地図くりえーたー4

ユーザーガイド

-



「地図くりえーたー4」は比較的操作が簡単なソフトですので、マニュアルを見ずに地図をいきなり作 成するのはソフト操作に慣れた方ならできますが、機能を見落としたり、効率的な作成ができないこと もあります。

マニュアルが苦手な方も、基本操作までやれば簡単な地図なら短時間で作成できますので、じっくり ひとつずつ習得してください。

以下の流れでソフトの操作を覚えてください。

1. サンプルを見てみる。

2.「地図作成の流れ」を見る。

どのような順序で作成するかわかります。

3. 基本操作の項目をひとつずつ見る。

基本操作は作成に必要な機能説明です。順番にお読みください。

基本操作まで習得すると図面が作成できます。一度ご自身の自宅近辺の地図を書いてみてはいか がでしょうか?

4.やりたい作業を見つける

ひととおり習得しても全て機能を頭に入れるのはすぐには難しいです。

リファレンスにはメニューの項目の説明があります。

5. 他の機能を知る

知っておけば便利な機能があります。基本操作を習得したら、「その他の操作」の章を見てください。

2-2 まずはサンプルを開いてみましょう

「地図くりえーたー4」にはあらかじめいくつかのサンプルファイルがあります。

一度開いてみて、どんな出来上がりか、どんな部品があるのかなど見てください。

サンプルはメニューの「ファイル」の「サンプルフォルダを開く」でサンプルのあるフォルダが開きます。

そこからサンプルファイルを選んで下さい。

サンフ^{*} ルフォルダ^{*} を開く(P)... ハ^{*} ックアップ^{*} ファイルを開く(B)...

「sample1」を選んで「開く」を押します。



案内地図や路線図、転居案内や安全マップの例がありますので、この例を参照にしてみてください。

「sample1」の印刷をしてみましょう。「ファイル」→「印刷」、または画面上部のツールバーの ¹ポタ

ンを押します。

プリンタと枚数確認画面が現れますので印刷してみます。sample1はA4横で作成されています。

印刷	×
プリンター	
プリンター名(<u>N</u>): Canon LBP3000	✓ プロパティ(P)
状態: 準備完了	
種頬: Canon LBP3000	
場所: USB001	
	「ファイルへ出力(L)
印刷範囲	印刷部数
(ですべて(A)	部数(<u>C</u>): 1 -
C ページ指定(G) 1 ページから(E)	
1 パージまで(<u>)</u>	
€ 選択した部分(5)	125 125
	ОК ++>>セル

印刷できましたでしょうか?

もし印刷できない(用紙の向きが違う)場合はトラブルシューティング(参)印刷ができないをご覧ください。

2-3 地図作成の流れ

地図を作成する基本的な手順です。順番が違っても地図は作成できます。 おおまかな地図作成の流れは以下のとおりです。



文字を書いて完成です。



画面の左側に表示されています。ほとんどの作業がこのボタンを切り替えて地図作成していきます。



◆ 「地図の大きさ」・・・ 表示画面の大きさをリストから選んで変更します。正確な縮尺値設 定(1/10000 など)もできます。

◆「選択」・・・・任意のオブジェクトを左クリックで(又はドラッグで囲んで)選択状態にします。 オブジェクトが選択されると、オブジェクトの各コーナーが黒い点(道路などは青、部品は赤)が つきます。全ての操作(移動、削除、プロパティ変更など)の基本の状態です。通常、作業中は このボタンが押されている(白い矢印のアイコンに赤い枠がついている)状態にしておきます。

◆ 「道路।・・・ 道路を作成します。

◆◆ 「鉄道」・・・ 鉄道(JR・私鉄・地下鉄)を作成します。

◆ 「川」・・・ 川を作成します。

◆ 「部品配置」・・・ すでに登録されている「部品」を取り込みます。

◆ 「橋・トンネル」・・・配置された道路や鉄道に沿って、橋やトンネルを配置します。

◆ 「文字ボックス」・・駅名や国道番号など、文字入りの部品を配置します。

◆ 「文字」・・・ 作業図面に文字をキーボードから(又は引用文から)入力します。

◆ 「修飾文字」・・・ 縁どりつきの文字を入力します。

◆ 「背景・下絵」・・・ 下絵・背景層に背景もしくは下絵用の色、画像ファイル (JPEG,PNG,GIF,BMP)を取り込みます。

◆ 「画像」・・・ 地図に配置する素材用の画像ファイル(JPEG,PNG,GIF,BMP)を取り込みます。

◆ 「削除」・・・ 選択中のオブジェクトを削除します。

「マウス固定」・・・ どの方向へでも自由に線などを引きます。縦横固定は垂直、水平方向にまっすぐな線などを引きます。

◆ 「伸縮・回転固定」・・・ 選択物を移動したいのに伸縮してしまわないようにします。

◆「レイヤー」・・・編集層の選択、表示や非表示の切替などを設定します。表示されているのが現在編集中レイヤー番号です

マウスの操作

「地図くりえーたー4」のマウス操作です。基本的には左が決定で右がキャンセルですが、特定のキーと組み合わせて使う場合もあります。



組み合わせキー

選択状態で左と右を同時に押す

ズームの拡大ボタンを選んだ後に、左クリックしたのと同じ状態になります。そのまま離すと、その部分が拡大表示されます。ドラッグして離すと囲んだ範囲が拡大されます。 (参 ズーム)

図形描画中に「shift」キー +「左ドラッグ」

配置中の道路などが、水平垂直になります。

オブジェクトの選択で「ctrl」キー +「左クリック」

オブジェクトを一つずつ、追加選択、選択解除できます。

オブジェクトの選択で「たダブルクリック」

重なっているオブジェクトを上から順に選択が変わります。

道路・鉄道・川の作成

では実際に作成してみましょう。サンプルファイルを開いている方は、「ファイル」の「新規作成」

道路・鉄道・川ともに作成方法は同じです。

まず道路を作成します。画面左にある道路ツール を押してください。「道路作成モー	
ド」である「「「「」、「」、「」、「」、「」、「」、「」、「」、「」、「」、「」、「」、「	
画面の右側をご覧ください。	
プロパティ 	
中の色 ▼ 標準色 ジ 淵に色をつける ▼ 標準色	
道路の設定 □ センターラインを付ける □ 2車線	

「道路」の書き方、太さ、色などを設定します。このように、画面左側の「基本ボタン」で作業モードを選 び、画面右側で書く内容を設定するという流れになります。

1・直線の描き方

画面右側の書き方ボタンの一番左側のボタンを押します。



次に幅を選びます。真中の幅が標準です。



実際描いてみます。

画面上をどこでもいいので、左クリックで一点目を決めます。ドラッグをせずにマウスのボタンから指 をはなし、マウスを動かします。

マウスの先のオレンジの十字がマウスの位置です。道路の向きと長さを決めて2点目を左クリックすると1本の道路が描けます。



これで直線型の道路(鉄道・川)がかけます。幅を変えて描いてみましょう。幅のボタンで一番右端を 選びます。



(これで極太の道路がかけます)

まっすぐに道路を描いてみます。一点目クリックの後、キーボードの「shift」ボタンを押したままマウス を動かすと、道路が一点目から水平、垂直になります。長さを決めて2点目をクリックします。



道路の両端にある青い点は「ハンドル」といって、「選択状態」であることを示します。 「選択状態」のものは削除したり移動したり、色など内容を変えることができる状態です。 「選択状態」については選択(参)で詳しく説明いたします。

2・ジグザグの描き方

下のボタンの左から2番目を押し、直線と同じように幅を選びます(幅は太さを変えない限りそのまま で結構です)



画面上を左クリックします。ドラッグせずにマウスを動かし、順に折れ線の点で左クリックします。途中 右クリックすると、直前にクリックしたところが無効になります。

終了点は左のダブルクリックです。



ジグザグ線は道路の繋ぎ目がきれいです。

直線の間に細かい頂点をとって曲線のようにする「アール作成」機能があります。「アール作成」を使 うと下記のような道路が描けます。



まず、ジグザグを押し、画面上を下記のように3点クリックします。



画面右横までマウスを持っていき(この際に道路がマウスについてきますが、気にせずそのまま行 なってください)、の下にある「アール作成」をクリックします。



「アール作成」をへこませると、クリックした点とその前の点の間で曲線をか く準備ができます。曲線は細かい頂点をとった連続線です。「分割」の数字を 大きくするほど、よりなめらかな曲線になります。



2点目にクリックしたところと、3点目にクリックしたところの間が曲線になります。弧の大きさを決めて 4点目をクリックすると曲線部分のできあがりです。あとはクリックで点をとっていき、ダブルクリック で完成です。

曲線ができたあとで、やり直しのため右クリックで直前の頂点をキャンセルするのは大変ですので、

その場合は再度ジグザグを押して作図しなおしてください。

3・滑らか曲線の描き方

フリーハンド感覚で描ける「滑らか曲線」です。

本物の道路、鉄道、川の雰囲気がでるように、まがりくねった感じを表現します。

下のボタンの左から3番目を押し、幅を選びます



「滑らか曲線」は他の描き方と違い、ドラッグ(マウスボタンを押したまま動かす)で作成します。 一点目をクリックし、そのままマウスのボタンを押したままゆっくり動かします。



フリーハンド特有のぶれを補正して、頂点を多くとったジグザグ線ができあがります。

「ツール」「設定」「動作設定」「道路などのなめらか曲線作成時、補正しない」にチェックすると、補正せずに作図されます。



下のボタンの一番右を押し、幅を選びます。

= 2 // 🖸 🗅

曲線の開始点①を左クリックします。ドラッグせずに次に曲線の終了点②を左クリックし、最後に曲線の大きさを決めて③クリックすると、円弧状の曲線ができあがります。



5・多角形の描き方

下のボタンの一番右を押します。



 ①、②、③、④とクリックしていきます。最後に一番最初にクリックした点と同じ場所⑤をクリックすると 完成です。多角形作成中、右ボタンを押すと決定した点が一つ前まで戻ります。



多角形もジグザグと同じように「アール作成」ができます。「アール作成」で部分的に弧のように表現 することができます。「アール作成」についてはジグザグをご覧ください(参)。



道路でロータリーの表現、川で中州などの表現をするのにこの多角形で作図します。

プロパティで種類を決める

実際に道路・鉄道・川を描く前(または描いている途中)に、幅以外にも、端の半円のキャップをつけた り、色を決めたり、淵を書くかどうか、また、淵の色をきめたり、道路にセンターラインを入れる、2車 線にする、あるいは鉄道の種類を変えることができます。

プロパティ 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一	70/54 	
 ▼ 標準色 ⑦濃に色をつける ▼ 標準色 道路の設定 センターラインを付ける ② 車線 	鉄道の設定 	中の色 ▼ 標準色 √ 源に色をつける ▼ 標準色
道路	鉄道	Л



端点キャップ・・端を閉じるかどうか決めます。半円をつけると丸い半円で端が閉じられます。

		_	-
	n 7	D:	.
-	н.	ч.	-

▼ 標準色

中の色・・中に塗る色を決めます。標準色はデフォルトの色(道路では薄い灰色)にします。

✓ 淵に色をつける
 ■ ▼ 標準色

淵に色をつける・・チェックを入れると淵に色をつけます。標準色は黒です。チェックをはずすと中の 色と同じ色になります。



道路の設定(道路のみ)・・・センターライン(白の点線)や2車線に設定できます。



鉄道の設定(鉄道のみ)・・・鉄道の種類を選択すると、これから描く鉄道の種類が変わります。



アール作成(道路・川)・・・頂点と頂点の間にアール(曲線)を作図します。ジグザグと多角形のみ使用 できます。

では、ためしに私鉄の鉄道を書いてみましょう。鉄道ボタンを押します。描画スタイルは、 直線をクリックします

画面上で左クリックで1点目、2点目を指定すると私鉄の線路がかけます。



ズーム機能

拡大・縮小・標準・全体表示、手のひらツール

作業をしやすいように「ズーム」機能で表示画面を拡大/縮小させます。細かい部分は拡大して作業 した方がやりやすいですので、見やすい大きさにしてください。

拡大 氏 は拡大したい部分をマウスの左ボタンでドラッグします。



 でマウスの左ボタンをおしたままドラッグすると、徐々に拡大します。
 (左クリックだけで1段階ズーム拡大するように設定できます。「ツール」「設定」「動作設定」「ズーム拡 大を1クリック動作にする」)

範囲拡大は、ドラッグで範囲を指定すると、囲んだ部分が拡大されます。

縮小くくは1段階縮小表示します。別の部分を拡大したい時は、縮小してもいいですが、一度全体表

○ を押してから、拡大した方がやりやすいです。

拡大は選択モードでマウス左ボタンと右ボタンを同時に押すことでもできます。

マウスボタンを両方押しながらドラッグすると、その部分が拡大されます。



(年、を押すか、マウス両方のボタンを押しながらドラッグすると、拡大されます)

もしズームモード(マウスの形が虫メガネの状態)が戻らない時は、右クリックすると戻ります。



キーボード操作でもズームできます。 + ・・・ キーボードのプラスで、現在のマウス位置で拡大します。 ・・・・ キーボードのマイナスで、縮小します。 * ・・・ キーボードのアスタリスク(*印)で全体表示します。 (キーボードでズームしない場合、「半角/全角」ボタンを押してみてください。) 手のひらツールで画面表示位置を移動

ズームで拡大をして作業し、別の場所に移すときにスクロールバー(画面右と下に出るバー)をドラッ

グするのも面倒ですので、「手のひらツール」 でを押して画面をドラッグすると、拡大表示のまま作 業場所を移動できます。

ズームというのは画面上で作業をしやすくするために拡大するためのものです。ちょうどカメラのズ ームとか虫メガネで書類をみるのと同じようなことで、図面そのものを伸縮することではありません。 図面そのものの大きさを伸縮するのは「地図の大きさ」(参)で行います。



「選択」ツール はあらゆる作業の基本です。作業中は道路などや図形を書いたりする以外は基本的に常にこの状態にしておきます。

「選択」ツールを選び、道路や部品の上でクリックすると、それが選択状態(ハンドルのついた状態)になります。



(道路は青い点のハンドル)

・ドラッグでオブジェクトを囲むと複数が選択状態になります。

・Ctrl キーを押しながらクリックすると個別に選択、解除ができます。

・重なり合ったものの上でダブルクリックすると順番に選択が変わっていきます。

選択すると周り小さい四角(部品は赤、道路、鉄道、川は青、それ以外は黒)がでてきます。 これを「ハンドル」といいます。ハンドルはそのオブジェクトが削除や移動、色などのプロパティを変え るものとして、選択中であるというのを示す目印になるのと、ハンドルをドラッグするとオブジェクトが 伸び縮みします。

道路を作図した後や、部品などを配置した直後もハンドルのついた選択状態になっています。

選択したものは

・「削除」ツール ブ で 削除できます。

・左ドラッグすると移動できます。(ハンドルのついていない部分をドラッグしたとき)

・伸縮(部品と文字は緑ハンドルをドラッグで回転も)できます。(ハンドルのついている部分をドラッグしたとき)(参)

・プロパティ(右クリックメニューやプロパティボタン)で状態を変更できます。(参)

・図形(線、四角等)や文字を複数選択すると部品化できます。(参)

・色変更できます。(参)

・選択した文字を訂正できます。(参)

・選択物レイヤーの変更ができます。(参)

その他オブジェクトにあわせてメニューの中からコマンドが指定できます。一度に全て覚えるのは

難しいので、「選択」とは、選択状態のものを編集(移動したり削除したり色名などの状態を 変えたり)するものと覚えてください。

練習としてここではドラッグでの移動と削除だけやってみましょう。

まず道路ツール で道路を一本書きます。

選択ツール を押して、道路のハンドルのついていない部分をドラッグしてください。移動し ます。



もしここでハンドル(青い四角)をつかんでいたら道路が伸びたと思います。これは伸縮です。伸縮に ついては後ほどご説明します(参伸縮)。

では選択状態にあるオブジェクトを削除してみましょう。削除ボタン を押してください。選択状 態のオブジェクトが削除されます。

では次に範囲選択してみましょう。画面左上を左クリックして指を離さずそのままドラッグし、右下で 離します(右下から左上でもどの方向からでもできます)。点線で囲まれた範囲の中にあるオブジェク トが選択状態になります。



