



MapDraw V7.1

研修ガイド

第 1 版

想定日数: 3 日

ガイドの目的

このガイドは、MAPPING Suite の研修で学習する主なトピックについて述べたものです。
以下の目的で作成されています。

- ソフトウェアの簡単で効果的な使用について学ぶため。
- しばらくソフトウェアを使用していなかった場合に、スキルを更新するため。

対象読者

MAPPING Suite の各モジュールの研修コースに出席する方。

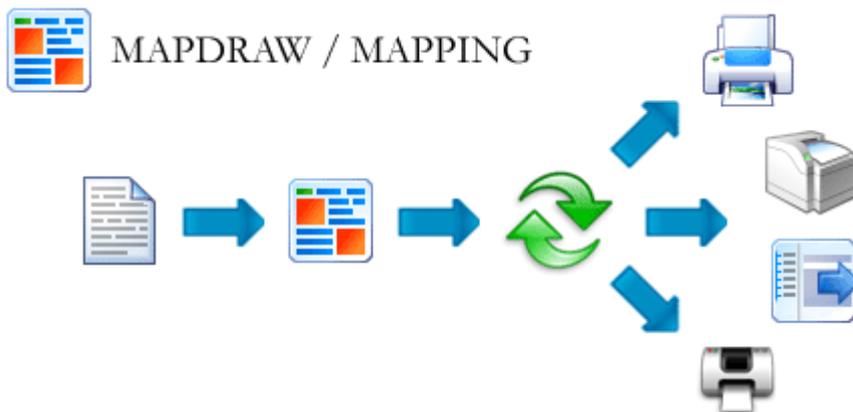
ガイドの使用方法

章ごとに異なるトピックを扱っていますので、目次をご覧ください、必要に応じて参照してください。

第 1 章 - ソフトウェアの概要	4
第 2 章 - MAPDRAW のインストール、更新、および構成	5
インストール	5
MAPDRAW の構成	5
第 3 章 - メイン画面について	8
第 4 章 - プロジェクト	13
プロジェクトとは?	13
プロジェクトの作成	13
フォーマットとシーケンス	14
第 5 章 - オーバーレイの設計	15
オーバーレイとは?	15
オーバーレイに挿入できるグラフィカル・オブジェクト.....	15
図形オブジェクト	15
テキスト・ボックス.....	15
イメージ	15
オーバーレイ内でオブジェクトを移動する	15
オブジェクトのサイズを変更する	16
オブジェクトまたはテキスト・ボックスを編集する	17
複数のオブジェクトの位置を揃える (オブジェクト同士またはページに揃える).....	17
直線を描く方法	17
表を描く方法	18
第 7 章 - データのマッピング	19
MAP パートとは?	19
.PAG ファイルとは?	19
MAP パートに挿入できるアイテム.....	20
ゾーン	20
グループ	22
オブジェクト、テキスト・ボックス、ロゴ	24
第 8 章 - プロジェクトの生成	25
第 9 章 - よくある質問 (FAQ)	27
索引基準の追加方法は?	27
コンポーネントとは? またその使用法は?	28
可変エレメントとは? また、その使用法は?.....	28
PDF 言語でプロジェクトを生成する方法は?	28
バーコードを設計する方法は?	28

第 1 章 - ソフトウェアの概要

MapDraw は、Windows ベースの帳票設計プログラムで、文字が主体のドキュメントを高品質なグラフィカル・ドキュメントに変えることができます。



MapDraw には、オーバーレイを設計するための描画インターフェースと、MAPPING レイアウトを設計するためのデータ・マッピング・インターフェースが、含まれています。MapDraw は、スプール・ファイル、テキスト・ファイル、データベース・ファイル、XML、または ERP ファイルのいずれに対しても、グラフィック・オブジェクトを使って帳票デザインを簡単に拡張することができます。

PC 上で設計したテンプレートのオブジェクトへの変換は、サーバー (Unix、Linux、IBM i/OS400 または Windows) の MAPPING で実行します。

注: 以降のページからも分かるように、MAPPING のテンプレートは、MAPDRAW で設計されたオーバーレイとレイアウトで構成されています。

第 2 章 - MapDraw のインストール、更新、および構成

インストール

MapDraw V7.1 のインストール方法については、マニュアル『MapDrawV7.1 インストール』を参照してください。

MapDraw の構成

設計済みの MapDraw プロジェクトは、サーバー上のインポート・ディレクトリーに保存する必要があります。

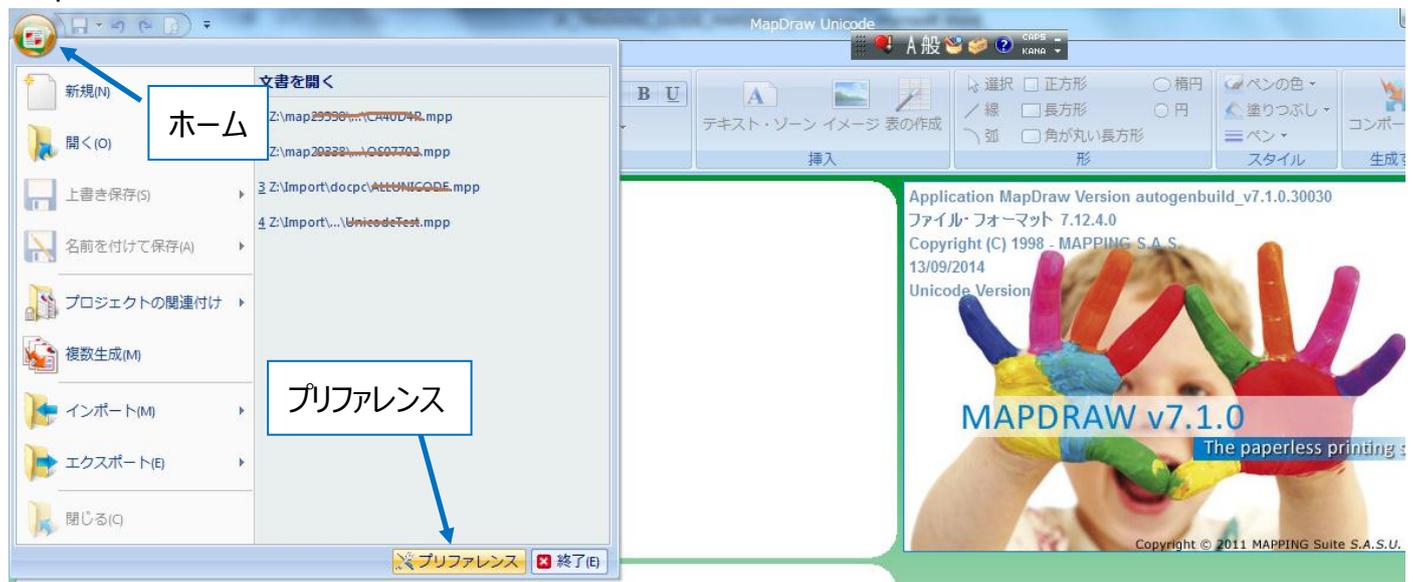
注: インポート・ディレクトリーへのデフォルトのパスは、以下のようにプラットフォームによって異なります。

MAPPING UNIX では → …/apps/mapping/import/

MAPPING Windows では → …¥MappingWindows¥Import¥

プロジェクトを生成するには、PC とサーバー間の接続を確立する必要があります。

MapDraw で初期画面 > 「ホーム」> 「プリファレンス」を選択し、接続を構成します。

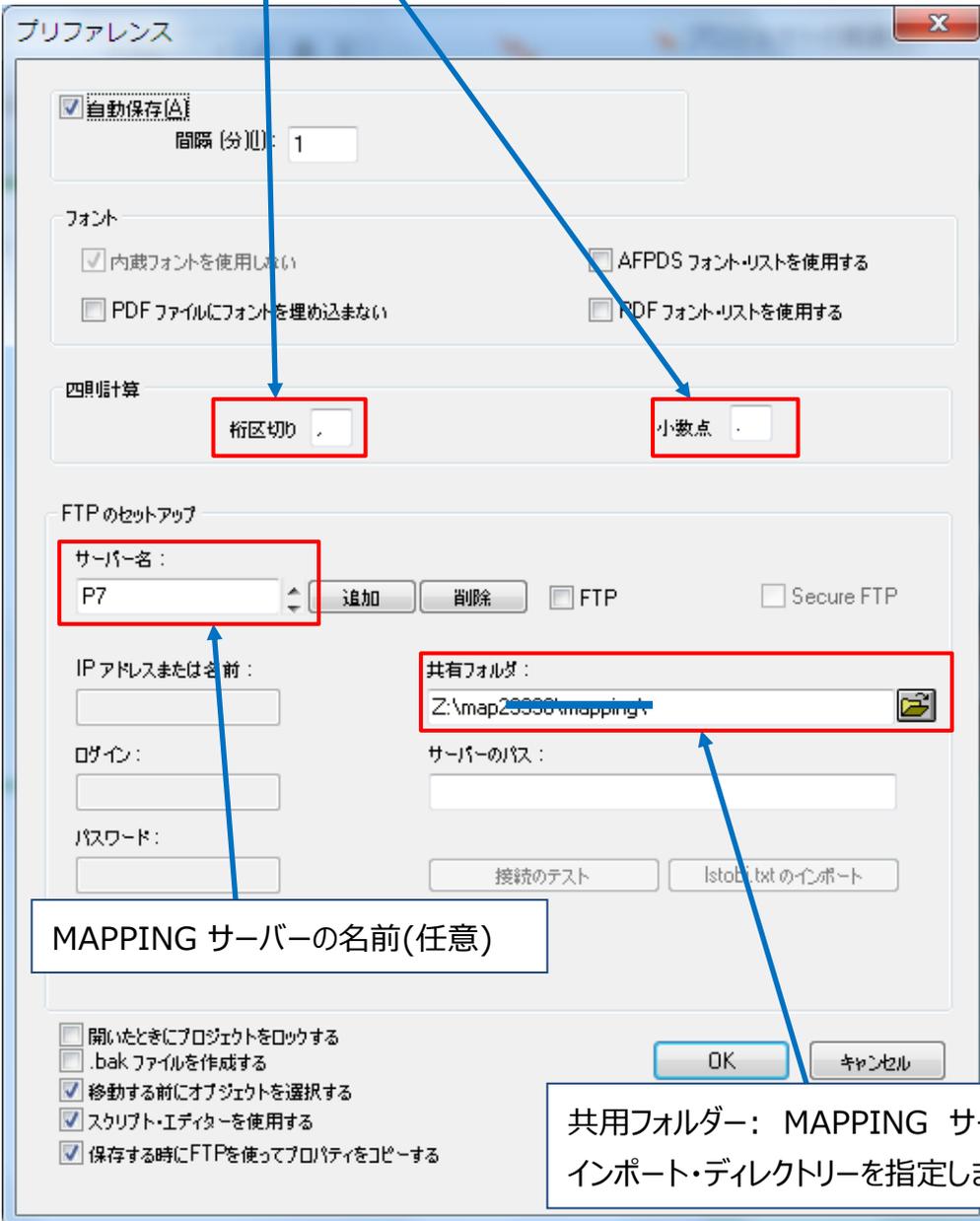


接続の構成には、以下の 2 つの構成方法があります。

- **共用フォルダーを使用して出力サーバーへアクセスする**

この場合、PC は直接 MAPPING サーバーと通信します。

金額の桁区切りのカンマ、小数点の点を指定します。



金額の桁区切りのカンマ、小数点の点を指定します。

MAPPING サーバーの名前(任意)

