

# 地図メーカー

案内図作成ソフト Ver. 1.0



# 目次

- 3 「地図メーカー」をインストールする
- 4 画面の意味を知ろう
- 5 直線道路を描こう(一般道路の描き方)
- 6 直線線路を描こう / 駅を描こう
- 7 折れ線を描いてから道路や連続丸に変換しよう
- 8 曲線を描いてから道路や線路・川に変換しよう
- 9 折れ線や曲線を変形しよう / 線を変更しよう
- 10 道路を高架道路に変更 / 道路を川に変更
- 11 自由に建物を描こう / 道路に面した建物を描こう
- 12 道路や建物を移動しよう / 削除しよう (重要!!)
- 13 建物や道路を変形しよう / 手順を戻そう (重要!!)
- 14 画面を拡大しよう / 画面表示を10%拡大縮小しよう
- 15-21 案内図にいろいろなパーツを配置する
  - (1) 信号 / 黒丸 / 三角形 / 星 / 路上矢印
  - (2) 自由矢印1 ~ 4 / 橋
  - (3) 川 / 方位
  - (4) 円状の道路 / 円弧状の道路
  - (5) ルートナンバー / 駐車場 / 郵便局 / 途中省略記号
  - (6) 道を横断する橋 / 太鼓橋 / 歩道橋 / トンネル
  - (7) バス停 / 案内図を装飾する
- 22-24 文字を入力・配置・登録しよう(1) ~ (3)
- 25-26 案内図に色をつけよう(1) ~ (2)
- 27 描画する描画エリアを指定できます
- 28-29 下絵を取り込んで、案内図を描く(1) ~ (2)
- 30 案内図を初期設定 / 印刷をしよう
- 31 案内図を画像形式で保存 / 案内図を保存しよう

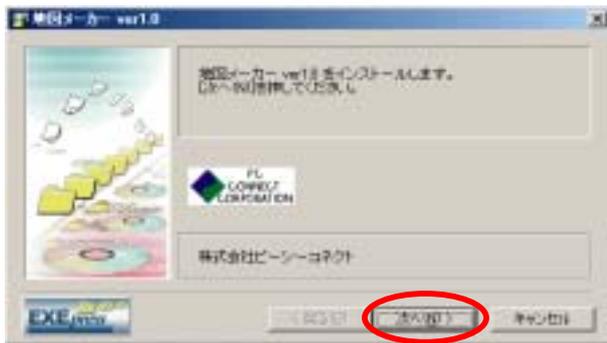


# 「地図メーカー」をインストールする

- ・本製品のセットアップを始める前に、実行中のすべてのアプリケーションを終了してください。
- ・ウイルスチェックプログラム等をご使用の場合は、必ず終了させてからインストールプログラムを実行してください。
- ・「地図メーカー」のCD-ROMをパソコンのCD-ROMドライブに入れ以下の手順でインストールを開始してください。自動的にインストールが開始されない場合は、「マイコンピュータ」のCD-ROMドライブを開き、[map-z.exe]ファイルをダブルクリックして、インストールを開始してください。

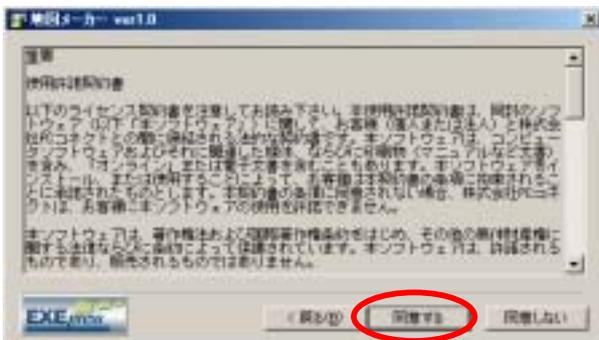
## 1 インストールの説明

【地図メーカー】のCD-ROMをパソコンのCD-ROMドライブに挿入すると自動的にインストールが始まります。（「次へ」をクリックしてください）



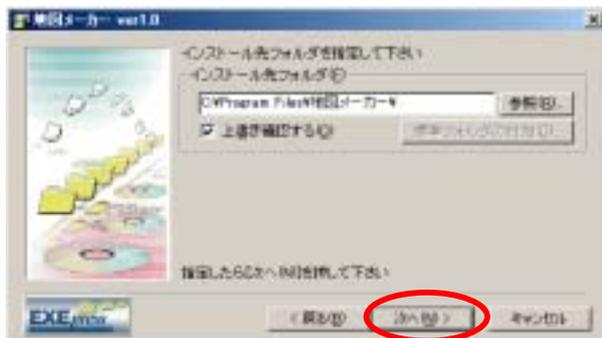
## 2 使用許諾契約

使用許諾契約書の内容をすべてお読みいただき、同意されたら【同意する】をクリック。



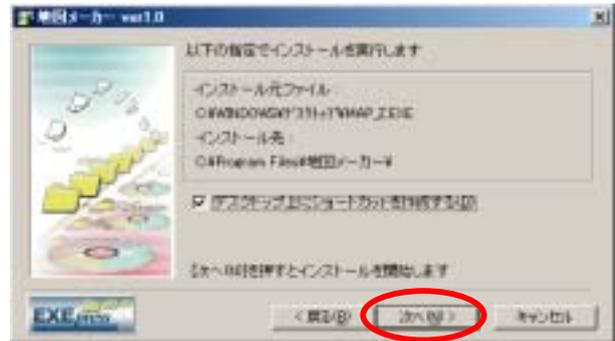
## 3 インストール先フォルダの選択

インストール先のフォルダを確認し【次へ】をクリックします。基本的にインストール先を変更する必要はありません



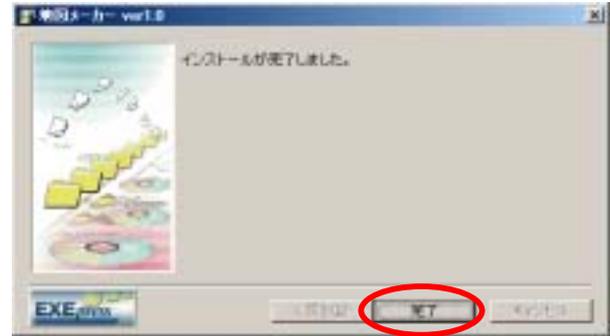
## 4 インストールの開始

【次へ】をクリックするとインストールが開始されます。



## 5 インストールの完了

【完了】をクリックするとインストールが完了します



## 6 「地図メーカー」の起動

デスクトップに「地図メーカー」へのショートカットが作成されます。ダブルクリックすると「地図メーカー」が起動します。





# 画面の意味を知ろう

案内図面を描いていく画面について確認しておきましょう。

## 1 案内図作成画面

**案内図描画エリア**  
この部分に案内図を描きます。  
印刷時のサイズは横 約18.5センチ 縦 約14センチです (100%印刷時)

**ソフト終了ボタン**  
[×]を押すと案内図作成を終了します。

**[Menu]ボタン**  
ファイルを開いたり保存・印刷・JPEG出力を行うときのメニューです。

**操作説明ウィンドウ**  
各操作ごとにその操作方法がここに表示されます。必ずここを見ながら操作してください！

**操作バー**  
案内図を描くときにこのボタンで選択して、各々の描画を行います。下記参照

## 2 (重要) 操作ボタンの機能の説明

### 左側操作バー

グリッド表示	<input checked="" type="checkbox"/> Grid	線路 (JR)	+++++
		線路 (私鉄)	
道路1 (細い道路)			
道路2 (標準道路)			
道路3 (太い道路)			
道路や線路に面した建物		建物	
		四辺形 角丸 楕円	
文字記入		駅 丸い駅	
折線や曲線を連続クリックで描く 信号 (横 & タテ)		折線や曲線の構成点を移動	
		黒丸 三角形	
星 (白 & 黒)		路上へ矢印 (白 & 黒)	
自由矢印 1・2		自由矢印 3・4	
橋		川 (1本 & 2本)	
方位 (黒 & 矢印)		円状 & 円弧状の道路	
ルートナンバー		駐車場 郵便局	
途中省略記号 橋		太鼓橋 歩道橋	
トンネル		先端へトンネル バス停	
地図全体を斜め方向へ変形		一般道路へ影をつける	

### 右側操作バー

線を連続丸へ変換		JR	曲線を線路へ変換
		私鉄	
折線や曲線を道路へ変換		細い道路	標準道路
		太い道路	
曲線を川へ変換		道路を川へ変換	
道路を高架道路へ		曲線を川へ変換	
折線や曲線を点線や鎖線に変更		ヒント1	ヒント2
カラーパレット 背景色や塗り潰し外周線などの色を変更するときの色を選びます		折線や曲線の太さを変更	
背景色の変更		色変更 中の列	色変更 右側の列
背景色の順次変更		線・道路 字・ハーツ	ハーツ外周
ヒント		道路一括	道路外周
ズーム (画面を拡大)		高架道路	高架外周
全体を10%拡大縮小		ズーム (拡大) を解除	
アンドゥ (1回戻す)		全図形移動	
ENDボタン 強制的にソフト終了		リドゥ (アンドゥ戻す)	



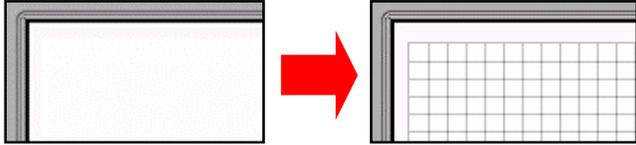
# 直接道路を描こう（一般道路の描き方）

案内図作成のうち、一般道路を描いていく手順を説明します。

## 1 左側操作バーで「Grid」にチェック

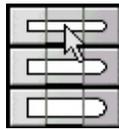
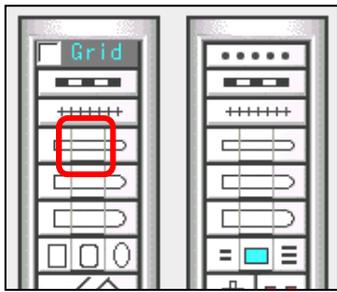


まず左側操作バーのグリッド表示のチェックボックス(Grid)にチェックを入れます。



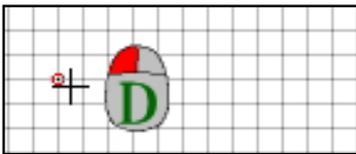
画面の案内図描画エリアに縦横のグリッド線が表示されます。グリッド表示することにより、始点や終点の決定など全てグリッド線の交点でのみ反応するようになります。

## 2 左側操作バーから「道路1」を選ぶ



左側操作バーから道路1(細い道路)の中央ボタンを選択します。

## 3 描画エリアで道路の始点を決める



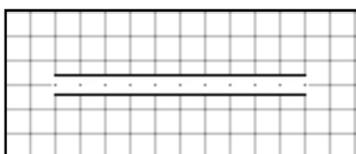
マウスポインタが「+」印に変わりますので道路の始点に「+」を持ってきてマウスの左ボタンを押します。

## 4 ドラッグして道路の終点を決める



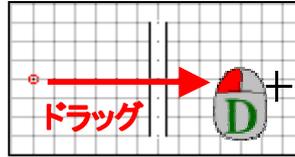
上記(3)の状態でもウスの左ボタンを押したまま、右方向へドラッグ(左のボタンを押した状態で移動)

## 5 開いた細い道路の完成

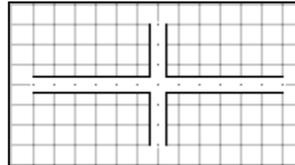


道路の終点までドラッグし、道路の長さが決まったら、マウスの左ボタンを離します。これで道路が完成です。

## 6 2本の交わる道路を描く

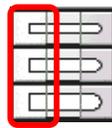


既に描いた道路と直角に交わるように、左記(2)~(5)同様、始点~ドラッグ~終点で道路を描きます。

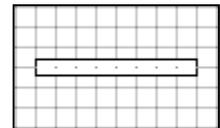
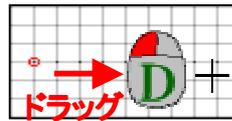


交差する道路を確定したら、その2本の道路の交わる交差点部分の線が消去されます。

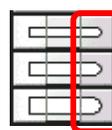
## 7 四角で閉じた道路を描く



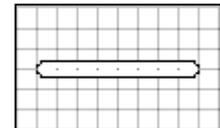
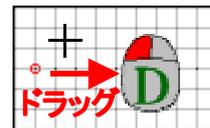
(2)同様、左側操作バーより道路の左側ボタンをクリックし、始点~終点のドラッグで四角に閉じた道路を描きます。