① から ②までドラッグで囲むと



「地図くりえーたー4」の操作は大きく分けてこの選択モード(「選択」 矢印に赤い枠がつい ている状態)か、道路作成や文字作成、部品配置などの作成モードのどちらかの状態です。 現在、どのモードなのかを把握して作業するようにしてください。 作業中にどのモードになっているかわからなくなったら、とりあえずこの「選択」モードにして、次にど ういう作業をするかを考えるようにしてみてください。

部品配置

「部品配置」

■で部品を配置します。

部品配置ボタンを押すと、画面右側に次の画面が現れます。



①部品・・下に部品名がでています。クリックすると選択になります。

②ページボタン・・部品表示ページを切り替えます。

③部品フォルダ・・ここで部品の種類を選びます。

④一覧ボタン・・部品が一覧表で表示されます。

5部品名··今選んでいる部品の名前です。

⑥連続配置・・選択されている部品をクリックするたびに連 続で配置します。

⑦部品の向き・大きさ・・部品配置時の部品の向きと大きさを あらかじめ設定します。

では画面上に部品を配置してみましょう。

1・部品フォルダを選ぶ。

② のフォルダで「オブジェクト」「乗り物」をクリックしてください。



2・ページボタンでページをめくりながら配置したい部品の上でクリックする。

③ のペーシボタンで「次ページ」を押してください。次のページになります。

(*******2)

その中で「自転車2」をクリックします。「自転車2」のマスが赤で囲まれます。



3・マウスを画面に持っていき、配置したいところで左クリックする。

画面上で左クリックを押すと「自転車2」が配置できます。

別の方法として、部品配置画面の「自転車2」の上からドラッグすると、画面に部品を持ってくることが 出来ます。



4・次の部品を選ぶ。もしくは他のツール(選択など)でこのダイアログを閉じる。

上の1から繰り返して部品を配置するか、他のツール(選択や道路などの別のツール)でこの画面を 終了します。

④の一覧ボタンは部品をリストで表示します。ページボタンを押すのが煩わしいときなど切り替えて みてください。



連続配置

⑥の「連続配置」にチェックを入れると、同じ部品がクリックするたびに連続で配置できます。「オブジェクト」の「木」など、ポンポンと配置したい部品には便利です。

配置前の大きさや向きの設定

部品を配置してからでも大きさや向き、角度は変えられますが、あらかじめ部品の大きさや向きを統 ーして並べたいとき、1つずつ変更していくのが面倒なときは、設定しておきます。⑦の「変更」を押し ます。

部品の向き、大きさ	×
部品の向き 標準 左90億回転 右50度回転 180度回転 上下反転 左右反転 指定角度 0 度	
部品の大きさ 検 1.00 倍 縦 1.00 倍	
OK キャンセル	

部品の向き、角度、倍率を指定します。OKを押すと、その設定で配置できます。

「変更」の下の「リセット」を押すと大きさと向きが「標準」「1.00倍」にリセットされます。

部品は線や多角形、文字の集合体です。部品は改良したり、線や四角などの図形ツールを利用して 新たに作成ができます。

部品の作成方法など、後の章で説明いたします。(参 部品化、部品登録)



文字ボックスとは、駅名や国道(県道)番号、インターチェンジや交差点など、四角や丸の中に文字を 書くものを作成する時に使います。

駅·長方形	国道		
都道府県道	丸		
設定			
文字 山田	3駅		
 □ 縦書			
文字色	V		
バックの色			
MS ゴシック ~			
大きさ 標	準 ~		
配置			

文字ボックス を押します。右側に設定画面が現 れます。 駅(長方形)、国道、県道、丸、を選択してください。 文字のところに駅名もしくは道路番号を入れてください。 縦書きにチェックを入れると文字が縦書きになります。 文字色でバックの色を変えられます。 文字部分のフォント書体も変えることができます。 大きさを選びます。

「配置」を押してから画面上をクリックすると、部品として配置されます。



(文字ボックスは部品と同じ「部品」です)

駅名に限らず地名や記号など、四角や丸に文字を書き込みたい時もこの「文字ボックス」を利用しま す。

四角(丸)の背景色は「バックの色」で、文字の色は「文字の色」で設定します。

これで交差点名やインターチェンジ名など作成できます。



(文字の色を白、バックを青にして作成した例)



(国道(県道)は半角で数字を入れて作成します)

文字を書く 文字ツール 基本ボタンから「文字」アイコン 画面右側に文字の設定画面が現れます。



・プロパティには現在の文字のフォントイメージが出ます。 ・空欄が入力欄です。ここに文字を入力します。

・「引用文」・・よく使う文字を選びます。「引用文」は登録すること もできます(参)。

・「フォントの設定」・・ダイアログでフォント種やサイズを設定し ます。通常は画面上の各項目で設定するので、使用しません。

・「クリア」・・文字入力画面の内容をクリアします。

・「フォント種」を選びます。

・「フォント」の太字、斜体、下線付、取り消し線を設定します。

・「文字高さ」・・を設定します。数値は印刷したときの実際の文字の大きさです。画面上でどのくらいの大きさかわかりますので、小数点1ケタまでで設定してください。

・「文字間隔」・・文字の間隔を設定します。

「行間隔」・・複数行の文字の行の間隔を設定します。

・「縦書き」・・縦書きにします。(半角英数字は縦書きになりませ)

・「角度」・・文字角度を設定します。

・「文字の色」・・文字の色を設定します。

・「文字バックの色」・・文字の背景の有り無しと、有りの場合の色を設定します。

キーボードから空欄に記入したい文字を入力します。改行もできます。「新居はココ」と入力してみましょう。

注意:	
しんきょ	に点線があれば、日本語変換が確定していませ
んので、「Enter」キーで確定してください。	
	 (文字を打ち込むと文字入力の画面の外に文字
のウィンドウが出る場合は、一旦文字入力画面の材	やの中をクリックするとカーソルが点滅しますので
文字が書けるようになります)	

縦書き文字にする時は、文字入力ダイアログ画面で、縦書きのチェックをつけます。 文字がかけたら、画面上にドラッグせずにマウスをもってきます。文字のイメージがでますので、大 きさやフォント種など変えたい場合は、変更します。配置したい文字の形になったら、画面上で左クリ ックします。

新居はココ

文字を入力したら、「選択」 ボタンで文字を選択状態にした後、訂正ができます。

「選択」で文字を選択し、右クリックメニューの「選択文字の修正」を選ぶと、書かれている文字の訂正 や、フォントの変更、横書きから縦書き(もしくは縦書きから横書き)、バックの色の変更、角度の変更 ができます。(複数文字を選択していても一括でフォントサイズや色、バックの色、角度を変更できま す。)

	MS ゴシック v B / <u>リ</u> ab 文字高さ(印刷mm) 60 mm
移動	文字間隔(印刷mm) 0.0 mm 行間隔(印刷mm) 0.0 mm
コピー 削除 選択図形の模様パターンを消す(旧ソフト互換)(W)	□ 減番ぎ 月度 0 度 文字の色 ▼ ▼
部品化する 選択文字の修正	
修助文子に変換 選択物のレイヤー変更	OK キャンセル

画面は入力画面と同じです。「OK」ボタンで修正します。

修飾文字ツール

修飾文字は、縁付の文字を作成します。

基本ボタンの を押してください。画面右側に設定画面が現れます。

ー番上がプレビューになります。 次の空欄が「文字入力欄」です。

・「引用文」・・「文字」と同じ、よく使う分を選びます。
 ・「フォントの設定」・・フォント種や太字などはここの画面で
 設定します。
 ・「文字高さ」・・文字の大きさを設定します。
 ・「縦書き」・・縦書き文字にします。

・「文字の色」・・内側の文字色を設定します。

・「文字枠の色」・・枠の色を設定します。

・「不透明度」・・0 に近づけると透明になります。

「縁の太さ」・・枠の太さを設定します。

「文字枠のみ描画」・・中の色を抜きます。

・7 つの中から、縁付文字の形状を選びます。「傾き」で形状の傾きを9段階で調整します。

通常の文字ツールと同じように、画面にマウスを持っていっ てクリックして配置します。



形状を変えると、よりインパクトのある文字が作成できます。

安全校区マッ

通常の文字 A と違う点は、文字間隔・行間隔の設定、回転、バックの色が指定できません。

伸縮・回転

選択ツールで選択状態(複数が選択状態ではできません)の、道路、鉄道、川、部品(部品)、図形、文

字、画像を引き伸ばして大きくしたり小さくしたりすることができます。





道路や鉄道を選択状態にし、青いハンドル(四角)のところで左ドラッグすると、引き伸ばせます。



同じように部品(部品)の赤のハンドルや線、文字のハンドルをドラッグすると引き伸ばしできます。 部品は引き伸ばすと全体の大きさが変わります。



(文字付部品は文字も均等に伸縮します)

通常は部品の縦と横が比率を保ったまま引き伸ばしされますが、メニューの「部品」「引伸縦横比固

定」のチェックをはずす、または画面右のアイコン をOFF(浮き上がらす)にすると、縦と横が マウスの動かす量によって別々に引き伸ばしされます。

通常、「ビル」や「車」「記号」などのオブジェクトは縦と横の比率を保ったまま引き伸ばしすると形がく ずれずに便利ですが、

「吹きだし」や「橋」などは縦だけ伸ばしたい、あるいは横だけ伸ばしたいという場合があるので、「引 伸縦横比固定」で切り替えて引き伸ばします。



(縦横比固定)

(縦横比固定をはずして縦方向に引き伸ばし)

部品の回転



部品の右上の緑のハンドルをドラッグすると、部品が回転します。

 ☆ 左右や上下転換、90度転換はツールバーを利用した方が簡単です。
 部品の左右反転、上下反転、左90度回転、右90度回転、他の角度、引伸縦横比固定がツー ルバーのボタンで動作します。
 部品の向きはこのツールで変えるほうがラクできれいです。
 ご

65

部品配置の「オブジェクト」「乗り物」から「バイク1」を配置してみます。



左右反転







部品の回転と同じように、右上の緑のハンドルをドラッグすると、文字が回転します。



伸縮・回転しないように固定

道路や鉄道を移動しようとしてドラッグすると、伸縮がおきてしまう。特に「滑らか曲線(フリー)」や「ジ グザグ」で「アール作成」を使用していた時に意図しない部分が伸縮してしまい作図しにくいことがあ



ります。

「編集」「元に戻す」で戻りますが、ドラッグで修正しようとすると、元の図形に戻りにくく面倒です。

画面左下の^{伸縮・回転OFF}をクリックすると伸縮・回転のONとOFFが切り替わります。ONは伸縮・回転しますが。OFFは移動になります。

道路などを移動する時や主に移動することが多い場合には「伸縮OFF」でご使用ください。

橋・トンネル

川をまたぐ道路や、鉄道に橋やトンネルを設置する場合、「部品配置」の「オブジェクト」にも部品があ りますが、道路などの幅に合わせて描くツールがあります。

まず下記のように川の上に道路を描きます。



橋を設置してみます。

道路上の川の手前①で左クリックします。ドラッグせずに②の位置までマウスを動かし、クリックしま す。



配置される「橋」は、部品(部品)と同じです。

次にトンネルを設置します。トンネルをクリックします。



トンネルの形状を選びます。設置は橋と同じように、道路や鉄道、川の上で2点クリックで指定します。



川の上を①をクリックし、②の位置で

クリックしてトンネル設置

線の描き方

次に直線の引きかたを説明します。直線のほかに四角、多角形、図形作成ソールはたくさんあります。 これらを図形といいます。図形はメニューの「作図」、もしくはツールバーで選びます。



全て同じような要領で作図できますので、ここでは直線のみ書いてみます。

「直線・矢印」をツールバーアイコン → をクリックします。(メニューの「作図」→「直線・矢印」でも同じです)

画面右側に設定画面が現れます。

		-
線の種類	実線	\sim
線幅タイプ	1 ~	
線の端点	なし	\sim
端点の大 きさ	普通	\sim
色選択		
●線の色達	飌沢	
○中の色達		塗る
- グラデーション マ 有効 ○ 第二色選択		
左から右へ	· · ·	
不透明度	100 %	
R		Ŧ
他の色	を選択	

一番上がプレビュー画面です。
「線の種類」・・実線や点線など選びます。
「線幅タイプ」・・線の幅タイプを選びます。幅タイプの設定はこの項の 後に説明があります。
「線の端点」・・始点終点に矢印や●などの形状を指定できます。
「端点の大きさ」・・端形状があるときに大きさを決めます。
「線の色選択」・・線の色を下のカラーテーブルより決めます。
「他の色を選択」・・色を作成します。

*「中の色選択」など、グレー表示になっているものは、直線では使 用しません。

直線を描いてみます。

描画希望位置(始点)にマウスを持ってきて左クリックします。ドラッグせずにマウスを動かします。 終点まできたら再度クリックしますと確定します。これで線の出来上がりです。



では矢印付の線や線に色をつけたり太さを変えてみましょう。

右側の設定を下図の様にします。

線の種類・・点線

÷		
線の種類	点線	\sim
線幅タイプ	2 ~	
線の端点	始点←	\sim
端点の大 きさ	やや大	\sim

線の端点・・始点← 端点の大きさ・・やや大

色を赤の上でクリックします。

画面上で先ほど線を書いた要領で書いてみてください。赤 い色の点線矢印がかけました。同じ種類の線を書くときはそ
のまま続けてください。

÷-----

線幅タイプについて・・

線の幅(太さ)は「線幅タイプ」を番号で設定し、画面上とプリンタ印刷で太さを個別に設定できるように なっています。

「ツール」「設定」「全般」に「線幅タイプ(印刷時の線の太さ)のピッチ」とあります。このボタンをクリック します。

線幅タイプのピッチ設定				
線幅タイプ	画面上の太さ	プリンタ出力時の太さ		
1	1 🔻	3 💌		
2	2 💌	6 💌		
3	2 💌	9 💌		
4	2 💌	10 💌		
5	2 💌	12 💌		
6	3 💌	14 💌		
7	3 💌	16 💌		
8	3 💌	18 💌		
9	4 💌	19 💌		
10	4 💌	20 💌		
*太さはmmではありません 画面、プリンタの解像度によって太さが決定します。				
	OK	キャンセル		

「線幅タイプ」に対応する画面上での太さとプリンタでの太さを設定します。この数値はピクセルです ので、お使いのディスプレイやプリンタで太さは異なります。実際に印刷してみて太さを調整してみて ください。ディスプレイは解像度が荒いですので、画面上の太さの数値を大きくするとすぐに太くなり ます。プリンタ出力は、少し線をしっかりと太くしたいという場合は全体的に3倍くらいにするといいで す。(デフォルトは線幅タイプ1でプリンタ出力は3です)

* 線の端点、矢印のピッチの大きさは「設定」の「線種のピッチ」「端点形状のピッチ」で印刷mmの 大きさで設定できます。

プロパティ

さて、これまで道路や鉄道、直線、文字、直線を配置してきた時に、先に画面右側で設定してきました

が、配置した後から色や種類を変えたい時は選択状態にして「プロパティ」の横の編集ボタンを押して、 プロパティ画面を表示し、内容を変更することができます。

「選択」で、道路、鉄道、川、線、文字を選択状態にし、画面右上のプロパティの編集ボタン

プロパティー・・・	
	編集

を押すと、選択されている道路や鉄道の色や端の形状、幅や

種類(立体交差、センターラインや鉄道種類)を変更できます。

線はその状態がでてきます。ここで色や線種、文字ならばサイズを変更できます。

部品にプロパティはありません。部品の色を変えたい場合は部品化解除(参)と色変更(参)を参照してください

ではまず道路の幅を変えてみます。道路を中間の幅で2本書いて下さい。そのうちー本を選択ボタン





編集ボタンを押して一番太い幅にします。





太い道路になりました。

次に線で練習してみましょう。線ツールを選んで線の種類を点線にしてみましょう。

2本、線をひいてみてください。

次に「選択」で、2本の線の内1本だけ選択してみましょう。

ここでプロパティ横の編集ボタン	プロパティ 編集	を押します(又は右クリックメニューよ
り「選択物のプロパティ」)。		
線の種類 実線 〜 線幅タイブ 1 〜		
この画面で線の種類を実線に変え	てOKを押すと選択した線の	種類が変わります。

