

## Rajzoljunk várost



### Bevezetés

Játékosi, és kalandmesteri pályafutásom során többször, több helyen is felmerült már a városok rajzolásának kérdése, legyen szó elméleti fejtegetésekről, vagy a technikai megvalósíthatóságról. A szerepjáték-irodalomban, később az interneten ugyan találunk néhány cikket ezzel kapcsolatban, ezeket mégis kevésnek érzem, így a téma mindenképpen alkalmas arra, hogy egy több részes, átfogó cikket írjak belőle.

Én magam régóta játszok, és főleg mesélek a MAGUS játék pentagrammája alatt, és a városok rajzolását is többféle módszerrel próbáltam már kivitelezni, kézzel - ahogy talán mindenki kezdi -, a Windows Paint nevű programjával - emiatt lettem sokak szemében „őrült” a témában, és végül új szerelmem - ami azóta is töretlen - a Corel Draw segítségével. Ez okból talán joggal titulálhatom magamat elég tapasztaltnak a témában, hogy egy ilyen cikk megírásába kezdhessek. Fejtegetéseimet csupán a MAGUS-ra alkalmazom, ezt a területet vizsgálom, de talán kellő fantáziával más, hasonló, de akár teljesen eltérő játékok esetében is hasznosítható.

Jelen írást a debreceni Mentálcsovar klub felkérésére készítettem el, és - történhetne-e másképp - egykori Corel(1)-mesteremnek, rhea-nak ajánlom.

### Rajzoljunk várost?

Arra a kérdésre, hogy kell-e a várostérkép - akármilyen is - egy meséhez, egyértelmű nem a válasz. A térkép nem feltétele a mesének, ahogy egy térkép megléte sem jelent automatikusan jobb modult, jobb mesét, jobb élményt a játékosok számára. Nagyon kevés a száma, és speciális a köre azon moduloknak, ahol alapvetően szükséges egy-egy térkép a modul lemeséléséhez, és itt is inkább épület-alaprajzokról van szó, amivel nem foglalkozok ebben a cikkben. Tehát, már az elején leszögezném, hogy semmivel nem rosszabb egy kalandmodul csak azért, mert nincsen hozzá mellékelve egy térkép - legalábbis a játékosok szempontjából.

Arra a kérdésre azonban, hogy jó dolog-e, hasznos lehet-e, ha térképpel egészítjük ki történetünket, vagy inkább annak helyszínét, egyértelmű, és hangos igen a válasz. Érdeemes tehát elgondolkodnunk, majd pedig belevágnunk egy-egy várostérkép megrajzolásába.



## Kell-e térkép?

Egy-egy kalandmodul megírása közben feltehetjük magunknak a fenti kérdést. Nem lesz mindig egyértelműen igen a válasz, és itt már nem az előző fejezet szükségszerűségét boncolgatom. Várostérképre akkor van szükségünk elsősorban - ki gondolta volna... - ha a kalandunk egy városban játszódik. Ebben az esetben is akkor, ha a kaland a város több helyszínét érinti, lehetőséget ad annak bejárására, felfedezésére, több kulcs helyszínt vonultat fel. Ha a modulunk nem lakott településen játszódik, nyilvánvalóan nem kell várost rajzolni, ahogy olyan esetekben sem vesszük sok hasznát, ha egy „lakatlan szigeten”, egy zárt labirintusban, valamilyen álomvilágban, túlvilágos, egyszerűen valami nagyon átlagos, vagy valami különleges helyszínen játszódik a történet. Amennyiben a kalandmodul egyetlen épületre, vagy épületkomplexumra korlátozódik, akkor is szinte elfelejthetjük a várost, hiszen nem az a lényeg, ilyenkor alaprajzban kell inkább gondolkodni. Tehát amennyiben a modulunk egy - esetleg több - várost érint, elősegíti az abban való kalandozást, helyszínek felkeresését, érdemes és hasznos, ha időt és energiát fektetünk megrajzolásába.

## Jellegtelen helyszínek

Bár nagyon nem szeretnék belemenni (most, itt), muszáj kicsit foglalkoznom a kalandmodulokkal. Jelen vizsgálatom szempontjából léteznek a valóban egy világra, jelen esetben Ynevre írt kalandmodulok, ahol a történetből, a problémákból, az alkalmazott fogásokból, a szerepeltetett lényekből és személyekből süt, hogy Yneven és MAGUS-t játszunk, míg léteznek a jellegtelen modulok is, amelyeknek csak alig, vagy semmi kapcsolódása nincs Ynevhez, számos egyéb rendszerben is lemesélhetőek lennének. Én ez utóbbiakat értéktelenebbnek tartom, fogadjátok hát el tőlem, hogy az előbbieket mellett érvelek.

Amennyiben valóban Ynev részét képező kalandmodult írunk, úgy az nagy valószínűséggel annak egy valós helyszínén játszódik - nem csak egy no-name sziget, vagy egy no-name elhagyott hely, amit senki soha nem látott, és sehogyan sem kapcsolódik, netán nem is illik Ynevhez - ezáltal a kalandmodul, amellyel, hogy szórakozást nyújt, be is mutatja Ynev egyik szeletét. Ez azért is jó, mert a

játékos valóban Yneven érezheti magát, és azért is, mert - akárcsak a kalandmodul maga - később is felhasználható, mások számára is alkalmazható. Ezzel (is) teremt igazán értéket a világhoz egy kalandmodul, hiszen éppen azért írjuk meg, hogy mások is lemesélhessék, legyen szó versenyről, ahol követelmény, hogy minden csapat ugyanazokat a problémákat oldja meg, ugyanazokat a helyszíneket járja be, vagy legyen szó csak úgy megírt, ám kidolgozott kalandmodulról. Ahogy az egyszer megírt kalandmodult elegendő elővenni, elolvasni, kicsit alakítani, és indulhat a mese, ugyanúgy egy, az abban kidolgozott helyszínt, jelen cikk témájánál maradván a várost is lehet használni. Hiszen valaki már kitalálta, átgondolta, leírta, lerajzolta.

Természetesen elmélkedhetnénk itt arról, mennyire kell felkészülni és rögtönözni, mikor melyik a jó, mikor milyen arányban célszerű a kettőt kombinálni, és valószínűleg a rögtönzés szerelmeseit, akárcsak az igényteleneket hiába is győzködnénk, azért én azt gondolom, hogy minél bonyolultabb dologról van szó egy mese esetében, annál inkább érdemes kidolgozni. Egy város elég bonyolult ehhez, a történetétől a jellemzőin, kinézetén, felépítésén át jelenleg szinte minden megér egy-két gondolatot, hogy következetes, élő és igazi legyen. Persze lehet rögtönözni is várost, a kivételektől eltekintve ebből lesz a sokadik „herceg irányította”, fallal körülvett, kereskedeleméből élő város, ahol minden istennek van temploma, mindent egységáron lehet megvenni, és a folyótól a tengerig mindenből van egy kicsi benne. A sokadik ilyen után unalmas lehet, ahogy akkor is könnyű ellentmondásokba keveredni, vagy kényszerűen átlátszó sablonokra támaszkodni, amikor a játékosok belekérdeznak ebbe vagy abba a részletbe - nem feltétlenül kötekedés okán, egyszerűen csak egy igényesebb, árnyaltabb szerepjátékot játszva. Ahol nem csak az a járható út, hogy bemennek és megölik a herceget, hanem pl. átvehetik a vezetést adott szervezetek felett, így befolyásolva a történéseket, felkutathatnak más kulcsfigurákat - sorolhatnám még oldalakon keresztül. Kijelentem, hogy felkészültebb kalandok bizony a helyszínről is alapos leírással rendelkeznek, és itt a térkép is hamar fókuszba

kerül. Természetesen ahol (csak) arról szól a kaland, hogy teljesen mindegy, hol és miért a csapat megküzd az éppen kiválasztott bestiával, ott nemigen kell még a várostérképek problémájával foglalkozni.