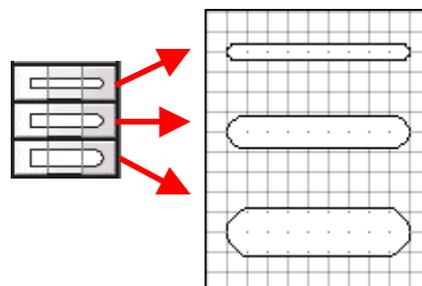
## 8 丸く閉じた道路を描く



(2)同様、左側操作バーより道路の右側ボタンをクリックし、始点~終点のドラッグで丸く閉じた道路を描きます。



## 9 太さの違う道路を描く場合



道路ボタンの上段(道路1)中段(道路2)下段(道路3)を選択することにより、太さの違う道路が描けます。



# 直接線路を描こう/駅を描こう

## 手順1：線路の描き方

### 1 左側操作バーから「線路」を選ぶ



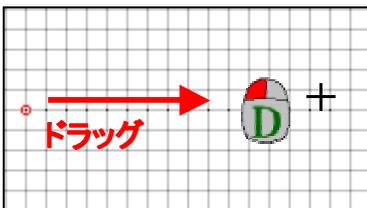
左側操作バーから「線路」(JR)ボタンを選択します。

### 2 線路の始点を決める



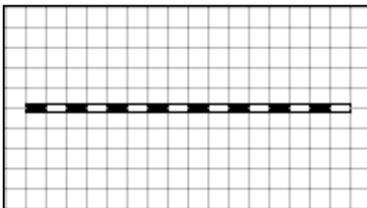
マウスポインタが「+」印に変わりますので線路の始点に「+」を持ってきてマウスの左ボタンを押した状態にします。

### 3 線路の終点を決める



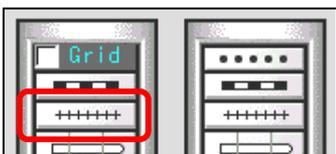
上記(2)の状態のまま、マウスの左を押したまま、右方向へドラッグ(左のボタンを押した状態で移動)します

### 4 線路(JR)の完成



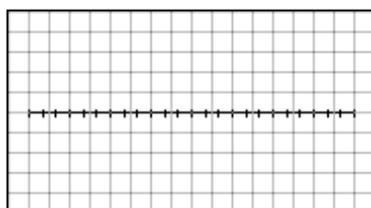
線路の終点までドラッグし、線路の長さが決まったら、マウスの左ボタンを離します。これ線路が完成です。

### 5 線路(私鉄)の描画



左側操作バーから「線路」ボタン(私鉄)をクリックします。

### 6 手順2～4同様線路(私鉄)を描く



線路の始点から終点までドラッグし、マウスを終点で離すと、線路(私鉄)の描画が完成です。

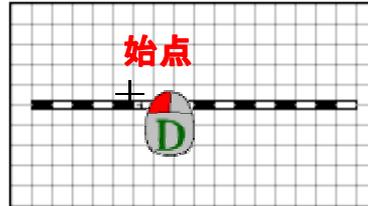
## 手順2：駅の描き方(長方形)

### 1 操作バーから「駅」(長方形)を選ぶ



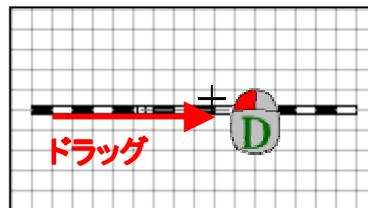
左記手順にて線路を描いた後左側操作バーから「駅」ボタンを選択します。

### 2 線路上で駅の始点を決める



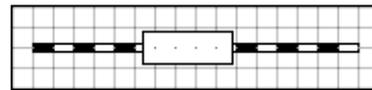
マウスポインタが「+」印に変わりますので線路の始点に「+」を持ってきてマウスの左ボタンを押した状態にします。

### 3 線路上で駅の終点を決める



上記(2)の手順の状態のまま、線路に沿って駅の端(終点)方向へドラッグし、マウスの左ボタンを離します。

### 4 駅(長方形)の完成



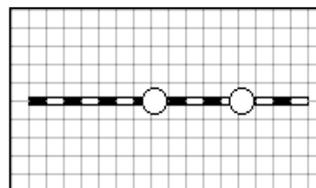
## 手順3：丸い駅の描き方

### 5 操作バーから「丸い駅」を選ぶ



線路を描いた後、操作バーから「丸い駅」ボタンをクリックします。

### 6 線路上で丸い駅の位置でクリック



線路の上で「丸い駅」を配置したい場所を決めクリックします。丸い駅が描けました。同じ線路上の違う場所で連続して描けます。



# 折れ線を描いてから道路や連続丸に変換しよう

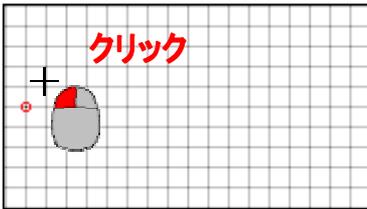
## 手順1：折れ線の描き方

### 1 操作バーから「折れ線」を選ぶ



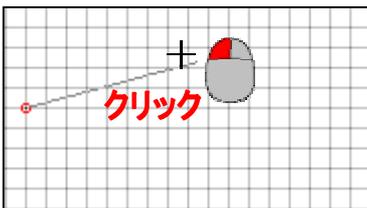
左側操作バーから「折れ線」ボタンを選択します。

### 2 折れ線の始点を決める



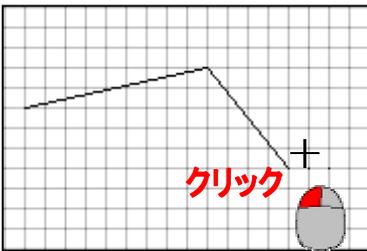
マウスポインタが「+」印に変わりますので折れ線の始点に「+」を持ってきてマウスの左ボタンを1回クリック

### 3 折れ線の曲がる場所でクリック



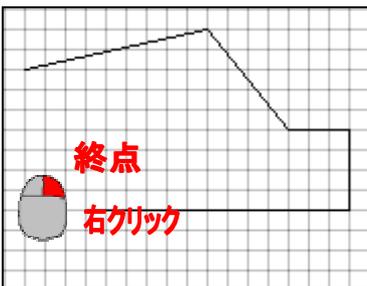
折れ線の始点をクリックで決定したら、曲がる場所で再度クリック。

### 4 同様に曲がる度にクリック



クリックで曲がる場所を決定したら、その場所から次の曲がる場所へ連続して線を描いて行きます。次々に曲がる場所ごとに連続クリックすることにより、折れ線が描けます。

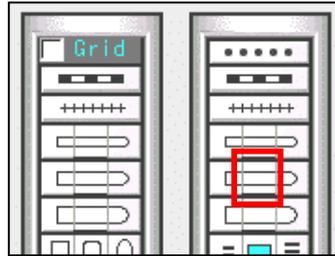
### 5 折れ線を右クリックで終了



いくつかの曲がる場所を確定し、折れ線が描けたら、最後にマウスの右クリックを行います。右クリックを行うことにより、連続線が解除されマウスが自由に動きます。

## 手順2：折れ線を道路に変換

### 1 右側操作バーから「折れ線や曲線を道路へ変換」(標準道路)を選ぶ



右側操作バーから「折れ線や曲線を道路へ変換」(標準道路)ボタンを選択します。

### 2 マウスポインタが「?」付矢印に変わる



マウスポインタの矢印に「?」マークが付きます。

### 3 「?」付矢印を折れ線の上でクリック



左記手順で描いた折れ線の上に「?」付矢印をもっていき、道路に変換したい折れ線の上で左クリック。

### 4 折れ線が道路に変換される



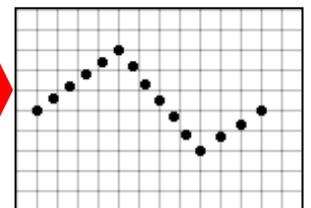
クリックした折れ線が上記(1)で選択した太さとタイプの道路に変換されます。

## 手順3：折れ線を連続丸に変換

### 1 折れ線を連続丸へ変換します



右側操作バーから「線を連続丸へ変換」ボタンを選択し、折れ線上でクリックします。クリックした折れ線が連続丸へ変換されます。





# 曲線を描いてから道路や線路・川に変換しよう

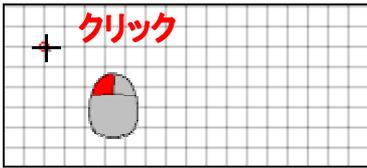
## 手順1：曲線の描き方

### 1 操作バーから「曲線」を選ぶ



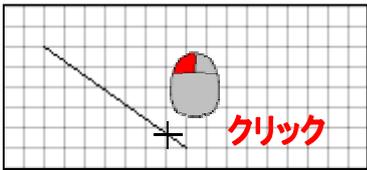
左側操作バーから「曲線」ボタンをクリックします。

### 2 曲線の始点を決める



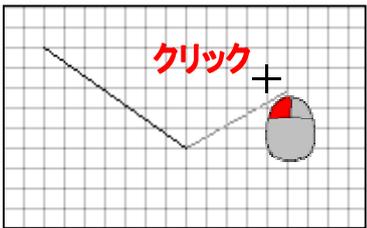
マウスポインタが「+」印に変わりますので曲線の始点に「+」を持ってきてマウスの左ボタンを1回クリックします。

### 3 曲線の通過点でクリック



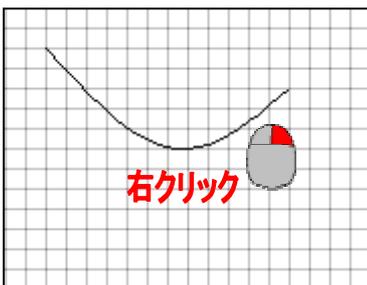
曲線の始点をクリックで決定したら、描こうとする曲線の通過点で一旦クリックし、まず最初の直線が確定します。

### 4 引き続き次の点まで線を引きます



通過点を確定したら更にその場所を始点として、前に描いた線から引き続き次の線を描き始めます。そのまま次の点を決め、左クリックで確定します。

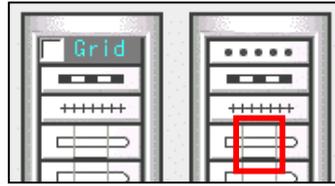
### 5 曲線確定後、**右クリック**で終了



始点～通過点～3点目を左クリックで確定したらその各点を結び曲線が表現されます。曲線が描画されたら、マウスの右クリックを行うことにより、曲線が確定され、曲線描画が中断され、マウスが自由に動きます。

## 手順2：曲線を道路に変換

### 1 右側操作バーから「折れ線や曲線を道路へ変換」(標準道路)を選ぶ



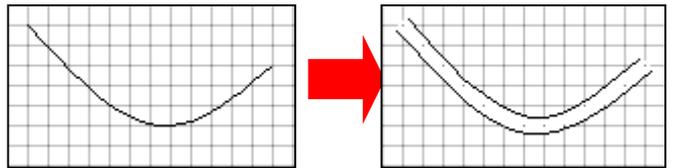
右側操作バーから「折れ線や曲線を道路へ変換」(細い道路)ボタンを選択します。

### 2 ? 付矢印を曲線の上でクリック



マウスポインタの矢印に「?」マークが付くので左記手順で描いた曲線の上に「? 付矢印」をもっていき、道路に変換したい曲線の上で左クリックする。

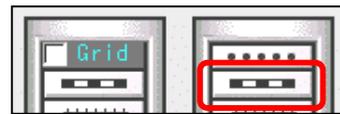
### 3 折れ線が道路に変換される



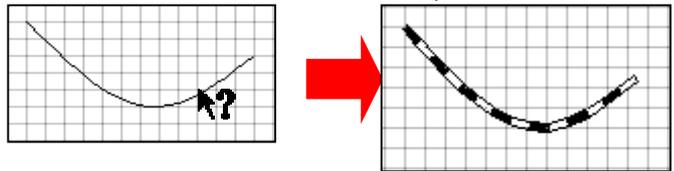
クリックした曲線が上記(1)で選択した太さとタイプの道路に変換されます。

## 手順3：曲線を鉄道・川に変換

### 1 曲線を鉄道へ変換します



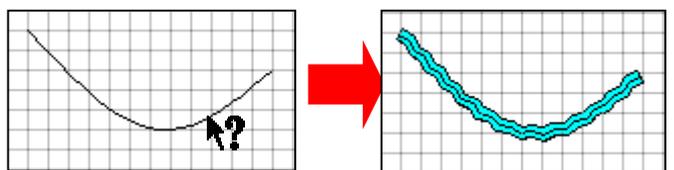
右側操作バーから「曲線を線路へ変換」ボタンを選択します。クリックした曲線が鉄道へ変換されます。



### 2 曲線を川へ変換します



右側操作バーから「曲線を川へ変換」ボタンを選択します。クリックした曲線が川へ変換されます。





# 折れ線や曲線を変形しよう/線を変更しよう

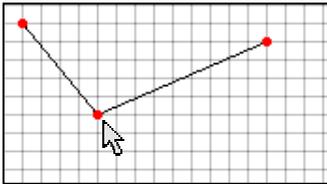
## 手順1：折れ線を変形します

1 操作バーから「折れ線や曲線の構成点を移動」を選ぶ



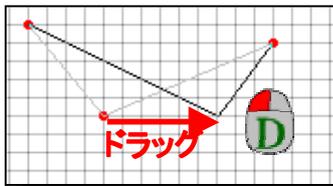
折れ線を描いたあと、道路などに変換せず折れ線の状態ですべての構成点を移動」ボタンをクリックします。

2 折れ線の角が赤く表示されます



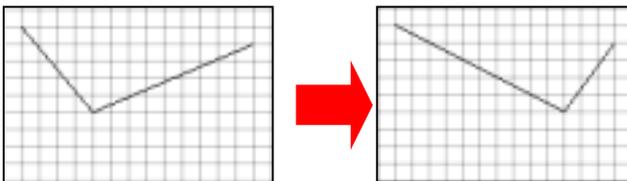
折れ線を構成する角(構成点)が赤く表示されるので、移動したい赤丸(構成点)の上にマウスポインタをあわせませます。