共用フォルダー: MAPPING サーバー上の
インポート・ディレクトリーを指定します。

注) 赤枠の部分は必須入力フィールドです。

「**共用フォルダー**」フィールドには以下を入力できます。

- UNC パス

例: ¥¥192.168.1.10¥Program Files¥MappingWindows¥Import¥ (Mapping Windows の場合)

¥¥192.168.1.181¥home¥mapping¥ (Mapping iSeries の場合)

必ず最後に¥を記入します。

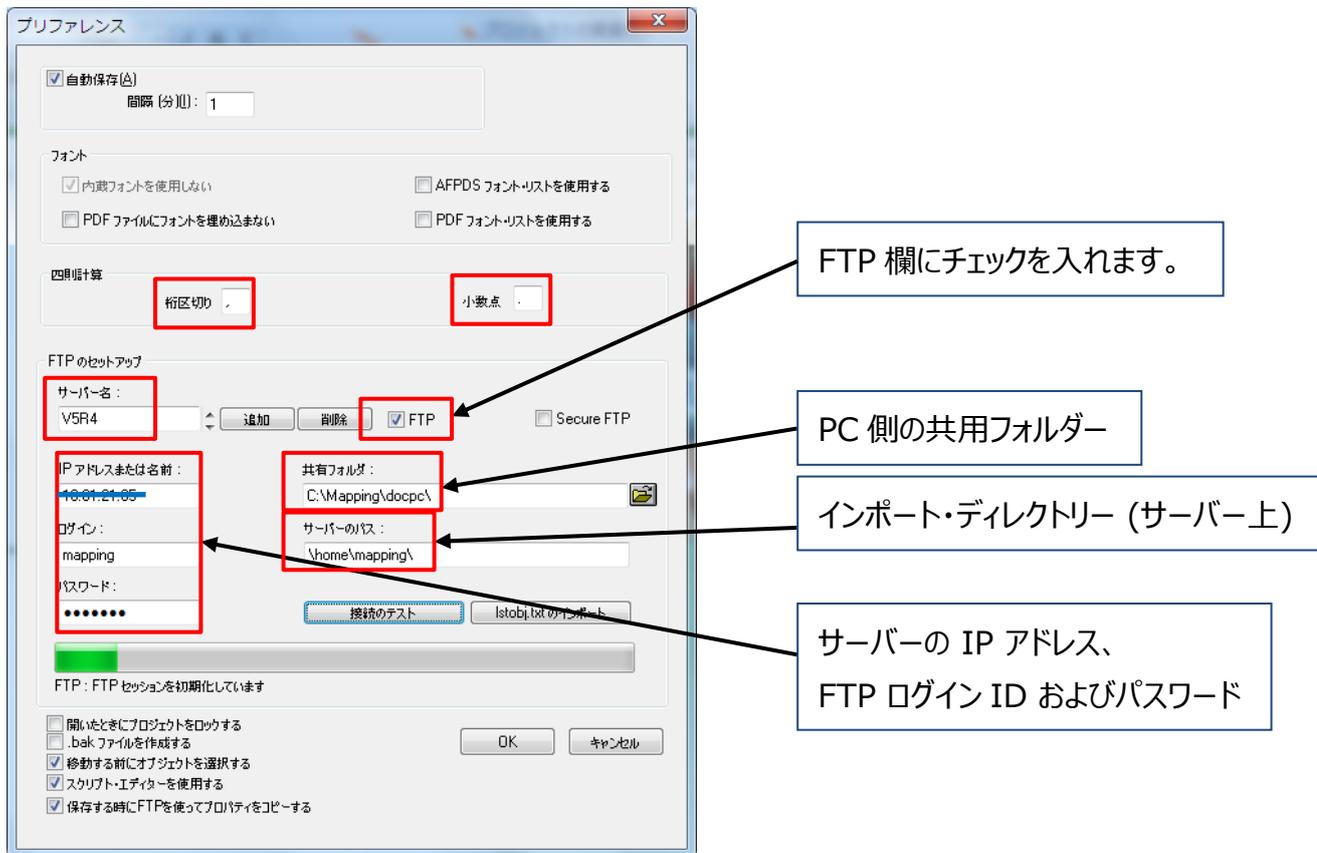
- ネットワーク・ドライブ

例：ネットワーク・ドライブ「M :」がサーバー上の「...¥MappingWindows¥Import¥」を指定している場合は、「**共用フォルダー**」フィールドに「M:¥」と入力します。

注意：UNIX ベースのサーバーの場合、このような PC とサーバー間の接続を可能にするには、Samba のようなプログラムのインストールが必要です。従って、下記の FTP を使用することが望ましいと言えます。

● **FTP 経由で出力サーバーへアクセスする**

ここでも共用フォルダーを使用します。プロジェクトを生成すると、共用フォルダーに保存され、さらに FTP 経由でサーバーに保存されます。



FTP 欄にチェックを入れます。

PC 側の共用フォルダー

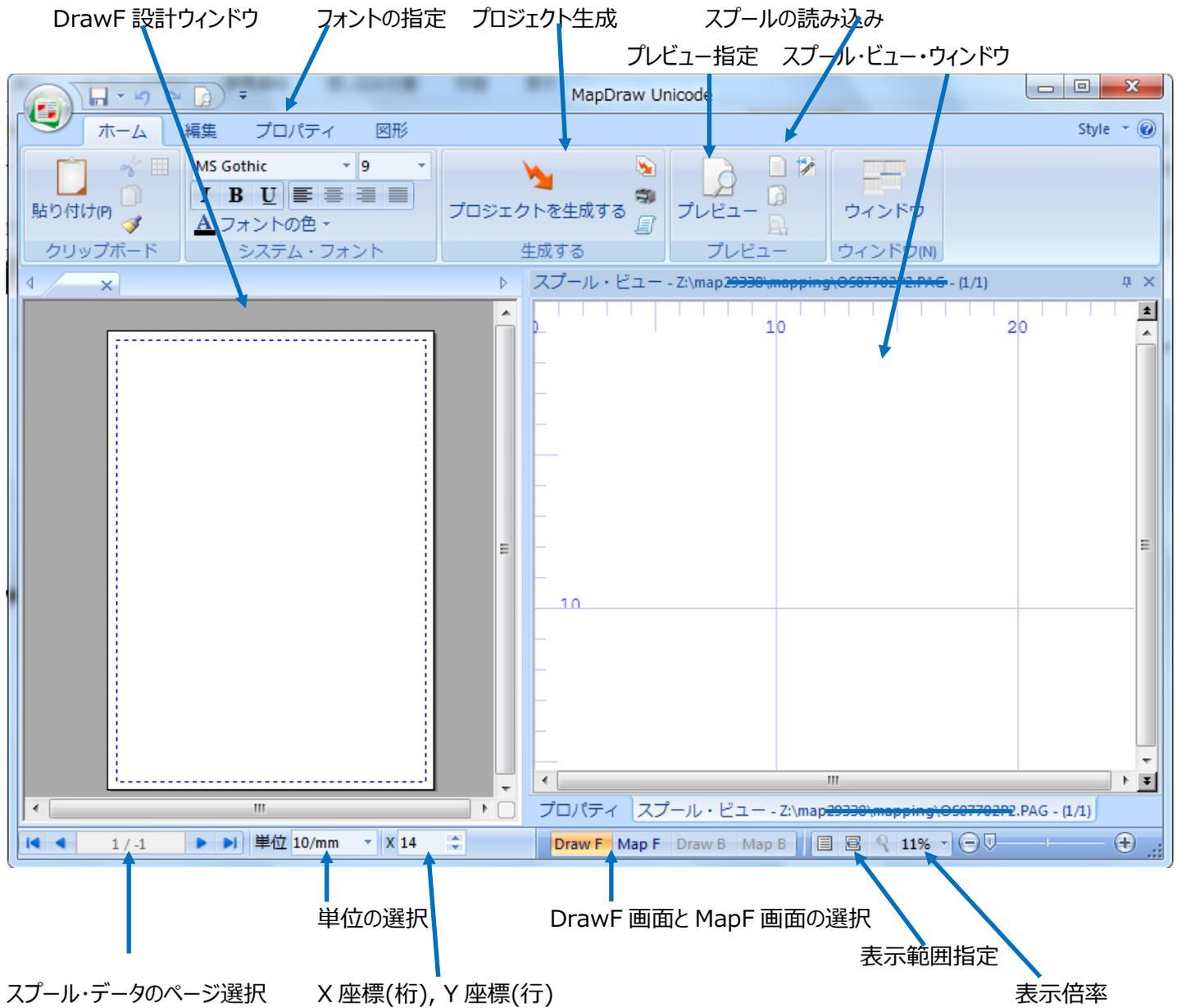
インポート・ディレクトリー (サーバー上)

