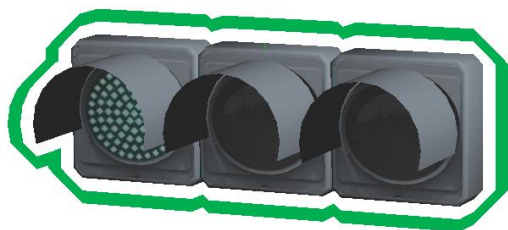


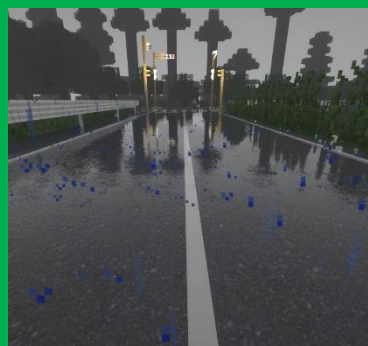
Asphalt Mod

ガイドブック



Author Muka

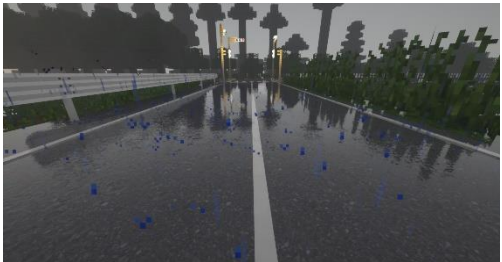
レシピから応用方法まで全情報を一冊に網羅！
デベロッパーによるオフィシャルガイドブック



もくじ

入門編

- Asphalt Modとは？
 - ・ 詳細情報
- 導入方法
- ブロックの紹介
 - ・ 信号機
 - ・ ガードレール
 - ・ 道路標識
 - ・ 自由白線
 - ・ 斜面ブロック
 - ・ 異質ブロック
 - ・ 歩道ブロック
- レシピ紹介



応用編

- 標識パック
- 白線パック



ガイドブック

入門編

Asphalt Mod とは？

Minecraft の世界に、日本の道路の要素を追加する MOD です。信号機やガードレール、自分でも作って追加できる標識や水の流れる側溝など、ジオラマ作りに最適な小物が詰め込まれています。

マルチプレイでもシングルプレイでも、収録されている小物をフル活用して道路を作成してみましょう。

また、Asphalt Mod は現在も Minecraft 1.7.10 版を更新し続けています。1.7.10 の永住民の方もまだまだ楽しむことができます。



詳細情報

Asphalt Mod には 2 バージョンあり、Minecraft 1.7.10 向けの Asphalt Mod V1 (1.x.x) と Minecraft 1.10.2~1.12.2 向けの Asphalt Mod V2 (2.x.x) になります。この2つの互換性はありません。

製作者	Muka2533
公開日	2017年10月23日
Minecraft Ver.	1.7.10・1.10.2・1.11.2・1.12.2

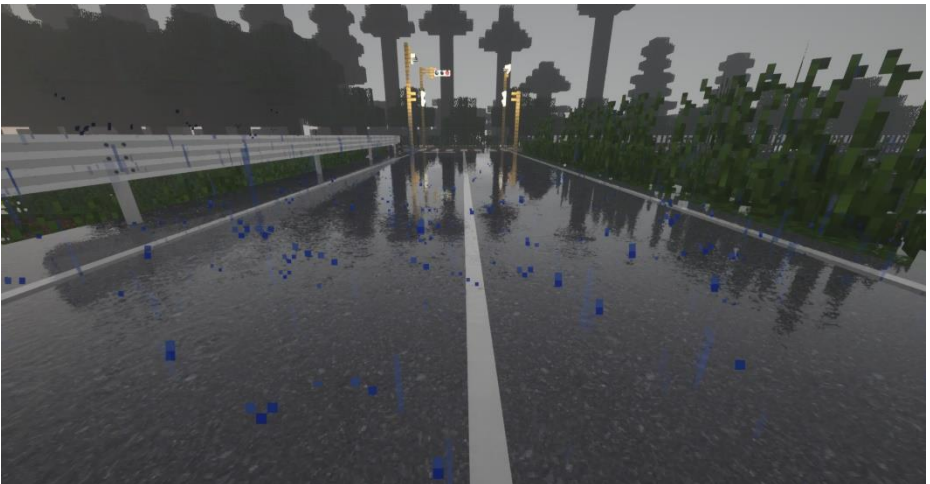
導入方法

導入方法は、ほかの一般的な Minecraft の Mod と同じです。
https://mukanote.com/note/minecraft/2017_1118.html では、画像付きでさらに詳しく解説しています。