3 赤丸をドラッグで移動します



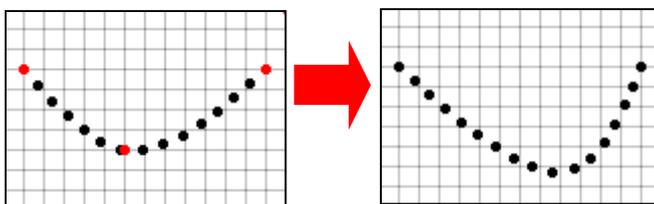
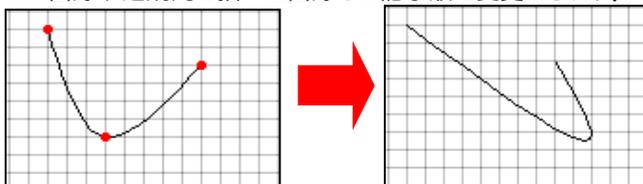
移動したい赤丸(構成点)の上でマウスの左クリックのまま、移動したい方向にドラッグします。構成点と構成点で結ばれる線も同時に移動します。

4 折れ線が変更されます



5 曲線や連続丸も変更できます

曲線や連続丸で描いた曲線も上記手順で変更できます。



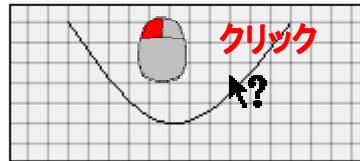
## 手順2：線種や太さの変更

1 右側操作バーから「折れ線や曲線を点線や鎖線に変更」ボタンを選ぶ



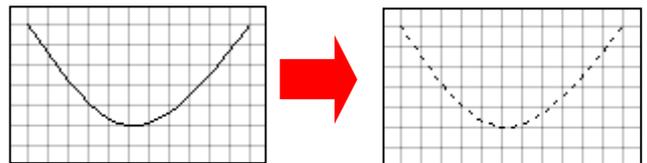
曲線を描いたあと、道路などに変換せず右側操作バーの「折れ線や曲線を点線や鎖線道路へ変換」ボタンの中から変更したい線種(上から「実線」「点線」「1点鎖線」「2点鎖線」の順)の上でクリックし線種を決めます。

2 ?付矢印を曲線の上でクリック

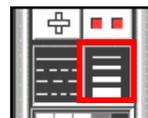


マウスポインタの矢印に「？」マークが付くので前ページ手順で描いた曲線の上に「？付矢印」をもっていき、点線に変換したい曲線の上で左クリックする。

3 曲線が点線に変更されました

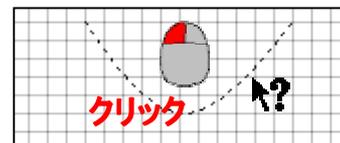


4 更に点線の曲線を太く変更します



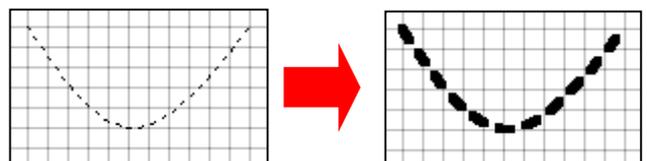
右側操作バーから「折れ線や曲線の太さを変更」ボタンから変更したい太さを選ぶ。

5 ?付矢印を曲線の上でクリック



マウスポインタの矢印に「？」マークが付くので上記手順で変更した点線の曲線の上に「？付矢印」をもっていき線の上で左クリック。

6 線の太さが変更されました





# 道路を高架道路に変更/道路を川に変更

## 手順1：道路を高架道路に変更

- 1 右側操作バーから「一般道路を高架道路へ変換」ボタンを選ぶ



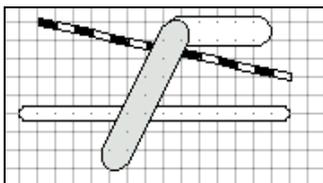
一般道路を描いたあと、右側操作バーから「一般道路を高架道路へ変換」ボタンを選択します。

- 2 変更する一般道路の上でクリック



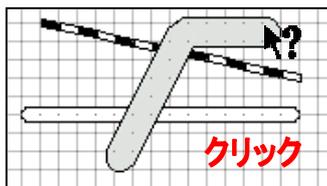
マウスポインタの先に「？」マークが付くので、既に描かれている道路のうち、高架道路として表現する道路をクリックします。

- 3 高架道路に変更されます



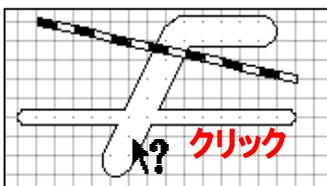
一般道路が高架道路に変更されます。高架道路は一般道路や川・鉄道が一番上に表現されます。

- 4 複数の道路も変更もできます



マウスポインタの先が「？」マークの状態が続けて他の一般道路をクリックすることにより複数の道路を高架道路に変更できます。

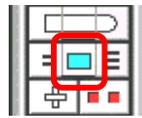
- 5 高架道路を一般道路に戻す



上記手順で一般道路を高架道路に変更した後マウスポインタの先が「？」マークの状態であれば、再度その高架道路をクリックすることにより一般道路に戻すことができます。

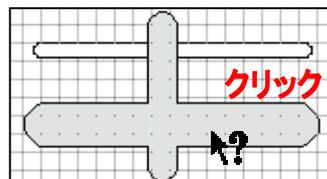
## 手順2：道路を太い川に変更

- 1 右側操作バーから「道路を川へ変換」ボタンを選ぶ



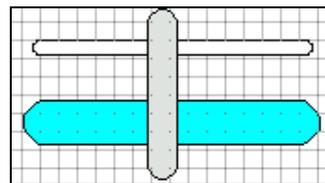
道路を描いたあと、右側操作バーから「道路を川へ変換」ボタンを選択します。

- 2 変更する道路の上でクリック



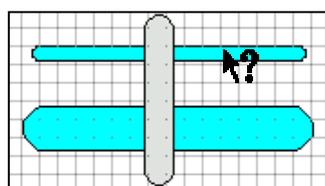
マウスポインタの先に「？」マークが付くので、既に描かれている道路のうち、川に変更する道路をクリックします。

- 3 道路が川に変更されます



道路が川に変更されます。川は道路や鉄道が一番下(背面)に表現されます。

- 4 複数の道路も川に変更できます



マウスポインタの先が「？」マークの状態が続けて他の道路をクリックすることにより複数の道路を川に変更できます。

- 5 道路から変更した川は、再度道路に戻すことはできません

上記手順で道路を川に変更した後は、再度クリックを行っても道路に戻すことはできません。この場合は後で説明する削除モードにて、その川を削除して下さい。



# 自由に建物を描こう/道路に面した建物を描こう

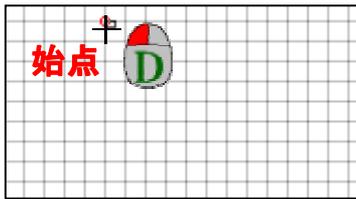
## 手順1：いろいろな建物を描く

- 1 右側操作バーから「建物(四辺形)」ボタンを選ぶ



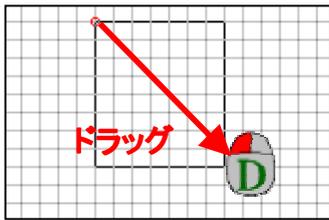
左側操作バーから「建物(四辺形)」ボタンを選択します。

- 2 建物の端(始点)を決める



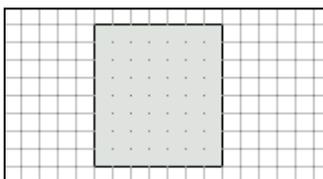
マウスポインタが「+」印に変わりますので建物の角にあたる部分(始点)を自由に決定し、マウスの左ボタンを押したままの状態にします。

- 3 ドラッグで建物の対角線を決める



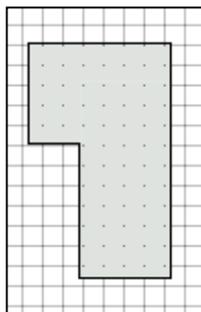
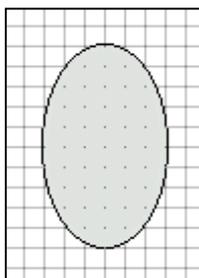
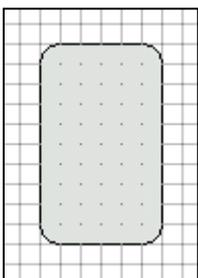
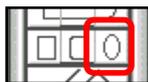
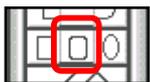
上記(2)で決めた建物の始点から、その建物の対角点までドラッグします。

- 4 マウスを放すと建物が表現されます



建物の対角点が決定了ら、その場所でマウスのボタンを離します。(ドロップ) 長方形の建物が完成します。

- 5
  - ・ボタン中央の建物(角丸)や左端の建物(楕円)も同様です
  - ・建物を重ねて表現も可能です



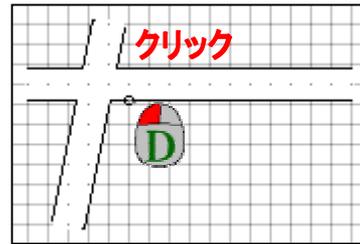
## 手順2：道路に面した建物

- 1 右側操作バーから「線路や道路に面した建物」ボタンを選ぶ



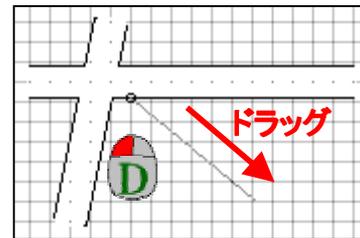
一般道路を描いたあと、左側操作バーから「線路や道路に面した建物」ボタンをクリックします。

- 2 道路に接する建物の端を決める



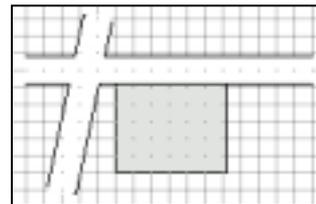
マウスポインタが「+」印に変わりますので描く建物の角にあたる部分(始点)を道路沿いに持ってきてマウスの左ボタンを押したままの状態にします。

- 3 ドラッグで建物の対角線を決める



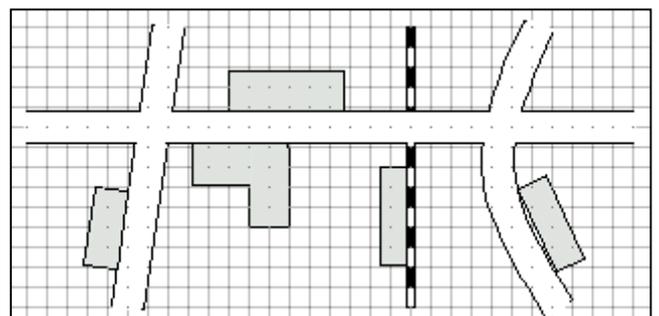
上記(2)で決めた道路沿いの建物の始点からその道路の外側に向かって、その建物の対角点までドラッグします。