右クリックメニュー

「選択」で選択したもののプロパティを変える方法は説明いたしましたが、**複数(または単数)のオブジ** エクトの性質を変える場合、右クリックメニューを使います。 複数の「文字」、「道路」、「鉄道」、「川」、 「線などの図形」を選択し、右クリックをすると、選択されているオブジェクトによって以下のようなメニ ューがでてきます。

選択文字の修正・・「文字」のフォント種、サイズ、色、バックの色、角度を一度に変えられます。

選択物のプロパティで作図する・・選択してあるオブジェクトの形状や色のプロパティで作図モードに なります。

選択線種一括変更・・「線や四角形など」の色、太さ、端形状、中の色を一度に変えられます。

選択道路一括変更・・「道路」の太さ、色、端形状、センターラインを一度に変えられます。

選択鉄道一括変更・「鉄道」の種類、太さ、色、端形状を一度に変えられます。

選択河川一括変更・・「川」の太さ、色、端形状を一度に変えられます。

右クリックメニューはこのほかにも「移動」、「コピー」、「削除」など、選択物の特性を変えたり削除した りする便利な機能がでてきますので、**選択したものを何か変更したいと思った時は右クリックしてみ ましょう**。

区 では例です。下記のような道路が2つあるところで「選択」 で範囲選択し、 右クリックメニュ ーより「選択道路一括変更」を押します。 □ □ □ □ □ □ 変更 中の色 □ 変更 ▼ 標準色 ☑ 淵に色をつける 一変更 ▼ 標準色 上面(立体交差)にする 道路の設定 □ センターラインを付ける 2車線 □ 変更

道路(鉄道・川)の場合、幅、端点キャップ、色などが変更できますが、変更したくないところまで一括 で変更しないように、変更したいところだけ「変更」にチェックを入れます。例では端点形状だけ一括で 変更します。OKボタンで変更します。



元に戻す

移動や配置、伸縮・回転、削除など、間違った操作をしてしまったらメニューの「編集」の「元に戻す」 ちをしてください。連続20回まで元に戻すことが可能です。 特に道路や部品などを移動しようとし伸縮してしまったときなどに便利です。 「元に戻す」操作を取り消して、その前の状態に戻すには「やり直し」 たましてください。



全てのオブジェクトは「コピー」で複製できます。コピーしたいオブジェクトを選択して、

- 「編集」の「コピー」
- ・ 右クリックメニューから「コピー」
- ・ Ctrl + C キー

でコピーできます。

まず「選択」ツール でコピーしたいものをクリックで選択します(ドラッグして複数でもOKで す)。メニューの「編集」の「コピー」を選ぶと、選択したものの少し左上にコピーされます。 連続でコピーすることもできます。(参「囲った内容を複写」)



タテヨコ移動の固定

オブジェクトをドラッグで移動するときや道路などを作成する時、「shift」ボタンを押しながら移動すると、

水平垂直にマウス位置が固定します。

基本ボタン FREE の右のボタンを押すと「shift」ボタン同様に、移動する時や、道路、線の作成が縦、横に固定します。左のボタンを押すか、他のツールに切り替えるまでこのモードになります。ななめに道路や線をひきたくない時、垂直や水平な道路や線を移動したい時に使用します。



「地図くりえーたー4」の図面を保存する方法です。保存しておくと、次にパソコンを起動した時にその ファイルを開いて編集しなおしたりできます。

図面を作成したら必ず保存するようにしましょう。図面作成途中でも不慮の事故(致命的なミスやフリ ーズ)に備えて保存します。もし操作を間違えても「編集」の「元に戻す」をすれば戻りますし、「ファイ ル」の「バックアップファイルを開く」で復旧しますが、作業のコツとして、ある部分が作成できたらまめ に上書保存することをお勧めします。

間違えて訳がわからなくなって、最初から書き直しとなると非常に面倒くさいものです。まめに保存し ておけばそこからやり直せるので、保存するクセをつけておきましょう。

メニューの「ファイル」をクリックします。

①「名前をつけて保存」をクリックします。

₹ 名前を付けて保存				×
← → · ↑ 圖 > PC > F#12X2F >	~ õ	ドキュメントの快楽		P
整理 ・ 新しいフォルダー			10 -	0
ガイド ^ ■ 新規プロジェクト				î
📥 OneDrive				
PC PC				
3D オブジェクト				
🕹 ダウンロード				
デスクトップ				
F#1X2F				
ビクラヤ				
🖀 धेशत				
E2-597				
💁 ローカル ディスク (C				
· · ·				~
7r1%6(b):				~
7アイルの推構(王) 地図(リスーカー登録27(4(*.c.,2)				~
▲ 215ダーの弁表示		保御⑤	キャンセル	

- ② 「ファイル名」…お好きな名前をキーボードから入力して下さい。
- ③ 本製品は、自動的に「地図くりえーたー登録ファイル(*cz)」の形式で保存されます。「保存する場所」はドキュメントなどのお客様がわかりやすいフォルダにしてください。「保存する場所」はお客様のお好きな場所にするのですが、「ドキュメント」にしておくのがわかりやすいので、

特に決めていない場合やフォルダの操作がよくわからない場合は「ドキュメント」にしておきま しょう。「ドキュメント」の中に、右クリックから「新規作成」「フォルダー」で新しいフォルダを作成 し、「地図ファイル」などの名前のふぉるだにしてその中に保存するのがよりベターです。

④ 右にある「保存」をクリックします。

⑤ ある程度作業をするたびにツールバーの上書保存 🖬 を押して保存してください。

Jpegや png、gf などの画像形式への保存は(参 ワード、エクセル、ホームページなどへの出力) をご覧ください。



ではここまでで覚えたことで簡単な地図を作成してみましょう。

練習課題の前に道路のつなぎ目について練習します。

道路を作成していくと、道路同士のカーブなどのつなぎめがうまくあわないことがあります。

「選択」 でひとつずつ伸縮して修正するのですが、作成しながらだと面倒なので、まず道路を 作図する時は、つなぎ目を気にせず一通り作図します。



ー通り道路を作図してから選択
くの
で道路を選択し、ハンドルをドラッグして、伸縮でつなぎ目を調整していきます。



道路ができたら一旦保存します。道路のつなぎ目がうまくあわせにくい時は、道路のプロパティで端 点形状を半円にすると合わせやすくなります。 では、練習課題を作図してみましょう。



きます。

- 3・「道路」 ツールで幅は真中、「直線」 で鉄道の上左をクリックし、shift ボタンを押しながら 右へ1本ひくと水平な道路がかけます。
 道路上から shift ボタンを押しながら上に向かって垂直な道路を1本ひきます。
 次に幅を左から2番目にし、「ジグザグ線」 で上のような道路をひきます。ジグザグは最後にダ ブルクリックをすると完成します。
 4・ここまでできたらー度保存 をしてみます。ファイル名は「練習」とします。保存場所はドキュメント がいいでしょう。保存はある程度できたらまめにするくせをつけておきましょう。
- 5・「文字ボックス」 で、「国道」を押し、「777」と文字入力して「配置」を押し、道路の左端に

配置します。位置がずれていたら選択

6・「部品配置」 で「方位」から「方位4」、「オブジェクト」「乗り物」から「車1」、「施設」「建物」か

ら「家4」を配置します。「選択」 ツールにし、「方位4」の緑のハンドルを回転させます。

「車1」を選択して部品の向きを変えるボタン 💙 から「右に90度回転」で回転させます。「家4」の

赤のハンドルをドラッグして伸縮して大きくします。画面のような位置になるようにそれぞれドラッ グで移動しましょう。

- 7・「線」 → ツールで「線幅タイプ」を2、「線の端点」を「始点 ←」、端点の大きさを「大」にして、画面 のような直線をひきます。
- 8・「文字」 A ッールにして「MS ゴシック」、文字高さ 7mmにして、画面上に「我が家」と入力し、 画面上に配置します。

9・画面のようになったら上書き保存します。

うまくできましたでしょうか?最初は位置あわせが難しかったかもしれませんが、反復して書くと慣れてきます。

やり方がわからなくなったら、もう一度説明の書いてあるページをみてみましょう。

ファイルを開く

「保存」の次は、「ファイルを開く」です。保存した図面を開くときは、メニューの「ファイル」「開く」で開きます。

では、ここで練習課題(参)で作成した「練習」のファイルを開いてみましょう。メニューの「ファイル」 「開く」を選んでください。

ファイル(F)	編集(E)	部品(G)	表示(V)	作図(C)	ツーノ
新規	見作成(N)			Ctrl+	N
開<(O)			Ctrl+	0	
	-				-

するとファイル選択の画面がでてきます。この画面は Windows 共通の画面です、ここに先ほど保存した「練習2」があると思いますので、それを選んで「開く」ボタンを押してください。



ここで「無題への変更を保存しますか?」というメッセージが出ます。作成中の図面が必要な場合は 「はい」、必要でなければ「いいえ」を選びます。

ここで「練習」が開きます。

「ファイル」「開く」から開く方法以外に、ドキュメントなどにファイルを保存してあれば、そこから直接フ ァイルをクリックして開くこともできます。

もし直接保存ファイルをクリックしてもファイルが開かないときは、トラブルシューティング(参))をご 覧ください。

図面の位置をずらす

基本練習で地図は作成できましたでしょうか?ここで「ズーム」の「全体表示」 を押してみてくだ さい。(灰色になっていればすでに全体表示になっています) 作成した図面が紙のイメージよりずれていませんか?

全てのオブジェクトを範囲選択して移動させてもいいのですが、もっと簡単にできる方法があります。 「ツール」の「図面中心位置変更」を選んで図面の中心にしたい点をクリックします。クリックした点が 図面の中心になるように図面が動きます。図面が画面の左上にあったとしたら、「ツール」の「図面中 心位置変更」で画面の左上をクリックすると、そこが真ん中となるように図面が移動します。



(地図が左上に偏っています。「ツール」「図面中心点変更」で真ん中の道路と私鉄の間くらいをクリッ

クします)





(クリックしたところが真ん中になるように図面が移動します)

まだずれている場合は再度「図面中心点変更」で位置を調整するか、「元に戻す」をしてやり直してみ てください。

地図の大きさ - 地図サイズ -標準 作成した地図の大きさを画面左上の「地図サイズ」

「ズーム」は画面を見やすく拡大縮小するものでしたが、「地図サイズ」は実際の大きさを変更します。 いつでも変更が可能ですので、作成した地図を大きくしたい(小さくしたい)場合にリストから切り替え

で調整できます。





「標準」から

「小さめ」へ変更

「地図くりえーたー4」は用紙に対する実測値の正確な縮尺で作成、距離計算もできます。「縮尺」に関しては(参)をご覧ください。

表示色、形状切替

地図の表示で、白黒のみで表示したり、グラデーションをつけたり、道路を影付にしたりできます。

白黒表示

白黒表示ですが、作成した地図をFAXで送る場合やモノクロレーザープリンタで打ち出す場合など、 白と黒だけで表示したい場合があります。

「表示」の「白黒表示」(ツールバーの
)を押すといつでも画面を白黒に切り替えられます。



いつでも切り替えられます。

・色塗りつぶし部分は白で塗りつぶしたようになります。

- 線は黒になります。
- ・線色が白の場合は黒になります。
- ・黒塗りつぶしはそのままです。

川に波をつける

川を白黒表示すると波のような印が入ります。

「ツール」の「設定」の「道路・鉄道・河川の設定」で「白黒の時、河川に波をつける」のチェックをはずす

と波が消えて灰色になりますが、道路と区別がつきにくくなります。

お好みに応じて使い分けてください。

グラデーション表示

「表示」「グラデーション表示」



カラー表示で、いつでも切り替えられます。

何も設定しなくとも、グラデーション表示をするだけで全体が左から右にかけて薄くなるようにグラ デーションがかかります。

グラデーションの向きや個別の色設定などの変更については、四角形(参)とグラデーションの編 集(参)をご覧ください。

グラデーション表示の注意点:

1・白黒表示時にはグラデーションは表示できません。

2・白、もしくは黒の塗りつぶしはグラデーション表示できません。黒にかけたい場合は、「選択物の 色変更(参)」で黒に近い色に変更してください。

3・道路・鉄道・川の色、文字、修飾文字はグラデーション表示できません。

4・モノクロプリンタで出力すると、きれいに出力しないことがあります。

5・プリンタドライバが古かったり、対応していないとグラデーションがかからない場合もあります。 6・部品の方向を変えてもグラデーションの方向は変わりません。

影付表示

影付とは、道路に影をつけて立体的に表示します。「表示」の「影付」(ツールバーの 🗸)で切り替え ます。

影付は、白黒表示やグラデーション表示をしていても行なえます。



影付表示すると、道路のつなぎ目がはずれて見えることがありますので、道路を引き伸ばして修正してください。

-		
E.	пып	
	-7/IP'J	

練習課題で作成した地図「練習」(参)を印刷してみましょう。

 用紙サイズを A4 横にします。デフォルトでは A4 横になっています。本来は図面作成の前に用 紙サイズと向きを合わせるのですが、ここでやってみます。

「ファイル」の「用紙設定」を選びます。

771N(F	F) 編集(E)	部品(G)	表示				
ŧ	新規作成(N)						
F	開く(O)			印刷用紙のサイン	ズと向きの設	定	×
-	上書き保存(S) 名前を付けて係	禄存(A)		用紙サイズ	A4	~	
Ī	画像出力(B)				○縦	●横	
ļ	用紙設定(Y)				OK		キャンセル

「ファイル」の「印刷プレビュー」 を見てみましょう。画面自体も「ズーム」の「全体表示」でプレビューの形式になっていますが、実際に印刷する結果のイメージがでてきます。OKであれば、「印刷」を押すか、「閉じる」を押して、次の③にいきます。

③「ファイル」→「印刷」またはツールバーから 参を押すと印刷を開始画面がでてきます。枚数を設 定してOKボタンで印刷開始です。

印刷	×
プリンター	
プリンター名(<u>N</u>): Canon LBP3000	✓ プロパティ(P)
状態: 準備完了	
種類: Canon LBP3000	
端htt: USB001 コメント:	□ファイルへ出力(L)
印刷範囲	印刷部数
● すべて(A)	部数(<u>C</u>): 1
○ページ指定(g) 1 ページから(E)	
1 ページまで(I)	
○ 選択した部分(≦)	
	OK キャンセル

用紙サイズを A4 横で作成したものを、例えば B4 横で印刷したい場合、「ファイル」「用紙設定」で B4 横にして、「地図サイズ」を少し大きくして印刷するか、あるいは A4 横の「印刷」のときにプリンタのプ ロパティで拡大印刷するという方法もあります。

PDFで出力

PDF 出力には、Acrobat などの出力するソフトが必要となりますが、Windows10 には「Print to PDF」と いうPDF出力ドライバが標準で入っていますので、それを利用するとPDFファイルとして図面を出力 できます。

印刷の画面で「プリンター名」を「Print to PDF」にしてOKを押すとファイル保存画面が出てきます。保存するとPD形式になります。

*フォント種類など、一部正常に互換しない場合もあります。

2-5 ワードやエクセル、ホームページなどへの出力

Jpeg, Bmp, Emf, Gif, Png 形式への出力

作成した図面を Microsoft 社の「ワード」や「エクセル」、アドビ社の「イラストレーター」、あるいはホームページに利用などに利用したいお客様が多いかと思われます。