サーバーの IP アドレス、FTP ログイン ID およびパスワード

注意：MapDraw を使用する全ての PC において、同じ共用フォルダーを指定する必要があります。また、lstobj.txt というファイルが共用フォルダーに保存されています。これには MapDraw プロジェクトで使用するオーバーレイ、ロゴおよびフォントのリストが入っています。このファイルは、常に 1 つだけ存在する状態が正しい状態です。

第 3 章 – メイン画面について

- ホーム・タブ画面



スプール・データのページ選択

X 座標(桁), Y 座標(行)

DrawF 画面と MapF 画面の選択

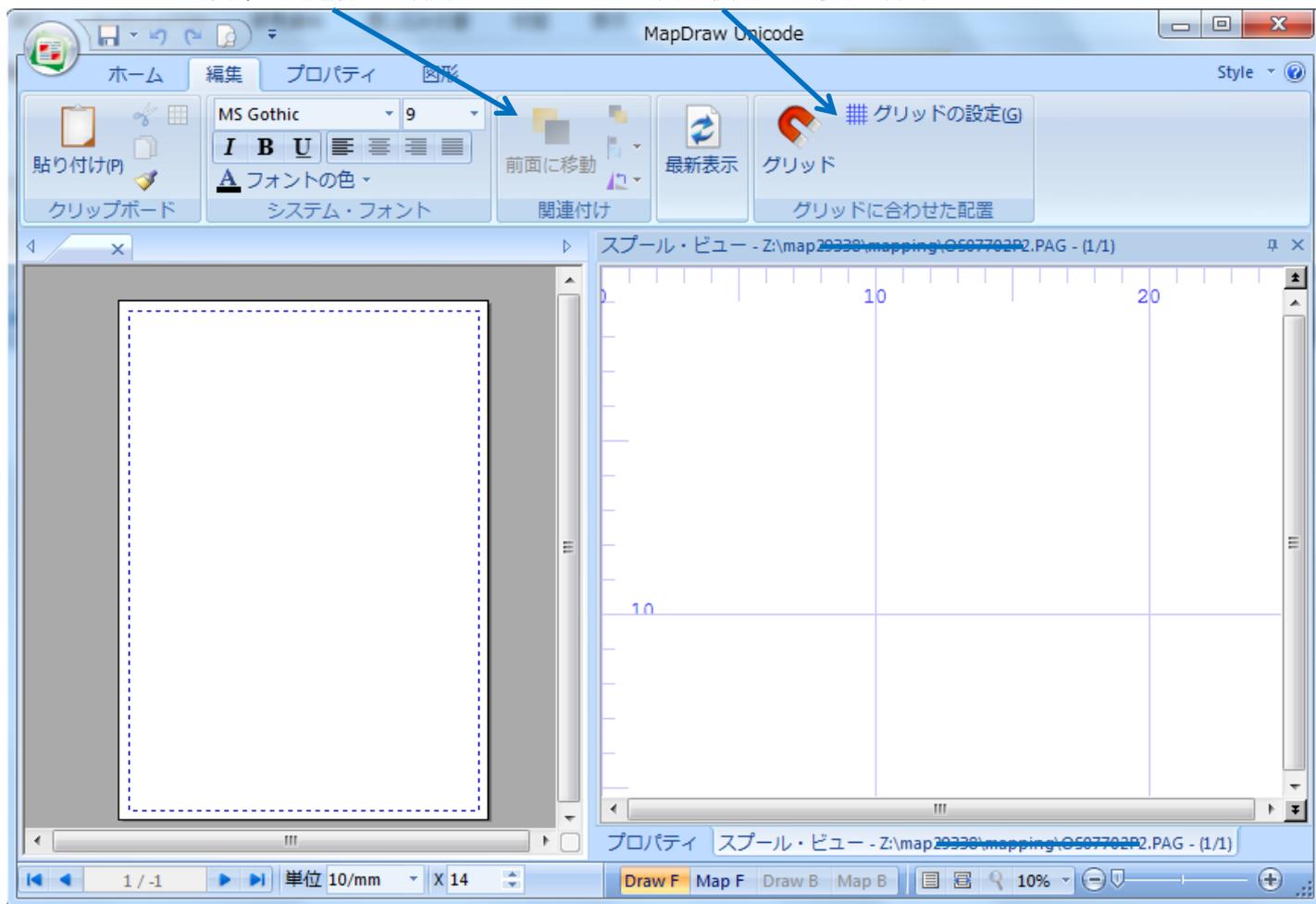
表示範囲指定

表示倍率

● 編集タブ画面

各要素の関連付けの設定

グリッドを使用する場合の設定

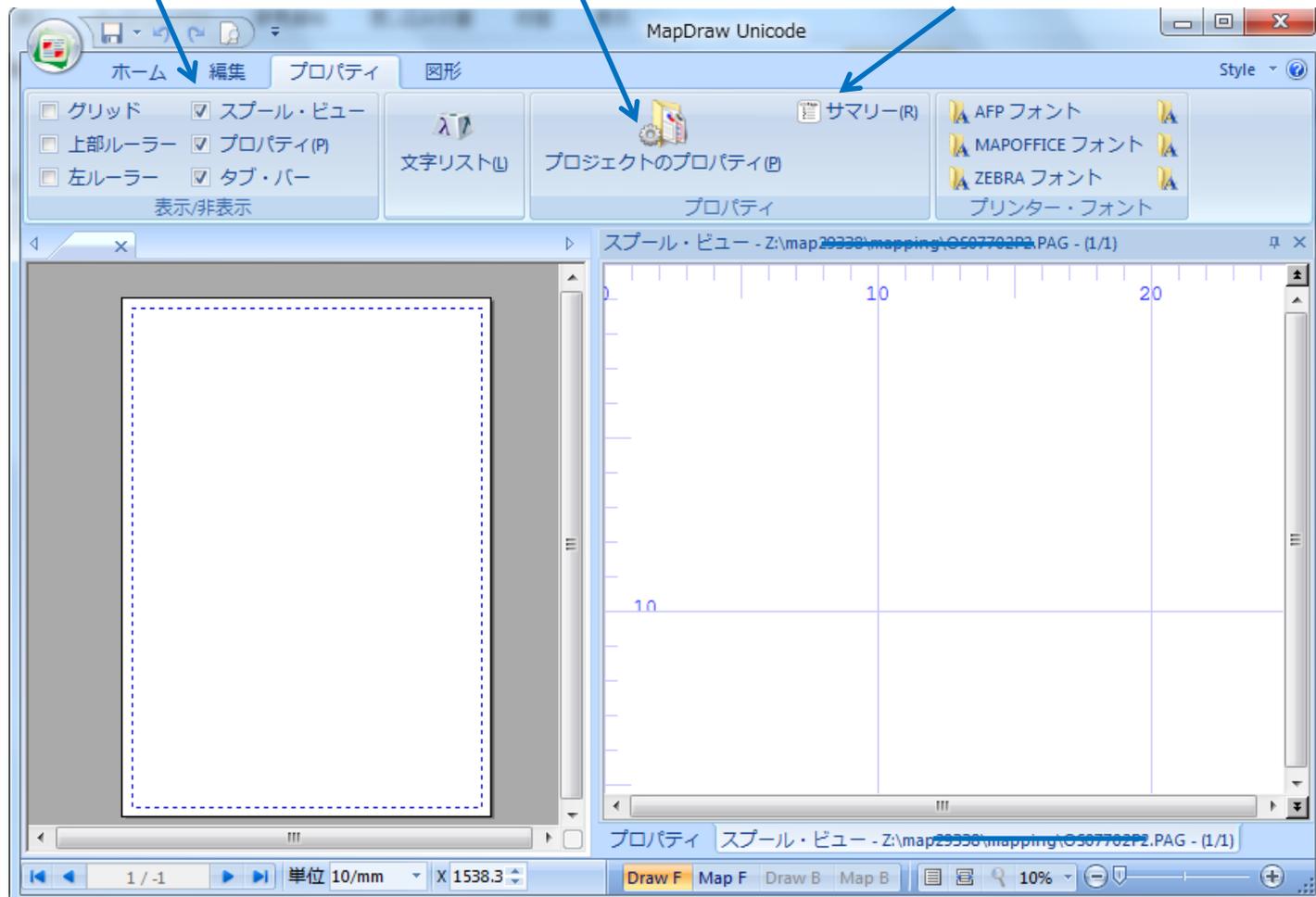


● プロパティ・タブ画面

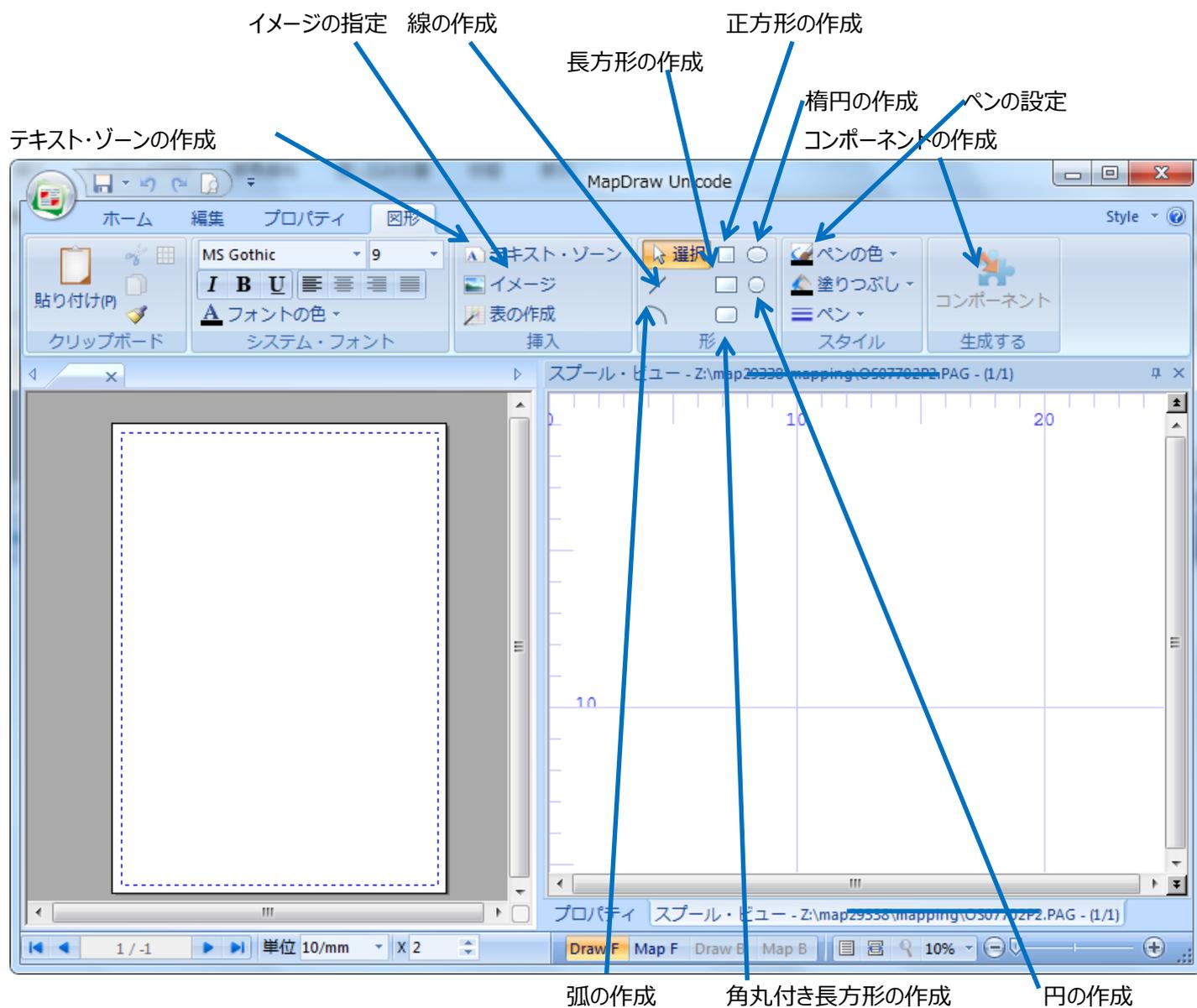
画面に表示するものを選択(スプール・ビューのチェックは必要です。)

プロジェクトのプロパティ設定

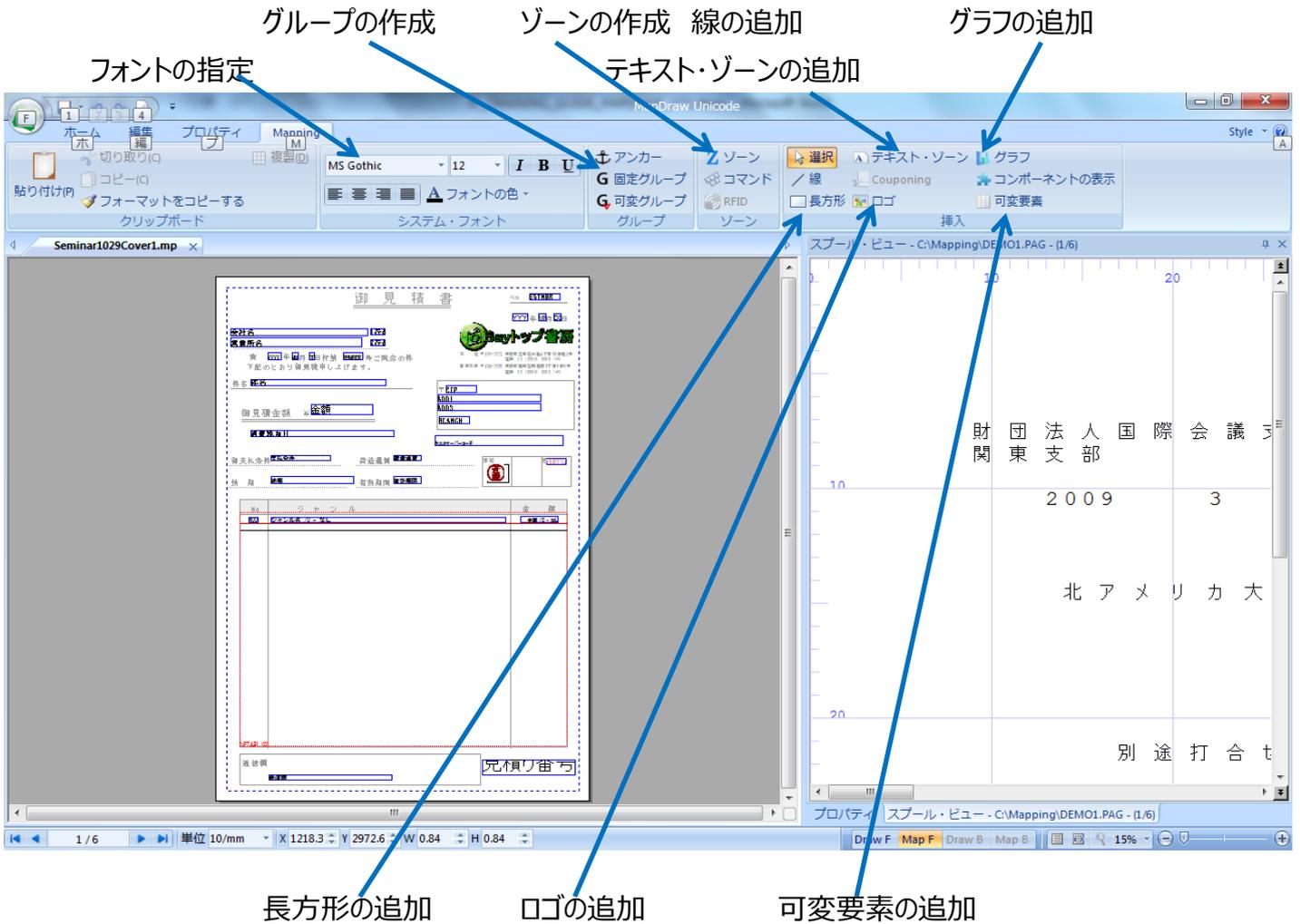
DrawF 設計要素の一覧表示