- 4 マウスを放すと建物が表現されます



建物の対角点が決定了ら、その場所でマウスのボタンを離します。(ドロップ) 長方形の建物が完成します。

- 5
  - ・線路に面した建物も同様です
  - ・連続して複数の建物も描けます
  - ・建物を重ねて表現も可能です

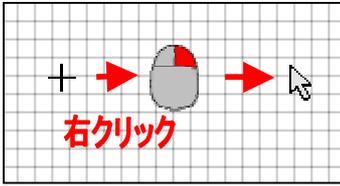




# 道路や建物を移動しよう/削除しよう (重要!!)

## 手順1：<移動モード>で移動

1 描画エリア上で**一度右クリック**します

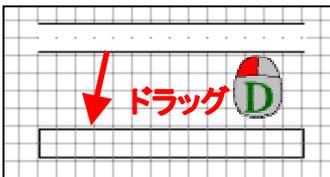


道路や線路・建物などを描画した状態でマウスポインタが「+」状態のときに、描画エリア上で**一度だけ右クリック**します。マウスポインタが矢印になります。

2 画面下の操作ウィンドウに<移動モード>と表示されます

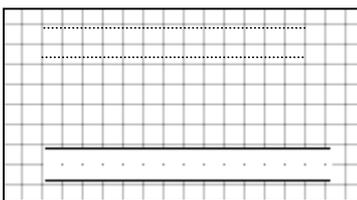


3 道路の外枠をつかんでドラッグ



<移動モード>で矢印のポインタを、移動する道路の外周付近に合わせ、マウスの左ボタンを押したまま移動したい方向へドラッグします。

4 マウスを離すと道路が移動します



移動したい場所が確定したら、その場所でマウスの左ボタンを離します。(ドロップ)道路が移動しました。

### <移動モード>について！

道路の他、線路・建物・川や折れ線・曲線も<移動モード>で移動します。

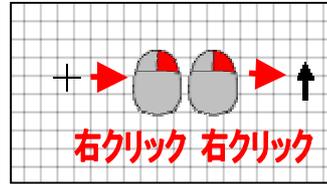
後で説明のある「パーツ類」や「文字」なども<移動モード>で移動します。

文字移動の場合は文字の左上をドラッグで移動

<移動モード>状態でもう一度右クリックすることにより、右記<削除モード>です。

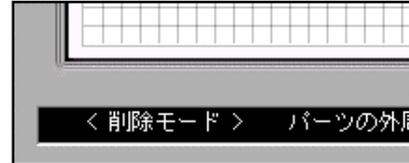
## 手順2：<削除モード>で削除

1 描画エリア上で**二度右クリック**します

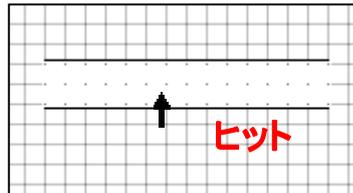


道路や線路・建物などを描画した状態でマウスポインタが「+」状態のときに、描画エリア上で**二度右クリック**します。マウスポインタが「↑」になります。

2 画面下の操作ウィンドウに<削除モード>と表示されます



3 削除したい道路の外枠でヒット



<削除モード>で 印のポインタを、削除する道路の外周付近に合わせ、マウスの左ボタンを一度だけ左クリック(ヒット)します。

4 ヒットした道路が削除されます



### <削除モード>について！

道路の他、線路・建物・川や折れ線・曲線も<削除モード>で削除します。

後で説明のある「パーツ類」や「文字」なども<削除モード>で削除します。

文字削除の場合は文字の左上をヒットで削除

<削除モード>状態でもう一度右クリックすることにより、削除モードを解除します。



# 建物や道路を変形しよう/手順を戻そう (重要!!)

## 手順1：道路の変形

### 1 マウスを道路の角に合わせます

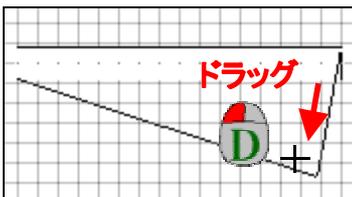


マウスをすでに描いた道路の角に合わせて「+」印に変わります。

### 2 画面下の操作ウィンドウに「端点の移動」と表示されます

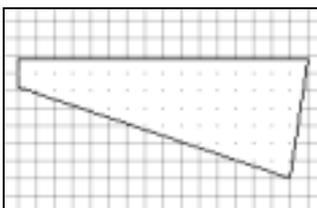


### 3 道路の角をつかんでドラッグ



道路角上で「+」印に変わった状態のままマウスの左ボタンを押した状態のままその道路の角を移動します。(ドラッグ)

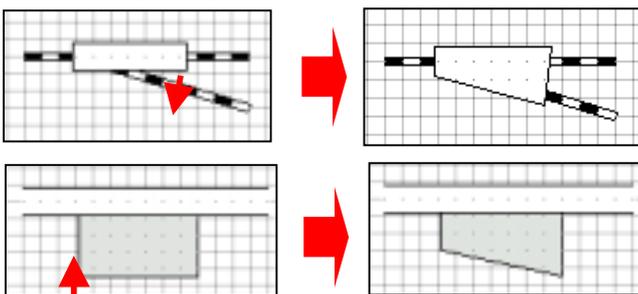
### 4 変形する形を決めてマウスを離す



変形する状態が確定したら、その場所でマウスの左ボタンを離します。(ドロップ)道路の形が変形しました。

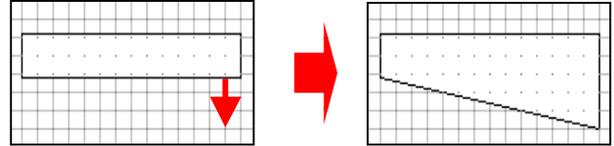
### 5 変形できる種類は限られます(1)

上記手順で移動できるのは、「駅」「四辺形の建物」「四辺形の道路」に限られます。



### 6 移動できる種類は限られます(2)

上記手順で移動できるのは、「駅」「四辺形の建物」「四辺形の道路」に限られます。



### 7 変形できない種類もあります

上記(5)(6)で変形を行える種類以外は変形することができません。

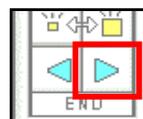
## 手順2：作業手順を1回戻す

### 1 間違った操作をした時などアンドゥ(1回戻す)ボタンで戻す



何か操作を行い、その操作の間違い(例えば違う幅の道路を選択してしまい描画したときや、間違った位置で始点・終点を確定した時など)については1度限りこの「アンドゥ」ボタンで直前の作業を取り消すことができます。もちろん間違っ<削除モード>で消してしまった道路なども、直後なら削除を取り消すことができます。

### 2 上記アンドゥでの「1回戻す」を再度戻すことも可能(リドゥ)



アンドゥで間違った操作等を1回戻してしまった場合、「リドゥ」ボタンをクリックすることにより、アンドゥ事態を取り消すことができます。



# 画面を拡大しよう / 画面表示を10%拡大縮小

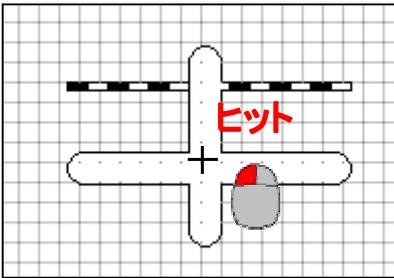
## 手順3：画面の拡大（ズーム）

### 1 操作バーから「ズーム」を選択



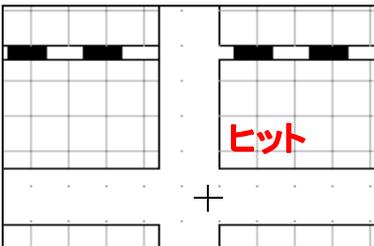
描画エリアのある部分を中心に画面を拡大することができます。  
右側操作バーから「ズーム」ボタンを選択します。

### 2 拡大したい場所を中心にヒットする



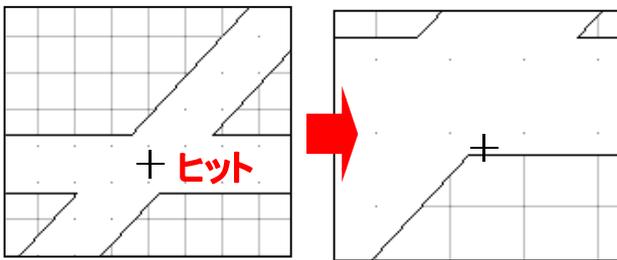
ズームボタンを選択後、描画エリアで拡大したい場所にカーソルを合わせヒット(左クリック)します。

### 3 ヒットした場所を中心に拡大される



ヒットした場所を中心に画面が拡大されます。

### 3 ヒットするごとに拡大します



## 手順4：画面の拡大を戻す

### 1 操作バーから「ズーム解除」を選択



左記(手順3：画面の拡大)でヒットするごとに拡大した画面は、右側操作バーの「ズーム解除」ボタンをクリックすることによって解除することができます。

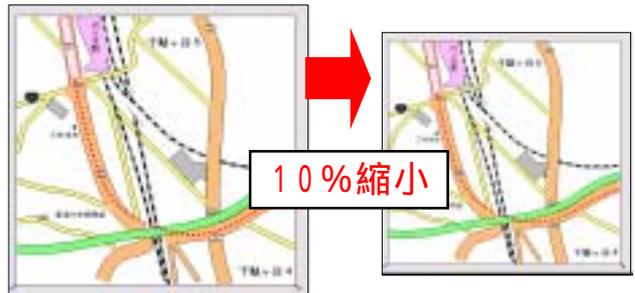
## 手順5：画面を縮小する

### 1 操作バーの「10%縮小」をクリック



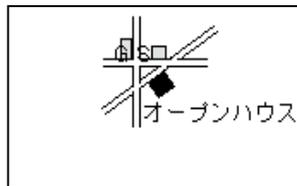
画面全体を10%ずつ縮小するには、右側操作バーの「全体を10%縮小」ボタンをクリックします。

### 2 画面の領域が10%縮小されます



10%縮小

### 3 文字やパーツは縮小されません



この「10%縮小」作業ではあくまで画面の表示が縮小されるだけであって文字の大きさやパーツ類は縮小されません。

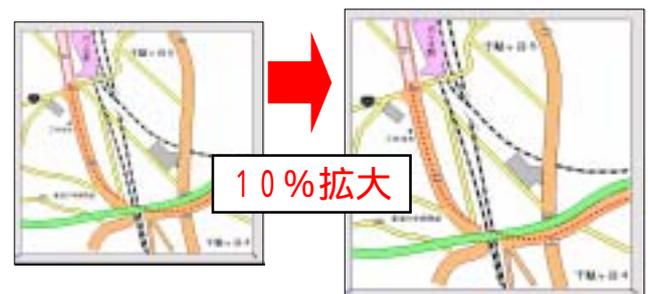
## 手順6：画面を拡大する

### 1 操作バーの「10%拡大」をクリック



画面全体を10%ずつ拡大するには、右側操作バーの「全体を10%拡大」ボタンをクリックします。

### 2 画面の領域が10%拡大されます



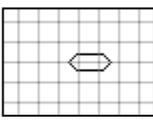
10%拡大



# 案内図にいろいろなパーツを配置する(1)

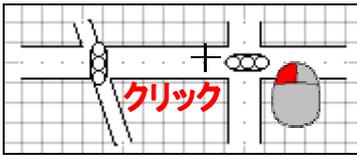
## 手順1：信号の配置

### 1 操作バーから「信号」を選択



左側操作バーから「信号」ボタンを選択します。カーソルの「+」の先に信号が付いてきます。

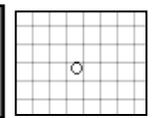
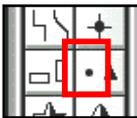
### 2 道路上に信号を配置します



信号を配置したい道路のうえで左クリックすることにより、信号が配置されます。「信号横」「信号タテ」を使い分けてください。

## 手順2：黒丸の配置

### 1 操作バーから「黒丸」を選択



左側操作バーから「黒丸」ボタンを選択します。カーソルの「+」の中央に黒丸が付いてきます。

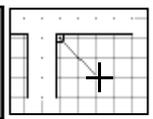
### 2 好きな場所に黒丸を配置します



黒丸を配置したい場所を決め左クリックすることにより、黒丸が配置されます。

## 手順3：三角形の配置

### 1 操作バーから「三角形」を選択



左側操作バーから「三角形」ボタンを選択します。カーソルの「+」の中央が三角形の先端になります。

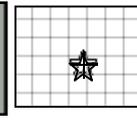
### 2 三角形の先端からドラッグで配置



三角形を配置したい場所で、三角形の先端を決めマウスの左ボタンを押しながら、外側にドラッグをします。ドラッグの外方向に三角形が配置されます。

## 手順4：星印の配置

### 1 操作バーから「星」を選択



左側操作バーから「星」ボタンを選択します。カーソルの「+」の中央に星が付いてきます。

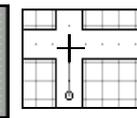
### 2 好きな場所に星を配置します



星を配置したい場所を決め左クリックすることにより、星が配置されます。「」「」を使い分けてください。

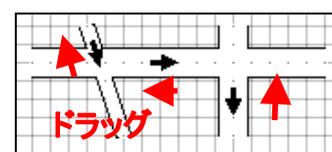
## 手順5：路上へ矢印の配置

### 1 「路上へ矢印」を選択



左側操作バーから「路上へ矢印」ボタンを選択します。カーソルの「+」の中央が路上へ矢印の先端になります。

### 2 矢印の先端からドラッグで配置



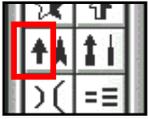
矢印を配置したい場所で、矢印の先端を決めマウスの左ボタンを押しながら、反対側にドラッグをします。ドロップすることにより、道路上に矢印が配置されます。



## 案内図にいろいろなパーツを配置する（2）

### 手順6：自由矢印1の配置

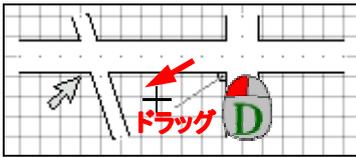
#### 1 操作バーから「自由矢印1」を選択



+

左側操作バーから「自由矢印1」ボタンをクリックします。カーソルの「+」の中央が「自由矢印1」の矢印の先端になります。

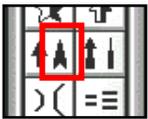
#### 2 矢印の先端からドラッグで配置



「矢印1」を配置したい場所で矢印の先端を決めマウスの左ボタンを押しながら、終点に向けドラッグをします。ドラッグの終点方向に「自由矢印1」が配置されます。大きさは一律です。

### 手順7：自由矢印2の配置

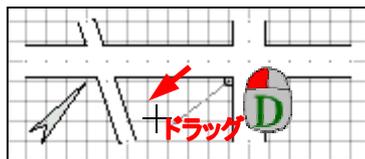
#### 1 操作バーから「自由矢印2」を選択



+

左側操作バーから「自由矢印2」ボタンを選択します。カーソルの「+」の中央が「自由矢印2」の矢印の先端になります。

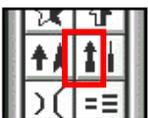
#### 2 矢印の先端からドラッグで配置



「矢印2」を配置したい場所で矢印の先端を決めマウスの左ボタンを押しながら、終点に向けドラッグをします。ドラッグの終点方向に「自由矢印2」が配置されます。長さはドラッグ分表現されます。

