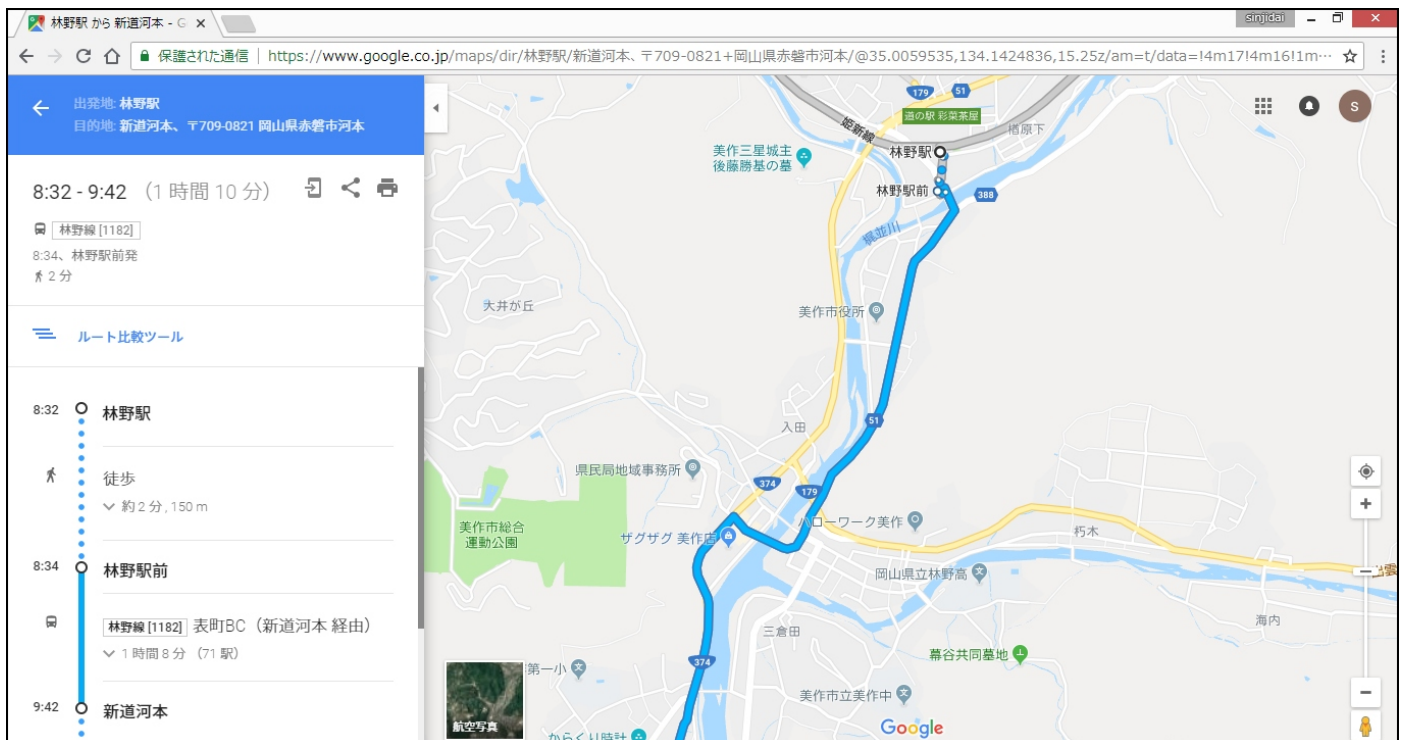
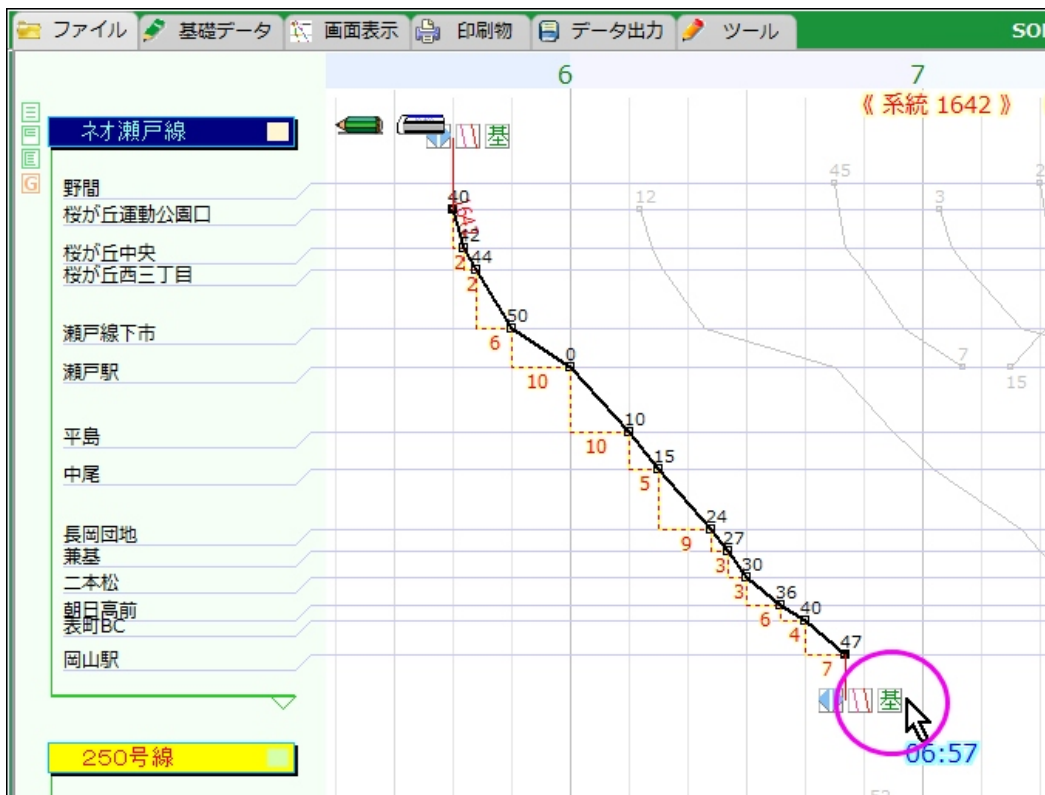