1. Minecraft Forge をダウンロード・インストールします。
2. むかノートで Asphalt Mod をダウンロードします。
3. ワールドのファイルに生成される mods フォルダにダウンロードしてきた Asphalt Mod を入れます。
4. 問題なく起動すれば導入完了です。



詳しい解説はこちらの
QR コードから



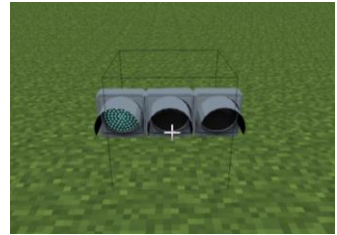
ブロック紹介

少しくせのあるブロックを中心にいくつかのブロックの使い方などを紹介します。

信号機

この Mod の顔にもなっているブロックです。使い方次第で実際に稼働するリアルな交差点を作ったりできます。

ただ、設定方法がかなり厄介なため、初心者の方には難しいかも。



起動方法

起動はとても簡単で、スニークしながら (Shift を押しながら) 信号機を右クリックするだけです。

起動すると赤黄緑と順番にアニメーションで点灯していきます。

点灯時間を変更

これは **V1 のみの機能** です。アイテム「レンチ」をもって信号機を右クリックすると、設定画面が出てきます。

それぞれ適切な値を入力すると、点灯時間を調節できます。

ガードレール

道路脇にあるアレです。あまり知られていませんが、V1ではRGBによって1677万7216色のカラーバリエーションから本体の色を選択できます。

色の変更

アイテム「レンチ」をもってガードレールを右クリックします。すると、下の画像のような設定画面が出てきます。

RGB カラーとは **赤 (Red)**、**緑 (Green)**、**青 (Blue)** の三色によって色を表現する方法です。

ここでは、そのRGBカラーを使って色を指定します。

たとえば、白色の場合は **R : 255**、**G : 255**、**B : 255**

と指定します。逆に黒色の場合は **R : 0**、**G : 0**、**B : 0** となります。



白色 R:255 G:255 B:255	黒色 R:0 G:0 B:0	茶色 R:115 G:66 B:41
ピンク色 R:234 G:145 B:152	黄色 R:255 G:255 B:0	燈(だいたい)色 R:230 G:121 B:40

道路標識

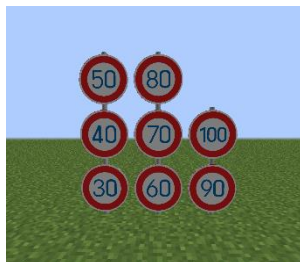
少し特殊なブロックで、1つのブロック内にいくつも設置できたりします。現実に稀にある、いくつもの標識がうにやうにやうとなっているやつ（語彙力）を再現できます。

設置方法

普通のブロックと違い、ブロック「**標識用電柱**」にしか設置できません。

まず標識用電柱を置き、それから設置したい道路標識をもって右クリックすると設置できます。

このとき、**標識用電柱**を右クリックした場所によって、**設置する高さが変わり**、プレイヤーの向きによって、**設置する向きが変わります**。また、スニークしながら（Shift を押しながら）右クリックすると、**真ん中の位置に設置**できます。



標識を追加

道路標識は、プレイヤー各自で追加することができます。

標識パックをダウンロードして、mods フォルダ内の中の asphaltmod の中の roadsign にそれを入れ、再起動するかワールド内で F10 を押すと読み込まれます。（自分で追加する→P16）