Fontos megkülönböztetnünk még a kalandmodult, és a modulötletet. A modulötlet lényege, hogy egy jó ötletünket örökítjük meg, és tesszük azt használhatóvá mások számára is, megmaradva az ötlet(!) szintjén, míg a kalandmodul egy kész, kidolgozott, mesélésre azonnal, vagy csak kisebb, gyors átalakítással felhasználható mű. (persze nem tilos akár teljesen átdolgozni, de a modul azért az, mert lemesélhető, nem kell végiggondolni, kidolgozni olyanokat, amit már más megtett helyettünk.) Az otthoni játékot nem venném ide, nem igényel modul, a misztikus kalandmesterek is jegyzetekből mesélik, és ez így van jól. Noha nem tilos, teljesen fölösleges egy otthoni játékra teljes kalandmodult kidolgozni. Egy valamire való modulhoz tehát, aminek normális helyszíne is van, jól jöhet egy térkép, térjünk hát vissza eredeti témánkhoz.

## Új, vagy már kész térkép

Ha már eljutottunk oda, hogy várostérképet szeretnénk, elérkezünk a fenti kérdéshez is. És akárcsak az előre megírt kalandmodulnak, itt jön egy előre elkészített várostérképnek is a haszna. Hiszen azt újra elő lehet venni és felhasználni, jó pár órával meggyorsítva egy alapos modul előkészületeit is. Vissza fogok majd utalni ide, amikor a várostérkép készítés módjairól szólok. Ezért is mindenképpen érték egy-egy várostérkép elkészítése.

Amennyiben egy olyan város a mese helyszíne, amit már valaki kidolgozott, valaki megrajzolt (és azt hozzáférhetővé is tette), akkor nem kell órákat eltölteni az újra megrajzolással, elég csak átvenni azt. (A kész művünkben azért említjük meg, honnan való, így kívánja a tisztesség és szerzői jogok tiszteletben tartása is.) Akkor

sincsen baj, ha ki kell egészíteni azt, bár ennek feltétele az, hogy képesek legyünk alkotni azzal a módszerrel, amivel a térkép készült. Mindamellet, kevesen nézik jó szemmel, ha „szétberhelik” az, amit már megcsináltak, így ha egy kész térképre akarunk új helyszíneket varázsolni, célszerű beszélni annak készítőjével - egy korszerű módon készült térkép esetében nem téma egy ilyen munka.

Ha nem készült még térkép a helyről, és a fentiek alapján szeretnénk egyet, akkor meg lehet rajzoltatni mással, ez esetben nem sok hasznosat nyújt a cikkem további része, vagy elkészíthetjük magunk is.

## A térkép haszna

Szeretném sorra venni, milyen előnye, milyen haszna lehet egy kész várostérképnek. Mindenekelőtt lehet, és legyen is szép. Nem véletlenül vettem előre ezt a szempontot, fentebb elemeztem, hogy nem feltétlenül kell a meséhez. De ha már van, legyen szép. Egy kidolgozott kalandmodul egy írásos mű. Mint ilyen, a külalak, a formázás, a stílus nagyban meghatározza, nagyságrendeket emelhet megítélésén, értékén, különösen igaz ez a képekre (egy könyvet a képek adnak el - tartja a mondás) és így aztán a város térképre is. Egy szép várostérkép sokkal gusztusosabbá tehet egy egyébként sablonos kalandmodult is. Vannak, akiket nem nagyon érdekel, hogyan publikálják műveiket - hiszen egy kalandmodult azért dolgozunk ki, azért írunk meg, hogy mások is elolvassák, különben értelmetlen - de a lusta igénytelenségen túllépve jönnek a formázások, a díszítések, a stílus, a képek, és a térképek közül is az a megoldás, amelyik szebb.

Térképet rajzolni szórakozás. Nekem legalábbis. Ezért is csinálom. Aki semmi kedvet nem érez hozzá, annak nem kell foglalkozni vele, vannak más megoldások, nem is feltétlenül szükséges a várostérkép, ugyebár. Aki pedig a nyerhető haszon reményében veselkedik neki, annak is meg fogja érni, úgy hiszem.

A térkép szemléltető eszköz, jól elkészítve számos dolgot megjelenít a városból, amit leírni képtelenség, elolvasni és megjegyezni, így tehát alkalmazni úgyszintén képtelenség lenne, ezért hát akkor fölösleges is. Egy térképre ugyanakkor csak elég ránézni, és máris számos információ birtokába kerülhet a kalandmester. Ugyan e nélkül is lehet

mesélni, egy kaland sem lesz feltétlenül jobb tőle, mégis megdobban a játékosok szíve, és hajlamosak „igazi”, „kidolgozott” és ehhez hasonló jelzőket használni a modulra egy-egy szép térkép, alapos vázlat előkerülésekor.

Bizonyos információk csak a térképről olvashatóak le. Az, hogy melyik épület milyen messze van a városfaltól, hogy melyik helyszínen melyik városrészben található, hogy milyen ezeknek az egymáshoz viszonyított helyzetük, egymástól való távolságuk, melyikhez melyik esik útba, csak a térképről olvashatóak le, szövegesen kidolgozva ezek az információk hiányosak lesznek, vagy emészthetetlenül hosszúak és szárazak, megjegyezhetetlenek, és kikereshetetlenek. Egy térképről, még ha az csak egy vázlat is, szinte azonnal választ kaphatunk rájuk.

Éppen a fenti információk jelentik majd a térkép igazi hasznát a mesélés szempontjából. Lehet jelentősége, milyen épületek vannak a városban (pl. kinek van temploma - tipikus), mennyit kell menni, ha a palotából el akarok menni a könyvtárba, vajon mehetnek-e hintóval a szentélyhez, vagy az már csak gyalogosan közelíthető meg, vajon kell-e keresztezni a folyót, és melyik hídon érdemes, ha a kereskedőhöz igyekszek, vajon meg tudom-e egyszerre figyelni a templomot és a kocsmát, stb. Adott esetben fontos kérdések lehetnek. Amire lehet csípőből rögtönözni, esetleg könnyen ellentmondásba is kerülni később, vagy lehet egy jól átgondolt, elkészített térképre támaszkodni.

A következő részben a térképek készítésének módszereivel, stílusával foglalkozok.

## ***Rajzoljunk várost II.***

Cikkem előző részében a várostérkép szükségességével, hasznával foglalkoztam. Most, hogy eldöntöttük, kell, nézzük milyen módszerekkel készíthető el.

### **Tervek**

Sokat nyerhetünk vele, ha nem csak nekiesünk az első kezünk ügyébe kerülő papírnak, hanem átgondoljuk, milyen térképet is szeretnénk, mire akarjuk használni, esetleg a jövőben is kell-e még készíteni.

Ha csak egyetlen térképre vágyunk, vagy mert csak kivételes meséről van szó, vagy mert nem akarunk többet foglalkozni vele, mert csak most az egyszer írunk kalandot, akkor az lehet egy gyorsan összecsapott vázlat, amit hamar elkészíthetünk, de lehet „életünk műve” is, amit hónapokon keresztül rajzolgatunk - ez főleg egyén függő. Mivel az egész szerepjáték lényege a szórakozás, könnyen lehet, hogy ebben az aspektusában is megtalálja azt valaki.

