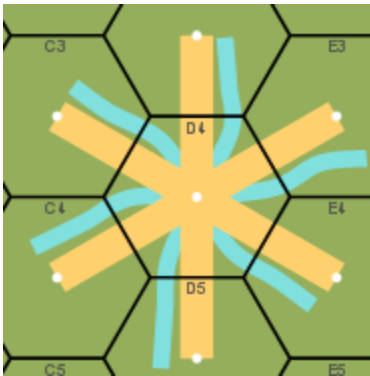
「Random」ボタンを押すと、新しいヘクスサイドオブジェクトがランダムに描かれます。

6.3. 道路

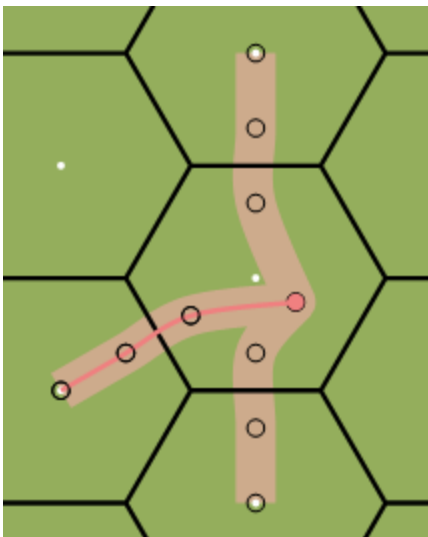


各ヘクスには6つの1級道路を置くことができますが、1つの面に1つだけです。

加えて、1ヘクスには6つの2級道路を置くことができますが、同様に1つの面に**1つ**だけです。
これらの道路は隣接するヘクスと共有されます。
道路はヘクスの中心から隣接するヘクスの中心まで通ります。
道路は2つのヘクスを連結しますが、それ以上のヘクスまでは移動できません。



「New」ボタンで新しい地形タイプを作ります。
道路を配置するため、マップ上で左クリックします。
反転表示するため、道路までマウスを移動します。
線を曲げたり修正するため、赤い点をクリックしてドラッグします。

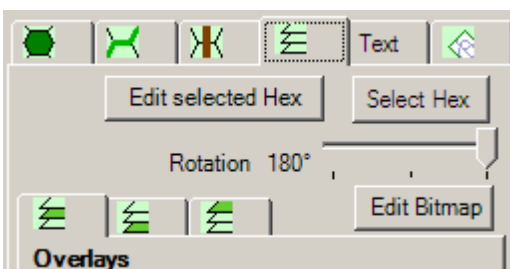


1ヘクスにすでに道路があり、新しい道路は同じタイプならば、すでに存在する道路と連結されます。
削除するには道路上で右クリックします。
道路は、壁のようなヘクスサイドオブジェクトの上に描かれます。
もしも道路の境界幅が0以上ならば、描かれます。



「Random」ボタンを押せば、新しい道路がランダムに描かれます。

6.4. オーバーレイ



オーバーレイ（アンダーレイ、オーバーレイ、トップレイヤーはオーバーレイと言及される）とは、プログラムにロードされたビットマップで、マップ上に表示されます。ほとんどオーバーレイを使うことになりま

すが、アンダーレイやトップレイヤーはめったに使うことはありません。

黒色 (RGB 0,0,0) はオーバーレイが読み込まれると透けて見えます。

加えて、印刷しやすいように元のサイズの4分の1にサイズが変更されます。

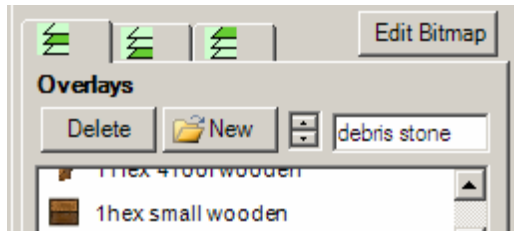
実行速度を上げるために、大きなオーバーレイの代わりに、より多くのオーバーレイを使うことを勧めます。