標識を編集

標識は大きさを変えたり、文字入力をしたりできます。GUI は道路標識で空中を右クリックすると開きます。

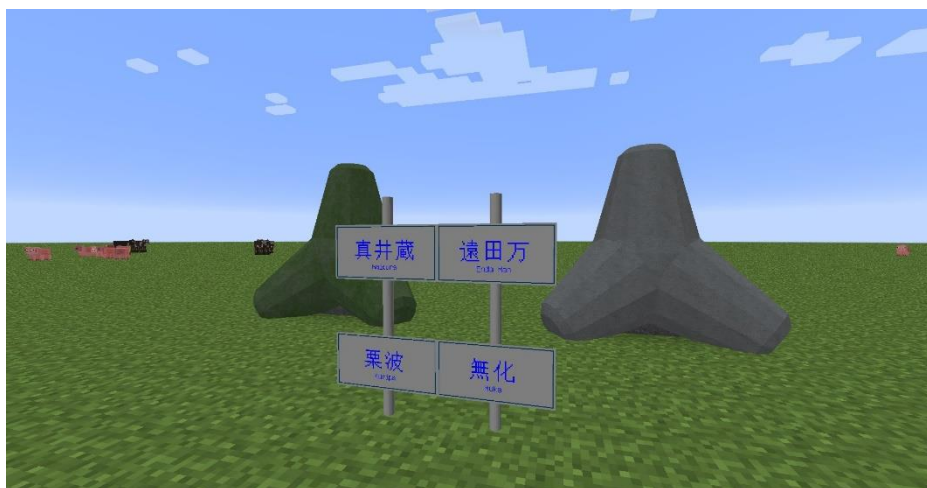


GUI 内のいちばん上の高さ・幅は、標識自体の高さ・幅です。

文字の色やサイズや位置を編集して、標識を作ってみましょう。JP ボタンでは日本語を入力できるテキストボックスが開きます。

編集ができれば、最後に右下の適用ボタンで内容を保存します。適用ボタンを押さないと内容が保存されないのので注意してください。

保存出来たら前項の「設置方法」の通りに設置します。すると、以下のようにオリジナルの道路標識を設置できます。



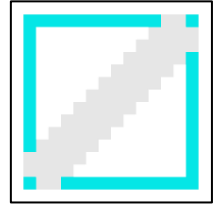
↑ 実際に作って見た交差点の道路標識。右上から「真井蔵」「遠田万」「栗波」「無化」。たのしー。

自由白線

英語を無理やり日本語に翻訳したような変な名前のブロックです。エディターを使って設置します。斜めの白線が引けます。

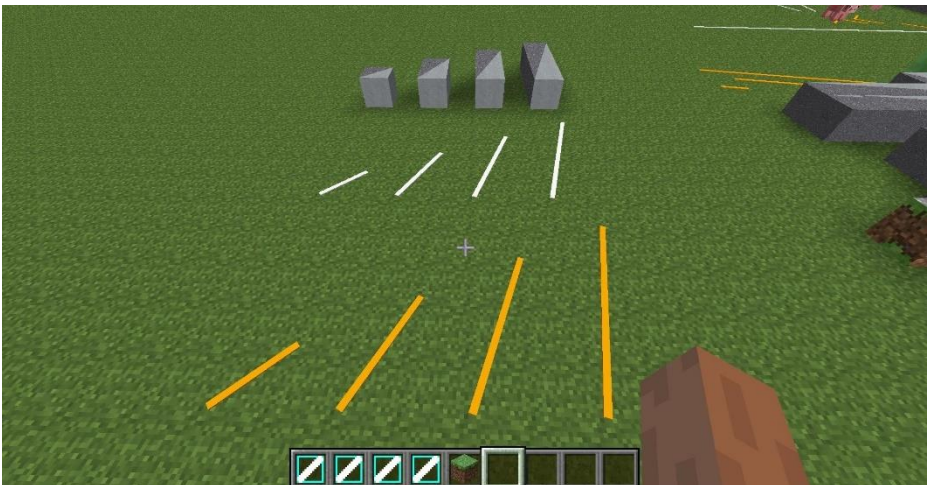
設置方法

右の画像のアイテム「自由白線エディター」を用いて設置します。ツールチップに載っているサイズは、設置する斜めの白線のブロック数を示します。



このアイテムは空中を右クリックすると GUI が開きます。GUI では、サイズや、RGB (RGB について→P5) で設置する斜めの白線の色を変更できます。

斜めの白線は右クリックで設置できます。また、スニークしながら (Shift を押しながら) 右クリックすると、左右反転した斜めの白線が引けます。

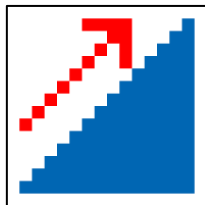


斜面ブロック

滑らかな斜面です。エディターを使って設置します。少し動作が不安定なこともあります。

設置方法

右の画像のアイテム「斜面エディター」を用いて設置します。ツールチップに載っているサイズは、設置する斜面のブロック数を示します。急斜面は縦向きの斜面を設置します。



このアイテムで、スニークしながら（Shift を押しながら）ブロックを右クリックすると、そのブロックを設置する斜面のブロックとして登録できます。初期値はアスファルトブロックです。