Előfordulhat - én így jártam a MAGUS várostérképekkel - hogy a világhoz több térkép is kellhet, és önjelölt fejlesztőként, modulíróként, és főleg segítőként, no és előre eltervezve, sok város térképét akartam - és akarom azóta is - elkészíteni. Ez csak azért lényeges, mert ha már több térképről beszélünk, érdemes őket hasonló stílusúra, azonos technikával készíteni, hiszen egy sorozat részét fogják képezni. Nem feltétel ez, de sokat nyerhetünk vele, és esetleg sok jövőbeni munkától menthetjük meg magunkat - pl. a régieket hozzáigazítani az újakhoz - ha ezt átgondoljuk. Akár a térképet hozzáigazíthatjuk más sorozathoz is, így bővítve azt a magunk munkájával - ez is sok mindent meghatároz majd.

### **Stílus**

Ez az a rész, ahol minden alkotó fantáziája elszabadulhat, hiszen aki alkot valamit, általában ebben leli örömét, fejezi ki önmagát. Ugyanakkor érdemes megnézni, mit is alkotunk, és azt milyen rendszerbe illesztjük

be. Gondolok itt arra, hogy amennyiben a MAGUS szerepjátékhoz rajzolunk térképet, akkor érdemes megnézni, hogy a többi, már létező MAGUS szerepjátékhoz készült térképek milyen stílusban készültek, hiszen ahogy a táblázatok is előszeretettel formázzuk a régi szabálykönyveket idéző, szíveket melengető kettős szürke-fehér sorokkal, úgy a térkép is sokkal MAGUS-osabb lesz, ha ugyanolyan stílusú, mint amit a könyvben láttunk. Érdemes tehát igazodni, noha nem kötelező. Ugyanakkor a stílus átvételével könnyebb dolgunk is lehet, például már meglévő jeleket kell használni, a szemet sem bántja majd az idegen stílus, és mindenki könnyebben boldogul rajta, aki a többit már megszokta.

Ugyanakkor lehetünk teljesen egyediek is, ez jelentheti az általunk rajzolt térképek szépségét, sajátosságát, esetleg már ezzel is kifejezhető az ábrázolni kívánt város kultúrája, vagy a kalandmodul stílusa.

## Módszerek

Szeretném röviden áttekinteni (nyilván) az általam ismert térképrajzoló módszereket, és szólnék ezek jellemzőiről is. Igyekszem jól körüljárni a témákat, de nyilván az én véleményemet olvashatjátok itt, az én nézőpontomból, nem árt hát kiegészíteni és nyitott szemmel járni annak, aki komolyabban foglalkozni akar a várostérképek rajzolásával.

## Az olcsó megoldások

Számomra az igénytelenség határát súrolja, de nagyon kevés munkával kivitelezhető az, hogy más várostérképeket használunk fel. Nem úgy, ahogy fentebb említettem, hiszen ott egy kész rajz eredetivel megegyező célú felhasználásáról van szó.

Gyakran találkozom azonban olyan megoldásokkal, hogy más fantasy szerepjátékokhoz készült városrajzokat alakítanak át csupán a nevük - ha egyáltalán ott van a rajzon - átírásával. Ilyet is lehet, ám mondanom sem kell, hogy ezek sem

stílusukban, sem az ábrázolt városban nem fognak illeszkedni a MAGUS-hoz, már, ha a készítő foglalkozik egy város alakjával, vagy magának a rajznak a stílusával.

Hasonlóan szerencsétlen megoldásnak találok azt, ha létező, más, esetleg nem is játékokhoz készült térképeket próbálunk a MAGUS-ba illeszteni, míg mondjuk egy Vampire játékhoz több, mint ideális lehet az adott földi helyszín valós, esetleg a játék idejével közel megegyező korban készült vagy az adott várost ott ábrázolt térképe, a MAGUS-ba átvéve bután mutat majd például a vasutak jele egy korai földi térképen, ami fölé egyszerű megoldásként ynevi nevet írunk. Mindazonáltal elképzelhető, hogy hangulatában megfelelő, ókori-középkori településtérképet találunk, amit úgy ahogy van, használhatunk is, ám az kevésbé fogja tükrözni a világ sajátosságait - ami azért igen kevert, nem feleltethető meg tisztán egy földi kornak sem. Emellett az ilyen megoldásnál kicsit a farok csóválja a kutyát, hiszen nem az kerül rá, amit akarunk, hanem abból kell dolgoznunk, ami rajta van.

Hasonló a módszer, amikor eleve Ynevhez készült várost nevezünk egyszerűen át, valószínű hogy az alkotói énem ítéli ezt a legaljának.

## Kézi rajz

Tény és való, hogy a kézzel készült dolgok a legszemélyesebbek, általában egyediek is. Alapvetően két csoportra bontanám őket: az egyik az elnagyolt, gyorsan készült vázlatok. Az nem igazán probléma, hogy ezek ilyenek, hiszen nem kész műnek készültek, hanem vázlatnak, akkor válnak „cikivé”, ha kész várostérképként kezdjük el használni őket, és akkor leszünk igénytelenek, ha ezzel meg is elégszünk.

A kézi városrajzok másik típusa a szép, kész művek, ezek sokszor igazi ereklyék. Mindazonáltal sem sorozat nem készül belőlük, sem a célszerűség nem vezeti az alkotót, aki ennyi energiát áldoz egy műre, gyakran művészi igénnyel teszi, ami előrébb való a használhatóságnál vagy a hitelességénél. Gondolok itt arra, hogy a térkép inkább szép lesz, mint hiteles, az objektumokból kevesebb, ám szépen kidolgozott fér majd rá, stb.

Legnagyobb hátrányát azonban az ilyen kézi térképeknek szerintem nem csak az jelenti, hogy sokat kell velük dolgozni, hanem az is, hogy nem sokszorosíthatók (a fénymásolás, a scannelés

jelentősen rontani fogja minőségüket), emellett esetleg a következő példányok nem egyeznek majd meg méretarányukban, jelkészletükben, stílusukban sem feltétlenül.

Ha már rászánjuk magunkat a várostérkép készítésre, ha már dolgozunk vele, én célszerűnek tartom valamilyen számítógépes program használatát.

## Gépi rajzok

A számítógéppel készült rajzoknak számos előnye akad. A leginkább egyértelmű az, hogy bármikor elmenthető, másolható, a kalandmodul dokumentumával együtt nyomtathatók, így nem csak egy mesterpéldány létezik majd belőle, mint a legszebb kézi rajzokból, amit jól-rosszul sikerül lefénymásolni, már ha egyáltalán alá fér, hanem mindenkinek jut, aki meséli. Később is, nem csak a versenyen. Tehát egy létező, meglévő állandó, mindenki számára használható rajz készül, azaz sokkal több haszna lesz a befektetett munkának.

### *Térképrajzoló program(ok)*

Bár tudom, hogy léteznek ilyenek, több ilyen program eredményét is láttam, én magam nem próbáltam ki őket, már az elején szembeünt és ellenszenvessé tette őket a hamarosan felsorolt hátrányuk. Több olyan program is létezik, amelyekkel számos előre elkészített sablon segítségével gyakorlatilag csak össze kell raknunk a városunk (és gyakran egyéb térképek) részleteit, és hamar egy nagy egészet kaphatunk belőle.