加えて、オーバーレイの単なる黒い部分は実行速度を上げるためにカットすべきです。

これは、多くのオーバーレイを使ったマップで作業したり、非力な PC を使う場合には強く進めます。

オーバーレイには3種類あります。各タイプは描画順序 (5.を参照) で各自の位置があります。

6.4.1. オーバーレイ



「New」ボタンで新しいオーバーレイイメージをロードします。

オーバーレイを配置するには、マップ上で左クリックします。

それを起動するには赤い長方形の中でクリックします。

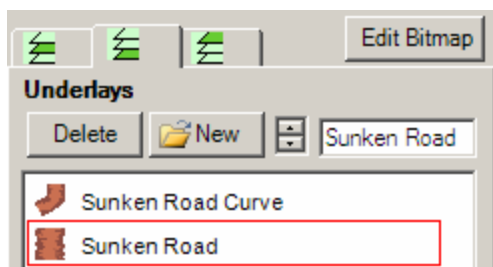
オーバーレイを動かすには、クリックしてドラッグします。

削除するには、オーバーレイ上で右クリックします。

オーバーレイは、道路やヘクスサイド上に描かれます。

オーバーレイは非常に便利です。家、都市、特殊地形表現は全て、オーバーレイリストに作っておくべきです。自分のオーバーレイを作ったり、ライブラリにあるものを使うことができます。「Select hex」と「edit selected Hex」機能でオーバーレイを作るには、第7章を参照すること。

6.4.2. アンダーレイ



「New」ボタンで新しいアンダーレイイメージをロードします。

アンダーレイを配置するには、マップ上で左クリックします。

それを起動するには赤い長方形の中でクリックします。

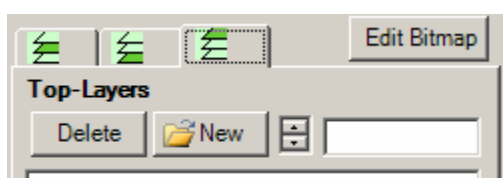
アンダーレイを動かすには、クリックしてドラッグします。

削除するには、アンダーレイ上で右クリックします。

アンダーレイは、道路やヘクスサイドの下に描かれます。

アンダーレイは他のオブジェクトの下に何かを描きたい時に便利です。例えば、道路の下に通っている低い道路を描きたい場合など。典型的なアンダーレイは低い道路です。それは道路の下に描かれ、終点は開豁地ヘクスサイドで上描きされます。空き地もアンダーレイで配置すべきです。

6.4.3. トップレイヤー

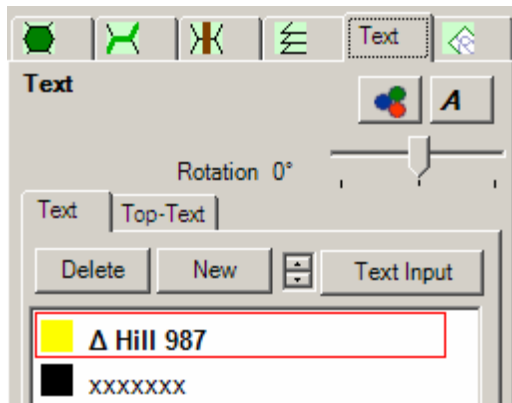


「New」ボタンで新しいトップレイヤーイメージをロードします。

トプレイヤーを配置するには、マップ上で左クリックします。
それを起動するには赤い長方形の中でクリックします。
トプレイヤーを動かすには、クリックしてドラッグします。
削除するには、トプレイヤー上で右クリックします。
トプレイヤーは、ヘクスの上に描かれます。