ワードやエクセルなどのアプリケーションなどに出力するには「地図くりえーたー4」の図面を画像フ ァイルに出力します。画像ファイルとは(jpeggif,bmp,png,emf)という形式でほとんどのワープロソフト やグラフィックソフトなどで読み込むことができます。

また、「地図くりえーたー4」をお持ちでない人に図面をメールで渡す場合や、インターネットに図面を アップする場合も画像出力(jpeggif,png 形式)して利用します。

「地図くりえーたー4」の図面はJPEG(ジェイペグまたはJPG)、BMP(ビットマップ)、GIF(ジフ)、P NG(ピング)、EMF(拡張メタファイル)形式で保存することが出来ます。

画像出力方法

① 「ズーム」「全体表示」 で、全体を表示させます。

「ファイル」→「画像出力」→「範囲を決めて出力」 を選択して下さい(「用紙イメージどおりに出 カ」にすると、作成画面全体が出力されます)

② マウス左ドラッグで画像ファイルにする範囲を決めます(地図を囲みます)



③「画像の保存」画面がでてきます。ファイルの種類(jpeg 形式など)を決めてください。保存場所はピ クチャなどがいいです。ファイル名を付け「保存」すれば完了です。

ファイル名は地図くりえーたー登録ファイル(c_z)と一緒でないほうがいいでしょう。例えば「ファイル」 の「名前を付けて保存」で地図くりえーた一形式の保存を「地図c_z」としたとすると、「chizu_Jjpg」など1 文字加えるなどして保存しましょう。

② ファイルの種類を変えれば bmp,jpeg,emf,gif,png のファイル形式の切り替えができます。

主に「ワード」「エクセル」などのアプリケーションに利用する場合はemf(拡張メタファイル)、bmp形式、 ホームページに利用する場合は.jpeg.、png形式にします。

画像出力のサイズやjpeg 圧縮率などを設定できます。

「ツール」の「設定」の「全般」の「画像出力の設定」をご覧ください。



・出力 JPEG 圧縮率・・・jpeg 出力時に圧縮率を変更することで出力容量を減らすことが出来ます。 ・画像出力サイズ指定・・・画像のサイズをピクセルで指定できます。縦横の比率が維持されますので、 入力した値にサイズ変換したときに、値の範囲で収まるように画像サイズが変換されます。どちらか 片方に数字を入力すると、その値にあわせた大きさになります。(EMF形式以外)

・指定サイズピッタリに出力・・・「画像出力サイズ指定」していた時に、縦横比は維持されますが、縦長 (横長)の画像になります。チェックを入れると、指定したサイズピッタリに収まるように余白を白で埋 めて出力します。図面枠の大きさが決まっている場合はここにチェックを入れて出力します。

・**画像出力のサイズを倍にする**・・・線や文字のジャギー(ガタガタ)を軽減するために、ディスプレイの表示の倍の大きさで画像出力します。サイズを指定した時は無効です。

・GIF出力時、透過GIFにする・・・GIF出力時に背景の色を透過します。出力サイズを変えたときは白の部分を透過します。

・回面表示どおりに出力する(道路補正なし)・・・チェックをはずすと印刷する際に、道路の端はクッキ リ見えるように若干太く修正されます。画像出力も印刷と同じように補正されます。解像度により太く みえることがありますので、画面と同じ表示で出力したい場合はチェックを入れてください。

ホームページ等利用への画像出力(jpeg,gif,png)について

ホームページ用画像出力は地図作成後に「ファイル」「画像出力」「範囲を指定して出力(用紙イメージ通りに出力)」で jpeg、もしくは gif 形式、png 形式に出力します。地図くりえーたー4図面では jpegpng がお勧めです。

ホームページへの画像利用は画像サイズを指定して jpeg もしくは prg 形式で画像出力してください。

ホームページに掲載するために、まず画像をどのサイズに出力するかを決めておかなければい けません。インターネットのサイトにアップロード(パソコンの中の画像ファイルをサイトのあるサ ーバーに転送)する場合や自社のホームページでも、サイズもしくは容量がきめられていることが あります。

「サイズ制限OO×OOピクセル」とある場合は「地図くりえーたー4」ですぐに設定できます。 「容量OOKBまで」の場合は、画像の大きさや画質によって出力した画像の容量が異なります。

ではjpeg出力するための「画像の出力設定」をします。「ツール」「設定」を開きます。

画像出力設定-出力JPEG圧縮率 100 % ☑ 画像出力サイズ指定 幅 640 × 高 640 ピクセル □ 指定サイズピッタリに出力 ✓ 画像出力のサイズを倍にする □ GIF出力時、透過GIFにする ☑ 画面表示どおりに出力する(道路補正なし)

上記のように「画像出力サイズ指定」にチェックを入れてサイズを指定します。

「サイズ制限OO×OOピクセル」の場合はそのまま幅、高さにいれておけばそのサイズに収ま って出力されます。幅と高さを同じ数値にしてくと、地図が縦長でも横長でもどちらか長いほうが大 きい数字になるようにサイズが収まります。「指定サイズピッタリに出力」にチェックを入れると、そ のサイズピッタリになるように余白が白で埋まります。ホームページによっては表示サイズ(width height)が決められている場合もあるので、チェックを入れたほうがいいです。 OK ボタンで設定画面を終了します。

設定はここまでです。実際に画像を出力してみます。

「地図くりえーたー4」を起動し、出力したい図面を開きます。

次に「ファイル」「画像出力」「範囲を決めて出力」を選びます。

図面の左上(左下でも右上でもどこからでもよい)から左ドラッグで囲み、マウスから指を離します。 画像の保存ダイアログが現れます。 「保存する場所」をピクチャなどわかりやすいものにします。

「ファイル名」は半角英数にします。例えば山田邸だったら、「yamadatei_190321」など、日付と一緒に名前をつけるといいです。

ここで「地図くりえーたー4」の役目は終わりです。画像ファイルに出力しましたが、あとから図面の 編集は画像ファイルではできませんので、必ず「ファイル」「名前を付けて保存」で地図くりえーた 一の形式(.c.z)で保存しておいてください。

jpeg ファイルを保存する方法は上記説明の通りです。

インターネットのサイトに掲載するにはアップロードを行います。アップロードの方法はサイトによって違いますので、サイトの説明をご覧ください。

ワードやエクセルなどへ画像を貼り付ける場合(emf,bmp)について

Microsoft 社の「Word」や「Excel」、アドビ社の「イラストレータ」などのアプリケーションに「地図Kりえー たー4」で作成した図面を貼り付けることができます。

ワードやエクセルの場合は画像出力のファイルの種類を EMF もしくは bmp 形式にしてください。Bmp は通常の画像として挿入されます。EMF は線や文字を情報として出力するのできれいに印刷されま す。

まず「地図くりえーたー4」から EMF 形式(線や文字の情報)か BMP 形式(Windows の画像形式)かに 出力します。 JPEG 形式(一般的な画像形式)でもかまいませんが、圧縮するために若干画質が BMP に比べて落ちます。

ワードに挿入するための「画像の出力設定」をします。「ツール」「設定」を開きます。



上記のように「画像出カサイズ指定」にチェックを入れず。できるだけ大きいサイズの画像に保存します。

サイズ指定しないのは、ワード上で図面の大きさを変更するとき、ワードでは画像の質をくずさずに サイズを調整できるので、あらかじめサイズを決めておく必要がないからです。また、大きいサイズ の方が、印刷するときにきれいになります。

OK ボタンで設定画面を終了します。

地図くりえーたー4を起動し、出力したい図面を開きます。

次に「ファイル」「画像出力」「範囲を決めて出力」を選びます。

図面の左上(左下でも右上でもどこからでもよい)から左ドラッグで囲み、マウスから指を離します。

「保存する場所」をピクチャなどわかりやすいものにします。

「ファイル名」は一時的なものなので、「1」とか「test」とかにします。「ファイルの種類」は EMF もしくは BMP にします。

ここで「地図くりえーたー4」の役目は終わりです。画像ファイルに出力しましたが、あとから図面の編 集は画像ファイルではできませんので、必ず「ファイル」「名前をつけて保存」で地図くりえーたーの形 式(.c.z)で保存しておいてください。

取り込んだ画像の取り扱いはワード、エクセル、イラストレータなど、各ソフトごとに違いますので、各 ソフトのマニュアルをご参照ください。ここからワード、エクセルについては使用ユーザー様も多いで すので、挿入の基本的な方法を説明いたします。

ワード(エクセル)を起動し、図面を挿入したいファイルを開きます。 (罫線の中とかに挿入したい場合は、カーソルを一旦罫線の外にしてから次の操作を行います) Word の「挿入」の「画像」から、

「ファイルの場所」をピクチャにします。「ファイルの種類」は「すべての図」でもいいですが選びにくい 場合は、BMP であれば「Windows ビットマップ」、EMF であれば「Windows 拡張メタファイル」にします。 挿入ボタンを押すと取り込めます。

取り込んだ画像の移動や大きさの変更などの作業についてはワードのヘルプや Microsoft 社のサポート、書籍等で習得してください。

印刷用に適している、拡張メタファイル(EMF)とは・・

EMF 形式にしていた場合、BMP や JPEG などの画像とどう違うかですが、EMF(メタファイル)は線や 文字を情報(ベクターデータ)として出力します。

挿入をすると、いわゆる写真ではなく、ワードやエクセルの図(イラストレータも同様に線や文字) として取り込まれます。

そのアプリケーションで作図した図になりますので、印刷すると文字や線が非常にきれいになります。

ワードに挿入した際、右クリックで「図の編集」をすると、挿入した図面上の文字などを編集することが できます。

ただ、互換の時に線の太さや文字位置、フォント種などアプリケーションによっては互換しない情報も あります。

BMP での挿入がいいか、EMF での挿入がいいか各自でご判断ください。

*画像出力した地図は、後で修正できません。大事な図面ですので、図面データは必ず「ファイル」の 「名前を付けて保存」で地図くりえーたー形式(c_z)に保存してください(参保存)。地図くりえーたー 形式のファイルに保存しておけば、画像ファイルはいつでも出力できます。

クリップボード経由

クリップボードとは、Windows 共通の文字や画像データを受け渡す保管所みたいなものです。「地図く りえーたー4」の図面も、表示されている状態で画像データにしてクリップボードに保管し、他のアプリ ケーションに「貼り付ける」事ができます。

クリップボード経由で他のアプリケーションにコピーすると、画面で表示されたとおりに保管されますので、荒くなります。上記のように一旦画像ファイルにして挿入することをお勧めします。

クリップボードへのコピー方法は、「ファイル」→「編集」→「クリップボードにコピー」を選び、「画像出 カ」の「範囲を決めて出力」のようにドラッグでクリップボードに保管する範囲を決めます。画像データ はクリップボードに保管されました。

例えばワードやエクセルの場合、どのようにこのデータを呼び出すかというと、ワード(エクセル)の 「ホーム」「貼り付け」の「形式を選択して貼り付け」で貼り付けられます。

ここまでで「基本操作」は終了です。

地図を描く基本的な機能は習得できたと思います。今一度「練習課題」を行なって、自宅周辺の地図作成にチャレンジしてください。

まだまだ十分に「地図くりえーたー4」の機能については説明しきれていませんので、ある程度地図 作成ができるようになったら、次の「その他の操作」をご覧ください。

2-6 その他の操作

基本操作編で基本的な地図の書き方と出力方法はマスターできますが、「地図くりえーたー4」の機能 を存分に生かしきれていません。

順次必要な操作方法をご説明します。

図形を描く

図形とよばれるものは、直線、二重線、連続線、四角、多角形、二重線多角形、円、円弧、楕円、楕円 円弧、三点円弧、スプライン曲線、ベジェ曲線、フリー曲線、滑らか多角形、角丸四角形、吹き出しで す。直線は前章で説明いたしました(参)が、他の図形も直線と同じようにツールのボタンを押し、プロ パティで色や塗りつぶしするかどうかを決め、配置するといったものです。

あまり使わない図形ツールもありますので、二重線、連続線、四角形、多角形、円、角丸四角形、吹き 出し以外は読み飛ばして、必要な時に作成方法を見てもらってもかまいません。

順に作成方法を説明します。

二重線

作図はメニューの「作図」から「二重線」、ツールバーでは を選びます。 左クリックで頂点を指定 していき、ダブルクリックで終了します。 作成途中に右クリックで一つ前の頂点に戻ります。 「二重線」を押すと画面左下に幅を設定する画面が出ます。 (幅は、片側のはできますが、 左右両方に のは指定できません)。

アール
アール作成
24 ~ 分割
進行左側距離
50.00 m
進行右側距離
10.00 m

線種や色は「直線」のプロパティと同じです。



「アール作成」で、円弧のような弧を作成できます。道路のジグザグ線と同じ描き方です。 左クリックで頂点を決めていき、「アール作成」を押すとその前の点との間が弧のようになるので、弧 の大きさを決めてクリックします。すると弧のように連続した頂点が作図されます。



上記の3まで左クリックし、「アール作成」ボタンを押すと2つ前のクリック位置を始点とし、1つ前のク リック位置を終点とするアール部分が作成できます。通常の円弧と違い、分割数分円弧上にポイント をとったことになります。分割数は多いほどより円弧に近い作図ができますが、作図が重くなったりし ますので、図面の精度にあわせて分割数を選んでください(24~36 くらいで充分細かくとれます)。



1 3

連続線

連続線はクリックしていった点を結ぶ線です。

作図はメニューの「作図」から「連続線」、ツールバーでは へ を選びます。 左クリックで頂点を指定していき、ダブルクリックで終了します。 作成途中に右クリックで一つ前の頂点に戻ります。 線種や色は「直線」のプロパティと同じです。

ここで練習してみます。始点終点を●にして連続線を書いてください。



「選択」へして、連続線の間接部分(折れ曲がってる部分)をドラッグして変形してみてください。



連続線は二重線と同じように「アール作成」ができます。

四角形

さて今度は四角形を書いてみます。四角形や多角形、二重線多角形、円、円弧(扇形)、楕円、円弧楕円、滑らか多角形、角丸四角形は中に色や模様をつけることができます。 グラデーションの設定もできます。

メニューの「作図」→「四角形」 Contract をクリックし、画面右側で線種や塗りつぶしの色、模様を選択できます。

線の種類	実線 ~	
線幅タイプ [1 ~	
	\sim	
	\sim	
色選択		
●線の色達	択	
○中の色邁	訳 🗹 中を塗る	
グラデーション		
	- 二人 (四)	
	Ť	
不透明度 [100 %	
他の色を	「」」」」	

「中の色の選択」をクリックし、「中を塗る」にチェックマーク入れ て色を選ぶと、塗りつぶしの色を設定できます。

- これで、四角形の中の色を選択できます。
 - ※「線の色の選択」で線の色を中の色と同色にして、縁取 りをなくすこともできます。
 - ※「他の色を選択」で作った色はその上のマスに表示され ます。

線の端点は選べません。

では、練習です。赤で塗り潰した四角形を描いてみましょう。



①をクリックし、マウスから指を離してドラッグせずマウスを動かし、②をクリックすると四角形が作成 できます。

「表示」「グラデーションの表示」がの	N になっていると、グラデーションの表現ができます。
- グラデーション	
☑ 有効 ○ 第二色選択	
左から右へ ~	

「有効」でグラデーション表示がONの時にこの図形がグラデーション表示します。有効をはずすとグ ラデーションなしです。 「中を塗る」、「中の色選択」で選んだ色が、グラデーションの第一色、「第二色選択」の色が第二色とな ります。下のリストで方向を設定します。「左から右へ」で左の第一色から右の第二色へグラデーショ ンします。第二色のデフォルト色は白色です。

作図した図形を「選択」で選択し、右クリックの「選択物のプロパティ」で内容を変更できます。

練習:

下記の設定にし、第1色をピンク、第二色を青にして、上から下へピンクから青に変わる四角形を作図 してみてください。

○線の色選択	
◎中の色選択 ☑中を塗る	
グラデーション	
☑ 有効 ○ 第二色選択	
上から下へ ~	

多角形

「作図」→「多角形」、もしくはアイコン をクリックし、つづいて「プロパティ」をクリックします。 プロパティの設定方法は四角形と同じです。

ー点、二点、三点とクリックしていきます。最後に一番最初にクリックした点と同じ場所をクリックすると 完成です。



多角形作成中、右ボタンを押すと決定した点が一つ前まで戻ります。

作成方法自体は「道路」の多角形と同じです。

多角形も「アール作成」ができます。アール作成については二重線(参)をご覧ください。



「アール作成」で部分的に弧のように表現することができます。



二重線の端と端を閉じた多角形が作成されます。二重線と同じ作図方法で、中が塗りつぶされた多角 形を作図できます。

「作図」→「二重線多角形」、もしくはアイコンしをクリックします。

作成方法は「二重線」と同じで、左クリックで頂点を指定していき、ダブルクリックで終了します。作成 途中に右クリックで一つ前の頂点に戻ります。幅は画面左下の入力画面で指定します(片側のはでき ますが、左右両方にのは指定できません)。



プロパティは「多角形」と同じです。





円ツール
で
を選びます。中心点を左クリック、二点目が円接点
になります。





三点円弧

円弧ツール を押し、プロパティを決めます。

円と同じように中心点をクリックし二点目を決めます、二点目が半 径と開始点になります。最後に円弧の最終点を決めます。



三点円弧ツール →を選びます。プロパティは円弧と 同じです。円弧開始点を一点目、円弧最終点を二点目、 円弧の円接線を三点目にとります。円弧を書くにはこ の方法の方が書きやすい場合が多いです。





スプライン曲線ソール を選びます。 プロパティは直線と同じです。 3点以上の点を指定し、ダブルクリックで終点を決めます。 道路の「滑らかな曲線」と同じで、指定した点を通る滑らかな曲線がで きます。曲線は複数の直線の部品になっています。

ベジェ曲線



ベジェ曲線ツール を選びます。 プロパティは直線と同じです。 3 点以上の点を指定し、ダブルクリックで終点を決めます。 スプラインと違う点は、最初と最後の点以外通らない曲線ができます。 曲線は複数の直線の部品になっています





「作図」→「曲線」→「フリー曲線」、もしくはア

プロパティは直線と同じです。一点目を左ク リックします。マウスを動かした軌跡に曲線 がひかれます。2点目を左クリックすると連

続線が作成されます。「道路」の「滑らか曲線」とは違い、ドラッグでの作図方法ではありません。 マウスの軌跡が200ポイント以上になると自動的に自由曲線が決定します。





楕円ツール ♀を選びます。プロパティは 円と同じです。中心点を決め、次に幅を決め ます。最後に楕円の高さを決めます。



楕円円弧ツール ・ を選びます。 プロパティは円弧と 同じです。 楕円と同じように中心点を決め、 次に幅を 決めます。 次に楕円の高さを決めます。 円弧の始点 を決めて、 最終点を決めます。





滑らか多角形ツール を選びます。プロパティは多角形と同じです。左クリックで点を指定してい き、始点でクリックすると、指定した点をなめらかにつなぐ多角形ができます。池や山を作るときに便 利です。

角丸四角形

以下のような図が作図できます。



画面上に左クリックします。次に対角の点を左クリックします。「四角形」の作図方法と同じです。次に 3点目に角の丸さをきめてクリックします。



できあがった「角丸四角形」は多角形を部品化(参)したものです。つまり部品配置の部品と同じです。



以下のような吹き出し図が作図できます。角丸四角形、四角形、楕円形状が選べます。



「作図」「吹き出し」を選びます。画面右側のプロパティで色、塗りつぶしを設定します。プロパティは四角形と同じです。

形状		
\mathcal{Q}		
\Box		
\Diamond		
方向		
OĿ		
○左 ○右		
●下		
位置		
〇左		
◉中		
〇右		

画面左側のプロパティで、吹き出しの形状、方向位置を設定します。

形状を「角丸四角形」、方向を「左」、位置を「上」にします。

画面上を左クリックで1,2点とり、吹き出しの大きさを決めます。



角丸の四隅の円径は自動で決まります。3点目に吹き出し口の位置を決めます。



「方向」は上下左右、「位置」は吹き出しの出る位置をしめします。

3点目をクリックすると吹き出しが完成します。吹き出しは多角形を部品化したものです。



図形の四角形、もしくは多角形の内側に水平もしくは垂直な線、斜線や目地(レンガ)、格子などの線 を作図します。

作成方法は、作図してある、四角形もしくは多角形を選択へで選択状態にします。

÷*	選択物のプロパティ
	移動 コピー 削除 選択図形の模様パターンを消す(旧ソフト互換)(W)
	部品化する 選択物のレイヤー変更
	選択図形に模様作成

次に右クリックメニューより「選択図形に模様作成」を選ぶと次の画面がでてきます。

模様の作成		×
設定値		
模樣種類	2本 ~	
ピッチ	15 mm	
間隔	2 mm	
角度	90 度	
基点	→ <u></u> \$ ↓ 0.0	
		OK ževidzili

•模様種類・・・模様の種類を選びます。線の本数、又は格子、目地です

・ピッチ・・・線の間隔です(下図参照)。

・間隔・・・2,3本線の時の線の間隔です(下図参照)。

・角度・・・線の角度を指定します。(0度で水平、90度で垂直線になります)

•基点・・・模様線の書く基点を指定します。(0,0)で選択物の左上になります。そこからの距離を指定します。

上記設定で出力すると以下のようになります。



レンガ模様もできます。

ファイル間のデータのコピー&貼り付け

異なるファイル間で、選択した部分をコピー、貼り付けできます。

他のファイルの一部を別のファイルに貼り付けたい場合に使います。

コピーしたい部分のあるファイルを起動し、選択(範囲選択)で選択状態にして「編集」の「選択物をコ ピー用ファイルに保存」を押します。

このファイルを閉じ、貼り付けたいファイルの「編集」「コピー用ファイルから貼り付け」をすると、選択


例として、地図の一部をコピー&貼り付けしてみます。

ţ

貼り付けたいデータのあるファイルを開きます(通常どおり「地図くりえーたー4」を新たに起動して「フ ァイル」「開く」で開くか、ファイルを直接クリックして開きます)。

 \downarrow

「選択」 で貼り付けたい部分を選択状態にします。



(ハンドルがついている状態)

ţ

「編集」「選択物をコピー用ファイルに保存」をします。

編集	(<u>E</u>)	部品(<u>G</u>)	表示(⊻)	作図(<u>C</u>)
	元に やり	に戻す(U) 直し(R)		
	移動 コピ 削限	肋(M) −(C) 余(D)		
	選打	尺物をコピー	用ファイルに保	<存(Y)

ţ

これでこのファイルは閉じます。(「変更を保存しますか」のメッセージがでましたら、このファイルは 何も編集してないので、「いいえ」で終了します。)

ţ

タスクバー(Windowsの画面最下部)にある先ほど最小化した元の図面を画面上に出します。

ţ

「編集」「コピー用ファイルから貼り付け」

編集(<u>E</u>)	部品(<u>G</u>)	表示(<u>V</u>)	作図(<u>C</u>)	ツ-
元	に戻す(U)			
Þ	り直し(R)			
移	·動(M)			
C	≟−(C)			
削	除(D)			
遥	択物をコピー	用ファイルに係	存(Y)	
٦t	-用ファイルか	ら貼り付け	(Z)	

をすると、選択状態で貼り付けられます。貼り付けたデータは編集中のレイヤーになります。



(コピーファイルに保存していた部分を貼り付け)

Ţ

貼り付けられた部分は、元のファイルにあった位置と同じところに貼り付けられます。 位置あわせに失敗した、あるいは選択状態がなくなって元のファイルの作図した部分と混ざったとい う場合は、「編集」「元に戻す」で「コピー用ファイルから貼り付け」からやり直ししてください。



「レイヤー」という言葉が聞きなれないかもしれませんが、レイヤーとは、画層ともいい、何枚もの透明な用紙に書いた図面を重ねて一つの図面にするようなイメージです。

画層は最大16層まであります。16階建てのビルを想像してください。

今までは 1 層つまり1階部分に道路や部品、文字など全て配置していましたが、それを2階や3階に わけて配置することにより、作図がしやすくなります。

下絵や背景を設定する「下絵・背景層」(0層)があります。ここに下絵画像を置き、上から地図をなぞったりできます。

レイヤーを分けて図面を作成すると、例えばあるレイヤーのオブジェクトを全て見えなくして作業しや すくしたり、あるレイヤーのものだけ選択状態にすることもできるので、文字だけのレイヤーを作ると、 文字全体を移動する時など便利です。

又、0層は背景色、1層は道路、2層は部品、3層は文字とか、レイヤーを分けておくと間違えて選 択して移動してしまったりすることが減ります。

普段は全部見えるようにしているけども、印刷する時に文字のレイヤーだけ非表示にして印刷すると いったこともできます。

描画はレイヤー順に表示されます。同レイヤーでは川、道路、鉄道、線や部品、文字、画像の順で表示されます(画像については設定(参動作設定)で最下層に表示することもできます)。とりこんだ画像を下絵こして図形を置く場合はレイヤーを使用します。

デフォルトではレイヤーは0の状態になっています。

画面左側の	第1層	を押してください。
レイヤー一覧		×
147- - %	8	示ALL切替 表示信率 1 v 倍
下程(表示)		7 85
4 美示	5 257	T 85 7 85
8 表示	9 表示	19 表示 [] [] 表示 [] [] 表示 [] [] [] 表示 [] []] [] 表示 []] []] [] 表示 []] [] [] []] [] []] [] []] []] []] []] [] []] [] []] [] []] [] []] [] []] [] []] [] []] [] [] []] [] []] [] []] [] []] [] [] []] [] []] [] [] []] [] [] []] [] [] []] [] [] []] [] [] []] [] [] []] [] [] [] []] [
12 表示	13 表示	16 表示 OK 4ャンセル

赤い枠で囲まれているのが、現在編集中のレイヤーです。

道路や部品を配置すると、編集中のレイヤー(層)に配置されます。選択も編集中のレイヤーにあるものだけが選択できます。

枠をクリックすると、編集中のレイヤーが変えられます。

編集中以外の「表示」のところをクリックすると、「表示」「非表示」が切り替わります。

「非表」はそのレイヤーを画面上見えなくします。作業上見えていると邪魔なものはそのレイヤーを 「非表」にします。

「表示ALL切替」は全てのレイヤーを「表示」→「非表」の順で切り替えます。編集中のレイヤーは必ず「表示」になります。

「表示倍率」は、プレビューが小さくて見難い場合に大きな倍率にして見やすくしてください。

メニューの「表示」の「レイヤー編集中以外淡色」にしますと、編集しているレイヤー以外は淡色になります。

ためしにまず1層を編集中にして線を1本書いてください。

次にレイヤーボタンの第1層を押して編集中レイヤーを2にしてOKを押します。



「選択」 で線の上をクリックしてください。1 層に書かれた線は選択できないですね。ここで2層

に線を1本別なところに書いてみてください。

今度はレイヤーボタンを押して1層を編集レイヤーにしてみます。

すると2層に書かれた線は選択できませんが、先ほど書いた1層の線は選択できます。



レイヤーを使うと図面作成の幅が広がります。

レイヤーの移動合成、レイヤーのコピー合成

ではレイヤー1のオブジェクトをレイヤー2に移動してみましょう。

メニューの「ツール」の「レイヤー」の「レイヤーの移動合成」を選びます(レイヤーのコピー合成を選ぶと、元のレイヤーのオブジェクトも残したままになります)。元のレイヤーを1合成後のレイヤーを2 にしてください。

レイヤーを移動合成	×
	番号
元のレイヤー	1 ~
	Ļ
合成後のレイヤー	2 ~
OK	キャンセル

確認画面が出ますので、OKを押します。

レイヤー1 の線は、レイヤー2 に移動しました。編集中を2にして下さい。 選択してみるとわかりますが、線が2本とも同じレイヤー2 にあります。 このようにレイヤーを後から変更することもできます。

選択物のレイヤー変更

上の例ではレイヤーをまるごと移動またはコピーをしましたが、オブジェクトをメニューのレイヤーの 「選択物のレイヤー変更」をすると、選択したオブジェクトだけレイヤーを変えることもできます。レイ ヤー1の線を1本だけ選択状態にして、「選択物のレイヤー変更」でレイヤー1にしてみてください。

選択物のレイヤー変更	×
	番号
元のレイヤー	2 ~
	Ļ
変更後のレイヤー	1 ~
OK	キャンセル

レイヤー全選択状態

これは指定したレイヤーをすべて選択状態にするものです。

あるレイヤーのものを全部削除したい時、あるいは移動したい時、等に使います。

画像を取り込む

「地図くりえーたー4」はHPの画像ダウンロードやデジカメやスキャナで取り込んだ画像ファイル (jpeg.png.gif.bmp)を画面上に貼り付けることができます。これを下絵にして上から地図をなぞって作成 することも可能です。

まず、スキャナから画像を取り込む際に jpeg 形式に保存する必要があります。保存の方法はスキャナについているアプリケーションなどから行います。方法はスキャナ付属のマニュアルなどをご参照 ください。

「ツール」の「設定」「全般」「呼び出した画像の大きさ」を「下記の大きさで読み込む」にチェックします。 印刷した紙の画像の締める部分の大きさを入れます(画像は取り込んでから伸縮できるので、幅高さ はデフォルトのままでも問題ないです)。



画像ツール を押します。するとファイルを選ぶ画面がでてきます。ファイルの種類は、 jpegpnggif,bmp の全種類が表示されます。各種類ごとにすることもできます。特にサンプルは用意し ていないので、お客様で何か画像ファイルを開いて下さい。 画面中央に呼びだした画像が貼り付けられます。

画像はいくつでも取り込めます。



透過 PNG 画像取り込みで、よりグラフィカルな作図ができます。(PNG画像は付属していません)

・基本設定では、取り込んだ画像は道路や部品より上に配置されますが、設定を変えることにより下 に配置することもできます。「ツール」「設定」「動作設定」で「画像表示を最下層にする」にチェックを入 れると画像が下になりますので、画像の上にオブジェクトを配置することができます。 レイヤーを分けて作図するほうが作図しやすいです。

・透過のある PNG 形式、GIF形式は透過GIF(背景が透明なGIF画像)が取り込めます。ホームページ 素材やロゴなどのイラストを取り込むことにより、よりカラフルでイラストチックな図面に仕上げること ができます。

画像の伸縮は、画像の周りの黒いハンドルをドラッグします。

「地図くりえーたー4」では取り込んだ画像をトリミング(必要な部分を抜き取る)、回転(任意の角度も できます)ができます(PNG は回転できません)。それ以外の画像の加工は取り込む前に画像編集ソ フトなどで編集を行ってから取り込んでください。

・画像のトリミング

取り込んだ画像を「選択」 で選択状態(取り込んだ直後は選択状態になっています)にし、右クリ ックメニューから「選択画像のトリミング」を選びます。



トリミングのダイアログが出ますので、画像の周りの四隅の黒い鍵上の枠をドラッグで動かして抜き

取りたい部分を指定して「トリミングOK」を押すと、指定した範囲が抜き取れます。



・画像の90度回転

取り込んだ画像を「選択」 で選択状態(取り込んだ直後は選択状態になっています)にし、右クリックメニューから「選択画像を左(右)90度回転」を選ぶと回転します。



・PNG 画像は回転できません。

・画像の任意の角度の回転

取り込んだ画像を「選択」 で選択状態(取り込んだ直後は選択状態になっています)にし、右クリ

ックメニューから「選択画像を回転」を選ぶとダイアログが表示されます。



角度を入力、「更新」で確認し、OKボタンで配置します。

注意:

・各サイトからダウンロードできる素材にはそれぞれ作者に著作権がありますので、各サイトの使用 に関する注意事項をご覧ください。

・GIF画像は画像データのため、印刷すると画質が部品等に比べて劣ります。

・アニメーションGIFは最初の1コマ目が取り込まれます。

取り込んだ画像をレイヤー0(下絵・背景層)にして、レイヤー1より上で道路をなぞったり部品を配置し、 レイヤー0を「非表」にすると下絵からの作図ができます。スキャナやデジカメをお持ちのお客様は、 次の項を参考にして一度簡単な手書きの地図を書いてみてそれをスキャナでとりこんで下絵にして 地図を作成してみてください。

背景・下絵

背景色をつける

ではここでサンプルを開いてみましょう。メニューの「ファイル」の「サンプルを開く」で「sample1」を開いてみてください。

バックの色が薄緑で、現在編集中のレイヤーは1層になっています。つまりバックの色(四角形の緑 で塗りつぶしたもの)は下絵・背景層(0層)で他のオブジェクトは全て1層ということです。 編集レイヤーを下絵・背景層(0層)にしてバックの色を変えてみてください(バックの色は四角ツール でできています。選択してプロパティで別の色にしてみましょう)

では実際にレイヤーを利用して背景色をつける練習をしてみます。

「基本操作」で作成した「練習」を開いてください。

これは 1 層で全てオブジェクトは配置しました。下絵・背景をつけるには、「下絵・背景ボタン」



下絵・背景配置ダイアログ	×
● 背景を作成	
○ jpeg画像がら下絵を取り込み	参照
○クリップボードの画像から下絵を取り込み	
○下絵・背景を削除	
	OK キャンセル

「背景を作成」にチェックが入っています。このままOKを押します。

		Х			
線の種類	実線 ~				
線幅タイプ	1 ~				
色選択					
●線の色選択					
○中の色選択 ▽中を塗る グラデーション					
☑ 有効 ○ 第二色選択					
左から右へ	\sim				
不透明度	100 %				
/h 0.9. ±22+0					
18075	C./@#11				
OK	キャンセル	V			

「作図」「四角形」と同じ設定画面が開きます。「中を塗る」にチェックを入れて色を選びます。枠がいら

ない場合は、線の色も中の色と同じにします。(背景色は薄い色を選んでください) OKを押すと、画面いっぱいに背景(四角形)が配置されます。

これで背景色が完成です。



下絵から地図を書く

紙に描いた手書きの地図から「地図くりえーたー4」で地図を作成してみましょう。この方法は「レイヤー」を習得していないとできませんので、レイヤーをまだ学習されていない場合は「レイヤー(参)」 をご覧ください。

まずスキャナから手書きの地図を取り込みます。「地図くりえーたー4」に直接スキャナから画像を取り込めませんので、スキャナからjpegファイルに保存します。

スキャナ付属のアプリケーションの使用方法がわからない場合は、原稿をスキャナにセットし、

Windows10・・・スタート→Windows アクセサリ→Windows FAX とスキャン

を起動します。(プリンタについているアプリでスキャンしてもOKです)

「新しいスキャン」を行います。

スキャナー: WIA Canon MP630 ser プロファイル(1): F53/S/ト スキャナーの確認人に: フラットペット 用限リッイズ(3): の感謝が(7): のースカール		-	
プロファイル(1): スキャナーの電気(1): 用記サイズ(1): のの形(オ(1)): のの形(オ(1)): のの形(オ(1)): のの形(オ(1)): のの形(オ(1)): ののの形(オ(1)): ののの形(オ(1)): ののの形(オ(1)): ののののののののののののののののののののののののののののののののののの			
スキャナーの環境(U: フラットペット 用毛サイズ(E): のの形式(D): の(-スケール			
用紙サイズ(E):	~	In the second second	
@vpBizt(0); //)7/7-11			
	~		
ファイルの種類(E): JPG (JPEG イメー	5) ~		
相論度 (DPE)(<u>B</u>): 300 ÷		100 - Mar	
明&さ(B):	0		
>>h92h(g):	0		

上記のような設定にします。

プロファイルを「ドキュメント」に、

色を残したい場合は、「色の形式」を「カラー」に、「プレビュー」を行なって確認後に「ス キャン」で取り込みます。

スキャンしたら「名前を付けて保存」を押して JPEG 形式で保存します。この時、ファイルの「保存する場所」は覚えておいてください(Windows10 は「ピクチャ」の「スキャン」、他は「ドキュメント」の「ScannedDocuments」に保存されます。)。

これで下絵から画像取り込みが完了です。

jpeg ファイルに保存できましたら、「下絵・背景ボタン」を押して、「jpeg 画像から下絵を取り込

み」にチェックを入れて「参照…」からjpegファイルを選んでOKを押します。

下絵・背景配置ダイアログ	×
○ 背景を作成	
● peg画像から下絵を取り込み	参照
○ クリップボードの画像から下絵を取り込み	
○下絵·背景を削除	
	ОК キャンセル

画面いっぱいに画像が取り込まれます。画像の大きさを変えたい場合は少し画像を移動してからハ

ンドルを引き伸ばしします。



(画面左上に「下絵・背景層編集中」と出ます)

「下絵・背景層(O層)」に下絵が取り込まれました。現在のレイヤーが「第1層」第1層 確認して、1層でなければ1層を編集中にします。 ここからが地図作成になります。鉄道、川、道路をなぞっていきます。作成は今までどおりです。下絵 にあわせて幅やジグザグ、滑らか曲線などを使い分けて見ましょう。



地図ができましたら下絵を非表示にします。レイヤーボタン第1層 (0層)」を「非表示」にします。



完成です。下絵にない色や背景、部品などを加えていくとよりバラエティにとんだ地図が作成できます。

クリップボードの内容を貼り付け

画像ファイル(jpegpngbmp,gf)から以外に、web ページや他のアプリケーションでの地図や下絵をクリ ップボードにコピーし、「地図くりえーたー4」の画像として貼り付けることができます。

クリップボードに文字が入っていた場合、ここでは無効になります。

Web ページで地図のサイトなどの画像を下絵にしたい場合、クリップボードにコピーすれば、「地図く りえーたー4」「下絵・背景取り込み」の「クリップボードの画像から下絵を取り込み」で、下絵・背景層に 画像が取り込めます。

「編集」「クリップボードの内容を貼り付け」でも編集中のレイヤーに画像を取り込めます。

画面のキャプチャ(クリップボードへ画面の内容をコピーすること)の方法は、「PrtSc」キー(キーボー ドの右上)を押すとコピーできます。

透過ウィンドウでなぞる

「地図くりえーたー4」のウィンドウ全体を透過して、下のウィンドウを見ながら上に道路などをなぞる ことができます。

まず、web サイトなどで目的の地図を表示させます。その上に「地図くりえーたー4」のウィンドウの大きさをウィンドウ角をドラッグして重ねます。

「地図くりえーたー4」の「表示」「ウィンドウの透過」 望 をクリックすると、ウィンドウ全体が透過しま

す。「地図くりえーたー4」の作図領域と下の地図との位置を合わせてなぞります。



なぞり終えると透過ボタンを押して元の画面に戻します。

透過はお手軽に下の絵をなぞれますが、ウィンドウの位置を動かすと下の地図とずれるので、「クリ

ップボードの内容を貼り付け」の方法で地図をキャプチャして取り込んでからなぞる方法の方が確実です。

* 透過すると「地図くりえーたー4」のウィンドウの移動は遅くなる場合があります。

道路・鉄道・川の切断

配置した道路・鉄道・川を途中で切断できます。

まず例として道路を配置します。例は滑らか曲線で配置します。(①)

• (<u>2</u>

「ツール」の「道路・鉄道・川の切断」を選びます。マウスが包丁のようになります。切断したい部分をク リックすると切断できます。一時的に赤い×印がつきます。(②)

選択して動かしてみると切断できているのがわかります。切断は連続して行うことができます。





3



2箇所切断して、「選択」で間の部分を選択し、右クリックから「削除」を選ぶと間が削除できます。(③ ④(⑤)⑥)



例は道路でしたが、鉄道、川、ジグザグやカーブでも同じようにして切断できます。

道路・鉄道・川の結合

同レイヤー内のオブジェクト(道路・鉄道・川のこと)を結合して一つのオブジェクトにします。 「ツール」「道路・鉄道・川の結合」で、結合したいオブジェクトの結合したい端に近いところを左クリック します。

もう一方の道路の結合したい端を左クリックすると、結合できます。



曲線(カーブ)で作成したオブジェクトでも結合できます。その場合、カーブ部分はアール作成で作成 した細かいジグザグ図形になります。

色や幅、センターラインなどは、最初にクリックした方のオブジェクトのものになります。

違うレイヤー間、鉄道の別種類どうし、道路のロータリーは結合できません。

立体交差

道路は交差すると自動的につながりますが、立体交差のように見せるには、以下のようにプロパティ を変更します。まず交わる2つの道路をひいてください。



上にしたい方の道路を選択 し、プロパティの編集ボタン 編集 を押します。

プロパティの「上面(立体交差)にする」にチェックを入れると、上になります。

☑上面(立体交差)にする



川どうし、鉄道どうしにもできます。また、通常は川、道路、鉄道の順番で重なりますが、例えば道路 を「上面にする」をしますと、鉄道の上に道路が書かれます。

道路の上に立体交差した道路を、鉄道の下にしたい場合はどうすればいいでしょうか、下記の図をご 覧ください。



上から下向けにひかれている道路は「上面(立体交差)にする」にチェックが入っています。この道路 を鉄道の下にしたい場合、「ツール」の「道路・鉄道・川の切断」で道路の途中を切ります。



上側の道路を選択し、プロパティで「(上面立体交差)にする」のチェックをはずすと鉄道の下にいきま

す。



三つ以上の立体交差を作るにはレイヤー(参)を使用します。

レイヤーを使った立体交差・・



上図のように、カーブで立体に見せたい道路があったとします。本来は家やビルの上に道路がある のですが、同じレイヤー内では道路の上に必ず部品が描画されるので、立体交差できません。 選択でカーブのついた道路を選択状態にし、メニューの「ツール」「レイヤー」「選択物のレイヤー変 更」で、レイヤー1 層から2 層に変更します。



最上層・最下層

表示される順番は川、道路、鉄道、線や部品、文字、画像(画像は最下層に変更も可)の順です。この うち線や部品については、後に書いたもの(配置したもの)が上に表示されますので、先に書いたも のを上に表示させたいとき、あるいは後で書いたものを下にしたいとき使用します。

部品配置で「ショッピング」「店舗」の「自動販売機」の上に「ショッピング」「店舗」の「店舗2」 を配置してください。



後から配置した「店舗2」が上になっています。

「店舗2」を選択します(クリックして自動販売機が選択されたら、ダブルクリックすると、 その場所にあるオブジェクトの選択が順に変わっていきます)。「編集」の「レイヤー内最下層へ移動」 (同じレイヤー内で一番下に表示という意味)を選ぶと順番が入れ替わります。



レイヤー(参)を使用すると、より表示する順番をわけて作図することができます。



線や四角形、文字などの色変更はプロパティ(右クリックの選択物の一括変更)で行いました。しかし、 部品の色や複数の図形の色を一括で変更したいときはこのコマンドを使います。 色を変更したいオブジェクトを選択ツール のドラッグで囲み(あるいはクリックで選択)、「編集」 の「選択物の色変更」で「線、文字部分の色変更」もしくは「塗りつぶし部分の色変更」 を選び、色を選ぶと、選択物の全ての色が変わります。 部品は塗り潰し部分の色が全て指定した色

に変わります。

「塗りつぶしなしにする」にすると、塗りつぶし部分の色がなくなります。



図形(四角形、多角形)のグラデーションは、「選択」 で右クリックメニューの「選択物のプロパティ」で第一、第二色と方向の設定ができますが、選択したものの全体の方向を変えたい場合や、グラ デーションをはずしたいといった場合に「選択物のグラデーション編集」を使います。

デフォルトでグラデーション表示にすると左から右へのグラデーションになりますが、これを選択した ものを「編集」「選択物のグラデーション変更」で方向を変えたり、グラデーションをはずしたりできま す。

選択物のグラデーション変更	×
変更なし	\sim
□ 選択部品の要素を部品の大きさでグラデーションをつける	
OK ¥t	シセル

例えば背景だけグラデーションをかけたいという場合は、レイヤー1層に地図があったら、レイヤー1 層全てを選択し、「選択物のグラデーション変更」で「グラデーションをはずす」をすると、背景のある 下絵・背景層(レイヤー0層)はグラデーションがかかったままで、レイヤー1層はグラデーションなし にできます。

「選択物のグラデーション変更」で、部品単体を選択した時に「選択部品の要素を部品の大きさでグラ デーションをつける」にチェックを入れると、その部品全体でグラデーションがかかります。例えば下 記のように四角形が個別にある部品の場合にグラデーション表示をすると、以下のような違いがでま す。



(左は四角形それぞれ左から右へ白く色が変化しているが、右は全体で左から右へ白く色が変化している)

囲った内容を移動・複写・反転

範囲選択し、ドラッグで移動、編集メニューでコピーする方法については基本操作で説明いたしました (参選択)。

次に説明する、囲った内容を移動したり複写したり反転するのは、主にマンション群などの同じような レイアウトが連続している場合や、車などを連続配置したい時に便利です。

囲った内容を複写

メニューの「ツール」→「囲った内容を複写」を選びます。

ー点目と二点目で囲った範囲を三点目を基準点とし、四点目が基準点になるように範囲を複写します。 四点目以降、複写は連続で行えます。(「表示」の「グリッドの表示」と「グリッドに吸着する」を使うと合 わせやすくなります)

では練習してみます。まず下記のような図を作り、「ツール」の「囲った内容を複写」を選んで、①から ③まで指定します。



マウスを動かすと囲った範囲と同じ大きさの点線の囲いが動きます。どこにこの範囲と同じ内容を複 写するか決めます。上の④の場所をクリックしてください。



③が④の位置になるように囲った範囲が複写されました。複写は連続で行えます。次にクリックした 場所が③になるように複写されます。他のツールを選ぶか右クリックでモードが終了します。

囲った内容を反転

メニューの「ツール」→「囲った内容を反転」を選びます。

ー点目と二点目で囲った範囲を反転します。続けて「囲った内容を複写」で複写した部分を反転してみます。「囲った内容を反転」を選び、複写した図形を囲んで、メッセージがでたらOKボタンを押します。



直後は反転した部分が選択されている状態になります。

囲った内容を移動

メニューの「ツール」→「囲った内容を移動」を選びます。

ー点目と二点目で囲った範囲を三点目を基準点とし、四点目が基準点になるように範囲を移動します。 先に行なった「囲った内容を複写」に似ていますが、違いは元の選択部分を残さずに移動するだけで す。

囲った内容を回転

メニューの「ツール」→「囲った内容を回転」を選びます。

ー点目と二点目で囲った範囲を任意の角度で回転します。回転後の文字と部品は回転前の角度を保 ったまま回転されますので、位置がずれることがあります。主に道路などを作成した後に少し角度を



(2点で囲んで回転角度を入力LOKを押します)



部品や文字の向きはそのままに、囲った部分が回転します。

囲った内容を削除

メニューの「ツール」→「囲った内容を削除」を選びます。

一点目と二点目で囲った範囲に含まれているオブジェクトを全て削除します。

これは範囲選択した後に削除するのと同じです。



「地図くりえーたー4」は縮尺に正確な図面を作成することができます。

しかし市販されている地図のように意識して1万分の1地図などを作成するとき以外、

普通の案内地図を作成する場合は作成中、縮尺を気にしなくても全く問題ありません。

画面左上の「地図のサイズ」で印刷する用紙に対する尺度を調整します。

「標準」は 1/10000 です。

これは 10mの距離が用紙の 1mmになります。

「小さめ」は 1/30000 や「大きめ」は 1/5000 ですが、これは覚える必要はありません。 「地図サイズ」の「縮尺設定」にすると、任意の縮尺を設定できます。