Shapeを作成する



その筋屋でShapeを作成する。

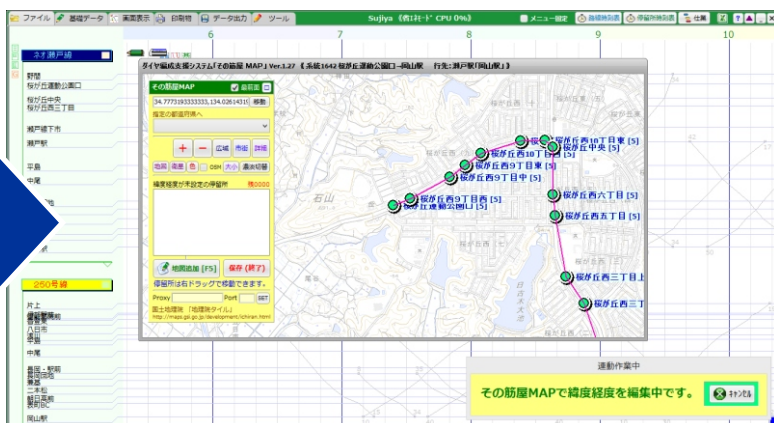
Shapeを作成したい系統のスジをクリックしてから、
「基」アイコンをクリックします。