● 図形タブ画面(DrawF)



● Mapping タブ画面(MapF)



第 4 章 – プロジェクト

プロジェクトとは？

プロジェクトとは、オーバーレイとレイアウト（データ・ファイル）との「関連付け」のことです。固有のフォーマット名と順序番号が含まれます。

プロジェクトは以下の 3 つのファイルから構成されます（両面プロジェクトの場合は 5 つ）。

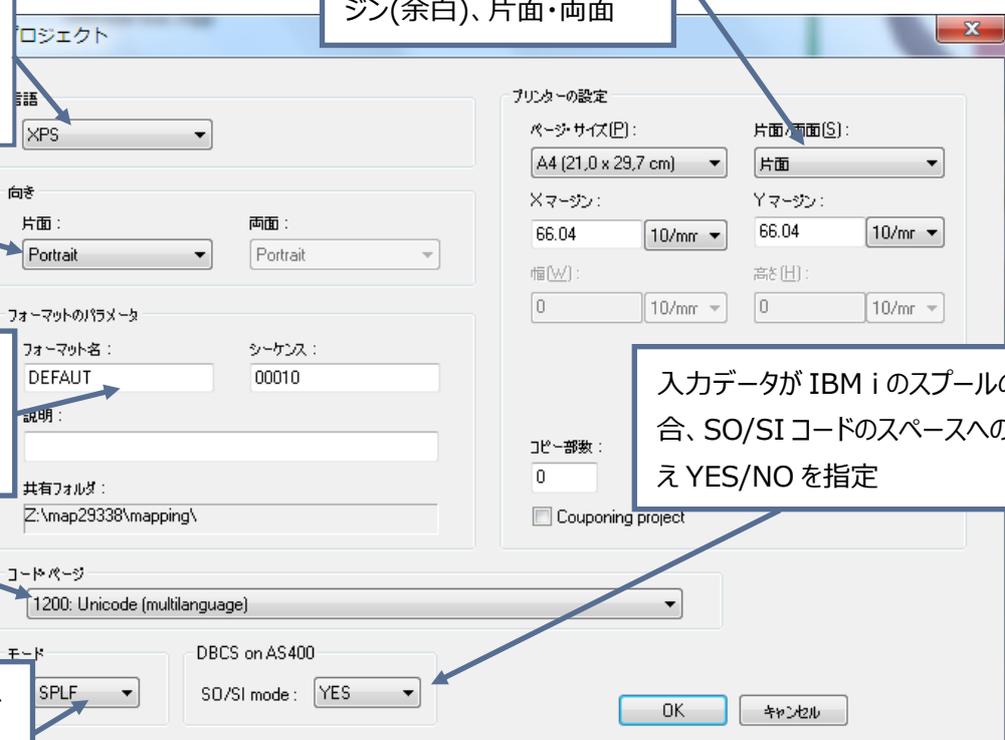
- オーバーレイが入っている .mpw ファイル。
- レイアウトが入っている .mpi ファイル。
- .mpw と .mpi ファイルをリンクするための.mpp ファイル。

このような「プロジェクト」の概念は、MapDraw プロジェクトの設計中のみ使用されます。サーバー上で生成されたものは、「フォーマット」と呼びます。

プロジェクトの作成

新規のプロジェクトを開始する場合は常に、以下のダイアログ・ボックスから始めます。

このダイアログ・ボックスは、MapDraw の初期画面>「新規」>「プロジェクト」を選択すると開きます。



The screenshot shows the 'Project' dialog box with several callouts explaining the settings:

- データ形式の選択。** Mapping V7 では XPS を選択します。 (Data format selection. In Mapping V7, select XPS.)
- 用紙の向き: Portrait は縦長、Landscape は横長。** (Paper orientation: Portrait is vertical, Landscape is horizontal.)
- フォーマット名とシーケンス:** 以下参照
フォーマットの説明: 半角 (Format name and sequence: see below
Format description: half-width)
- コードページはユニコード指定のため 1200 を指** (Code page is 1200 because of Unicode specification)
- 入力データがスプールやテキストの場合は SPLF、XML の場合は XML を選択** (If input data is spool or text, select SPLF; if XML, select XML)
- ページの設定: サイズ、マージン(余白)、片面・両面** (Page settings: size, margin, single/double sided)
- 入力データが IBM i のスプールの場合、SO/SI コードのスペースへの置き換え YES/NO を指定** (If input data is IBM i spool, specify YES/NO for space replacement with SO/SI code)

設定を確認して OK をクリックすると、デザイン画面が開きます。

フォーマットとシーケンス

サーバーでの MAPPING フォーマットは、Windows での MapDraw プロジェクトと同じです。一つのフォーマットに複数のシーケンスを含めることができます。スプール・ファイルの別々のページに、それぞれ別のシーケンスを適用するように、MapDraw 上で条件を設定することができます。

複数のシーケンスを使用する利点について、例をあげて考えてみましょう。

以下のような 3 枚つづりの請求書があるとします。

- 最初のページには、宛先の住所と送り主の住所、および「請求明細表」の最初の数行が書かれています (ページ・タイプ 1)
- 最後のページには、請求合計額が書かれています (ページ・タイプ 2)
- その他のすべてのページには、請求明細の内容が書かれています (ページ・タイプ 3)

このファイルを 1 つのフォーマットだけで処理することは困難です。そのため、3 つのフォーマット (ページ・タイプごとに 1 つ) を作成します。その時に 3 つのフォーマットは同じ名前前で、シーケンス番号のみが異なるように指定します。

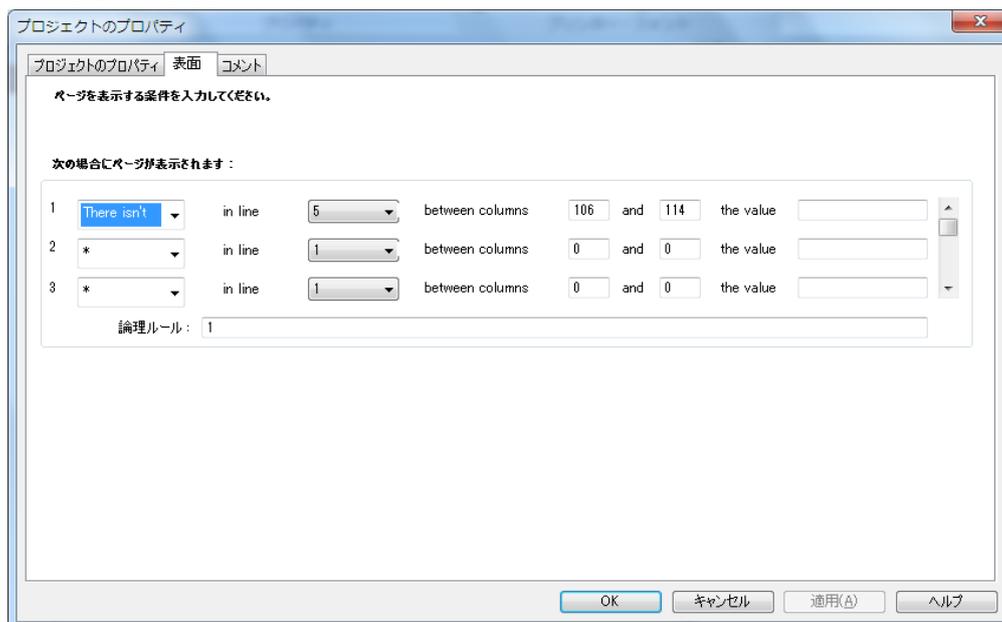
- シーケンス 000**10** はページ・タイプ **1** に適用されます。
- シーケンス 000**20** はページ・タイプ **2** に適用されます。
- シーケンス 000**30** はページ・タイプ **3** に適用されます。

MAPCPYSPLF コマンドが実行されると、これらのシーケンスは設定された条件に合わせてマージされます。

(MAPPING for iSeries 研修資料を参照のこと)

どのページにどのシーケンスを適用するかは、「プロジェクトのプロパティ」画面の「表面」タブ画面(片面の場合)で条件設定して行います。

例：5 行目の 106 桁から 114 桁に空白が無ければ、つまり、何らかのデータがあれば、このシーケンスを適用するという条件になります。



プロジェクトの設定値を定義したら、オーバーレイの設計を開始できます。

第 5 章 - オーバーレイの設計

オーバーレイとは?

オーバーレイには、MapDraw プロジェクト内の全ての固定要素が含まれます。オーバーレイを設計する時には、「Draw F」タブを選択してください。このセクションでは、オーバーレイのツールバーを使用して何ができるかを説明します。

オーバーレイに挿入できるグラフィカル・オブジェクト

図形オブジェクト

- | | | |
|--|---|---|
|  長方形 |  正方形 |  角丸付き長方形 |
|  楕円 |  円 |  直線 |

これらのオブジェクトを描くには、ツールバーのアイコンをクリックしてから、ページ上の希望する場所で左クリックし、マウス・ボタンを押したまま、希望の大きさになるまでドラッグし、マウス・ボタンを放します。これらは、マウスや上下左右のカーソル・キーを使用して移動したり、サイズ変更したりできます。

テキスト・ボックス

オーバーレイにテキスト・ボックスを挿入するには、ツールバーの「テキスト・ゾーン」アイコン  をクリックしてから、ページ上の希望する場所で左クリックし、マウス・ボタンを押したまま、希望の大きさになるまでドラッグし、マウス・ボタンを放します。これは、マウスや上下左右のカーソル・キーを使用して移動したり、サイズ変更したりできます。

次に、ボックス内にテキストを入力します。スタイル (フォント、サイズ、色) を変更することができます。

注意 : MS P 明朝、MS P ゴシックは使用できないので、ご注意ください。

イメージ

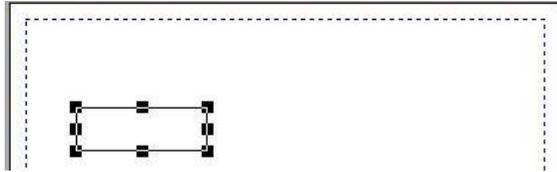
イメージを追加するには、「イメージ」アイコン  をクリックします。次にページ上の希望する場所で左クリックし、マウス・ボタンを押したまま、希望の大きさになるまでドラッグし、マウス・ボタンを放します。対角線の引かれた長方形が現れると同時に、挿入するイメージ・ファイルを選択するダイアログ・ボックスが現れます。ファイルを選択すると、そのイメージがページに挿入されます。これは、マウスを使用して移動したり、サイズを変更したりできます。

オーバーレイ内でオブジェクトを移動する

オーバーレイ内でオブジェクトを移動するには、まずオブジェクトを選択する必要があります。ツールバーの「マウス・カーソル」アイコン  をクリックし、次にオブジェクトをクリックします。

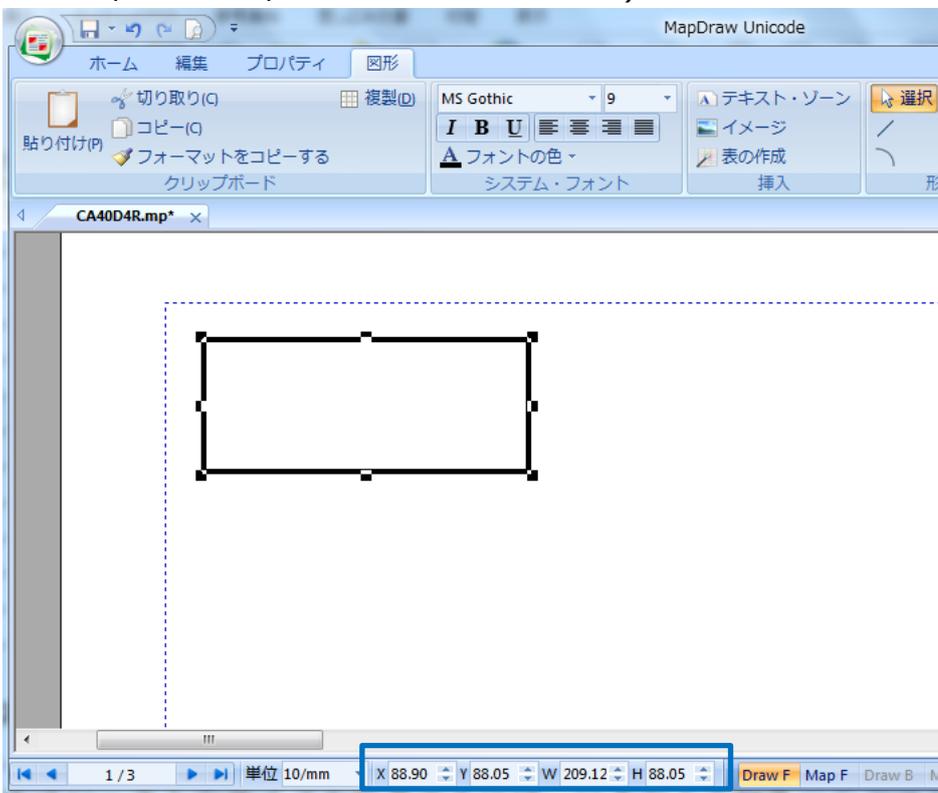
複数のオブジェクトを選択するには、シフト・キーを押したまま 1 つずつオブジェクトをクリックしていきます。(複数のオブジェクトを囲むようにマウスを操作しても可能です)

選択されたすべてのオブジェクトを囲むように、黒い小さな正方形が 8 個表示されます。



オブジェクトが選択されると、マウスまたはキーボードの矢印キーを使用して移動することができます。オブジェクトの正確な位置を指定するには、下図のように座標値を入力することができます。

(座標の値、X はオブジェクトの左端、Y は上端、W は幅、H は高さを指定された単位で表示します。下記のような単位 10/mm は、1/10mm を表わしています。)