Az ilyen programok tagadhatatlan előnye, hogy ha az ember már megtanulta, akkor rövid idő alatt összedobható vele egy-egy rajz. Ez rendelkezik majd a gépen készült városrajzok előnyeivel, hiszen másolható, nyomtatható lesz majd. Programtól függő, de általában azért az éppen befektetett munkához képest jelentősen jó minőségű lesz, szép elemekből áll majd, hiszen a program készítői már előre megrajzolták az elemeket. A stílusuk is azonos lesz, hiszen az egymás utáni városokat ugyanazzal a programmal készíthetjük el, jó sorozatot alkothatnak hát. Általában, a készítés megkönnyítésére is, egységnyi elemekből, mezőkből, „kockákból” áll majd a felület, ami a kész rajzon is látszódní fog, ezzel segítve a méretarányosságot. Ezt nagyon könnyű tartani egy ilyen program esetében, így a kész városunkban minden megfelelő arányban látszódní majd.

Hátrányuk, hogy nem tervezünk igazán, nem alkothatunk újat, csak összepakoljuk az elemeket. Jelentős korlátozást jelent majd egy ilyen program, éppen a haszna válik a kárára, egy igazi alkotó szemében. A szabad fantáziához és ötlethez képest minimális készletből gazdálkodhatunk, ráadásul csak azokat az elemeket alkalmazhatjuk, amelyek léteznek hozzá, ha tehát mondjuk nincs benne négysávos nagy köhid bástyákkal - elem, akkor olyat bizony nem tudunk rajzolni. A könnyebbség és egyszerűség jelentős korlátozást hozhat. Ugyanez lesz jellemző a formákra is, hiszen mindennek kis kockákból álló alakja lesz, bár megtartott méretarányal... unalmas.

### *Paint*

Nem véletlenül az első rajzoló programom volt, amihez hozzáfértem, és elkezdtem vele dolgozni, hiszen minden windows alatt megtalálható, mondhatom, hogy ma már bárki hozzáférhet. Pixeles rajzolást biztosít, azaz „kis négyzetekből” állíthatjuk össze a rajzainkat. Nem egy profi rajzoló program, de sok türelemmel nagy alkotások is elkészíthetőek, csak ki kell ismerni. A témánál maradvá, várostérképek rajzolásához nem a legszerencsésebb. Persze én is megrajzoltam vele akár egy egész Új-Pyarron térképet, és az eredmény, bár fogyasztható, mégis jelentős hátrányokkal bír a felsőbb kategóriákhoz képest.

A program - és ide sorolnám a Paint mellett minden, könnyen hozzáférhető, egyszerű, korlátozott rajzolást biztosító programot - óriási előnye, ha már van, hogy egyedi rajzok készíthetők vele. Nem határol be az előre elkészített rajzkészlet, a megtervezett négy féle templom, ha én egyedi ötletet akarok megvalósítani, olyan csinállok, amelyet akarok - és tudok. Olyan méretarányú, olyan alakú lesz a városom, az épületeim, bármi, amilyenre megrajzolom. Több munka, de egyedi, kívánalmak szerinti eredmény. Ez vitathatatlan előnye már a legegyszerűbb rajzprogramnak is.

A Paint - ezt is merem igazán - hátránya a pixelesége. Ha igazán profi és igényes rajzot szeretnénk, ahol mondjuk a az átszínezett objektumok homogén színűek, a vonalak pontosan illeszkednek, az utak szélei valóban

párhuzamosak, sokszor le kell menni pixel szintre, és pontonként megrajolni egészen nagy területeket is. Borzasztó munka - itt jön a képbe az örült jelző. Az eredmény ugyanakkor jó, bár - mint később szölok róla, hasonló energiával sokkal de sokkal nagyobb eredmény is elérhető. További előny az előre elkészített, ismétlődő formák, szimbólumok, esetleg egész nagy elemek kivágása, a másolása, ezekkel is lehet ügyeskedni. Részeket kiemelni, csak meghatározott részeket ábrázolni, és akár lépésenként azonos méretarányban menteni... egy területről mondjuk 4-5 változat is készíthető, a kézi rajzokhoz képest sokkal kevesebb munkával és idő alatt.

További hátrány, hogy a paintes rajzok nem nagyíthatók normálisan. Jelentősen vesztenek minőségükből, a színek homogenitása megszűnik... ez a program ezt tudja. Lehet benne ügyeskedni, de nagyon ismerni kell, és aránytalanul sok munkába kerül. Én csináltam, és az eredmény, bár tetszetős, azért nem mindig szép, nehezen illeszthető dokumentumokba, nem tolerálja a különböző méretekre történő transzformálást, stb. Ugyanakkor, ha valamiféle statisztikát akarnék hozni, a legtöbben nem veszik az ekkora fáradtságot egy kétes eredményért, így a legtöbb, nyilvánvalóan Painttel készült ábrázolás - főleg MAGUS modulokban - az igénytelenséggel jellemezhető leginkább.

Én mindenkinek azt tanácsolom, hogy ha már hajlandósága van rajzolni, és van rá lehetősége, akkor ne a paintre pazarolja az idejét, hanem tanuljon meg egy normális programot. A kulcsszó a lehetőség... ez gyakran hiányzik. Könnyű beszélni róla, ha nincs. Magam is amiatt használtam éveket, mert nem jutottam máshoz. Nem mindenki letöltő-és telepítő zseni. Főleg az elején. A Paint meg ott van...

### **Corel Draw**

Ez a neve az én kedvenc programomnak, amit, mióta megtanultam - úgy ahogy - használni, mindenféle rajzot ezzel készítek. Azt hiszem, nem csak személyes elkötelezettségem alapján tartom

az egyik legjobb rajzóprogramnak. Volt alkalmam - ha csak rövid időre is, hiszen hamar beláttam, ha az megy, menni fog a Corel is, más vektorgrafikus rajzó programot kipróbálni, így akárcsak az előző fejezetben, itt is úgy gondolom, hogy a Corelben tapasztaltak általánosságban igazak a legtöbb ilyen jellegű rajzóprogramra is.

Maga a vektorgrafikus eljárás, anélkül, hogy jelentősebb programozó, vagy grafikus képzettséget és tapasztalatot tudnék felmutatni, szerintem sokkal jobb, széleskörűbben alkalmazható, több lehetőséget rejtő, mint a paint "pixelezése". Itt meg is állnék, mert nem nagyon tudnám a mögöttes működést, a motort, pláne a működést elemezni, aktív felhasználóként viszont már számos olyan tapasztalatot szereztem, aminek okán mára meg sem nyitom a régi programokat, rajzókat.

Corelben rajzolni sokkal gyorsabb, sokkal alaposabb formázást tesz lehetővé, az objektumokat már nem csak 90 fokban, de akár tizedes értékkel is el lehet forgatni, az elkészült objektumok, akár egész képek is minőségi romlás nélkül nagyíthatóak fel, vagy csökkenthetők le. A megrajzolt dolgok részekre bonthatók, újra felhasználhatók más képekben is, akármilyen méretben és pozícióban. A színezés egyszerűbb és sokkal több lehetőséget rejt magában. A vonalak akár részletei is módosíthatók, a koordináták segítségével finom mozgások is lehetségesek, akár matematikailag is megfelelhető egy szakasz, vagy két vonal közé pontosan középre tehető egy másik. Számos beépített lehetőség segíti a rajzolást, segédvonalakat használhatunk, beállítható értékű rácsháló áll rendelkezésre, és erősen gyanítom, hogy bár évek óta rajzólgatok már vele, még a felét sem fedeztem fel a program lehetőségeinek.