また、空中を右クリックで開く GUI ではサイズの変更ができます。斜面は右クリックで設置できます。

上にブロックを設置

斜面の上にはブロックを1つ置くことができます。通常通りに右クリックで設置できます。置かれたブロックは斜面と同じ角度に傾いて設置されます。

特殊な表示方法を用いている一部のブロックなどは、表示できない場合もあります。



異質ブロック

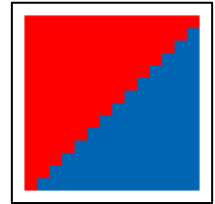
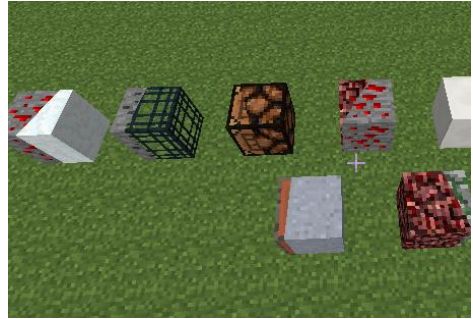
右の画像のように、1つのブロック内に2つのブロックを設置することができます。滑らかなカーブなどを作るときに使えます。

設置は右下の画像のアイテム「異質ブロックエディター」でできます。

このアイテムのツールチップのサイズは設置する異質ブロックのブロック数を表します。

このアイテムで、スニーク&右クリックすると、そのブロックを、異質ブロックの片方のブロックとして登録できます。続けて、ブロックをスニーク&右クリックをすると、もう片方のブロックとして登録できます。