地図サイズ	縮尺の変更 ×
標準 ∨ 最小	現在の縮尺 10 000分の1
かなり小さめ 小さめ やや小さめ	↓ 変更後の縮尺 <u>थ</u> → 000分の1
標準 やや大きめ 大きめ	☑ 文字も均等に縮尺を変える
かなり入さめ 最大の大きさ 縮尺設定	OK ++>>セル

1/20000にすると、用紙 1mmが 20mということになります。

	「地図サイズ」		1
	標準	\sim	
地図サイスを「標準」			に戻してください。

「ツール」「設定」「動作設定」で「一点目からの距離をマウス横に表示する」にチェックを入れてOKを

押してください。

「道路」で1点目をクリックし、マウスを動かすとピンクの枠で数字が出てきます。



これは1点目からの距離です。297.63は297m63cm。縮尺が標準だと、用紙の29.763mmの長さになります。

メニューの「表示」(ツールバーのいう)の「グリッドの表示」を選ぶと、画面に方眼紙のようになっている薄青の網目が表示されます。これを**グリッド**といいます。

グリッドは作成間隔の目安に使います。グリッドは画面の縮尺でのm単位で表示されます。縮尺を気にしていない場合はグリッドの数値は単なる目安として使用してください。

非表示と表示を切り替えられます。グリッドが必要ない方は非表示にしてください。

メニューの「表示」で「グリッドに吸着」にチェックすると、グリッドにマウスが引き寄せられます。水平 垂直な道路や線を作図する時に便利です。作業にあわせてご使用ください。

グリッドの間隔は「設定」のグリッドタブで幅や目盛りを設定します。(参)





オブジェクトの移動は基本操作の章でマウスのドラッグでの方法を説明しましたが、コマンドやキー ボードのカーソルキーでも移動できます。

移動コマンド

メニューからの移動を使えば正確に移動できます。

まず移動したいオブジェクトを選択します。次にメニューバーの「編集」→「移動」を クリックします。

すると、「移動距離」メニューが現れます。→右方向、↑上方向の距離を入力して 「移動する」ボタンを押せばOKです。(小数以下も入力可能です) 単位は縮尺に応じたm単位になります。

移動距離	×
→の方向へ [↑の方向へ [0 m移動 0 m移動
移動する	キャンセル

注、数値の前に(−)マイナスを付ければ → ↑の逆方向への移動になります。

キーボード移動

選択したオブジェクトをキーボードの「カーソルキー」(矢印方向キーで)上下左右に移動できます。移 動単位は「ツール」の「設定」「全般」の「キーボードカーソル移動量」で設定します。 キーボードの移動は、用紙に実際に印刷するmm数です。

「地図くりえーたー4」は縮尺に正確な図面作成ができるために、距離や到達時間を測定することができます。しかし、作成した図面がグリッドなどを利用して、距離を想定して作成したものに限ります。

部品化、部品登録

線や四角形などの図形や文字を一つの集合体にしたものを「部品」といいます。文字ボックスも部品 です。

部品は選択すると赤(一箇所緑)のハンドルがつきます。

線や文字を選択状態にして一つにまとめ、部品化できます。

線や文字を囲んで選択状態にし、メニューの「部品」より「部品化」を選びます。

部品化されるとハンドルが赤くなります。

メニューの「部品」の「部品化解除」を選ぶと、選択されている部品が元のバラバラの図形(直線や多 角形など)や文字になります。

部品が選択したものの中に入っていると、部品化できません。

部品化されたものは左右反転、上下反転、回転、伸縮、そして「部品の保存」で部品にできます。オリ ジナルの部品を増やせばどんどん楽しい地図が描けるようになります。

では実際に図形ツールを使って新たな部品を作ってみましょう。



左図の家をつくってみましょう。 まずメニュー「表示」で「グリッドの表示」と「グリッドに吸着する」にチェ ックを入れます。次に四角ツールを選び、「中を塗る」にチェック を入れて、「中の色」を灰色にします。



グリッドにマウスが吸着しますので、左図のように4マス4マスの正方 形を作ります。 次に多角形ツールを選び、中を塗る」にチェックを入れて、「中の 色」を青色にします。



左の図を参考に、3点を指定して屋根の部分を作成します。 次にもう一度四角ツールを選び、今度は「中の色」を水色にして、 窓を作成します。窓の枠は直線で書きます。



家が書けたら、今度はこれを部品化します。メニューの「表示」 の「グリッドに吸着する」のチェックをはずします。(グリッドの表 示もはずしてもかまいません)

- 101 -

「選択」 「こして家全体を範囲選択します。 左図のように選択状態になります。 ここでメニューの 「部品」の「部品化」をします。



部品配置で「施設」「建物」「家1」を配置してください。今作 った家は非常に大きいですね。これを「家1」と同じくらい になるように赤いハンドルをドラッグする「引き伸ばし」で 縮めてください。



さあこれで部品は完成しました。あとはこの部品がこれからも使用できるよう に登録しておきます。部品を選択状態にし、メニューの「部品」の「部品の保存」 を選びます。

左のような画面がでてきます。フォルダは「施設」を選びます。もし新たにフォ ルダを作成する場合は「フォルダ追加」で作成してください。

「施設」「建物」には「家7」までありますので

「家8」と入れて「保存」ボタンを押してください(できるだけ既存部品に上書きせずに新たに名前を付けてください)。これで完了です。

部品配置で今作った「家8」が配置できるか確かめてください。(出ない場合は 配置時に一旦フォルダをコンビニなど別のものにしてから施設にすると出てき ます。フォルダ追加した場合はすぐに部品配置に反映しませんので、一旦「地 図Kりえーたー4」を終了してからもう一度起動しなおして下さい)

お気に入りフォルダ

「フォルダ」の中に「お気に入り」というものがあります。これは特によく使う部品や定番部品を入れて おくフォルダです。よく使う部品があって、それをいちいちフォルダをあけてページをめくって配置して いくのは面倒ですので、このフォルダに保管してとりだせやすいようにしておきます。デフォルトで信 号機などの部品がいれてありますが、お客様がよく使う部品を入れておいてください。



やり方は上記説明の「部品登録」と同じで、まず「部品配置」のよく使う部品を配置します。そ

のまま「部品」「部品の保存」で「お気に入り」のフォルダにと保存します。この際に部品の名前を変え てもかまいません。

元々入っている部品は他のフォルダにすでにあるので、必要なければ次の「登録部品の削除」で削除してもかまいません。

登録部品の削除

登録している部品を削除したい場合は、一旦「部品配置」 で配置した直後に、「部品」「部品の保存画面を出します。

改めて消したい部品を選択し、名称欄に消したい部品の名前がでているか確かめて、「削除」を押し ます。(元からある部品は、一度消すと再インストールしないと復旧できないので、消さないようにご 注意ください)



メッセージが出た後に、OKで削除されます。

削除した部品は戻せませんので、本当に消したい部品だけ行なってください。削除する場合はご自 身が作成した部品のみにしてください。

部品のカテゴリフォルダごと消したい場合は、エクスプローラより、インストールしたフォルダに「data」 フォルダがありますので、その中の消したいフォルダを削除してください(インストール時に作られた フォルダは削除しないようにしてください)。

道のりと到達時間の測定

縮尺(参)に応じた図面(道や駅の距離など)を作成した場合のみ利用できます。適当な間隔で書いた図面では距離や時間はでたらめな値がでてきますので、その場合はこのコマンドを使用できません。

距離累計

メニューの「ツール」の「測定」の「距離累計」を選択し、例えば駅から目的地まで左クリックしていくと、 距離の合計がマウスの横に表示されます。また、最終点でダブルクリックすると、ダイアログが表示 されます。

km,m で表示されます。文字として出力することもできます。

測定	×
振ち県	単位
	(● km
0.5766km	() m
文字として出力して閉じる	閉じる

到達時間測定

メニューの「ツール」の「測定」の「到達時間測定」を選択し、例えば駅から目的地まで左クリックして いきます。

最終点でダブルクリックすると、ダイアログが表示されます。

徒歩、車での到達時間が表示されます。文字として出力することもできます。

また、実際には渋滞や信号待ちなどがありますので、ここで計算される値にお客様で調整してください。徒歩、車の時速は「ツール」の「設定」の「道路・鉄道・河川の設定」で変更できます。

測定	×
到達時間測定	単位 ● 徒歩
徒歩で10.7分	○車
文字として出力して閉じる	閉じる

フォーマット

図面を作成するときにいつも決まったレイアウトがあるというお客様も多いと思います。

例えばレイヤーはいつも決まっている、背景画は決まっている、図面枠を作ってある等など・・「地図く りえーたー4」は立ち上げ時にこういった要素を予め呼び出せる設定ができます。

決まったフォーマットのファイルを作成します。ファイル名はなんでもかまいません。それをどこのフ ォルダでもいいので(ハードディスク上)保存してください。

「ツール」より「設定」を呼び出し、「全般」の左下の部分を見てください。



「フォーマット使用」にチェックを入れ、「参照」を押して、先ほど保存したファイルを選びます。OKボタ ンで「地図くりえーたー4」を終了してください。

次から「地図くりえーたー4」を立ち上げる時にこのファイルの要素が呼び出されます。

普通にファイルを保存して開く場合とどう違うかということですが、毎回ファイルをよびださなくていい という点と、新規作成状態になりますので、間違ってフォーマット用ファイルに上書き保存しないという ことです。



不慮のフリーズや保存し忘れなど、折角作成しかかったデータがなくなって1から作り直しになると非常に面倒です。

もし保存していなくて作業が何らかで終了したら、「地図くりえーたー4」を起動してすぐに「ファイル」 「バックアップファイルを開く」とすると、作業途中のバックアップファイルが開きます。

起動してしばらくするとバックアップをとりますので、何かトラブルで再起動したらすぐに「バックアップ ファイルを開く」を行なってください。



「地図くりえーたー4」の動作を設定します。お使いの用途に合わせてカスタマイズしてください。作業 効率が大幅に変わることもありますので、一通り操作を覚えられてから、設定を調節してみてください。

設定はツールの認ボタン、あるいはメニューの「ツール」の「設定」を選びます。

全般

設定	×
全般 グリッド 道路・鉄道・河川の設定 動作設定	引用文の編集
 キーボードカーソル検動量(印刷mm) ーー 1 mm 1 1 mm 呼び出した画像の大きさ ○画面いっぱいに読み込む ○画像のオリジナルの大きさで読み込む ④ 下記の大きさで読み込む 福 60 mm(印刷) 高 60 mm(印刷) 	 ■像出力封定 出力ルFG圧縮率 100 % ■像出力サイズ指定 幅 640 × 高 640 ピクセル 」指定サイズビックリに出力 ジ 画像出力のサイズを信にする □GIF出力時、活過GIFにする ジ 画面表示どおりに出力する(造路補正なし)
7オーマット □ 7オーマット □ 1オーマット使用 □ 参照	印刷時の道路の端の太さ 太さを 1 信にする 薬は音ぶ事
ビッチ 線幅タイプ(印刷時の線の太さ)のビッチ 線種のビッチ 端点形状のビッチ	全設定初期化 設定ファイル場所変更 データ移行フォルダから部品移行 データ移行フォルダ作成 画像取り込みー時ファイルの削除
	OK キャンセル 適用(A)

◆ キーボードカーソル移動量・・・カーソルキー(矢印)で1回動かすごとに移動する印刷mmを設定 します。横方向と縦方向が設定できます。(参)

◆呼び出した画像の大きさ・・

・ 画面いっぱいに読み込む・・・

用紙イメージサイズに収まる大きさで画像を取り込みます。

・ 画像のオリジナルの大きさで読み込む・・・

画像の元のサイズで画面に読み込みます。大きいサイズだと、画面に入りきらない場合が あります。その場合は「下記の大きさで読み込む」をしてください。

下記の大きさで読み込む・・・

実際に印刷する大きさを設定します。読み込む画像を一定サイズにしたいときに使います。

フォーマット・・・設定したファイルの要素を「地図くりえーたー4」起動時に呼び出します。チェック を入れて、参照ボタンで呼び出したいファイルを指定して設定します。(参)

緑幅タイプ(印刷時の線の太さ)のピッチ・・・画面上とプリンタ上での線の太さを設定します。図形の印刷した時の線の太さを調節できます。印刷して線が細いと感じる場合はプリンタ上の太さの数値を増やしてみてください。(参)

◆線種のピッチ・・・破線や一点鎖線などの印刷時の長さmmを調節します。

◆端点形状のピッチ・・・矢印などの端の形状の大きさを印刷時のmmで設定します。

印刷時の道路の端の太さ・・・印刷時の道路の端の太さを倍率で調節でします。

画像出力設定

・出力JPEG圧縮率・・・JPEG出力するときの圧縮率を設定します。圧縮率を下げるとファイル容量を 小さくできますが、画質が劣ります。

・画像出力サイズ指定・・・出力画像のサイズを指定します。縦横の比率が維持されますので、入力した値にサイズ変換したときに、値の範囲で収まるように画像サイズが変換されます。どちらか片方に数字を入力すると、その値にあわせた大きさになります。(EMF形式以外)

・指定サイズピッタリに出力・・・「画像出力サイズ指定」で指定したサイズピッタリになるように、画像 出力します。

・画像出力のサイズを倍にする・・jpeggif,pngbmp での画像出力のサイズを、画面で表示している倍に して保存します。デフォルトはONです。倍にするとそのままより、なめらかに見えますが、ぼやける こともあります。チェックをはずすと、画面イメージのままの大きさで保存されます。

・GF 出力時に透過GFにする・・gif 形式での画像出力時に背景の色を透過します。アンチエイリアス 有効の場合は白が全て透過になります。

・**画面表示通りに印刷する(補正なし)**・・道路の端などを印刷時にクッキリ見えるよう太くする補正をな しにして、画面表示イメージどおりに出力します。 ◆全設定初期化・・・製品インストール時の設定にします。

◆ 設定ファイル場所変更・・・部品フォルダやバックアップファイルなどの一時作成ファイル作成場所 を設定します。アクセス権限のないフォルダにインストールし、制限ユーザーが「地図くりえーたー4」 を使用したときに、部品保存や一時ファイル作成などのファイル作成がアクセス拒否で、うまくできな いときに設定します。正常に起動できている場合は変えないようにしてください。

◆ データ移行フォルダから部品移行・・・PC移行、もしくは旧製品から作成した部品と引用文をコン バートしてきます。(参)

データ移行フォルダ作成・・・作成した部品と引用文を移行用にフォルダを作成します。(cz3_conv) このフォルダを移したいPCの「地図くりえーたー4」の「ツール」「設定」「全般」「データ移行フォルダか ら部品移行」で移すことができます。(参)

◆ 画像取り込み一時ファイルの削除・・・画像取り込み時に一時的にファイルを作成し、アプリ終了時 に削除するようになっていますが、フリーズ等で削除できなかった場合にそのまま残りますので、一 時ファイルをクリーンにします。ほとんど使用しませんが、1,2年に一度削除してみてください。





グリッドの横間隔・・・グリッドの横方向の1マスの幅を設定します。整数のみ。値は縮尺に対する 実際道のりのm数です(縮尺1/10000の場合、印刷する用紙の0.1mm単位となります)。
グリッドの縦間隔・・・グリッドの縦方向の1マスの幅を設定します。整数のみ。値は縮尺に対する 実際道のりのm数です(縮尺1/10000の場合、印刷する用紙の0.1mm単位となります)。