オブジェクトのサイズを変更する

オブジェクトのサイズを変更するには、以下のような 2 つの方法があります。

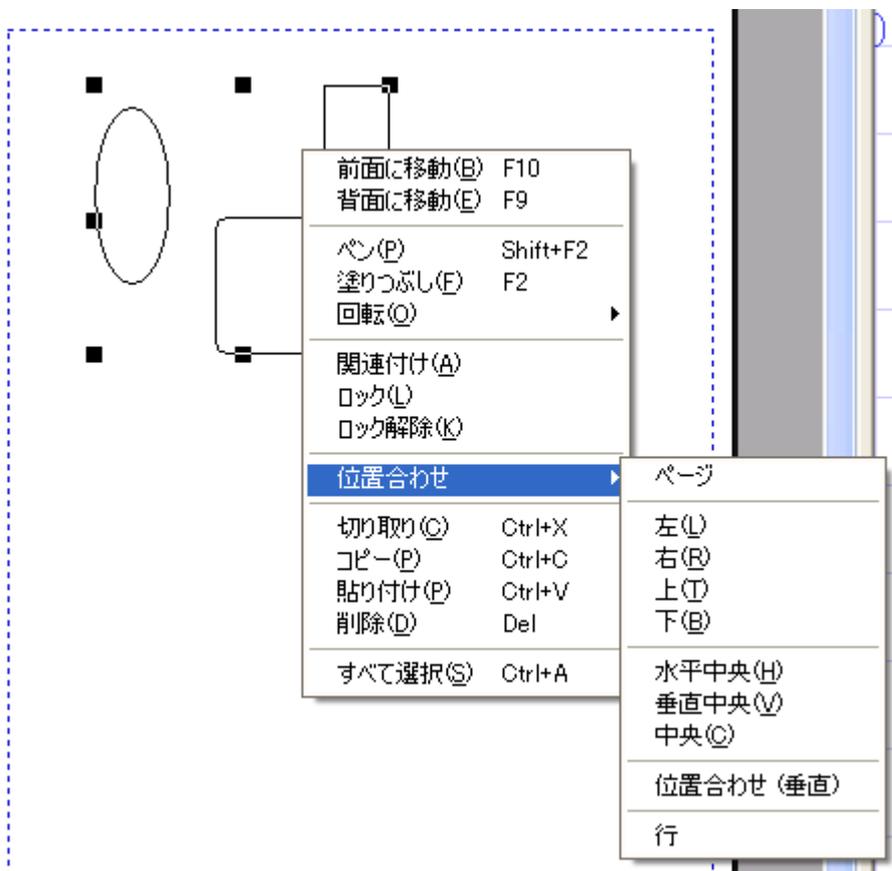
- **マウスを使用する。**
オブジェクトの周りの黒い正方形のうち、サイズ変更したい方向の正方形を 1 つ左クリックし、マウス・ボタンを押したままにします。次に、希望のサイズになるまでマウスを移動し、マウス・ボタンを放します。
- **オブジェクトの長さおよび高さの座標 (上図の画面の「W:」と「H:」) を直接指定する。**

オブジェクトまたはテキスト・ボックスを編集する

- オブジェクトを右クリックし、コンテキスト・メニューから、枠（ペン）、塗りつぶしの色、回転方向などを選択して変更することができます。テキスト・ボックスの編集は、テキスト・ボックスを指定した後、キーボードの F7 を押しても可能です。

複数のオブジェクトの位置を揃える

複数のオブジェクトの位置を揃えるには、それら全てを選択した後、右クリックし、以下のようなコンテキスト・メニューから「位置合わせ」のタイプを選択します。



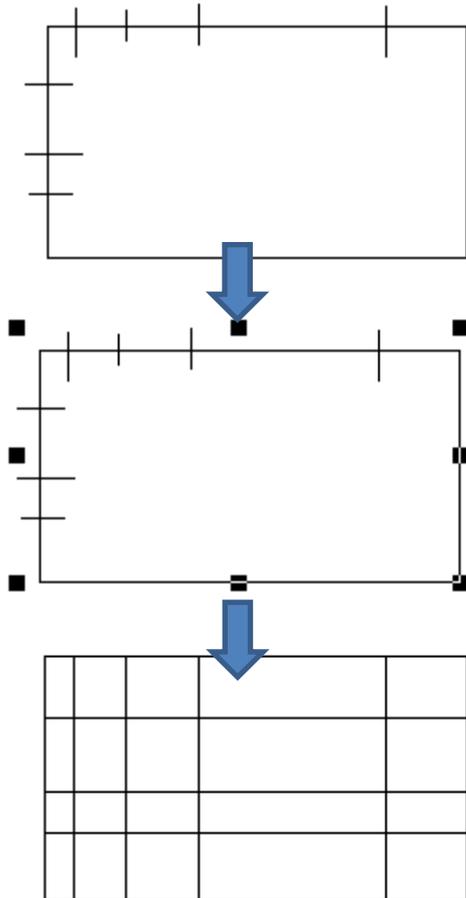
直線を描く方法

「線」アイコン  をクリックした後、ページ上の希望する場所で左クリックし、シフト・キーを押したままマウスを移動すると、水平または垂直の直線を描けます。

表を描く方法

表を描くには、まず大きな長方形を描きます。列を作るため、その長方形の横の辺に短い縦の垂直線を必要な本数だけ追加します。次に行を作るため、長方形の縦の辺に短い横の水平線を必要な本数だけ追加します。

描いたすべてを選択しておいて、キーボードの 'A' キーを押します。(CAPS ロック中は無効です)



ヒント

1. MapDraw をインストールした PC に、PCL5/6 モードを持ったプリンターが接続されていると、ホーム・ボタン> エクスポート>プリンターを選択することによって、オーバーレイのみを印刷できます。
2. マイクロソフト社オフィス製品を使ってオーバーレイを設計し、印刷時に Microsoft XPS Document Writer を指定して印刷指示すると、オーバーレイは XPS 形式のファイルに保管されます。MapDraw のホーム・ボタン>インポートを選択して、該当する XPS ファイルを指定すると、オーバーレイとして MapDraw に取り込めます。
3. 既存の帳票と同じイメージの帳票を MapDraw で設計する場合には、既存帳票のスキャン・イメージをイメージ・ファイルとして保管して、DrawF の全画面に貼り付けます。それをなぞるように線やテキスト・ゾーンを設計したら、イメージ・ファイルを削除します。

第 7 章 - データのマッピング

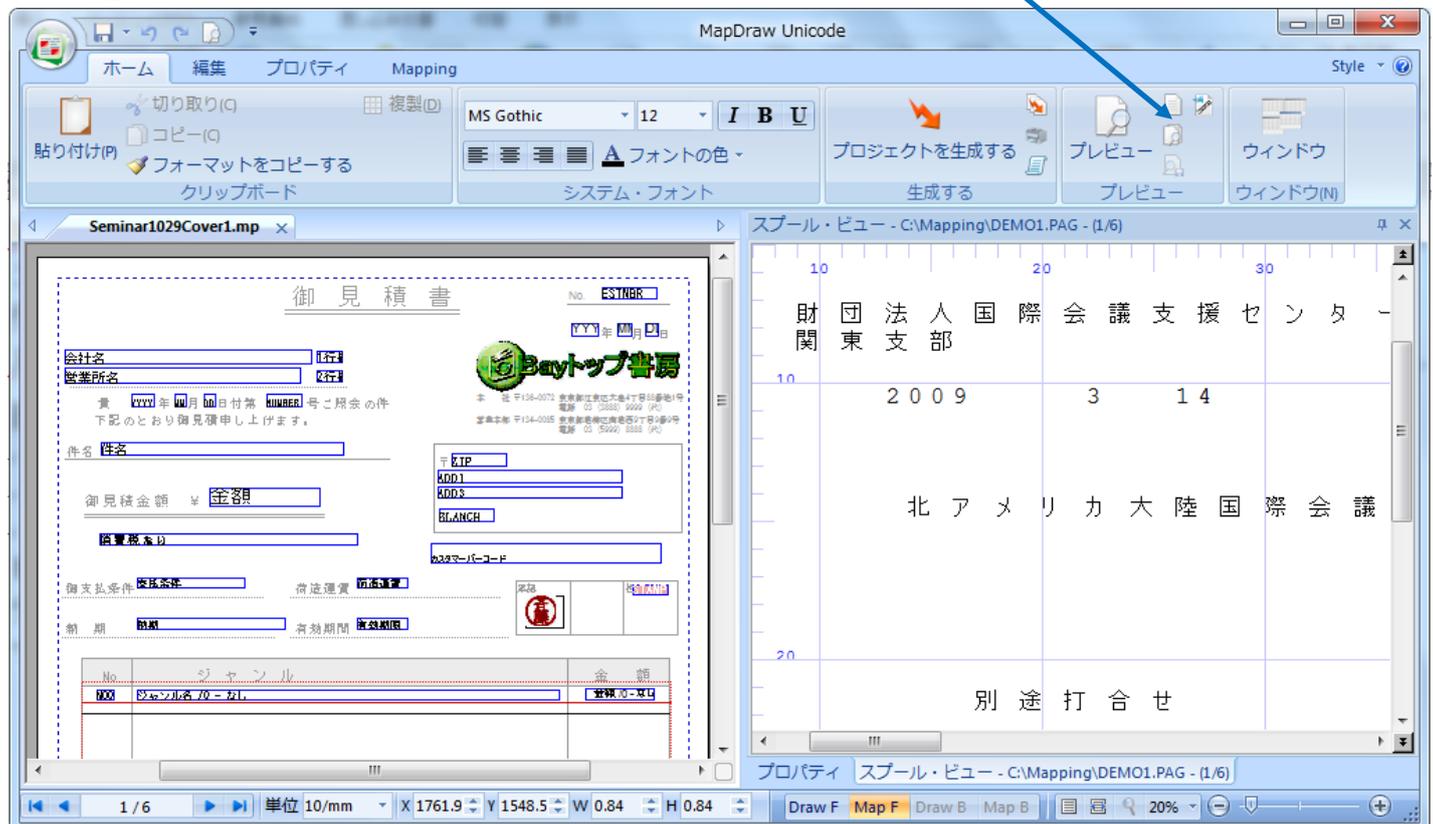
MAP パートとは?