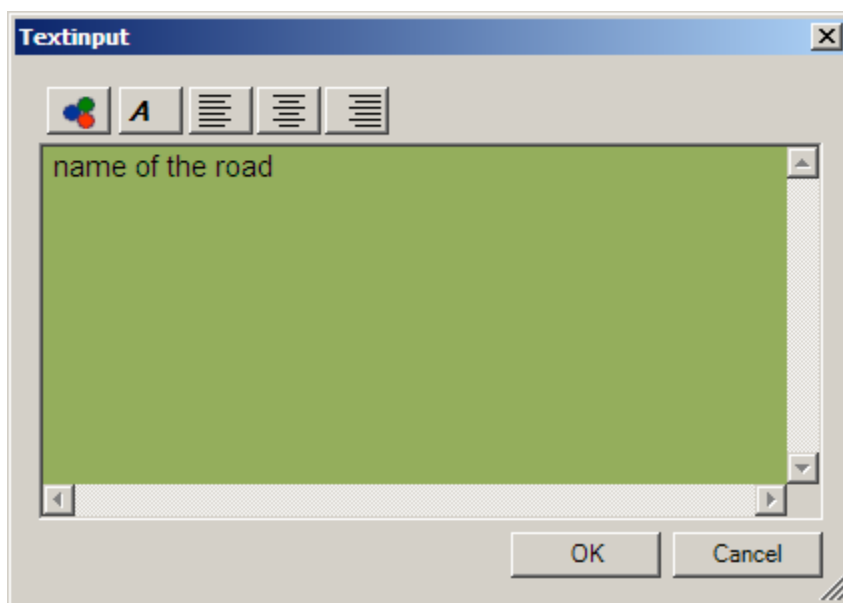
トプレイヤーはめったに使用されません。トプレイヤーは、マップ外のホールディングボックスやターントラック、ヘクス上に描きたいものに使用されるべきです。
トプレイヤーはヘクスも含め、何でもカバーします。

6.5. テキスト



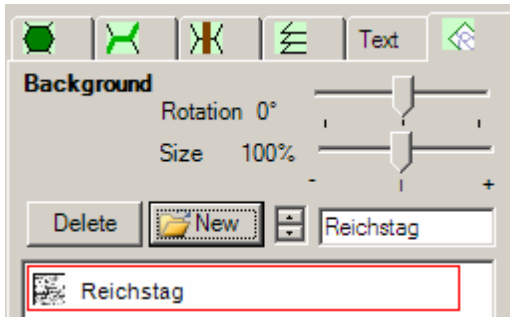
「New」ボタンで新しいテキストタイプを作ります。
テキストを配置するには、マップ上で左クリックします。
それを起動するには赤い長方形の中でクリックします。
テキストを動かすには、クリックしてドラッグします。
削除するには、テキスト上で右クリックします。
テキストは、オーバーレイの上とトプレイヤーの下に描かれます。
トップテキストは全ての要素の上に描かれます。

「Text Input」ボタンでテキストをタイプするダイアログが開きます。



テキストはベクタードローイングです。とてもはっきり印刷されます。ビットマップオーバーレイで小さなシンボルを描くよりも、dingbats や symbols フォントを使うべきです。

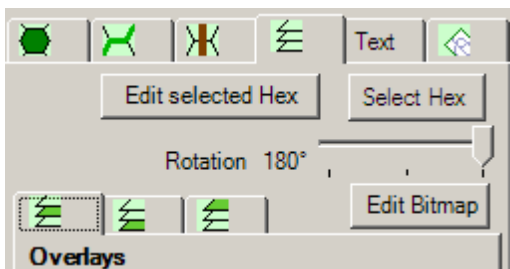
6.6. 背景



「New」ボタンで新しい背景イメージをロードします。
背景を配置するには、マップ上で左クリックします。
それを起動するには赤い長方形の中でクリックします。
背景を動かすには、クリックしてドラッグします。
削除するには、背景上で右クリックします。
背景は、地形の下に描かれ、「Transparency」がセットされている時のみ見ることができます。

背景の主な目的は、マップの元となることである。印刷されることは意図されていません。背景は歴史的マップでも、グーグルアースのイメージでも、どんな種類のマップでも構いません。マップ作製プロジェクトの最初に、ヘクス付きの背景を印刷するのはよい考えでしょう。プロジェクトが継続すれば、速度向上のため、背景を削除すべきです。マップの適当なサイズを見つけるために背景を使用すること。