### 手順8：自由矢印3の配置

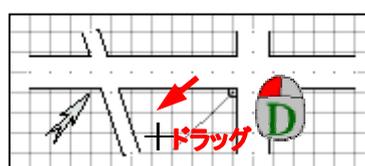
#### 1 操作バーから「自由矢印3」を選択



+

左側操作バーから「自由矢印3」ボタンを選択します。カーソルの「+」の中央が「自由矢印2」の矢印の先端になります。

#### 2 矢印の先端からドラッグで配置



「矢印3」を配置したい場所で矢印の先端を決めマウスの左ボタンを押しながら、終点に向けドラッグをします。ドラッグの終点方向に「自由矢印3」が配置されます。長さはドラッグ分表現されません。

### 手順9：自由矢印4の配置

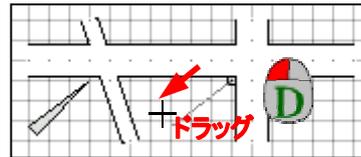
#### 1 操作バーから「自由矢印4」を選択



+

左側操作バーから「自由矢印4」ボタンをクリックします。カーソルの「+」の中央が「自由矢印2」の矢印の先端になります。

#### 2 矢印の先端からドラッグで配置



「矢印4」を配置したい場所で矢印の先端を決めマウスの左ボタンを押しながら、終点に向けドラッグをします。ドラッグの終点方向に「自由矢印4」が配置されます。長さはドラッグ分表現されます。

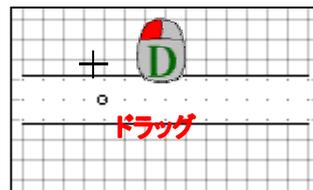
### 手順10：橋の配置

#### 1 操作バーから「橋」を選択



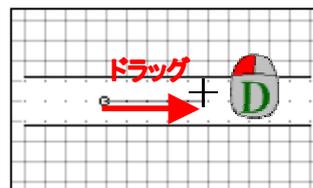
左側操作バーから「橋」ボタンを選択します。左側「)」ボタンが短い橋、右側「)」ボタンが若干長い橋です。

#### 2 道路上で橋を架ける始点を選択

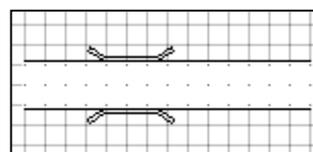


橋を架ける道路(または線路)の外周近くでマウスの左ボタンを押します。道路上に橋の始点が表示されます。

#### 3 橋を架ける方向へドラッグ



橋の始点が決まったら、マウスの左ボタンを押したまま道路に沿って橋を架ける方向へドラッグします。



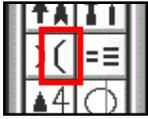
道路に橋が架かりました。線路も同様の手順で橋を架けることができます。



# 案内図にいろいろなパーツを配置する(3)

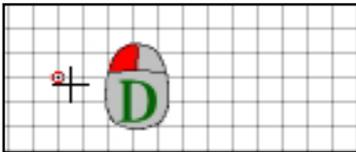
## 手順11：川の配置

### 1 左側操作バーから「川」を選択



左側操作バーから「川」(1本の川)のボタンをクリックします。

### 2 描画エリアで川の始点を決める



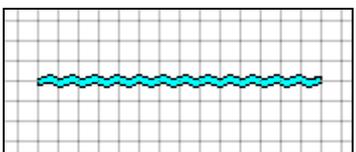
マウスポインタが「+」印に変わりますので川の始点に「+」を持ってきてマウスの左ボタンを押します。

### 3 ドラッグして川の終点を決める



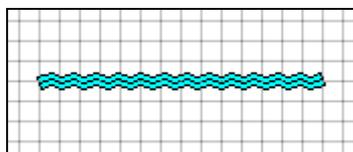
上記(2)の状態でもウスの左ボタンを押したまま、右方向へドラッグ(左のボタンを押した状態で移動)

### 4 1本線の川の完成



川の終点までドラッグし、川の長さが決まったら、マウスの左ボタンを離します。これで川が完成です。

### 5 2本線の川も同様です



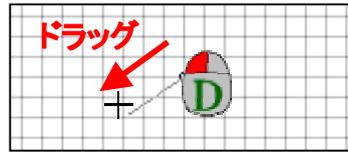
## 手順12：方位の配置

### 1 操作バーから「方位」(黒)を選択



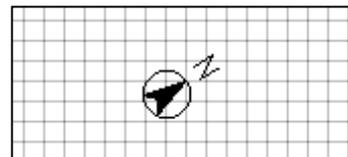
左側操作バーから「方位」(黒)ボタンをクリックします。カーソルの「+」の中央が「方位」の先端になります。

### 2 先端からドラッグで向きを決める



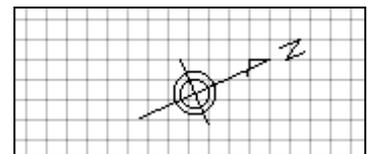
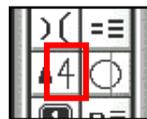
「方位」を配置したい場所で方位の先端(北側)を決めマウスの左ボタンを押しながら、終点(南側)に向けドラッグをします。

### 3 方位(黒)が配置されます



方位の始点から終点に向かって「方位」が配置されます。

### 4 方位(矢印)も同様です



### 5 ドラッグで場所を移動できます



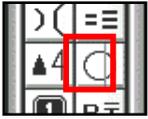
一旦配置した方位は12ページの<移動モード>にすることにより、ドラッグで配置場所を移動することができます。



# 案内図にいろいろなパーツを配置する(4)

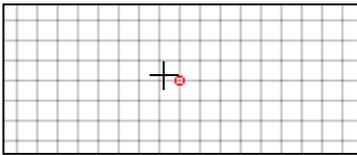
## 手順13：円状の道路

### 1 操作バーから「円状の道路」を選択



左側操作バーから「円状の道路」ボタンを選択します。

### 2 円の中心を選択します



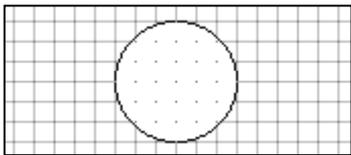
円の中心を決め、マウスの左ボタンを押します。「+」のポインタの中心が(赤丸)になります。

### 3 ドラッグで円の大きさを決める

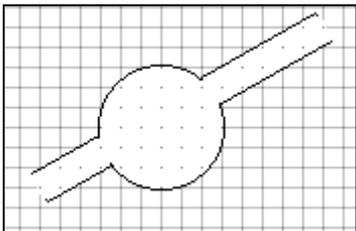


上記(2)の状態でマウスの左ボタンを押したまま、中心から外方向へドラッグ(左のボタンを押した状態で移動)すると、円が表現されていきます。

### 4 マウスを放すと円が表現されます



### 5 道路上に円を描きます



円状の道路を配置したい道路の上で、上記(1)～(4)の手順で円状の道路を描くことにより、道路と一体型の円状道路を表現できます。

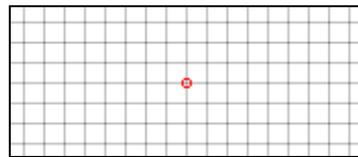
## 手順14：円弧状の道路

### 1 「円弧状の道路」(半円)を選択



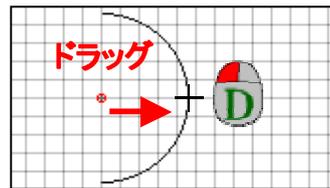
左側操作バーから「円弧状の道路」ボタンを選択します。

### 2 円の中心を選択します



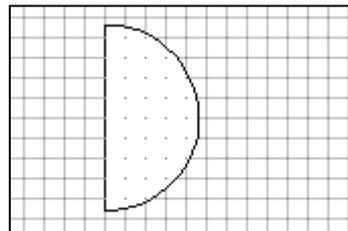
円弧の中心を決め、マウスの左ボタンを押します。「+」のポインタの中心が(赤丸)になります。

### 3 ドラッグで円弧の大きさを決める

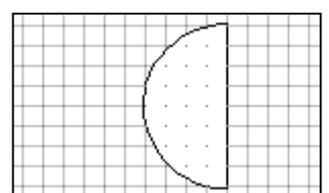
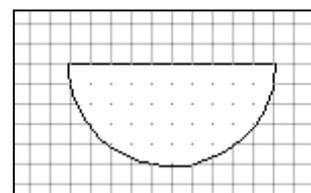
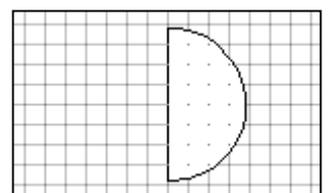
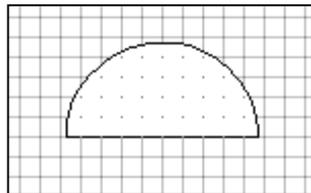


上記(2)の状態でマウスの左ボタンを押したまま、中心から外方向へドラッグ(左のボタンを押した状態で移動)すると、半円が表現されていきます。

### 4 マウスを放すと円弧が表現されます



### 5 上下左右の方向に描画できます

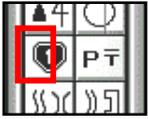




# 案内図にいろいろなパーツを配置する(5)

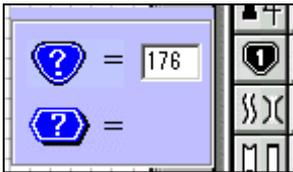
## 手順15: ルートナンバー

### 1 「ルートナンバー」(国道)を選択



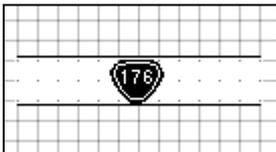
左側操作バーから「ルートナンバー」左側ボタン(国道)をクリックします。

### 2 国道の番号を入力します



右側操作バーの横にルート入力欄が現れます。表示したい国道番号を半角で入力します。

### 3 ルートナンバーを配置します



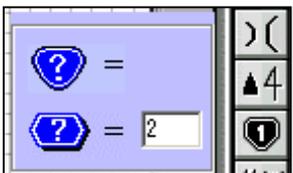
カーソルの「+」の中央がルート標識の形になります。配置したい場所でクリックし、配置します。

### 4 「ルートナンバー」(県道)を選択



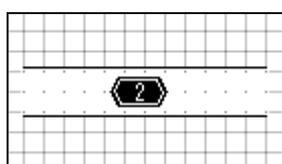
左側操作バーから「ルートナンバー」右側ボタン(県道)をクリックします。

### 5 県道の番号を入力します



右側操作バーの横にルート入力欄が現れます。表示したい県道番号を半角で入力します。

### 6 ルートナンバーを配置します



カーソルの「+」の中央がルート標識の形になります。配置したい場所でクリックし、配置します。

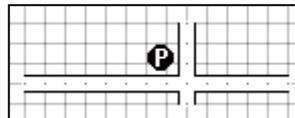
## 手順16: 駐車場マークの配置

### 1 操作バーから「P」を選択



左側操作バーから「P」ボタンをクリックします。カーソルの「+」の中央に が付いてきます。

### 2 駐車場マークを配置します



駐車場マークを配置したい場所を決め左クリックすることにより、「P」マークが配置されます。

## 手順17: 郵便局マークの配置

### 1 操作バーから「〒」を選択



左側操作バーから「〒」ボタンをクリックします。カーソルの「+」の中央に が付いてきます。

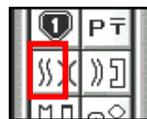
### 2 郵便局マークを配置します



郵便局マークを配置したい場所を決め左クリックすることにより、「〒」マークが配置されます。

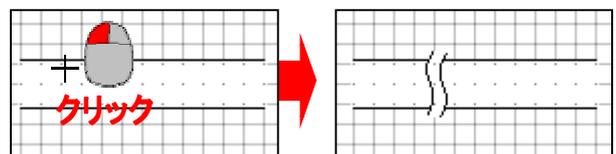
## 手順18: 途中省略記号の配置

### 1 「途中省略記号」を選択



左側操作バーから「途中省略記号」ボタンをクリックします。

### 2 道路の上でクリックし、道路省略を表現します

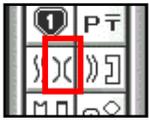




# 案内図にいろいろなパーツを配置する(6)

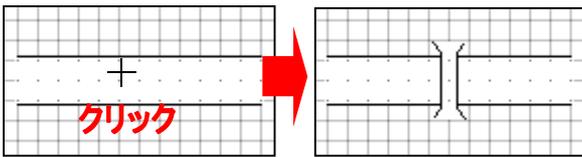
## 手順19: 道を横断する橋の配置

1 操作バーから「小さい橋」を選択



左側操作バーから「小さい橋」ボタンをクリックします。

2 道路や線路・川の端でクリックして道をまたぐ橋を配置します



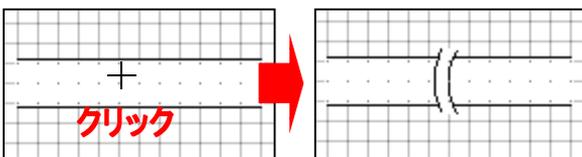
## 手順20: 太鼓橋の配置

1 操作バーから「太鼓橋」を選択



左側操作バーから「太鼓橋」ボタンをクリックします。

2 道路や線路・川の端でクリックして、太鼓橋を配置します



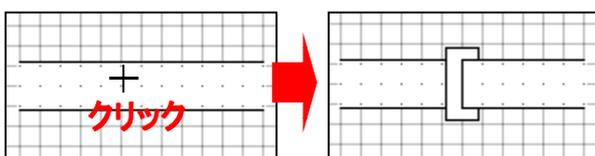
## 手順21: 歩道橋の配置

1 操作バーから「歩道橋」を選択



左側操作バーから「歩道橋」ボタンをクリックします。

2 道路や線路・川の端でクリックして、歩道橋を配置します



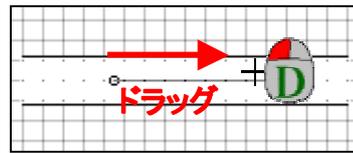
## 手順22: トンネルの配置

1 操作バーから「トンネル」を選択



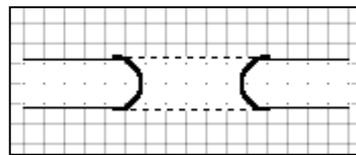
左側操作バーから「トンネル」ボタンの「出入口が円弧のトンネル」(左ボタン)をクリックします。