MAP パートは、多くの要素、特に動的データを挿入・配置(マッピング) する場所です。データのマッピングを開始するには、「Map F」タブを選択します。

.PAG ファイルとは?

MapDraw プロジェクトを設計するには、マッピング対象となるスプール・ファイルが必要です。このファイルの拡張子は **.PAG** で、MAPPING サーバーで作成されます。

.PAG ファイルを開くには、ホーム・タブ画面のメニュー バーで  (スプール・ファイルのロード)をクリックします。「ファイルを開く」画面が表示されます。



ヒント:

プロジェクトを設計する際には、ドキュメントを印刷しなくても、いつでも結果をプレビュー

できる機能が役立ちます。プレビューするには、 をクリックするか、キーボードの Ctrl キーを押しながら W キーを押します。ただし、複数のシーケンスがある場合には、 (マルチ・プレビュー)をクリックします。その後、スプールのページを切り替えてシーケンスが切り替わるかを確認します。

MAP パートに挿入できる要素

ゾーン

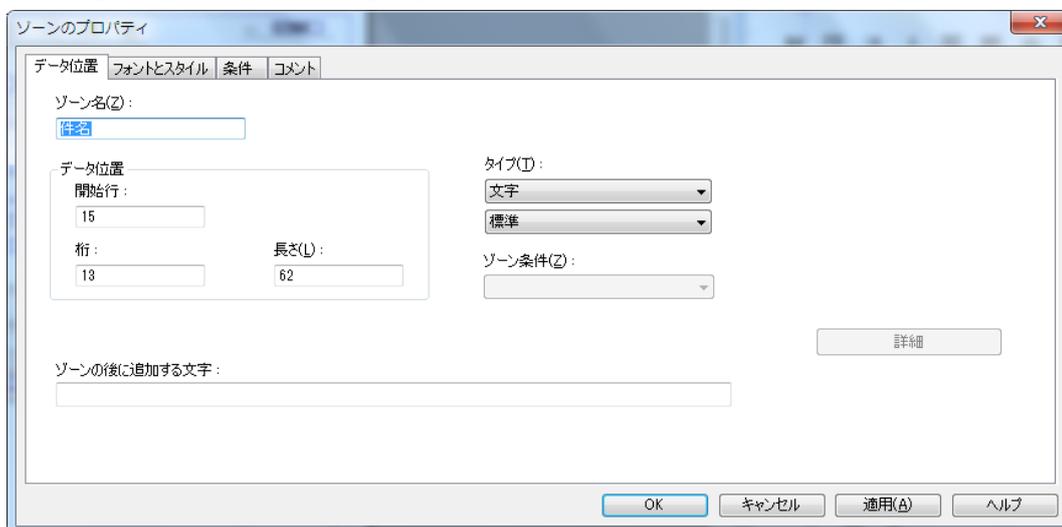
◆ 定義

ゾーンは、スプール・データの中の行、桁(列)、及び桁数(長さ)を指定して、帳票上に文字やバーコード等で表示するものです。ゾーンは複数行にまたがって指定することはできません。

Draw パートでは、ゾーンは青色の長方形で表示されます。

◆ ゾーンを作成する方法

.PAG スプール・ファイルから直接取り出す領域を選択し、ページ上へ行をドラッグ・アンド・ドロップします。以下のようなウィンドウが現れます。



ゾーンの名前を入力し、ゾーンのタイプを選択します。

様々なゾーンのタイプ:

ゾーンのタイプ

目的

文字	→	通常の文字で表示する
バーコード	→	バーコードに変換する
ツール	→	ページ番号やデータに対応するイメージを挿入する
アーカイブ	→	電子保存する際の索引を指定する
メモリー	→	値を数値や文字として記憶する
グラフ	→	グラフを描画する場合に使用する
変換	→	通貨の変更に使用する (例: ユーロから米ドルへ)

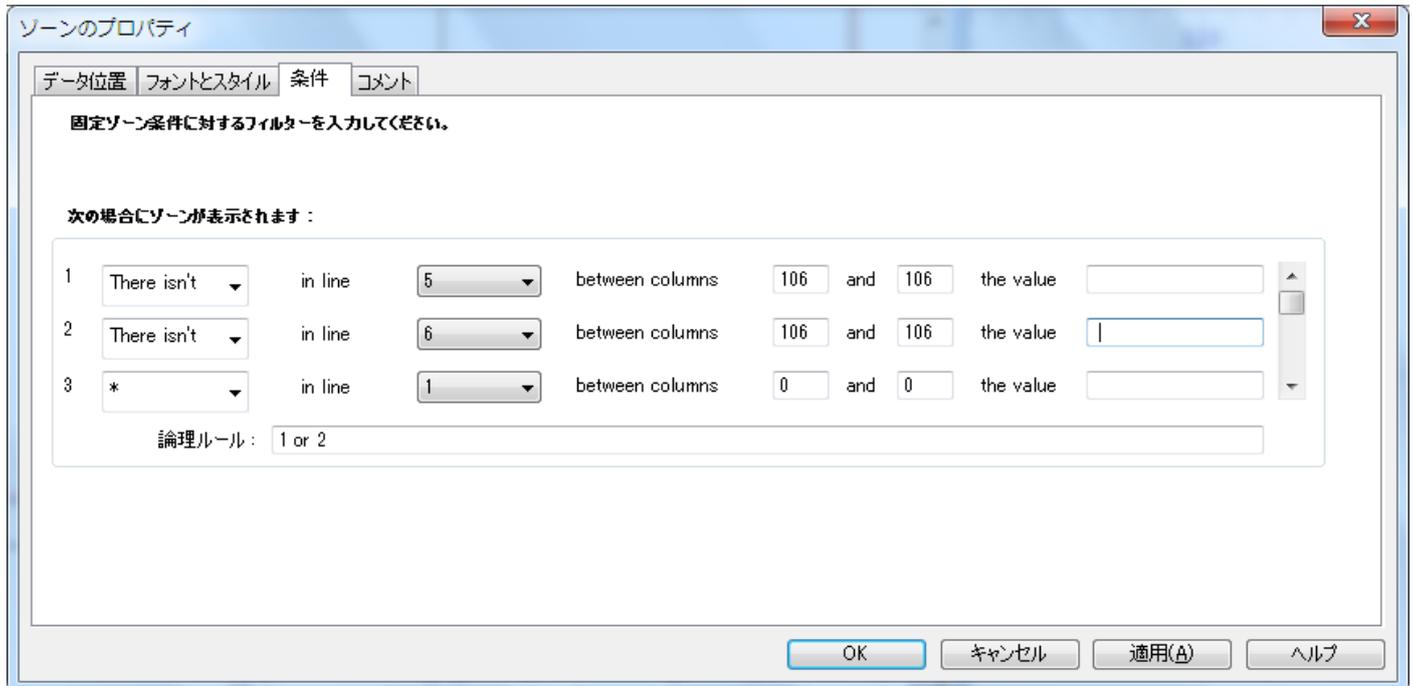
様々なゾーンのタイプについての詳細情報は、MapDraw の Help をご参照ください。(F1 キーを押します。)

次に、[フォントとスタイル] タブをクリックして、ゾーンのスタイルを選択します。

[条件] タブで、ゾーンに条件ロジックを設定することができます。

例:

下の例では、5 行目の 106 桁に何らかのデータがあるか、若しくは 6 行目の 106 桁目に何らかのデータがあれば、このゾーンが実行(表示)されることを表わします。



ゾーンのプロパティ

データ位置 フォントとスタイル 条件 コメント

固定ゾーン条件に対するフィルターを入力してください。

次の場合にゾーンが表示されます：

1	There isn't	in line	5	between columns	106	and	106	the value	
2	There isn't	in line	6	between columns	106	and	106	the value	
3	*	in line	1	between columns	0	and	0	the value	

論理ルール: 1 or 2

OK キャンセル 適用(A) ヘルプ

ヒント:

上記の条件のように、複数の条件を設定して、「論理ルール」欄に、and や or、()を使って組み合わせた条件とすることができます。

注意:

「グループ」内に設定したゾーンにおいては、条件が適用されたゾーンのみが実行(表示)されます。つまり、「グループ」内に一つでも条件付けしたゾーンがある場合には、条件の不要なゾーンにも、必ず実行されるような条件を付与する必要があります。

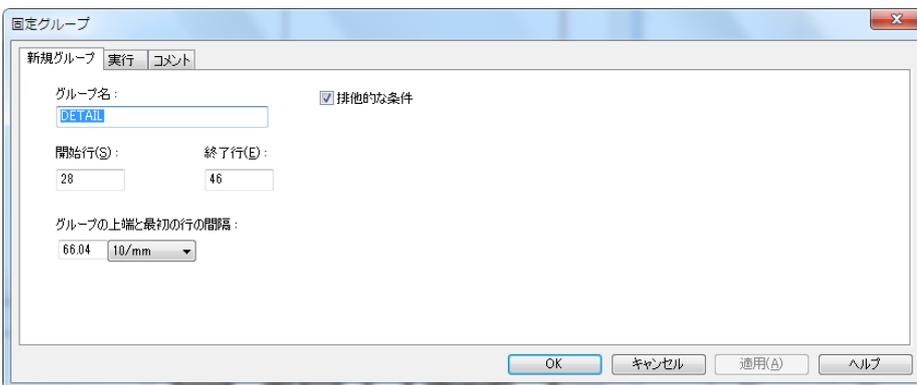
グループ

◆ 定義

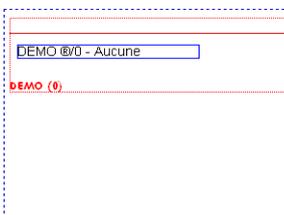
グループはスプール・ファイル内の複数の行を取り出す場合に使用されます。グループでは、開始行と終了行を指定します。デザイン・ページでは、グループは赤い長方形で表示されます。グループには、静的(static)なものと同変(variable)のものがあります。