グリッドの目盛りの表示・・・画面上と左に5つごとの目盛りを表示します。

◆ 実寸を目盛表示・・・グリッド設定幅×目盛り数の大きさを表示します。縮尺に対する m数で表示されます。

◆目盛の数を表示・・・目盛りの数を表示します。

道路・鉄道・河川の設定

設定					×	
全般 グリッド	道路・鉄道・河川の設定	動作設定	引用文の編集			
道路の設定						
センターラインの間隔(印刷上のmm) 3.0 mm			徒歩	4.0 km/時間		
鉄道の設定			車	42.0 km/時間		
JR白異間碼(印刷上のmm)						
河川の設定						
☑ 白黒の時、河川に波をつける						
t墓(印刷上のmm)						
細	0.6 mm					
やや細	1.6 mm					
標準	3.0 mm					
やや太	5.0 mm		ſ	知道現代に見たいに		
太	10.0 mm			109816912915		
「地図サイズ」が標準以外では、「サイズ縮尺/標準縮尺」で表示します。						
		[ОК	キャンセル	適用(<u>A</u>)	

◆ センターラインの間隔・・道路のセンターラインの点線間隔が、用紙に印刷したときに何mmになるか設定します。

◆ JR白黒間隔・・JRの白と黒部分が、用紙に印刷したときに何mmになるか設定します。画面上、 あるいは印刷上、白と黒の間隔が短いとか長いとか感じたら調節してみて下さい。私鉄の枕木の間 隔もこれに順じます。

今白黒の時、河川に波を付ける・・
・白黒の時、河川に波を付ける・・
・白黒あの時に河川に波のような印を付けます。

◆幅・・道路・鉄道・河川の幅を印刷した時のmm数で設定します。必ず0以上にしてください。
 ◆到達時間測定用時速・・到達時間を測定する時の時速を設定します。徒歩、車とありますが、計測時間は道のりをこの時速で割って計算されますので、車に限らずご自由に時速を設定してください。

初期化リセットをすると、道路・鉄道・河川の中の色はデフォルトになります。

動作設定

設定	×			
全般 グリッド 道路・鉄道・河川の設定 動作設定 引用	利 文の編集			
	 □ ズーム「拡大」を1クリック動作にする(off) □ グリッド改善0 N時、必ずグリッドに改善(on) □ 画像景示を景下層にする(off) 使用の多角形等で、塗りつぶしがあきものは印刷する(on) ☑ 画像出力時に全体表示にする(on) ver互換用)(off) 			
□ 地図くりえーた-3形式で保存する(off)	 □ 道路などのなめらか曲線作成時、補正しない(off) 			
元に要すの回数 20 v 回 ()カッコ内はデフォルト初期設定値				
	OK キャンセル 適用(A)			

◆ 線ツール選択時に自動で縦横モードにする・・「直線」を選んだ時に自動的にマウス縦横固定が押された状態になります。

一点目からの距離をマウス横に表示する・・・・・点目からの距離をマウスの横に表示します。

グリッド吸着ON時、必ずグリッドに吸着・・グリッド吸着時、必ずグリッドの交点に吸着。このチェックをOFFにしてグリッド吸着をONにすると、グリッドの交点に近づけないと吸着しないようになります。

、デッケアップファイルを作成する・・バックアップファイルを自動的に作成します。

お客様が使いやすいように「地図くりえーたー4」の動きを設定します。

◆ **画像表示を最下層にする・・**チェックを入れると画像を最下層に表示するので、上に部品や文字な どのオブジェクトが配置できます。デフォルトはOFFで、画像が最上層になっています。

部品を縦横比固定で引き伸ばす・・部品を引き伸ばすときに、縦と横の比率を固定したまま引き伸ばします。部品の形をくずさずに大きさを変えられます。「部品」「引伸縦横比固定」のチェックの付け 替えで同じように切り替えができます。

補助線使用の多角形等で、塗りつぶしがあるものは印刷する・・「作図」「多角形」など塗りつぶしがある図形で、線種を「補助線」にしていた場合に、チェックをはずすと印刷しなくなります。

◆ 文字の色が白の時、白黒時にも白にする・・・チェックがないと白黒表示の時に文字は全て黒にな ります。文字のバックの色が黒の場合は文字の色は白になります。作図の時に黒の塗りつぶしの図 形(四角形など)の上に白い色の文字でバックに色がないと白黒表示の時に文字が見えなくなります。 そのときにここにチェックを入れると文字が白の時は必ず白になります。また、黒以外の赤などの塗 りつぶし図形の上に白の文字があった場合チェックが入っていると、図形は白くなり、文字が白くなっ て見えなくなるので注意してください。

◆ 画像出力時に全体表示にする・・「ファイル」「画像出力」時に、ズームをしていると画面の地図が そのまま画像出力されるので、荒く出力されてしまうので、自動で全体表示にして画像出力するように します。一旦全体表示にしてから、「全般」の「画面出力のサイズを倍にする」で倍の大きさで画像に するので、大きくきれいな画像で出力できます。

◆地図サイズを変えても道路や鉄道の幅を変えない・・「地図サイズ」を変えると、地図全体の大きさが変わりますが、道路や鉄道の幅を「道路・鉄道・河川の設定」の幅から変えたくない場合は、チェックを入れます。

◆ 道路などのなめらか曲線作成時、補正しない・・チェックを入れると、「道路」「鉄道」「川」のなめらか曲線作成の時に、てぶれなどでガラガタになるのをなめらかに修正せず、そのままで作成されます。

▼図形のパターンを印刷時に大きく表示するように調整する(前 ver 互換用)・・・旧製品の図形でパターンを使用していた場合、「四角形」や「多角形」の「パターン」を付けていた場合、印刷するとプリンタの解像度が細かいために小さくみづらくなることがあります。チェックを入れると、パターンを大きく表示するように調整されます。。

◆地図くりえーた-3の形式で出力する・・・地図くりえーた-4保存ファイルでは、画像部分が「地図く りえーた-3」で表示できません。チェックを入れることにより、旧ソフトでも表示されます(ただし容量 は大きくなります)

「元に戻す回数・・「編集」「元に戻す」の回数を設定します。

引用文の編集



「文字」「修飾文字」で使う引用分を編集します。よく使う語句は登録しておくと便利です。

◆ 追加・・リストの最後に左上の内容を追加します。
 ◆ 挿入・・リストの選択されている行に左上の内容を追加します。
 ◆ 削除・・リストの選択されている行を削除します。

第3章 困ったらここをお読み下さい

3-1 トラブルシューティング

1.「地図くりえーたー4」がインストールできません。

CD-ROMを入れても起動しない場合は、スタートボタンの上で右クリックから「エクスプローラー」を クリックし、画面左の「PC」をクリックして「デバイスとドライブ」にある「DVDドライブ」をクリックします。 ファイルの一覧が表示されましたら、その中の「setup.exe」をクリックしてインストールを行ってください。

ファイルの一覧が表示しない場合は、まずパソコンを再起動し、もう一度上記操作を行ってください。 これでも表示しない場合は、お使いのパソコンがCD-ROMのドライブ自体を認識していないか、CD に不良があるなどの原因が考えられます。

お手元にある「地図くりえーたー4」以外のCDを挿入し、上記操作でファイルの一覧が表示されるか お調べください。もし同じように表示できない場合はCD-ROMドライブに問題がある可能性がありま すので、お使いのパソコンメーカー(CDドライブのメーカー)のサポートをご利用ください。

もし「地図くりえーたー4」のみ認識していないようでしたら、ページ巻末にある弊社サポートまでご連絡ください。

2.「印刷」すると線が細い。

画面に比べて、プリンタの解像度(ドット数)は非常に細かく、「地図くりえーたー4」の部品や線は細い 線で印刷されるようになっています。

「ツール」「設定」「全般」「線幅タイプ(印刷時の線の太さ)のピッチ」で、画面とプリンタでの線の太さ倍 率を設定できます。ここの「プリンタ出力時の太さ」を5倍くらいにすると太くしかっかりした線になりま す。詳しくは(参線の描き方・線幅タイプについて)をご覧ください。

道路の淵の印刷時の太さは、「ツール」「設定」「全般」「印刷時の道路の淵の太さ」の倍率を2から3倍 にしてください。

3.「直線」や「四角形」の「線幅タイプ」の数値を大きくしても、画面では太くなるが印刷しても太くなら

ない。

2. と同じです。上記説明をご覧ください。

3. カラーで作りたいのに画面が白黒で表示されています。

「表示」の「白黒表示」

■がへこんでいたら押してみて下さい。

4.「多角形」描画で、作図後に線が残り、次の作図に移行できません。

図形を完全に閉じられて、各コーナーに黒い点が表示されていますか。 終点を始点と同位置にして、図形を完全に閉じるようにしましょう。閉じられていな いと、描画作業終了として認識できません。拡大して作業されると、始点と終点を完全に閉じるのが容 易になります。尚、右クリックを押していくと多角形の書き直しが出来ます。

5. 指定した複数の図形が部品化できません。

選択した図形の中ですでに部品化されたものがある場合は再び部品化できません。いったん「部品」 「部品化解除」してから再度、部品化してみて下さい。

6. 図形の回転(上下・左右の反転)ができません。

部品化されたもの以外は回転できません。それで部品化された後、再度、 回転させてみて下さい。また複数の図形を選択されている場合、部品化されていないものを含んでい ないかどうか確認下さい。

7.ドキュメントなどから地図くりえーたー4で作成した保存ファイルをクリックしても開きません。

保存ファイルの上で右クリックし、「プロパティ」をクリックします。「プログラム」が「「地図くりえーたー 4」でない場合は「変更」を押します。「地図くりえーたー4」になっていたら、トラブルシューティング19 番をご覧ください。

推奨されたプログラムの欄に「地図くりえーたー4」がありましたら、それを選択し、ない場合は「その 他のアプリ」から、インストールしたフォルダを指定します。デフォルトで「C:¥ilacsystem¥地図くりえー たー4」です。そのフォルダの中の「CZ3.exe」というファイルを選択し、「開く」を押します。 上記のようにしても開かない場合はトラブルシューティング19番をご覧ください。

8. 印刷できません。または印刷状態(向き)が違う。

用紙、または向きが違う場合・・・

「ファイル」「用紙設定」で設定している用紙と向きと、「ファイル」「印刷」のプリンタのプロパティで設定 されている用紙サイズと向きか確かめてください。違う場合はプリンタのプロパティで設定を直してく ださい。例えば B4 横で図面を作成していてもプリンタが B4 に対応していなければ用紙に収まりませ ん。その場合はプリンタのプロパティの拡大縮小印刷ができれば、そこで調整してみてください。

カラープリンタなのに白黒で印刷される・・・

「表示」の「白黒表示」のチェックをはずしてください。チェックがついていない場合はプリンタのプロパ ティで印刷がカラーになっているかお確かめ下さい。

エラーがでて印刷できない・・・

他のアプリケーション(メモ帳等)やプリンタテストで正常に印刷できない場合はプリンタのトラブル対応を参照してください。

9. 文字を作成すると文字化けしてしまいます。

日本語のあるフォントを使用していないのが原因です。文字ツールで文字入力画面で「フォントの設定」を押します。フォント名を「MS ゴシック」や「MS 明朝」にしてください。また、文字セットは「日本語」 にしてください。

10. 縦書きにすると英数字が横向きになります。

縦書きでは半角は横向きになりますので、縦書き時は英数字も全角で書くようにしてください。

11. 白黒で表示すると文字が消える。

白黒表示すると文字は黒くなります。「バックに色をつける」で黒の色をつけた白の文字は白のままです。

作図の時に黒の塗りつぶしの図形(四角形など)の上に白い色の文字でバックに色がないと白黒表 示の時に文字が見えなくなります。そのときに「ツール」の「設定」の「動作設定」の「文字の色が白の 時、白黒時にも白にする」にチェックを入れると文字が白の時は必ず白になります。また、赤などの塗 りつぶし図形の上に白の文字があった場合チェックが入っていると、黒以外の塗りつぶし図形は白く なるので文字が白くなって見えなくなるので注意してください。

12. メールで「地図Kりえーたー4」のファイルを添付して送ったら開けないといわれました。

「地図くりえーたー4」のファイル(c_z ファイル)は「地図くりえーたー4」がインストールされているパソ コンでないと開けません。一般のパソコンで作成した図面を見るには、画像出力でjpeg などの形式に して送る必要があります。画像出力については(参)をご覧ください。

13. 地図が出来上がったけどちょっと小さい(大きい)。

地図の大きさを変更するには画面左上の「地図サイズ」を使用します。 また、「ズーム」については、画面を拡大するものですが、作業しやすく拡大表示するもので実際の大 きさを変更するものではありません。

14. 地図が出来上がったけど真ん中よりずれている。

「ツール」「図面中心点変更」で、クリックした位置が真中になります。図面の位置をずらすについては (参)をご覧ください。

15. 画像を取り込んだけど上から道路や部品を置いても消える。

「画像取り込み」(画面左側の富士山のアイコン)で jpeg などの画像を取り込んだとき、画像は一番上 に表示されるので、道路などを配置しても配置した道路が画像の下に配置され画像に隠れてみえなく なります。「ツール」「設定」「動作設定」の「画像表示を最下層にする」で画像が一番下に描画されます が、取り込んだ画像の上に道路などを配置していくには「レイヤー」を使用します。レイヤーついては (参)、「下絵から地図を書く」は(参)をご覧ください。

16. PDFで出力したい

出カソフトを用意するか、Windows10 付属の「Microsoft Print to PDF」を利用します。(参 P66)

17. 地図くりえーたー4の保存ファイルをホームページやワードに挿入しても図が出ない

地図くりえーたー4の「ファイル」「名前を付けて保存」は、地図くりえーたーでしか開けない地図くりえ ーたー独自の形式です。ワードやホームページに掲載するにはjpegなどの画像(デジカメなどでとっ た写真と同じ形式)に変換して保存する必要があります。画像保存とその利用方法については「ワー ドやエクセル、ホームページへの出力」(参)をご覧ください。

18. 作業中にエラーがでて強制終了した。

原因は動作状況によりいろいろですが、エラー画面が出て閉じられない場合は、タスクバー(画面 最下部スタートボタンの右側のなにもないところ)を右クリックし、「タスクマネージャー」を 左クリックします。

タスクマネージャーが起動しますので、「地図くりえーたー4」をクリックして「タスクの終了」をしてください。

ファイルを保存していなかった場合、「地図くりえーたー4」を起動してすばやく「ファイル」「バックアッ プファイルを開く」をすると作業途中まで復旧できる場合があります。復旧したらすぐに保存をしてお いてください。パソコンを再起動して作業の続きを行なってください。

必ず同じ作業箇所でエラーがでるようでしたら、弊社サポート(参)にご連絡ください。

19. ショートカットクリックしても反応がない。もしくは保存したファイルを直接クリックしても開かない

インストールが完了して、デスクトップ上のショートカット「不地図くりえーたー4」をクリックしてもプログ ラムが起動しない場合は、ショートカットの上で右クリックをして、「プロパティ」「互換性」「互換モードで このプログラムを実行する」にチェックを入れてOKを押してください。

20. 「選択」にして配置した道路や部品をクリックしても選択状態にならない

現在編集中のレイヤーが、道路や部品のあるレイヤーでないです。画面左下のレイヤーボタンをご 覧ください。

下絵·背景層

多くの場合、上記のように「下絵・背景層」となっています。ここをクリックしてレイヤーを1層(道路等 があるレイヤー)を編集中にしてください。

21. 作図中に「madbkfl.dat にアクセス拒否されました」と出る。

これは自動バックアップで、バックアップファイルを地図くりえーたー4のインストールフォルダに保存 する時に、インストールフォルダにアクセス権限がない場合に表示されます。Windows を制限ユーザ ーでログインしている場合やセキュリティソフトで制限している場合に起こります。

制限ユーザーがアクセスできるフォルダを作成し(ドキュメント内など)、「ツール」「設定」「全般」で「設定ファイル場所変更」で「参照」を押してそのフォルダを指定し、「バックアップファイル」「コピー用一時ファイル」「ファイル上縮保存一時ファイル」の3つにチェックを入れます。