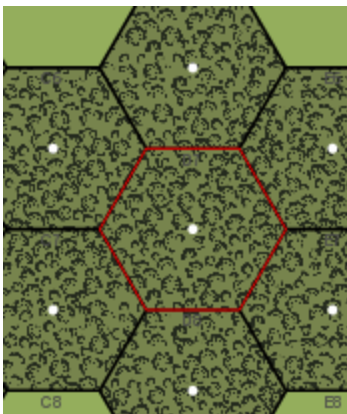
6.7. 「Select Hex」と「Edit select Hex」ボタン



この2つのボタンで、自分の新しいオーバーレイを作製し配置できます。
「Edit selected Hex」ボタンは、「select Hex」ボタンを押した後にマップ上のいくつかのヘクスを選択した時に実施されます。

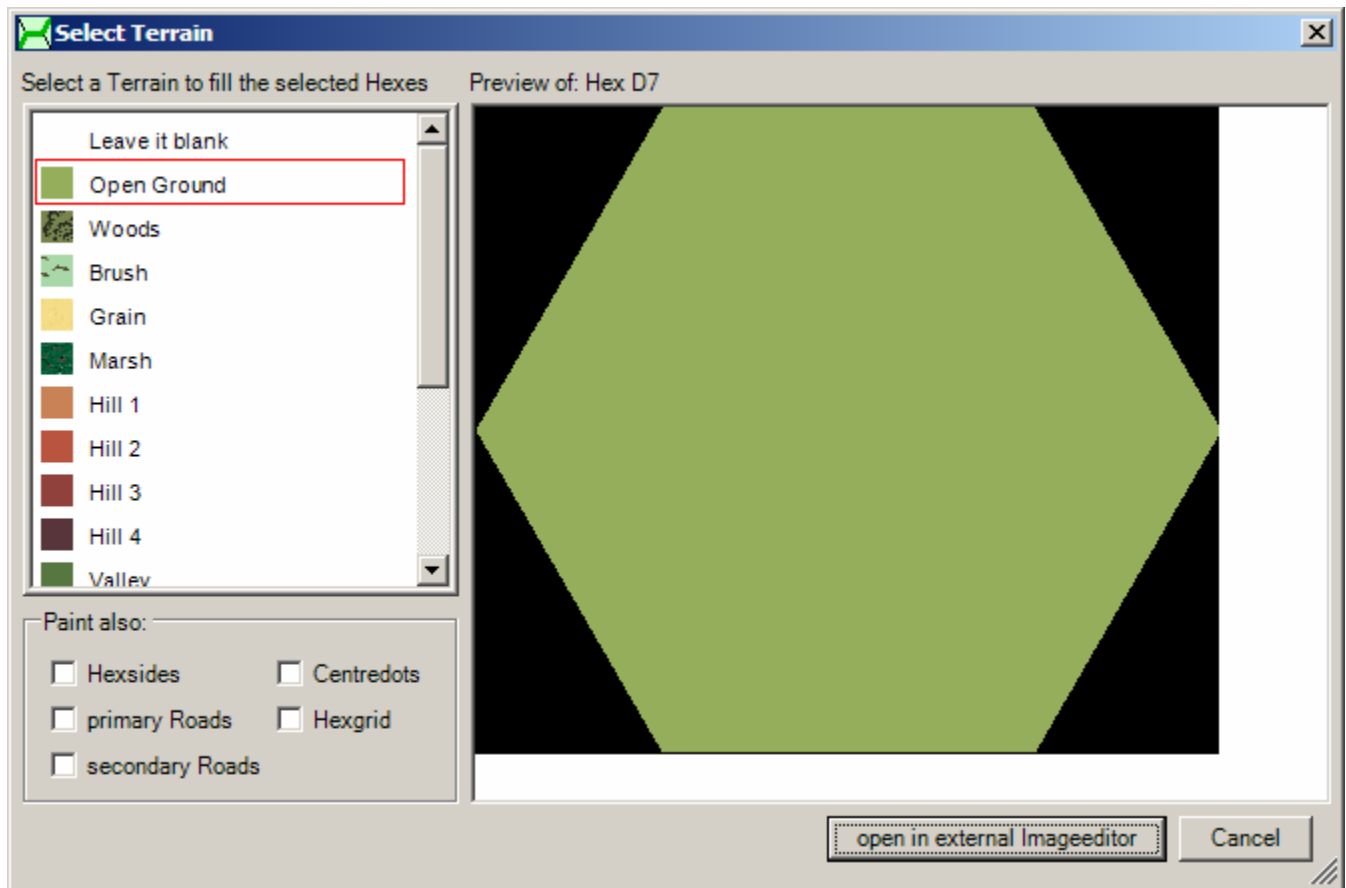
マップ上の新しい表現を作り出すには次の8つのステップに従うこと。

Step 1. 隣接するヘクスを選択するため、マップ上でクリックします。



選択されたヘクスは赤い線で示されます。

Step 2. ここで「Edit selected Hex」ボタンをクリックします。