また、空中を右クリックで開く GUI ではサイズの変更ができます。異質ブロックは右クリックで設置できます。



歩道ブロック

歩道のような、細かい段差が表現できます。右の画像のアイテム「歩道エディター」で設置できます。

このアイテムの GUI のサイズでは、0.0 より大きく、1.0 以下の小数でブロックの高さを指定します。

ブロックをスニーク&右クリックをすると、歩道のブロックとして登録できます。

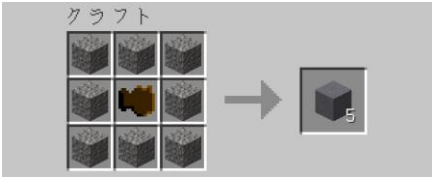
歩道ブロックは右クリックで設置できます。



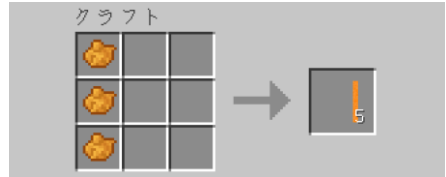
レシピ紹介

レシピはV1のものです。V2のものはサイトをご覧ください。

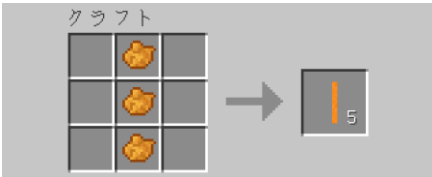
アスファルトブロック



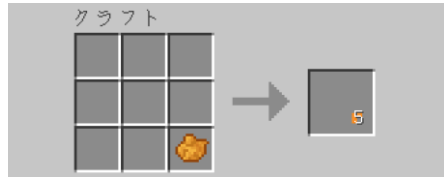
端寄り直線



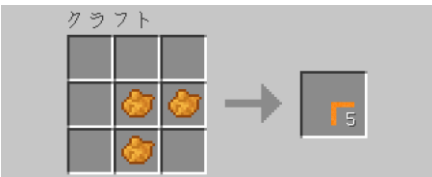
直線



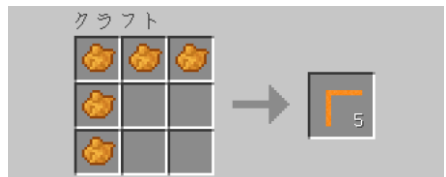
内側の曲線



曲線



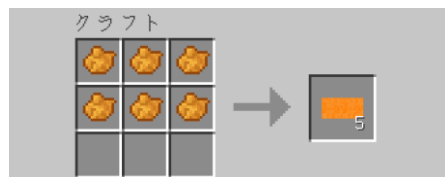
外側の曲線



交差線



横断歩道の線



※染料（白・橙）によって変わります。

※染料（白・橙）によって変わります。

自転車通路の線



イラスト付自転車通路の線



“止”の文字



“ま”の文字



“れ”の文字



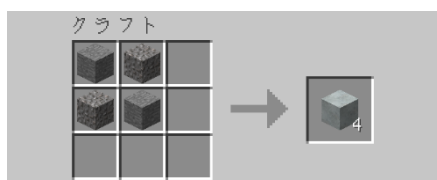
ガードレール



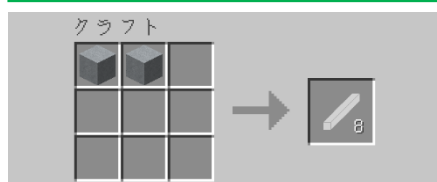
信号機



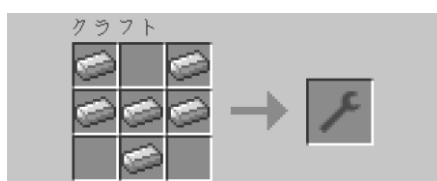
コンクリート



クォーターコンクリート

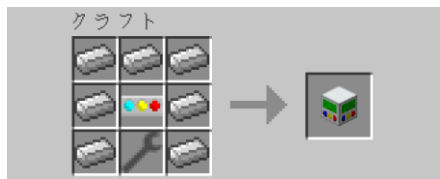


レンチ

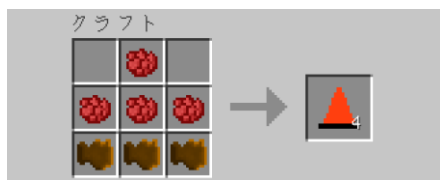


※染料（白・橙）によって変わります。

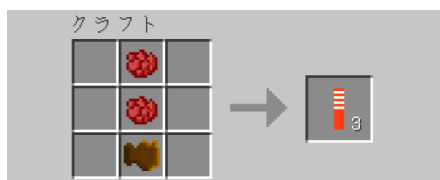
信号機コントロールユニット



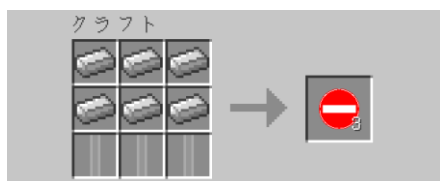
カラーコーン



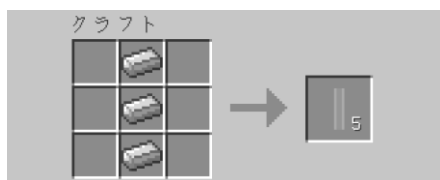
ラバーポール



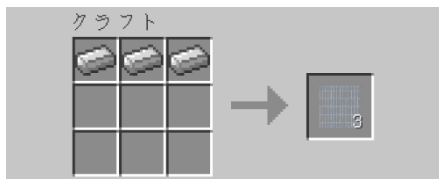
道路標識



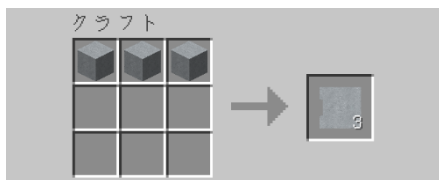
標識用電柱



鉄格子の蓋



コンクリートの蓋



固形アスファルト



ガイドブック

応用編

標識パック

本誌 P7 でも解説しましたが、こちらでは標識パックを自作する方法について解説します。

標識パックを作る

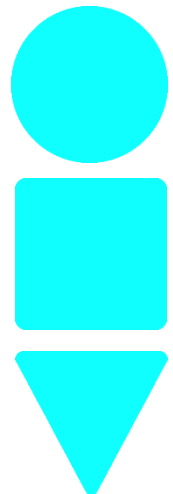
他の人が作ったものだけでは物足りないなどという方は、自分で標識パックを作成できます。最低でも画像編集の技術さえあれば、自作標識を追加できます。

画像を用意する

まず道路標識にしたい画像を用意します。画像の形式は PNG、JPEG、GIF、BMP に対応していますが、透明部分を保持するために PNG で保存することをおすすめします。