2 トンネルを配置する道路上でトンネルの入口を決める



「トンネル」を配置したい道路上でトンネルの入口(始点)を決めマウスの左ボタンを押しながら、出口(終点)に向けドラッグをします。

3 道路上でトンネルの出口までドラッグして、トンネルを確定する



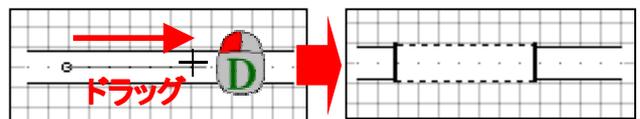
トンネルの入口から出口に向かって「トンネル」が配置されます。

4 入口が直線表現のトンネル配置



左側操作バーから「トンネル」ボタンの「出入口が直線のトンネル」(左ボタン)をクリックします

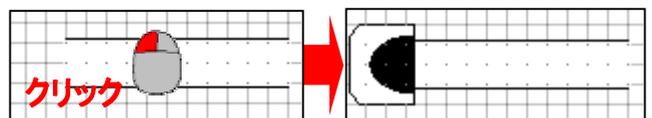
「トンネル」を配置したい道路上でトンネルの入口(始点)を決めマウスの左ボタンを押しながら、出口(終点)に向けドラッグをします。



5 道路の端にトンネルを配置



左側操作バーから「道路・線路の先端へトンネルを作図」ボタンをクリックします  
道路や線路の端でマウスの左ボタンを押すとその端がトンネルに変更されます。



## 🌱 パーツを配置する(7)

## 🌱 案内図を装飾する

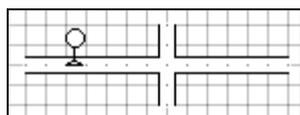
### 手順23：バス停の配置

#### 1 左側操作バーより「バス停」を選択



左側操作バーから「バス停」ボタンをクリックします。  
カーソルの「+」の中央に が付いてきます。

#### 2 バス停を配置します

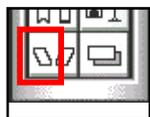


バス停を配置したい場所を決め左クリックすることにより、「バス停」マークが配置されます。

## 🌱 案内図を装飾する

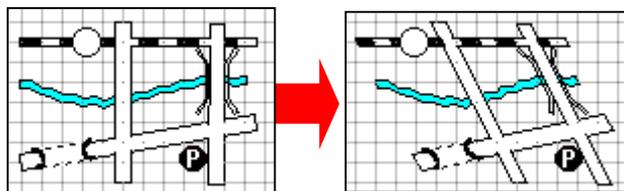
### 手順1：地図を斜め方向へ変形

#### 1 「斜め方向へ変形」ボタンを選択

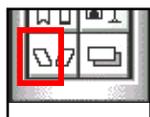


左側操作バーから「地図全体を左斜め方向へ変形」ボタンをクリックします。

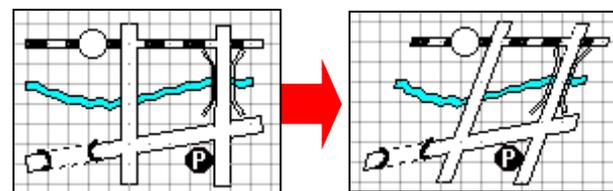
#### 2 全体が左斜めへ変形されます



#### 3 全体を右斜めへ変形します

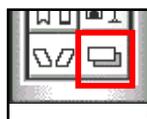


左側操作バーから「地図全体を右斜め方向へ変形」ボタンをクリックし、右斜めへ変形します。



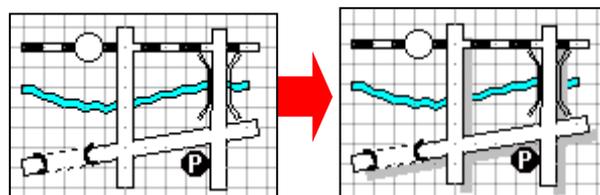
### 手順2：道路へ影をつけます

#### 1 「道路へ影」ボタンを選択

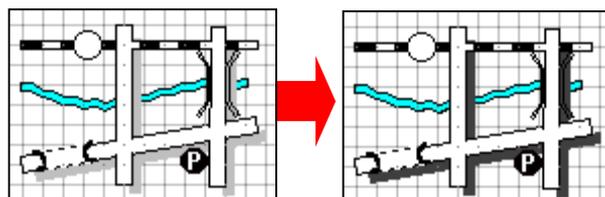


左側操作バーから「道路へ影」ボタンをクリックします。

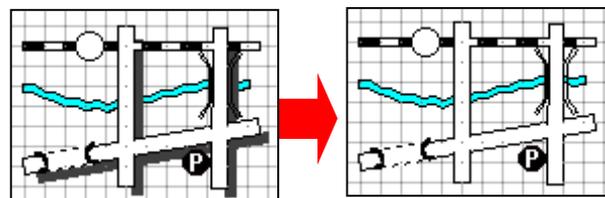
#### 2 道路にグレーの影がつきます



#### 3 もう一度「道路に影」ボタンを押すと道路に黒の影をつけます



#### 4 再度「道路に影」ボタンを押すと、道路の影が消えます





# 文字を入力・配置・登録しよう(1)

## 手順1：リストから文字を配置

### 1 操作バーから「文字記入」を選択

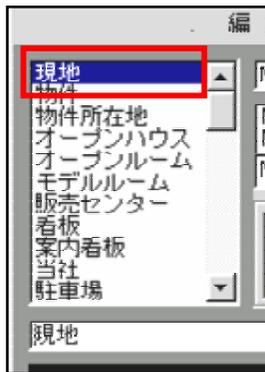


左側操作バーから「文字記入」ボタンをクリックします。

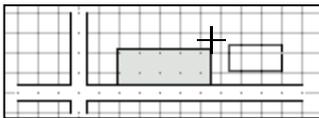
### 2 文字編集の画面が現れます



### 3 文字リストから「現地」をクリック



### 4 文字を配置する位置を決定します



そのままマウスポインタを描画エリアに持ってくると「+」カーソルの右側に文字のサイズの長方形が付いてきます。



文字を配置する位置が決まったら、クリック。選択した「現地」という文字が配置されました。

## 手順2：文字を自由に描く

### 1 操作バーから「文字記入」を選択

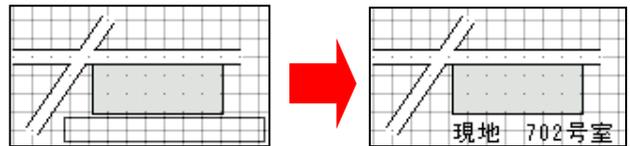


左側操作バーから「文字記入」ボタンをクリックします。

### 2 文字編集の画面の文字入力欄に「現地702号室」と入力します



### 3 文字を配置します



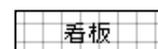
## 手順3：文字をタテに描く

リストから「案内看板」を選択し「縦書」にチェックを入れる

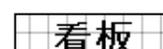


## 手順4：文字を大きく太くする

リストから「案内看板」を選択し「太字」にチェックを入れ、文字サイズ「16」ポイントを選択する



10ポイントの通常文字



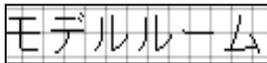
16ポイントの太文字



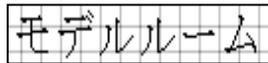
# 文字を入力・配置・登録をしよう(2)

## 手順5：文字のフォントを変更

リストから「モデルルーム」を選択し、文字のフォントを「MS ゴシック」から「MS 明朝」に切り替えます



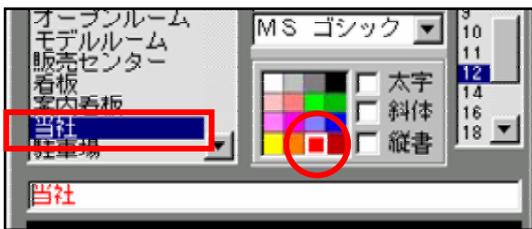
16ポイントのMS ゴシック



16ポイントのMS 明朝

## 手順6：文字の色を変更する

リストから「当社」を選択し、カラーパレットから「赤」色を選択します。



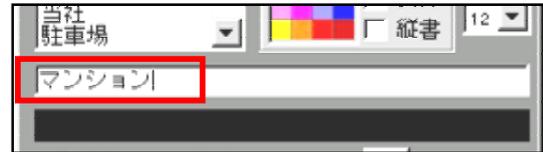
## 手順7：編集画面を大きくする

文字編集画面で文字リストを多く使うために、[V]のボタンを押す度に画面が下に大きく伸びます

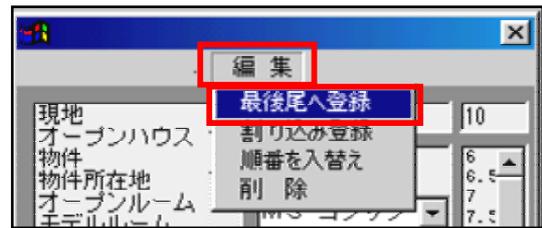


## 手順8：文字リストに登録

1 登録したい文字を文字入力欄に入力します(例: マンション)



2 [編集] [最後尾へ登録]をクリック

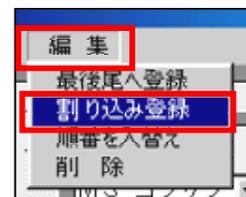
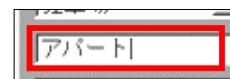


3 文字リストの最後尾に登録されます

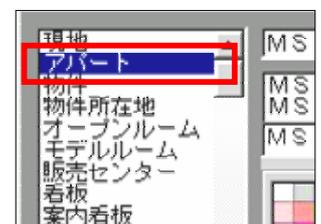
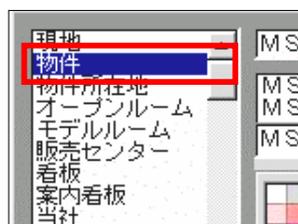


## 手順9：リストに割り込み登録

1 文字入力欄に「アパート」と入力 [編集] [割り込み登録]をクリック



2 現在「物件」の場所でクリックすると、その位置に「アパート」が割り込み登録されます

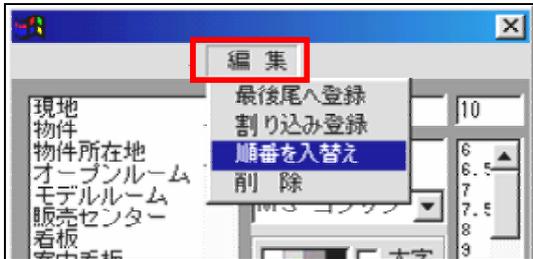




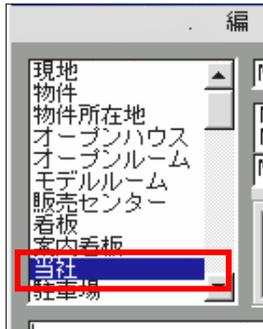
## 文字を入力・配置・登録をしよう(3)

### 手順10：リストの順番を入替え

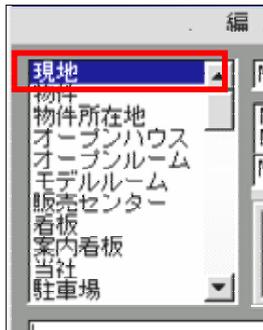
1 [編集] [順番を入替え]をクリック



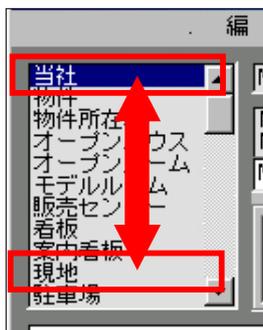
2 移動したい文字(例: 当社)をクリック



3 移動したい場所(例: 現地)の上でクリック

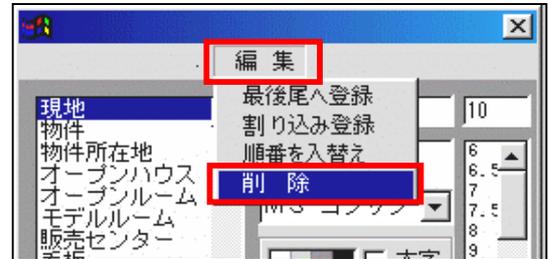


4 「当社」と「現地」の場所が入れ替わりました

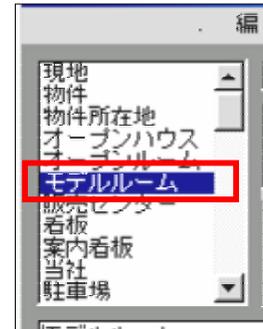


### 手順11：文字リストを削除

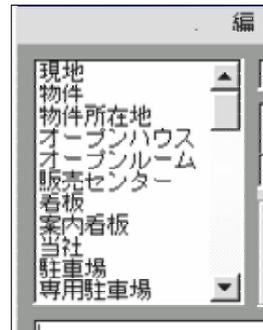
1 [編集] [削除]をクリック



2 削除する文字リストの上でクリック  
(例: モデルルームをクリック)