Számomra az egyetlen kezdeti nehézséget az jelentette, hogy teljesen másképpen kell gondolkodni, rajzolni, egy-egy dologhoz hozzákezdeni, mint a Paint pixeles felületén, ezt az évek alatt megszokott dolgot le kellett vetkőzni, az emiatt fellépett idegenkedést elfojtani, és megtanulni Corelesen gondolkodni. Megérte. Ezen tapasztalat okán azt javaslom mindenkinek, érdemes egyből a Corelrel, vagy valami hasonló, vektorgrafikus programmal kezdenie, ha számítógépes rajzolásra adja a fejét.

A következő részben konkrétan a várostérképek megrajzolásának előkészületeivel és folyamatával foglalkozok majd.

## Rajzoljunk várost III.

Cikkem előző részében a várostérkép koncepciójának megtervezésével és a különböző megrajzolási lehetőségekkel foglalkoztam. Ebben a részben rátérek a konkrét előkészületekre.

### Forrás

Készülő MAGUS városunk térképét többféle forrás alapján is elkészíthetjük. Értelemszerűen akkor van ennek jelentősége, az esetek túlnyomó hányada ilyen, amikor a várost már létezik szöveges - vagy képi - formában.

### Szöveges

A legtöbb esetben - már amennyiben létező, már kidolgozott, vagy legalább szövegekben megemlített város térképét készítjük el - rendelkezünk egy hosszabb-rövidebb leírással a városról. A „sablon” szerint, egy kalandmodulhoz akarunk rajzot készíteni, és a modulnak egy része konkrétan a hely, a település leírása lesz. Az is gyakori, hogy egy szabálykönyvben, vagy regényben, újságban, netán rajongói anyagban találunk némi leírást, amihez rajzot készítünk - megint csak lemesélés, majdani játék, esetleg mindjárt belőle készülő modul, de akár csak a világ fejlesztése okán is. A rajzolást ennek elolvasásával kell kezdenünk. Sokkal kötöttebb a munkánk, hiszen mindenben a leírás szerinti várost kell elkészíteni. Ez számtalan előnnyel jár, ugyanis valaki már többé-kevésbé átgondolta a városunkat, így csak rajzolni kell. Aki teljesen önálló várost akar - az általában nem a rajzolással kell, hogy kezdje.

A városok leírása általában több-kevesebb támpontot ad az egész város elhelyezkedésére, így főbb alap elemeire, például folyótorkolatban fekszik, egy vulkán köré épült, hágót ural, egy tó szigetén van, stb. Ez alapján elképzelhetjük magát a várost, az alakját, és azt, hogy mit kell ábrázolni a képünkön. Célszerű erről egy vázlatot készíteni, csak úgy egyszerűen kézzel, sokban megkönnyíti majd a későbbi munkát. Természetesen akár egyből gépen is készíthető a vázlat, akinek az a kényelmesebb. A leírás alapján, helyesen tesszük, ha a vázlatra rögzítjük az összes olyan elemet, amit megemlít és ábrázolható - vagy ábrázolni szükséges,

falak, bástyák, kapuk, épületek, stb. Én ezekről mindig készítek egy listát is, a későbbi áttekinthetőséget megkönnyítendő - és segítség lesz majd a jelmagyarázathoz is. Sokszor csak annyit tartalmaz egy városleírás, hogy melyik fő épület melyik negyedben található, esetleg más épületekhez viszonyítva, pl. a kaputól jobbra áll a gyűlésház. Mivel a rajznak összhangban kell lennie a város leírásával, fontos, hogy a szöveg rajzolás szempontjából fontos információit már az elején rögzítsük. Ilyen lehet egyébként a város mérete is.

### Képi

Amennyiben rendelkezésre áll egy korábbi, más módszerrel készült rajz, vagy egy vázlat, akkor az lesz a városunk rajzának forrása. Ez esetben már lehetséges, hogy leírással is rendelkezünk, amely vagy megegyezik, vagy eltér a vázlatunktól, forrás rajzunktól. Előbbire jó példa lehet egy városleírás, és az az alapján készített vázlat, míg előfordulhat az is, hogy egy szimpatikus városrajzra próbálunk meg ráültetni egy leírást, és abból készíteni egy saját várost.

A kiindulási rajzot - általában vázlatot - akár nézhetjük is rajz közben, követve annak elemeit, aki jó rajzos, annak menni fog, ám sokat könnyíthetünk a dolgon, ha bedigitalizáljuk azt. A Corel például lehetőséget biztosít arra, hogy egy rétegben megjelenítsük a rajzolt vázlatot, és akár ki-be kapcsolva azt, a rajzunktól gyakorlatilag függetlenül jelen lévő alapként, sablonként használjuk.

### Szabad rajz

Ritka, de amennyiben teljesen szabadon rajzolunk várost, semmilyen forrást nem kell követünk, ott kezdünk hozzá, ahol akarunk. Bár ez talán könnyebbséget jelent, valójában jóval nehezebb a dolgunk, már, ha igényes és átgondolt várost akarunk kapni a végén. Az átgondolatlanság ugyanis sok összeférhetlenséget eredményezhet, kikötőváros egy hegyvidéki tagoltságú elrendezéssel, stb. Ezen kívül, ha valóban használható várost akarunk készíteni, a rajz után leírást is kell hozzá alkotni, akkor meg már mindegy, ha azzal kezdjük.



## Méretarány

Ha már várost rajzolunk, fontos, hogy tartsuk az arányokat. Ha a város kétszer olyan széles, mint a tó, akkor az a rajzon is úgy legyen. Ha a várak olyan széles, mint a főút, akkor úgy kellene megrajzolnunk. Ehhez fontos, hogy méretarányosan rajzoljunk.

Amennyiben vázlatot készítünk, ott nehéz - kevés segítség van - a méretarány tartásához. Amennyiben szabadon rajzolhatjuk a várost, nem, vagy csak alig kell követni valami leírást, könnyű a dolgunk, elegendő a végén rátenni a rajzra egy méretarányt jelző jelet. Ezt később, amikor már a rajzolóprogramba betöltjük, méretre kell állítanunk: így a sablon mérete a kívánatos lesz. Amennyiben már a vázlaton is bonyolult arányokra kell figyelni, úgy segíthetünk egy milliméterpapírral, vagy négyzetrácsos lappal („kockás füzet”), de akár megrajzolhatjuk az egész vázlatot is gépen.

A Paint-ben én mindig előre elkészített rácshálót használtam, ezen rajzoltam, így a végére lassan eltűnt, a maradék részét csak radírozni kellett. A Corelben külön megjeleníthető egy állítható nagyságú rácsháló, amelyhez ráadásul automatikus vonalillesztés is beállítható, így könnyítve meg a rajzolást. Ha már nincs szükségünk a rácshálóra, csak ki kell kapcsolni, és nem zavar tovább.

## Folyamat

Magát a rajzot kétféleképpen is elkészíthetjük, attól függően, hogy vázlatról rajzoljuk meg, esetleg egy kész várost rajzolunk meg, vagy teljesen a nulláról építjük fel azt.