系統の基礎データ画面が開いたら、
左下の「地図Shape作成」をクリックしましょう。

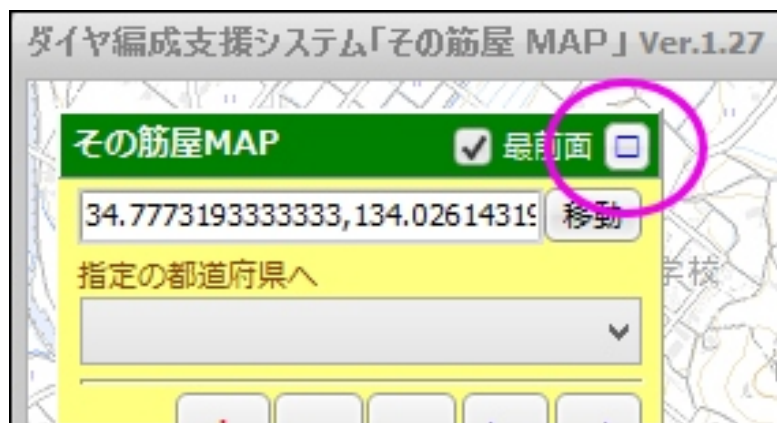


「その筋屋マップ」が開きます。
停留所間は直線で結ばれています。



Shapeの作成はマウス推奨です。

地図ウィンドウを大きくしましょう。



マウスを使わないと
不効率な上に
疲れるわよ。

永井バスの水野さんは、
手の震えが止まらなくは、
なったのよ。

編集しやすいサイズまで地図を拡大しましょう。
マウスのホイールでの拡大・縮小を推奨します。

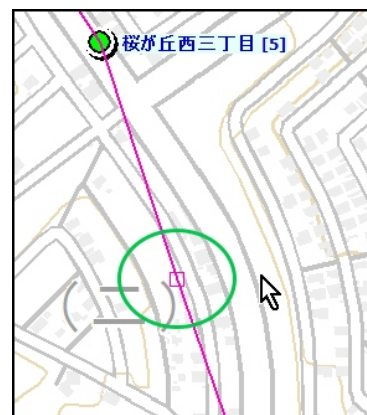


何
だ
か
難
し
そ
う

標柱から標柱までが
直線で結ばれているので、
曲げたい場所をクリック
します。



クリック位置に
移動ポイントが
作成されます。



作成された移動ポイントは、マウスの**右ドラッグ**
(右ボタンを押したままの操作)で移動させることができます。

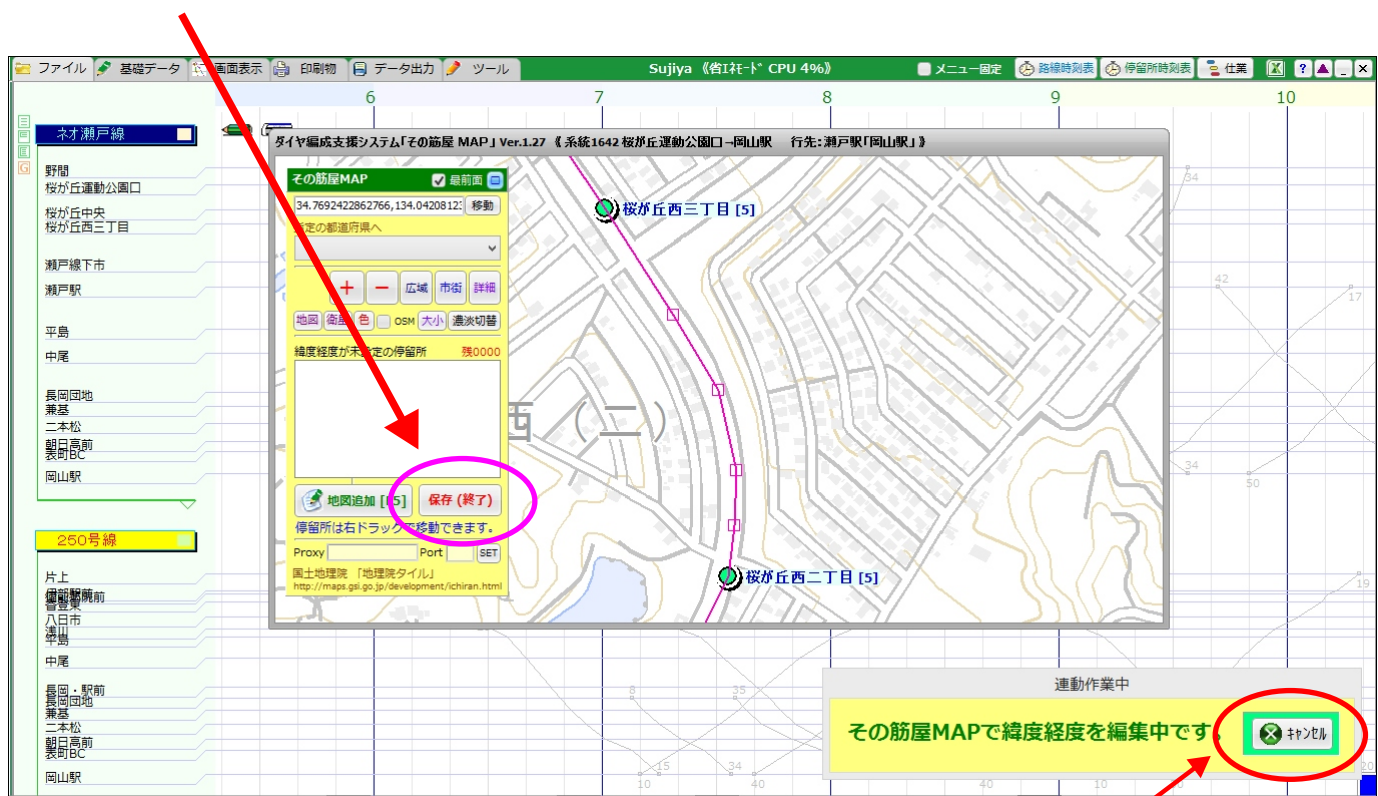


左ボタンでポイント作成、右ボタンでポイント移動。
慣れるまで「ウキ〜!」となりますが、慣れればスイスイです。



要らないポイントを作ってしまった場合は、右ドラッグ移動中に Deleteキーで消すことができます。

Shapeの編集が終わったら、
「保存（終了）」ボタンを押します。



なるほど

「キャンセル」を押すと、全てが取り消しになります。

停留所も右ドラッグで移動させる
ことができます。

「標柱間」のShapeを作成して
いるため、同じ標柱間を通る
別の系統にもShapeが反映
されます。

そのため、先に長い系統を編集すると後々楽です。



沿道に
ポイント
を数だけ
入れる
だけで
できる
よ。

永井バス 水野さんの作品