Step 3. 次に地形選択ダイアログが表示されます。リストから地形を選ぶか「空白にしておく」。
自分のビットマップを描く際、早く慣れるため、ヘクスサイド、1級道路、2級道路、中心点、ヘクスのボックスにチェックを入れて、イメージに描かれるようにします。次に、「open in external Image editor」を押します。もし初めて使う場合は、「空白のままにする」を選ぶこと。上級ユーザーなら連結する必要があるオブジェクトを描画するオプションを使用できます。例えば、鉄道や切妻建築です。

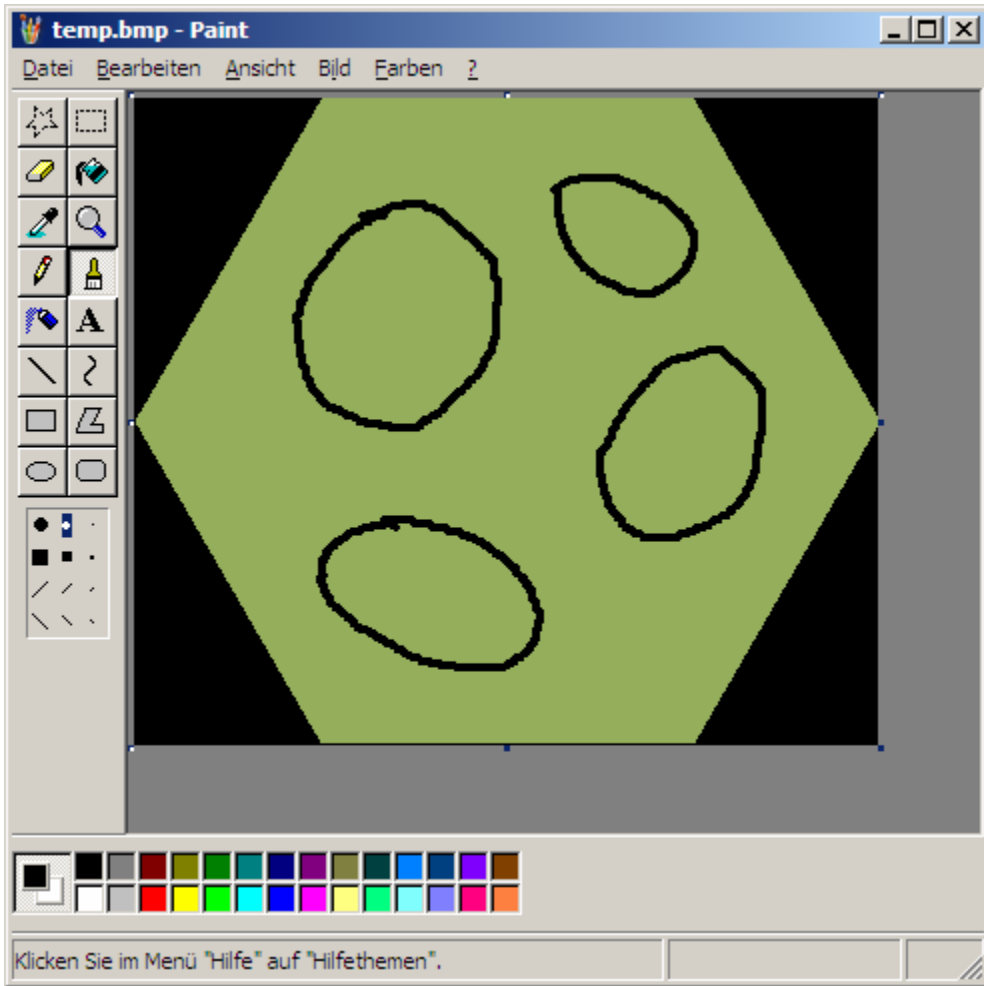
Step 4. .bmp ファイルタイプに関連したペイントプログラムが起動し、選択したヘクスを示します。各ヘクスは step 3 で選んだ地形となっているか、step 3 で「leave it blank」ボタンを押した場合は白い状態です。