3 クリックした文字が削除されます



### <文字リスト削除>について！

上記「編集」「削除」から文字リストを1行削除した場合、まだそのまま「文字削除」の状態です。

続けて他の文字リストをクリックしてしまった場合に、連続してリストを削除する恐れがあります。

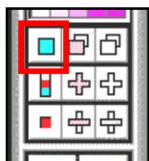
ご注意ください！



# 案内図に色をつけよう(1)

## 手順1: 背景に色をつける

### 1 「背景色の変更」ボタンを選択



右側操作バーから「背景色の変更」ボタンをクリックします。

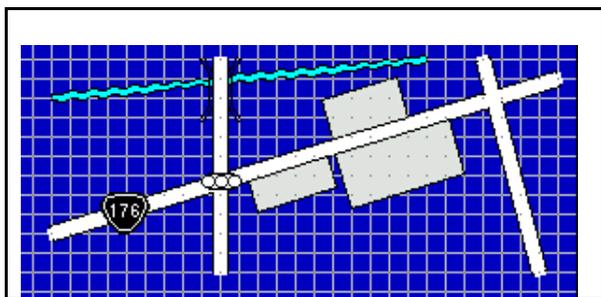
### 2 カラーパレットをクリック



カラーパレットから、背景色を変更したい色を選択します。各色を順にクリックしていくと、背景色が順に変わっていきます。

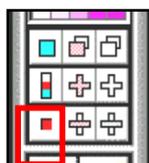
### 3 背景色が変化します

一般道路や高架道路・鉄道・建物・その他パーツ類を除いた背景が一括して変更されます。



## 手順2: 全体に順に色をつける

### 1 全体に順に色をつける

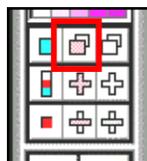


右側操作バーから「背景色の順次変更」ボタンをクリックします。このボタンをクリックするたびに、全40色のカラーパレットの並び順に一括して色が変わります。

### 2 全体を変更した後、各アイテム(道路や建物)を描いていきます。

## 手順3: 道路・建物に色をつける

### 1 「線や文字の色変更及びパーツ塗りつぶし色の変更」ボタンを選択



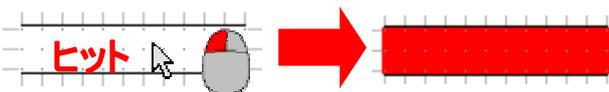
右側操作バーから「線や文字の色変更、及びパーツ塗りつぶし色の変更」ボタンをクリックします。

### 2 カラーパレットをクリック



カラーパレットから、変更したい色を選択します。

### 3 道路の外枠をヒットすると、その道路の色が変わります



### 4 線路の外枠をヒットすると、その線路の色が変わります



### 5 建物の外枠をヒットすると、その建物の色が変わります



### 6 パーツの外枠をヒットすると、そのパーツの色が変わります



### 7 線や点線の外枠をヒットすると、その線・点線の色が変わります





## 案内図に色をつけよう(2)

### 手順4:道路を一括して色変更

- 1 「一般道路の塗り潰し色をして指定色に統一」ボタンを選択



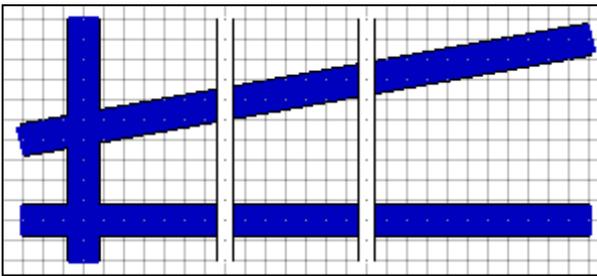
右側操作バーから「一般道路の塗り潰し色をして指定色に統一」ボタンをクリック。

- 2 カラーパレットをクリック



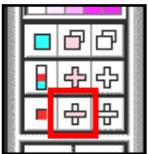
カラーパレットから、道路を一括して変更したい色を選択。

- 3 案内図上にある一般道路が一括して変化します



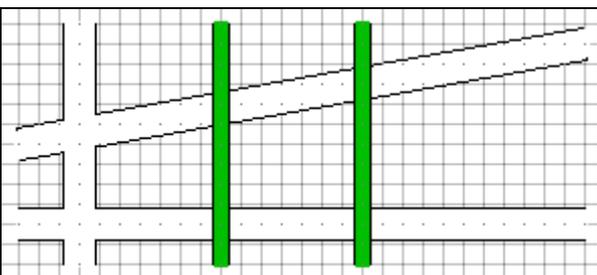
### 手順5:高架道路を一括変更

- 1 「高架道路の塗り潰し色を指定色に統一」を選択



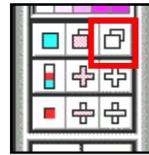
右側操作バーから「高架道路の塗り潰し色を指定色に統一」ボタンをクリック。カラーパレットから、高架道路を一括で変更したい色を選択します。

- 2 案内図上にある高架道路が一括して変化します



### 手順6:枠の色変更

- 1 「パーツ外周線の色変更」ボタンを選択



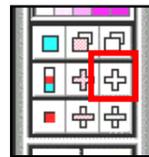
右側操作バーから「パーツ外周線の色変更」ボタンをクリック。

カラーパレットから、道路や建物・パーツの外枠を変更したい色を選択。

- 2 パーツの外枠をヒットするとそのパーツの色が変わります



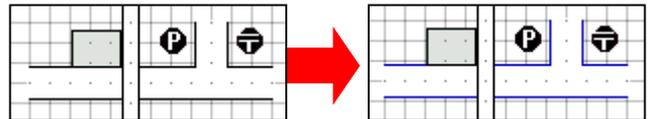
- 3 「一般道路の外周線を指定色に統一」ボタンを選択



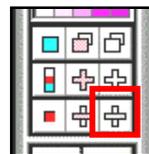
右側操作バーから「一般道路の外周線を指定色に統一」ボタンをクリック。

カラーパレットから、道路を一括して変更したい色を選択。

- 4 一般道路の外周の色が一括で変更されます



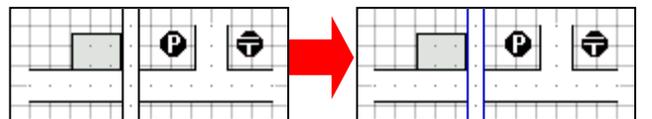
- 5 「高架道路の外周線を指定色に統一」ボタンを選択



右側操作バーから「高架道路の外周線を指定色に統一」ボタンをクリック。

カラーパレットから、高架道路を一括して変更したい色を選択。

- 6 高架道路の外周の色が一括で変更されます

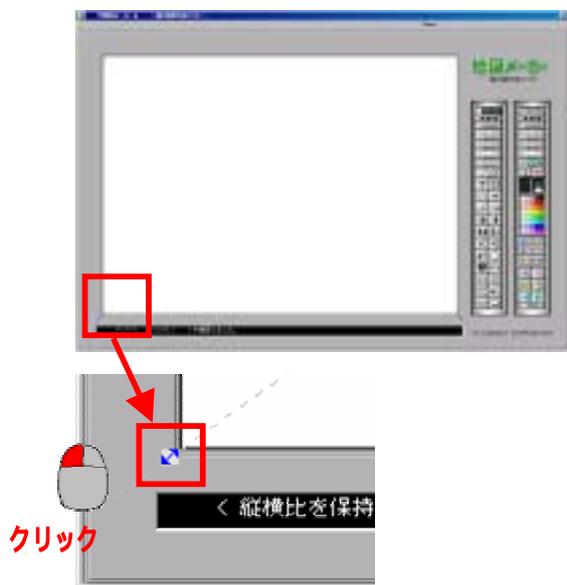




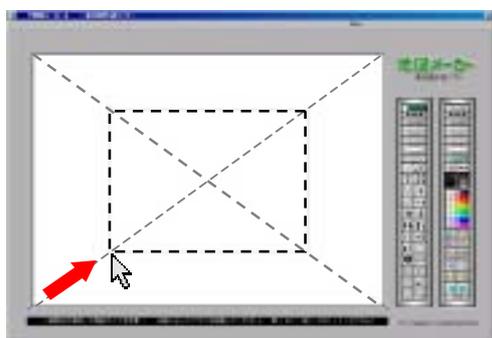
# 描画する描画エリアを指定できます

## 手順 1:描画エリアを等倍に変更

1 画面左下の矢印をクリックします

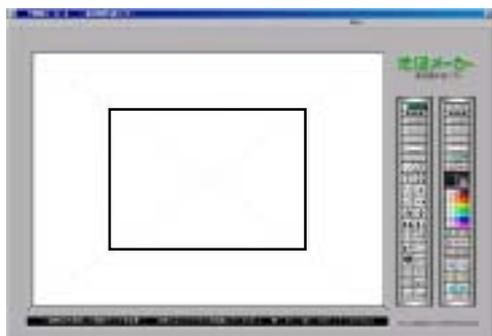


2 マウスを右上に動かし、画面の大きさを指定する



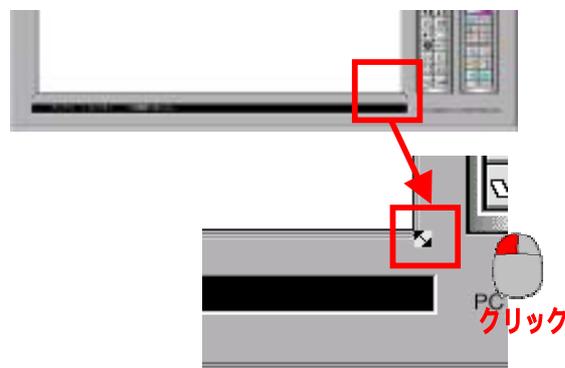
画面の描画エリアの対角に点線が表示されますので、その対角線に沿ってマウスを右上に移動します。点線の長方形で囲まれた部分が描画エリアになります。画面下の「操作説明ウィンドウ」を確認しながら、適当な大きさを指定してください。左クリックで大きさが確定されます。

3 描画エリアが変更されました

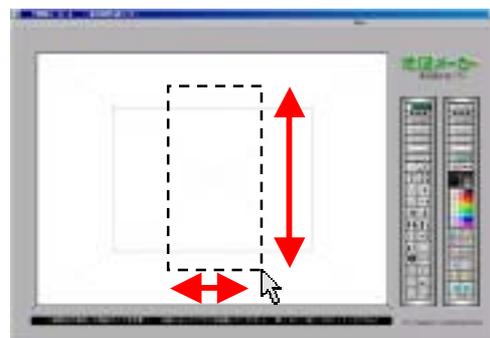


## 手順 2:描画エリアを自由に変更

1 画面右下の矢印をクリックします



2 マウスを自由に動かし、画面の大きさを指定し、変更する

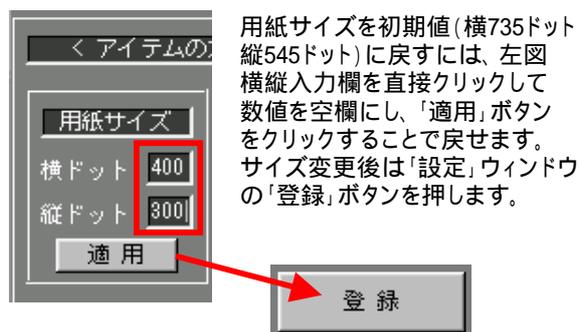


## 手順 3:描画エリアを数値で指定

1 ツールバーの「Menu」から「設定」をクリックします



2 用紙サイズの横・縦を入力し「適用」で用紙サイズを確定する

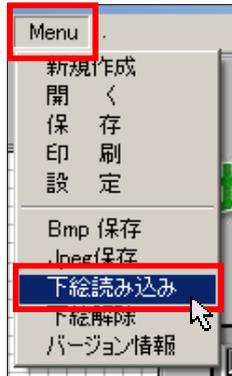




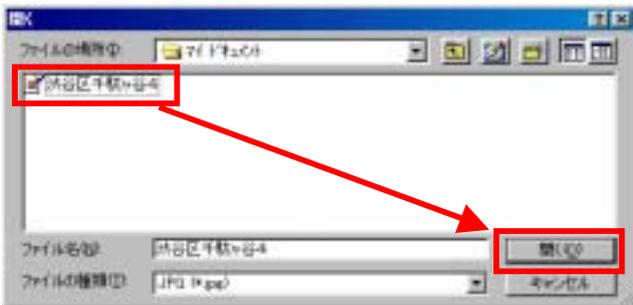
# 下絵を取り込んで、案内図を描く(1)