### *Előre elkészített*

Ide sorolom a kész rajz alapján, ugyanúgy, esetleg más stílusban reprodukált rajzot, de még a vázlat alapján készültek túlnyomó többségét is. Ez esetben már az elején tiszta képpel rendelkezünk a városról. Megrajzolhatjuk az alakját, a fő elemeit, legyen az a közepén áthaladó

folyó, vagy út, netán domborzati elemek, stb. Ezután fokozatosan megrajzolunk mindent, program, szokások és szándék határozza meg, hogy mindent, ahogy jön, rajzolunk meg, vagy az azonos kategóriájú dolgokat egyszerre készítjük el, ez utóbbi a rendszerezettebb, jobban alkalmazható megoldás. Tehát például megrajzoljuk az utakat, majd a falakat, végül a házakat, épülettömböket, majd ráhelyezzük még a szükséges egyéb kiegészítőket, majd jön a feliratozás, stb.

### *Fokozatosan épített*

Az egyik legérdekesebb és legjátékosabb módszer, egyben a legtöbb időt és energiát igénylő is. Ezzel a rajzolás egy külön játék is lehet, az eredmény pedig összehasonlíthatatlanul bővebb - de nem mindig éri meg, én csak a legritkább esetben vesződök vele. Lényege, hogy a várost fokozatosan, lépésről lépésre építjük fel, úgy, ahogyan az a története szerint volt. Tehát, elsőnek megrajzoljuk a templomot, ami köré épült, vagy várat, vagy bármilyen központi elemet. Az első házak, kiegészítők után eljutunk a település egyik kezdeti állapotához. Ha igazi előnyt akarunk kovácsolni a módszerből, akkor itt érdemes elmenteni a munkát, és egy másikként folytatni. Ezután épül tovább a város, egyre nagyobb lesz, új elemekkel bővül, egyes épületeket lecserélünk. Elkészül az első fal, a két-három városrész egyesül, stb. Igény szerint a kész városig több állapotot is elmenthetünk, így a város korábbi állapotairól is lesznek rajzaink. Impozáns készlet lehet az eredmény, a befektetett munkának megfelelő. Közben megismerjük a várost, és számtalan dolgot találhatunk ki hozzá, legyen az legenda, kaland-elem. Ez egyébként a sima rajzolásra is vonatkozik.

Cikkem következő részében a városok Corel programmal történő megrajzolásának konkrét folyamatával foglalkozok majd.

## Rajzoljunk várost IV.

Cikkem előző részében a várostérkép rajzolásának konkrét előkészületeit tekintettem át. Mivel megtárgyaltuk a térkép szükségességét, döntöttünk annak stílusról, az elkészítés módjáról, beszereztük a megfelelő forrásokat, és megvan a hozzá alkalmazandó programunk is (ezt itt most határozzuk meg a Corel Draw-ban, mivel én ezt használom, ezt tartom az általam ismert legjobbnak, következésképpen erről szeretnék, és tudok érdemben írni), lássunk hát hozzá a város megrajzolásának. Városrajzoló cikksorozatam záró részében a megrajzolás konkrét lépéseivel, módszereivel, sajátosságaival és trükkjeivel foglalkozok. Nyilvánvalóan nem a program alkalmazását próbálom elmagyarázni az elejétől, ehhez nem elég a cikk terjedelme, inkább csak a folyamatot, módszereket mutatom be, maradéktalan értelmezésükhöz nem árt hát ismerni magát a programot.

### Kezdő lépések

Korábban már szoltam a Corel program sajátosságairól, a hagyományos (pl. Paint) programokhoz képesti elképesztően színes lehetőségeiről. A Corel különböző, egymásra illeszthető rétegekkel dolgozik. Ezek a rétegek külön megrajzolhatók, egymással párhuzamosad, egymás fölött helyezkednek el, ki-be kapcsolhatók, akár az egymásra rakott fóliák. Ezt célszerű kihasználni. Alkalmazásukkal ugyanis rendszerezhetjük a városrajz elemeit, és az azonos kategóriájú elemek, objektumok egy rétegen lehetnek, így azokat lehetőségünk van egyszerre eltüntetni vagy megjeleníteni, egyszerre hozzáférhetővé tenni, és például átszerkeszteni.

### Rétegek

Én a városrajzok során külön rétegeket alkalmazok a termőföldek, a természeti elemek, a város-elemek és épületek, a falak, a hidak és a keretfeliratok részére. Ilyen sorrendben.

A külön rétegeknek másik előnye az is, hogy a felsőbb rétegek eltakarják az alsókat, így strukturálhatjuk a rajzunkon, hogy mi legyen felül, amennyiben két objektum keresztezi, részben elfedi egymást. Például az út vonalába belógó fa látszódjon

egész faként, ne az út menjen át rajta, fölötté, kitakarva azt. Ezért kerül például legalulra a termőföldek rész, mivel azokat a növényzet elemei, az épületek, a falak egyaránt kitakarhatják. A város-elemek alatta vannak a falaknak, hiszen a fal kitakarhatja a háttömböket jelző - nálam szürke - objektumokat, fordítva ez vicces volna. Legfelülre a feliratok és a keret kerül, értelemszerű, hogy a kész rajzon, minden fölé jönnek a különböző nevesített helyszíneket megjelölő számok, esetleg a térképre kerülő feliratok.

### Objektumok hierarchiája

Az objektumok egymás alá-fölé rendeltsége egy adott rétegen belül is érvényesül, mégpedig sorrendben, a listában (célszerű alkalmazni az objektumkezelőt) feljebb lévő objektum eltakarja az alatta lévőket. Ezt is kihasználom, például a város elemekben alul található nálam az utak, fölöttük a „szürke épülettömbök”, majd legfelülre jönnek a sötét színnel jelölt konkrét épületek, nyilván ezek a szürke tömbökön belül, fölöttük, egyes részüket kitakarva helyezkednek majd el. A módszer azért is jobb, és rejt több lehetőséget, mint pl. a paint, mert ezeket az épületeket később akár le is szedhetem a rajzról egyetlen kattintásra, és a helyükön nem üres terület, hanem a város épülettömbjeit jelző szürke rész marad.

### Objektumok elnevezése

A Corel lehetőséget biztosít arra, hogy minden objektumot (objektumkezelő) saját névvel lássunk el. Ez egy kis többletmunkát jelent, de nagyon megéri. Később ugyanis nagyon könnyűvé teszi az objektumok megkeresését, csoportosítását. Itt én alkalmazok típusneveket is, például a falak neve csak simán „fal”, vagy röviden „f” lesz, a bástyák „bástya” nevet kapnak, az egyszerű fa a „fa” nevet viseli. Egyes nevezetes objektumokat saját, egyedi név is illethet, például a konkrétan jelölt épületeket, amelyek úgyis nevesítve lesznek a későbbiek folyamán, számok, jelek és a jelmagyarázat segítségével, a saját nevükkel látok el. Például „városháza” vagy „Gwarruk fogadója”. Ez azért is jó, mert az objektumkezelő szövegét nézve könnyen megtalálhatom a keresett épületet, illetve

később, amikor konkrét jelet, feliratot, számot kannak, is könnyebben akadok rájuk.

### **Csoportosítás**

Ahogy az egyes objektumokat - már egy rétegen belül tartunk - elnevezhetjük, úgy lehetőségünk van a különböző csoportok, és a csoportokban csoportok létrehozására is. Újabb szenzációs funkció ez. Segítségükkel az azonos jellegű objektumokat egy adott rétegen, de akár egy adott csoporton belül is kisebb csoportokba foglalhatjuk, ez lehetővé teszi egyszerre való kijelölésüket és kezelésüket. Például az összes háztömb csoportjára kattintva valamennyi ide sorolt objektumot, azaz az összes háztömböt, vagy csak egy adott kerület összes háztömbjét elrejtethetjük, átszínezhethetjük. Mindössze két kattintással! Paintben ez minden objektumra való külön kattintást, a trükkösebbeknek a radírral való hosszas sátirozást jelent, ami ráadásul nagy hibalehetőséget is rejt magában.