重要： ヘクスドローは、ペイントプログラムを閉じるまでは待機し、そうするまでは使用できません。

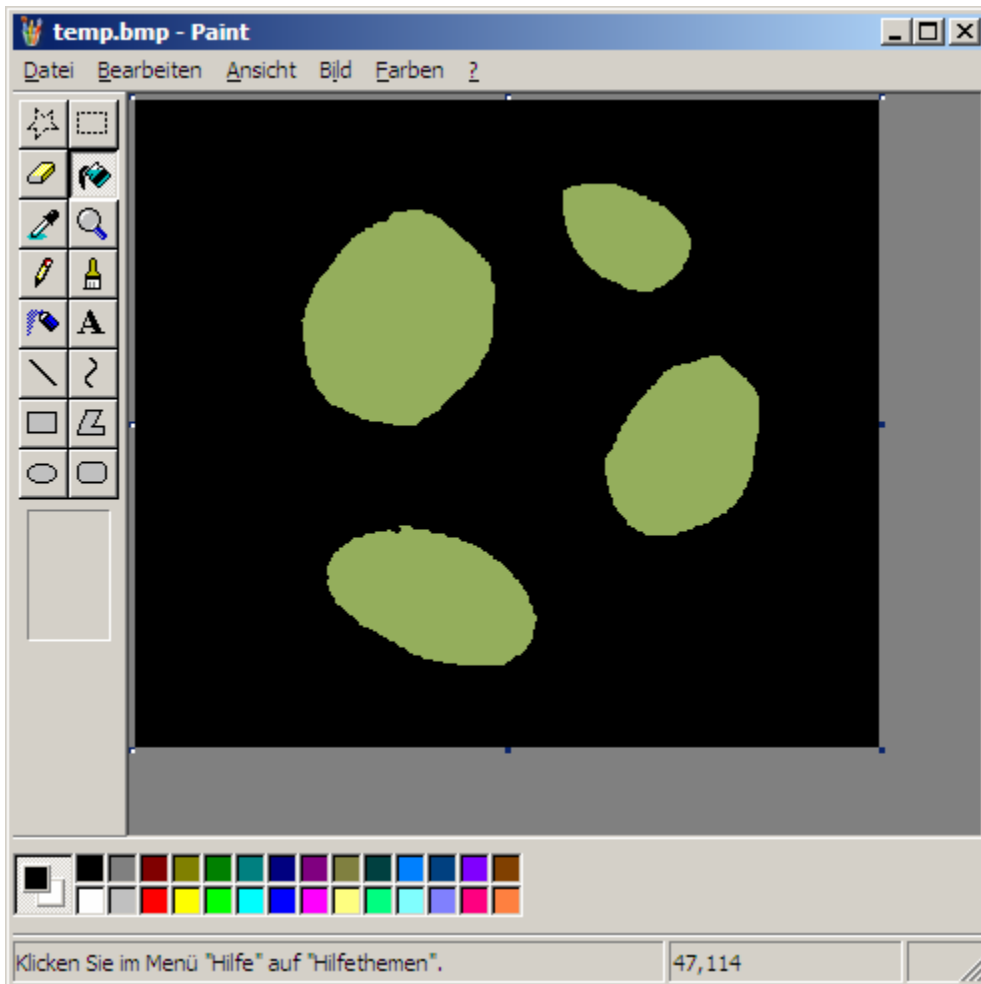
Step 5. ビットマップで自由にヘクスを描くこと。

全ての黒と白のピクセルは透明を示しています。

透明にするには黒で描くこと。

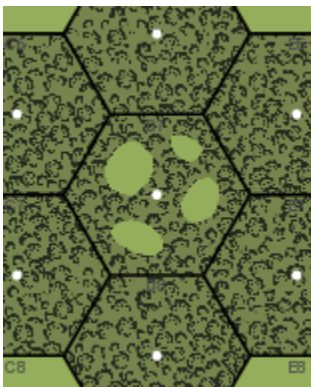


いくつかの円を描き



黒を流し込みます。

6. ビットマップファイルを保存します（「名前を付けて保存..」ではなく）が、ファイル名を変更しないこと。
7. ペイントプログラムを閉じます。
8. 描いたものが step 1 で選択したヘクスに現れます。



もしエラーメッセージが出れば、ファイルタイプ「*.bmp」とビットマップペイントプログラムがリンクしているか確認してください。

この強力な機能に慣れるには、最初は1ヘクスだけ選び、それを空白にしておくことを勧めます。白や黒以外の色で白のヘクスに線や塗りつぶした長方形を描いてみるとよいでしょう。

7. マップ

これは右手に広がる大きなエリアです。ここにあなたのマップが表示されます。

選択されたメインタブに従って：

7.1 左クリック

マップ上で左クリックすれば、オブジェクトを選択（選択されたタブによる）するか、新しいオブジェクトを配置します。

7.2 右クリック

マップ上で右クリックすれば、反転表示されたオブジェクトを削除するか、もし何もなければ、マウスの位置にマップをセンタリングします。

7.3 ドラッグ

反転表示されたオブジェクト上でマウスをドラッグすれば、オブジェクトを移動するか、道路やヘクスサイドを修正します。

8. 透明性、ズーム、ランダムローテーション

8.1 透明性