## 手順1：下絵を取り込む

- 1 ツールバーの「Menu」から「下絵読み込み」をクリックする



- 2 下絵として読み込む画像を選択



下絵として読み込みたいファイルの場所を指定して(ここでは「マイドキュメント」)ファイルを選択し、「開く(O)」をクリックします。

## 読み込めるファイルの種類！

下絵として読み込むことのできる画像ファイルの種類は、JPGとビットマップの2種類となっています。各種ホームページの案内図検索サイトからGIF形式で画像を保存した場合には、直接読み込むことができず、ビットマップなどに変換しなければなりません。

- 3 下絵が取り込みました



## 手順2：下絵の上に案内図を描く

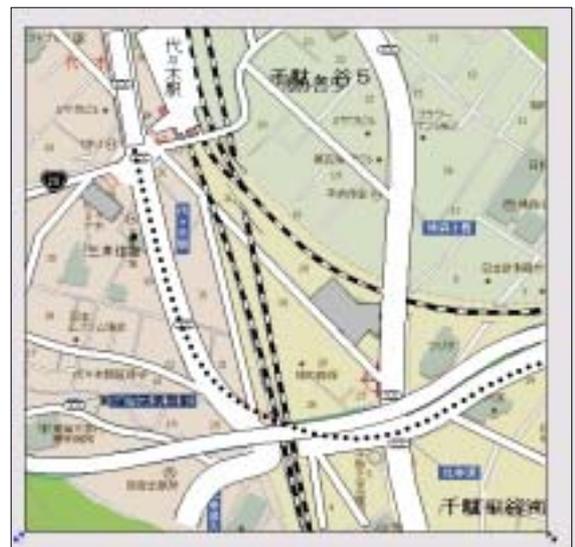
- 1 まず信号やルートナンバーを配置する



- 2 次に主要道路などを、折れ線や曲線の変形を使い、道路に変換して描いていきます



- 3 他の道路、線路、駅、文字など下絵を参考に順次描いていき、案内図を完成させます

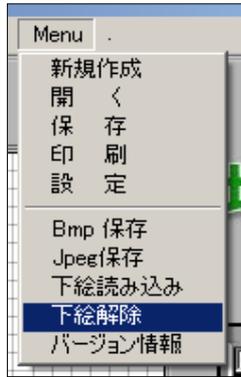




## 下絵を取り込んで、案内図を描く(2)

### 手順3：読み込んだ下絵を解除

- 1 ツールバーの「Menu」から「下絵解除」をクリックする



- 2 下絵が解除され、案内図だけが描画がされた状態になります

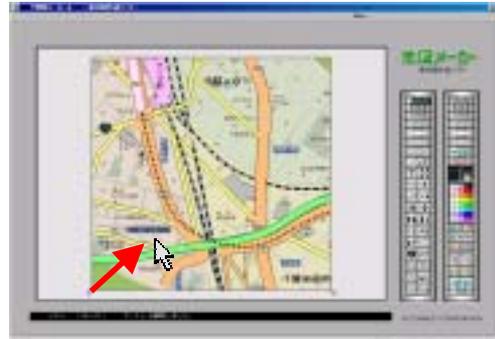


- 3 案内図上で色を変更したり、文字を追加するなど修正を行います



### 手順4：下絵読込時の注意事項

- 1 下絵を読み込み、案内図を描いた後に、用紙サイズ(描画エリア)の変更を行うと、下絵のみサイズ変更されます



用紙サイズ  
の変更

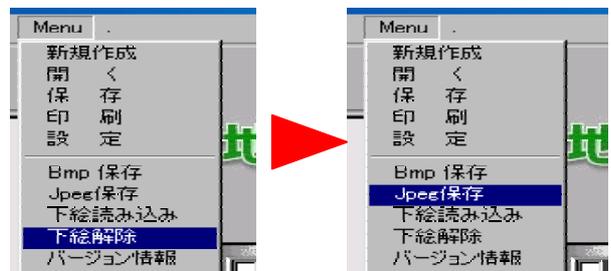


下絵のみ縮小され、描いた案内図は縮小されません。

- 2 画像保存 (Bmp保存・Jpeg保存) 時には下絵を解除すること

下絵読み込みを使って案内図を描いた後、Jpeg保存など画像形式で保存する場合には、必ず下絵の解除を行った後に行ってください。

下絵が表示されている状態で画像形式で保存するとその下絵も同時に画像で出力されてしまいます。

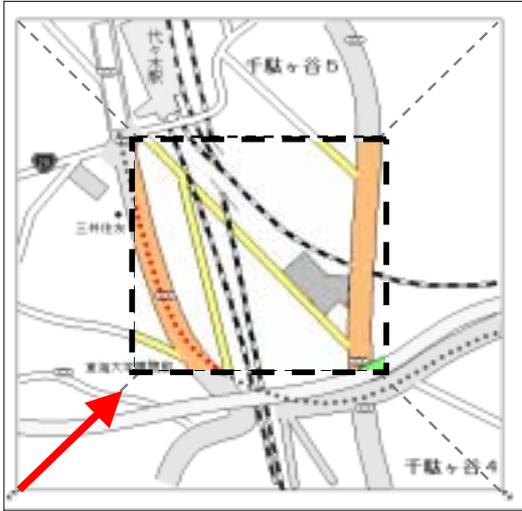




# 案内図の一部のみ表示する/案内図の続きを描く

## 手順1：一部のみを表示する

- 案内図の完成後、描画エリアを縮小します

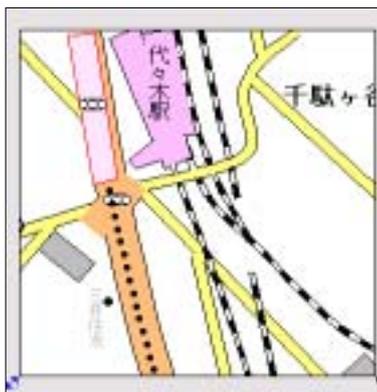


- <全体図移動>を選択する



案内図を完成させた後、右側操作バーより<全体図移動>をクリック。

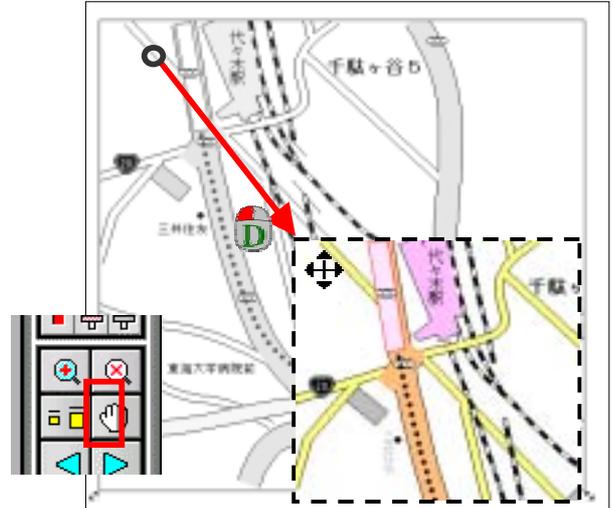
- 表示したい方向へドラッグ



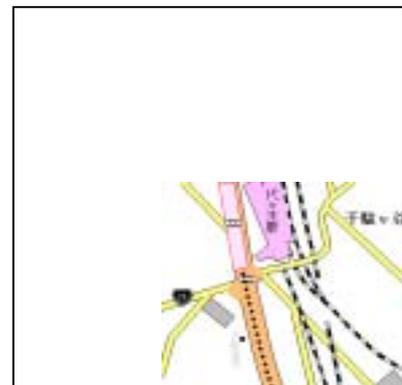
目的部分が表示されたら、今の手順をくり返し微調整を行う。

## 手順2：移動して続きを描く

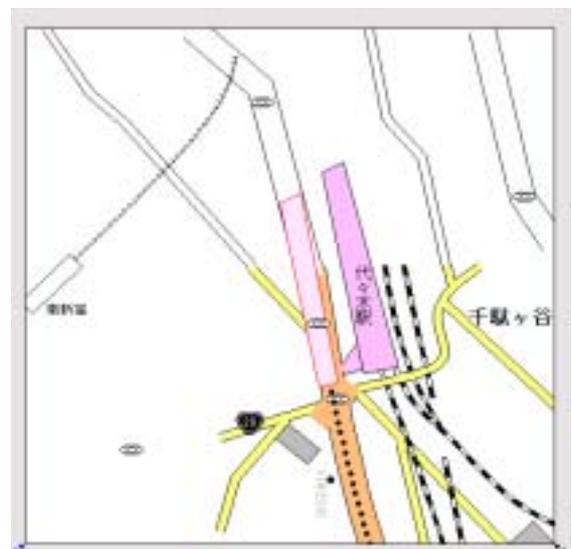
- 案内図の完成後、用紙枠はそのまま<全体図移動>を選択 ドラッグで移動



- 一部分だけが移動される



- 残りの部分に続きを描いていく





# 案内図を初期設定 / 印刷をしよう

## 手順 1 : 道路の幅などの初期設定

- 1 ツールバーの「Menu」から「設定」をクリックします。

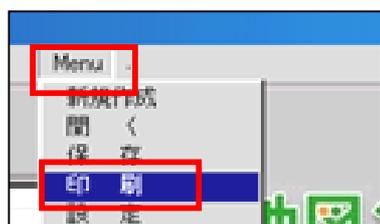


- 2 「用紙サイズ」「線路の幅」「道路の幅」「アイテムの大きさ」の値を変更することにより、案内図面を描くときの初期値が設定できます。



## 手順 2 : 描いた案内図の印刷

- 1 ツールバーの「Menu」から「印刷」をクリックします



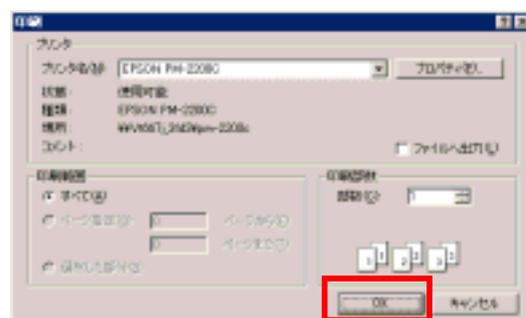
- 2 印刷するサイズ(縮小率)をリストから選択し、[印刷]ボタンをクリックします。



- 3 「印刷」の画面でプリンタを選択 [プロパティ]から用紙の向きを「横」に設定し「OK」



- 4 「印刷」の画面で[OK]ボタンを押し印刷します





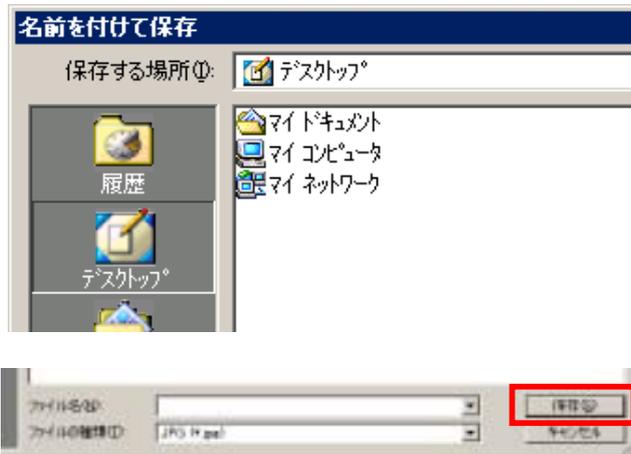
# 案内図を画像形式で保存 / 案内図を保存しよう

## 手順 1 : 案内図の画像保存

- 1 ツールバーの「Menu」から「Jpeg保存」をクリックします。

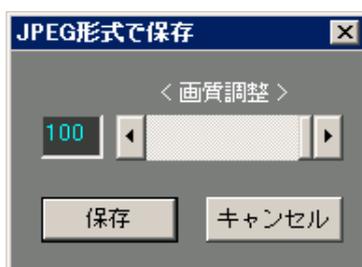


- 2 保存する場所を指定して(ここではデスクトップ)ファイル名を入力し[保存(S)]をクリックします。保存場所を指定しない場合は C:\Program Files\地図メーカー\map\_z のフォルダに保存されます。



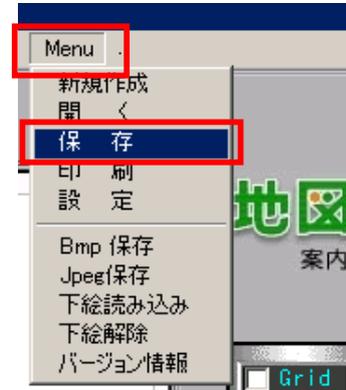
同様に画像形式をビットマップ形式で保存するにはツールバーの「Menu」から「Bmp保存」を選択します。

- 3 JPEG形式で保存する場合は画質を調整できます。値100が最高となっています。



## 手順 2 : 描いた案内図の保存

- 1 ツールバーの「Menu」から「保存」をクリックします



- 2 保存する場所を指定して(ここではデスクトップ)ファイル名を入力し[保存(S)]をクリックします。保存場所を指定しない場合は C:\Program Files\地図メーカー\map\_z のフォルダに保存されます。