### **A rajzolás folyamata**

Az általános lehetőségek taglalása után - noha bizonyosan nem tekintettem át maradéktalanul mindent - nézzük a konkrét város megrajzolásának konkrét folyamatát.

#### **A sablon**

A rétegek létrehozása után legelső rétegbe beillesztem a sablont, ha van. Amennyiben egy már meglévő várost rajzolok meg, azt, ha vázlatom van, azt, ha kép alapján dolgozok, akkor a képet. Ezután a sablon megfelelő méretarányának beállítása következik. Mivel azonos méretarányt használok, ezért a kész képre - külön rétegben - beillesztem az előre megrajzolt keretet, ezen már található méretvonalak - két kattintás = egy óras munka, készen! Ezután az alsó - hiszen a rétegekkel külön játszhatok - rétegen lévő sablont addig nagyítom, kicsinyítem, amíg azonos nem lesz a rajta található méretarány a keret méretéhez. Ezután általában zárolom is, legelső rétegben, így nem mozdul el, mindig ott lesz, és az egész rajzolás alatt viszonyításként szolgálhat. Amikor már

zavaró, lehetőség van elrejtetni, majd ellenőrzések céljából vissza-visszahozni. Csodálatos lehetőség.

#### **A terep**

Ezután a természeti elemek rétegre váltok, és megrajzolom az egész város területének alapjául szolgáló terepet. Ide jön, ha van, a tenger, a tavak, a folyók, patakok. Ide jönnek a sziklák, különböző tereplépcsők, töltések, dombok és gödrök is. Ha alkalmazok szintvonalakat is, akkor azok is. Minden, ami ahhoz kell, hogy a város alatti terep megjeleníthető legyen.

A szintvonalaknál érdemes kicsit elidőzni. Amikor nem kész várost, vagy legalább részletes vázlaton lévő várost dolgozok át, és ott, ahol ugye jelentősége van - tehát a város átszegdelt (értsd: dimbes-dombos) terepen van - ott megrajzolom ezeket, akkor is, ha később nem akarom megjeleníteni. Külön csoportba foglalva őket - de akár egyesével is lehet - olyan színt kapnak, ami megkülönbözteti őket, kiemeli, így segítik a rajzolást azzal, hogy elképzelhetővé, láthatóvá teszik a terepet, majd, amikor már nem kellene, kivághatók, „semmilyen színűvé” színezhethetők. Én ez utóbbit szoktam választani, hiszen így nem látszanak, nem zavarnak, a kész térképen sem jelennek meg, ám akármikor néhány kattintással újra megjeleníthetők - ha már egyszer megrajzoltuk őket, ne vesszenek el.

#### **Utak**

Következő lépésként a város gerincét, vázát jelentő úthálózatot szoktam elkészíteni. Már látszik, milyen a terep, jöhet hát rá a sok-sok út. Mivel az általam használt térképstíluson ezek az utak gyakorlatilag a két határvonalból állnak, kicsit körülményes az elkészítésük, ám ezt indokolja a későbbi felhasználásuk is. Amennyiben egyszerűbb, egyszínű utakat használunk, úgy elegendő őket egyszerűen megrajzolni, beállítani a színüket és a vastagságukat, és kész is.

Mivel nekem csak a szélükre van szükségem, ráadásul nem színezem őket ki „fehérre” egy objektumként, ezért máshogyan készülnek. Mivel nem csak egyenesekből állnak, és gyakorlatilag két „párhuzamos, ám görbületekkel egymás mellett futó” (bocsánat a matematikusoktól) vonalra van szükségem, kicsit nehézkesnek tűnő folyamat következik. Első lépésként megrajzolom az utakat, és beállítom őket a megfelelő vastagságra, és kapnak egy feltűnő színt. Ezután az út szélének vonalát kezdem megrajzolni, külön-külön mindkét oldalon,

nagy nagyításban követve a vastag, zöld vonalak széleit. Eredményeként megkapom a szükséges úthálózatot, a szélekkel. Ahol az utak összeérnek, ott csak egyesíteni kell majd a vonalakat. Amikor az egész készen van, a zöld szerkesztővonalakat egyszerűen kivágom a képből - a csoportosítás miatt ez két kattintást igényel mindössze. Készen is van a várostérkép megrajzolásának kb. a harmadát kitevő folyamat.

### **Falak**

Következő lépésként a falakat szoktam megrajzolni, mivel ezek uralják a várost, meghatározzák annak, vagy legalább egy részének alakját, mellesleg el is fednek pl. utat, sokszor folyót, csatornát is. A falakat egyszerűen vastag vonallal rajzolom, rá kerülnek a bástyák, kapubástyák, a fal egyéb objektumai. Azért, hogy ne vesszenek el a sablonban, általában ezek is egy feltűnő szint kapnak, hiszen később csak át kell majd színezni őket.

### **Épülettömbök**

Saját munkamenetem szerint következnek az épülettömbök, ezek a szürke részek alkotják magát a várost. Az épülettömbök határvonalai az utak széleiből jönnek össze, ezért volt rájuk szükség úgy, ahogy. A megfelelő szakaszok kijelölése, ha kell, másolása után csak egyesíteni kell őket, és a csatlakozási pontok zárása után készen is lesz egy-egy épülettömb. Ebbe azután belekerülnek a fehér, azaz beépítetlen részek, ezeket megrajzolom, majd a megfelelő objektummal egyesítve gyakorlatilag ki is maradnak a további színezésből. Az épülettömböket ezután csoportosítom a különböző negyedek szerint, hiszen a végén ennek megfelelően lesznek egy-egy különböző szürke-árnyalatra színezve.

### **Nevesített épületek**

Ezután jönnek a különböző nevesített épületek. A térképeim méretaránya nem teszi sem lehetővé, sem szükségessé minden egyes épület külön való feltüntetését. Csak azok kerülnek rá külön, amiket külön meg kell említeni, mert fontos helyszínek, a város leírásában, vagy a kalandban, amelyhez készül a térkép, szerepük van. Ezeket egyszerűen - nagyobb épületeknél nagyjából betartva a méretarányt - rárajzolom az épülettömbök megfelelő részére, és ki fogják takarni azokat. Ha bonyolultabb szerkezetű épületről van szó, akkor külön megrajzolom őket, akár segédvonalakat is használva, belső udvarokat külön objektumként fehérre színezve, majd amikor

készen van, saját csoportként lekicsinyítem a megfelelő méretre és a helyére illesztem.

Érdeemes itt is két nagyobb csoportot csinálni. Egyik, a várost állandóan jellemző helyszínek és épületek, például főkapu, városháza, kikötői vámház, egy-egy híresebb fogadó. A másik csoportot a modulspecifikus helyszínek képezik majd, amik az általános városleírásban nem kell, hogy szerepeljenek, hiszen csak az adott modulban lesz szerepük, például a füvesasszony tanyája, a karakterek rejtekhelye, az összekötő háza. Ezt az épületcsoportot így néhány kattintással ki lehet emelni, vagy el lehet tüntetni, így a városunk alkalmas lesz a modulhoz készült illusztrációra, illetve Ynev általános színesítésére is, ez utóbbi esetben nem kellene rá azok a helyszínek, amelyeknek csak az adott kalandmodulban van jelentőségük. Amennyiben egy várost több modulhoz is fel akarunk használni, és azok külön specifikus jelölt helyszíneket igényelek, azokat külön-külön csoportokba rendezve mindig a szükségesek jeleníthetők meg. A nyomtatási ikon be- vagy kikattintásával az ilyen helyszínek akaratunk szerint lesznek rajta a kész, képnek összeállított térképünkön. Talán mondanom sem kell, mekkora előny, manőverezési lehetőség ez a Painthez képest.