マップを透明にするのに、完全透明からかろうじて透明まで、5つの緑のボタンがあります。

背景を見て、背景の近くに地形を配置するには、中間透明レベルのどれかを使うべきです。透明性ありで印刷は可能です。これは、背景が地形に適合しているのか調べたいなら便利です。スクリーン上よりも1枚の紙で確認の方が簡単な場合があります。

8.2 ズーム



このトラックバーで拡大（右）と縮小（左）します。（トラックバー上のどこでも右クリックすれば、ズームは100%にリセットされます。）

9. ミニマップ



マップを調べるには、ミニマップ上でクリックします。

ミニマップはクリック5回ごとに更新されます。

10. フォルダー

4つのフォルダーがあります：

背景：歴史的マップ、グーグルアースの図、その他を背景フォルダーに置きます。

テキストチャター：たくさんのテキストチャターが自由に使える、自分のものを追加もできます。

オーバーレイ：建物や他の地形イメージのようなオブジェクトがこのフォルダーに入ります。

ライブラリ：このフォルダーにライブラリファイルが入ります。

11. ライブラリ

ライブラリは、さらなる活用のためのオブジェクト満載のマップです。様々なマッププロジェクトから地形タイプを再利用したい時にライブラリを作ること。自分のライブラリを作るのは非常に簡単です。ライブラリフォルダーに自分のマップのコピーを保存し、「My Games Library.hm」と名付けるだけです。

ライブラリファイルは「Library.hm」で終わります。例えば「MyLibrary.hm」。

これらのライブラリファイルは新しいマップダイアログボックスに表示されます。

Japanese translation by Ryusuke Ishiguro. Copyrighted.