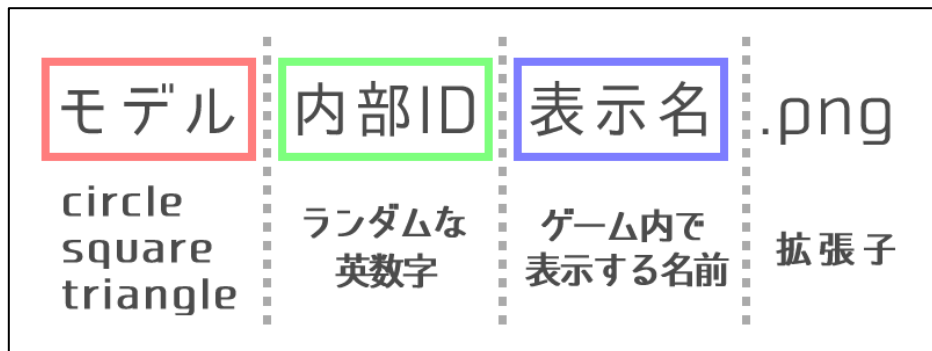
また高さや幅のサイズが異なっている場合、プログラムによって無理やり高さや幅をそろえるので、画像が乱れることもあります。なるべく高さや幅のサイズは揃えるようにしてください。

右の画像を保存して、それに合わせて標識を作ると、きれいに作れます。



ファイル名を編集する

ファイル名でモデルの形と名前、ID を指定します。これが欠けるとエラーが出るので注意してください。



ファイルの名前の形式は PNG ファイルの場合、「モデル」 & 「内部 ID」 & 「表示名」.png となります。& は半角です。

「モデル」には、四角 : square 三角 : triangle 丸 : circle モデルなし : none をあてはめます。「内部 ID」には、他の標識と絶対に被らない半角英数字の文字を入力します。例えば、8d9bu3jf などランダムなほうがいいです。「表示名」には、ゲーム内で表示される名前を入れます。例えば、止まれなど。triangle&aasafw3& 止まれ.pngcircle&l4i4vt&通行止.png といったように設定します。

標識を導入

roadsign フォルダに画像のまま入れるだけで導入できます。複数の標識を配布したりする場合、画像を丸ごと ZIP で圧縮すると標識パックとして配布したりできます。ロード時に「標識パックのエラー」ウィンドウが出てきた場合は、何らかのエラーがあるということなので、画面内の指示に従ってファイルを修正してあげてください。

白線パック

Asphalt Mod の拡張機能、白線パックについてです。1.6.1と2.3.1から実装された機能で、標識パックと同様に画像を用意するだけで白線を追加できます。

白線を追加する

白線は、プレイヤー各自で追加することができます。

白線パックをダウンロードして、mods フォルダ内の中のasphaltmod の中の line にそれを入れ、再起動するかワールド内でF10を押すと読み込まれます。
(自分で追加する→P12)



白線パックを作る

他の人が作ったものだけでは物足りないなどという方は、自分で白線パックを作成できます。最低でも画像編集の技術さえあれば、自作標識を追加できます。

ファイル名を編集する

ファイル名でモデルの形と名前、ID を指定します。これが欠けるとエラーが出るので注意してください。ファイル名で縦の高さと横の高さと名前、ID を指定します。これが欠けるとエラーが出るので注意してください。

ファイルの名前の形式は PNG ファイルの場合、「縦の高さ」&「横の高さ」&「内部 ID」&「表示名」.png となります。&は半角です。「縦の高さ」「横の高さ」には、0 より大きい小数(0 や 1.5 など)を入力します。「内部 ID」には、他の標識と絶対に被らない半角英数字の文字を入力します。例えば、8d9bu3jf などランダムなほうがいいです。

「表示名」には、ゲーム内で表示される名前を入れます。例えば、まっすぐな線など。1&1&aasafw3&まっすぐな線.png1.5&1.5&l4i4vt&「止」の文字.png といったように設定します。

白線を導入

line フォルダに画像のまま入れるだけで完了です。複数の白線を配布したりする場合、画像を丸ごと ZIP で圧縮すると白線パックとして配布したりできます。ロード時に「白線パックのエラー」ウィンドウが出てきた場合は、何らかのエラーがあるということなので、画面内の指示に従ってファイルを修正してあげてください。修正出来たら再起動 or ワールド内にて F10 でリロードできます。

クレジット

著者

Muka

デザイン

Muka

版

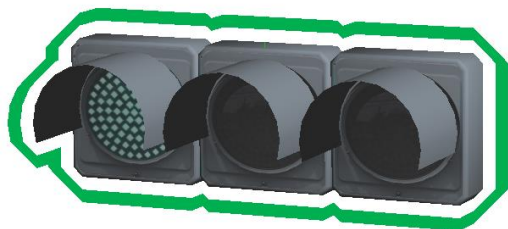
初版

発行日

2020年3月22日

本誌の内容は著作権で保護されています。
内容の転載や改変などは禁止します。

Copyright (C) 2020 Muka2533.



Asphalt Mod

Author Muka