### **Művelt földterületek**

Tulajdonképpen kész is a város lényegi része, jönnek a megművelt területek. Nálam, de itt gyakorlatilag bármilyen külön jelölt terület megjeleníthető, pl mocsár, fertőzött terület, stb. Ezeket én külön részobjektumokként készítem, amik eltérő sraffozást - a corelben csak egy külön színezés, három kattintással - kapnak. Hogy a paintben ezeket hogyan kellett elkészíteni... hát, az a színátfedések és a kivágás beillesztés tulajdonságainak megfelelő állítgatásával igazi szakértő feladat - avagy ha úgy tetszik kínlódás - volt.

### **Fák és füvek**

A soron következő lépés az én térképeim stílusában - a szürkecsuklyások városrajzolás stílusát követve - külön jelölt növényzet felrajzolása. Itt főleg a fák, de különböző füves területek kapnak külön, elszórt ikonokat, magam később fejlesztettem hozzá különböző típusú fákat, füveket, nádas-jelet. Ezeket a

térképen több azonos ikonnal jelölöm, az ikonok sűrűsége a növényzet dúságára, fák sűrűségére enged következtetni. Az adott fa, fű ikonja több elemből álló külön objektumcsoport, készre színezve, és ezeket sorozatos másol-beilleszt funkcióval készítem. Fél óra alatt egy sűrű növényzetű terület szó szerint több száz ikonja helyezhető el. Természetesen külön csoportokat kapnak, így bármikor például átszínezhetők, kitakarhatók. A városon belüli fákat az épülettömbök-épületek rétegre teszem, méghozzá felülre, azért, hogy azok megfelelően kitakarhassák az utakat - a sima természet réteg a város réteg alá jön.

### **Hidak**

A rajzolás sajátossága igényli a hidak alkalmazását - majdnem szó szerint. Amikor ugyanis egy színnel kitöltetlen, csak a két körvonalával futó út keresztez egy folyót, patakot, nem lévén, ami kitakarja, nem fog szépen átfutni fölötte, hanem az út szélei között átlátszik majd a patak feketéje. Az utat magát egy objektummá tenni és egyben beszínezni sokkal nagyobb és nehezkesebb munka lenne, mint erre a néhány helyre hidat tenni. A híd gyakorlatilag egy átlátszó körvonalból álló, fehér színű objektum - így kitakarja az alatta futó patakot - ami az út szélével megegyező formájú, vastagságú és színű fedő körvonal-részt is kap, így gyakorlatilag nem látszik, hogy ott van. Ezeket külön rétegben csoportosítom, így mindig az utak fölé helyezhetőek.

### **Keret és számozás**

Legfelső rétegbe - már az elején kész, de a rajzolás segítése miatt csak most kerül minden réteg fölé - kerül a keret, a méretarányal és egyéb feliratokkal. Fő feladat még a térképen elhelyezni a különböző jelölt objektumokat azonosító számokat. Ezek is természetesen előre elkészítettek és csak a sablonból kell őket kivágni, beilleszteni, majd a megfelelő helyre húzni, hogy amellet az épület mellett legyenek, amit jelölni kell, mégse takarjanak ki semmi fontosat. A különböző

csoportoknak lehet különböző színű, vagy alakú számokat is használni, én így szoktam. A keret réteg minden fölött áll, így a számok lefednek majd bármit a térképen. Megjegyzendő, hogy amennyiben vannak külön csoportosított, modulspecifikus elemek, úgy azok számozását is külön csoportosítva érdemes feltenni, így azokat is egyben le lehet takarni, ha már éppen nem kell.

### **Feliratok**

A legvégén jönnek a megfelelő feliratok. Ide tartozik a készítő megnevezése és a dátum, esetleg forrás jelölése, a térkép - azaz a város - neve, az általam használt stílus megköveteli az egységes felirattáblát, amit két állat tart - ezek a városra vagy kultúrkörre jellemzőek. A Corel lehetőségeinek érdeme, hogy általában címerhez készülnek, és néhány kattintással minőségvesztés nélkül formázhatóak a megfelelő méretre és színűre.

Ebben a részben jön az esetleges jelmagyarázat, illetve, én ezt használom, a számokkal jelzett objektumok számainak magyarázata, külön rendezve az azonos kategóriájú elemek, például külön a kerületek, majd épületek.

### **Színezés**

Az objektumok kitöltése gyakran megnehezíti a rajzolás, ezért én a készítés ideje alatt minden csoportra jellemző, feltűnő, vagy könnyen azonosítható színt kapnak. A Corel könnyű, az objektum körvonalát és belsejét külön kezelő színezési rendszere támogatja ezt. Például az épülettömböknél, tengernél kifejezetten hátrányos lenne, ha egyből beszínezném őket, amennyiben sablont, tervet használok, hiszen azonnal ki is takarnák az alattuk lévő rétegen helyet foglaló vázlat dolgait. Ezért üresek maradnak, csak a végén jön a színezés.

Itt a különböző rétegeken és csoportokon végighaladva néhány kattintással megadható a megfelelő szín minden objektum számára.

Készen is van a várostérkép. Már csak annyi dolgunk van, hogy a Corelből készítünk egy minden átlagos program számára kezelhető és értelmezhető kép-filet, ezt az importálás paranccsal hajthatjuk végre. Amennyiben bármilyen hibát tapasztalunk, javítás, módosítás után néhány kattintással készíthetünk egy újabb változatot ebből.

Az egész város megrajzolása egy átlagos méretű és bonyolultságú város esetében 3-6

munkaórát vesz igénybe, ugyanez Painttel... hát, kb. a három, négyszerese is lehetett. Az igazi előny azonban - természetesen a szép, sokkal szebb - megjelenítés mellett az a jövőben történő felhasználhatóság, a rugalmas módosíthatóság. Amit nehéz lenne munkaórában kifejezni, de jól szemlélteti a dolgot, hogy amennyiben akarok a képből mondjuk egy ugyanolyan szép minőségű, mondjuk fele akkora, vagy kétszer akkora változatot, az a Corelben néhány kattintás, míg a paintben gyakorlatilag újra kell majd rajzolni... óriási előnye ez a vektorgrafikus rajzprogramoknak.

Már az első részben foglalkoztam vele így csak ismételni tudom magamat, aki élvezhető eredményt akar, érdemes ilyennel próbálkoznia. Nekem sokáig nem volt rá lehetőségem, úgy érzem, kihoztam a Paint-ből, amit lehet, ám most, hogy huzamosabb ideje használom a Corel-t, szinte össze sem tudom hasonlítani a kettőt. Éppen ezért külön köszönettel tartozom rheának, aki nemcsak rábeszél, de megtanított a használatára. Úgy helyes, ha ezt a cikksorozatot is neki ajánlom.

2014.03.15.

Szerző: Magyar Gergely

Forrás: Mentálcsvár

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk négy részletben jelent meg a Mentálcsvár oldalon. Itt egyben kerül közlésre.