◆ 静的グループを作成する方法

静的グループ (固定グループとも呼ばれる)を作成するには、スプール・ファイル内の直接印刷される行のブロックを選択し、次にそのグループをページ上へドラッグ・アンド・ドロップします。表示される以下のようなウィンドウに、グループの任意の名前を入力します。



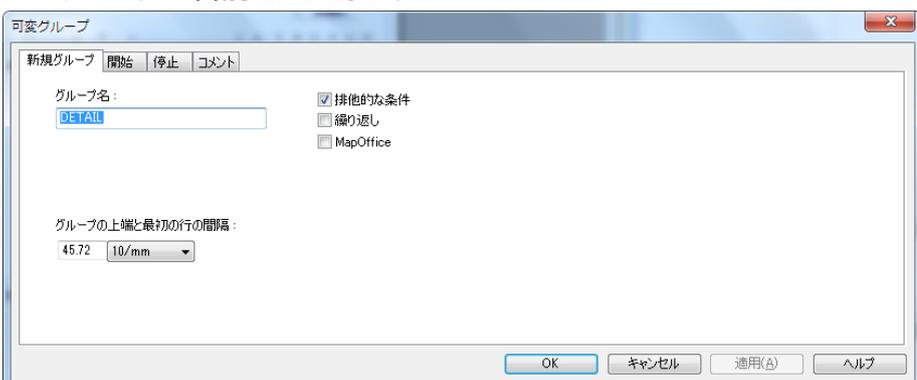
グループは表示する行数を取り出し、グループ内に組み込まれるゾーンでそのデータの桁を指定します。従って、プレビューでデータを表示するには、以下のようにグループにゾーンを挿入する必要があります。



◆ 可変グループを作成する方法

可変グループは、『サイズと位置が変更できる』点で固定グループと異なります。

可変グループを作成するには、 アイコンをクリックして、ページ上の希望する場所で左クリックします。マウス・ボタンを押したまま、希望の大きさになるまでドラッグし、マウス・ボタンを放します。ここで以下のようなウィンドウにグループの名前を入力します。



次に、開始条件と停止条件を指定します。

- 開始条件

処理されるグループの順番を指定できます。

この例では、6 桁目から 8 桁目に何らかのデータがある行から開始することを表わしています。

- 終了条件

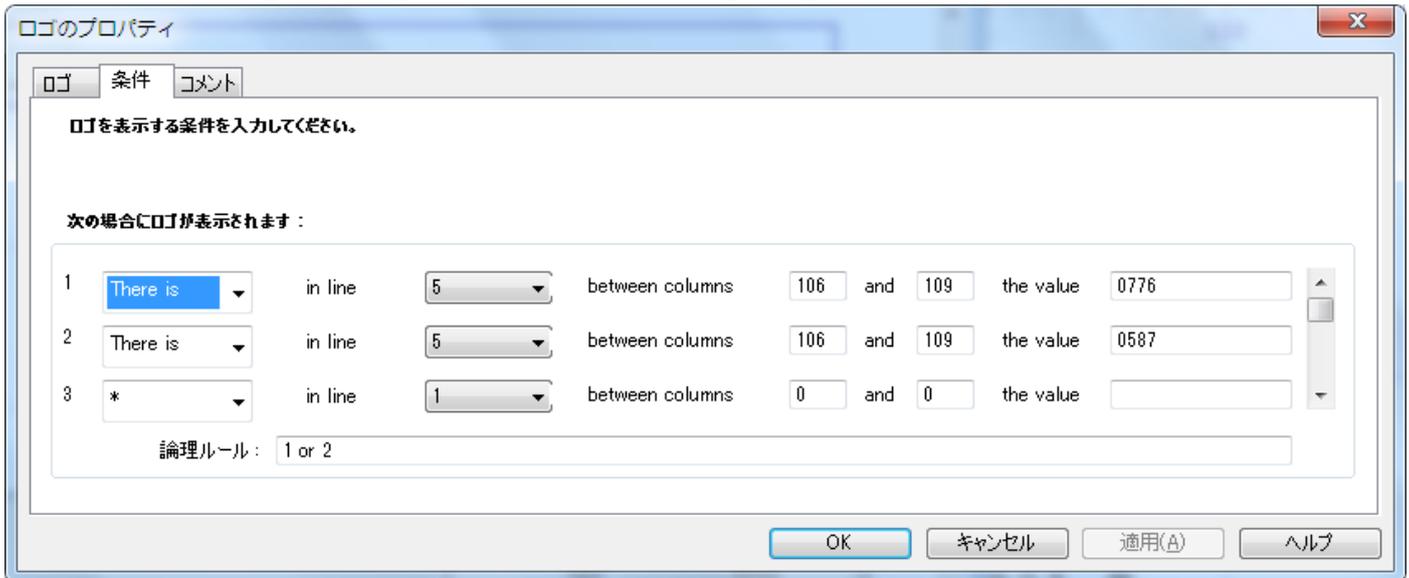
開始後の行数で終了行を指定するか、終了する行の条件を指定できます。ここでは、2 行続けて 6 桁目から 8 桁目が空白になったら終了する条件を設定しています。

開始条件と終了条件を設定した後、1 つ以上のゾーンをグループに追加します。

オブジェクト、テキスト・ボックス、ロゴ

Draw パート (オーバーレイ) とまったく同様に、オブジェクト、テキスト・ボックス、及びロゴを Map パートに挿入できます。これらのアイテムは Draw パートと同じ方法で追加できます。つまり、ツールバーのアイコンをクリックし、ページ上へオブジェクトを作成します。

Map パートにオブジェクトを配置するメリットは、それらに条件付きロジックを設定できることです。アイテムを挿入すると、以下のような [プロパティ] ボックスが現れますので、[条件] タブをクリックします。



ロゴのプロパティ

ロゴ 条件 コメント

ロゴを表示する条件を入力してください。

次の場合にロゴが表示されます：

1	There is	in line	5	between columns	106	and	109	the value	0776
2	There is	in line	5	between columns	106	and	109	the value	0587
3	*	in line	1	between columns	0	and	0	the value	

論理ルール： 1 or 2

OK キャンセル 適用(A) ヘルプ

この例では、5 行目の 106 桁目から 109 桁目が 0776 か、0587 という値だった時に、このロゴを表示する条件となっています。

注意：MAP パートに挿入されるロゴのイメージ・ファイルは、MAPPING サーバーの¥docpc¥lgobitmap ディレクトリに保存しておいてください。

第 8 章 - プロジェクトの生成

プレビュー画面で設計が完了したことを確認した後は、プロジェクト・ファイルを MAPPING サーバーに保管・生成する必要があります。



[ホーム]タブのツールバーの中の  アイコンをクリックすると、以下のようなウィンドウが現れます。



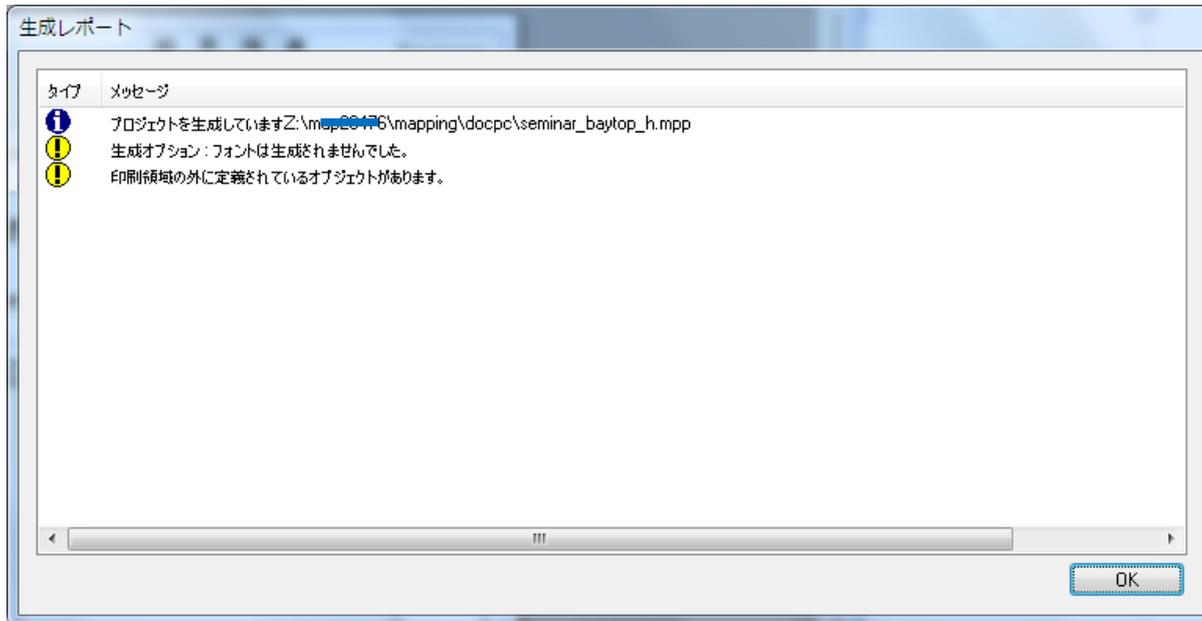
プロジェクトを新規に作成した時には、ファイル名には「フォーマット名_シーケンス番号」が自動的に入力されています。ファイル名は変更して構いませんが、これら 3 つのファイル名は、拡張子を除き同じ名前であることは、必要です。

OK をクリックすると、以下のウィンドウが現れます。



「言語」は、Mapping V6 では、「PCL Optimized」、V7 では「XPS」を選択します。(ZEBRA 社製ラベル・プリンターに印刷する場合には ZPL) 「モード」は、白黒かカラーかを選択します。「解像度」は通常「300dpi」です。「フォント」欄にチェックを入れることで、設計に使用した Windows フォントを MAPPING サーバーに送信しますので、新しいフォントの種類を増やした場合以外には、チェックを外しても構いません。

OK をクリックして、生成が完了すると、以下のような生成レポートが表示されます。



赤色のアイコンのメッセージは、エラー・メッセージです。これが表示された時にはプロジェクトは正しく生成・保管されていません。エラー・メッセージをチェックして設計を見直す必要があります。

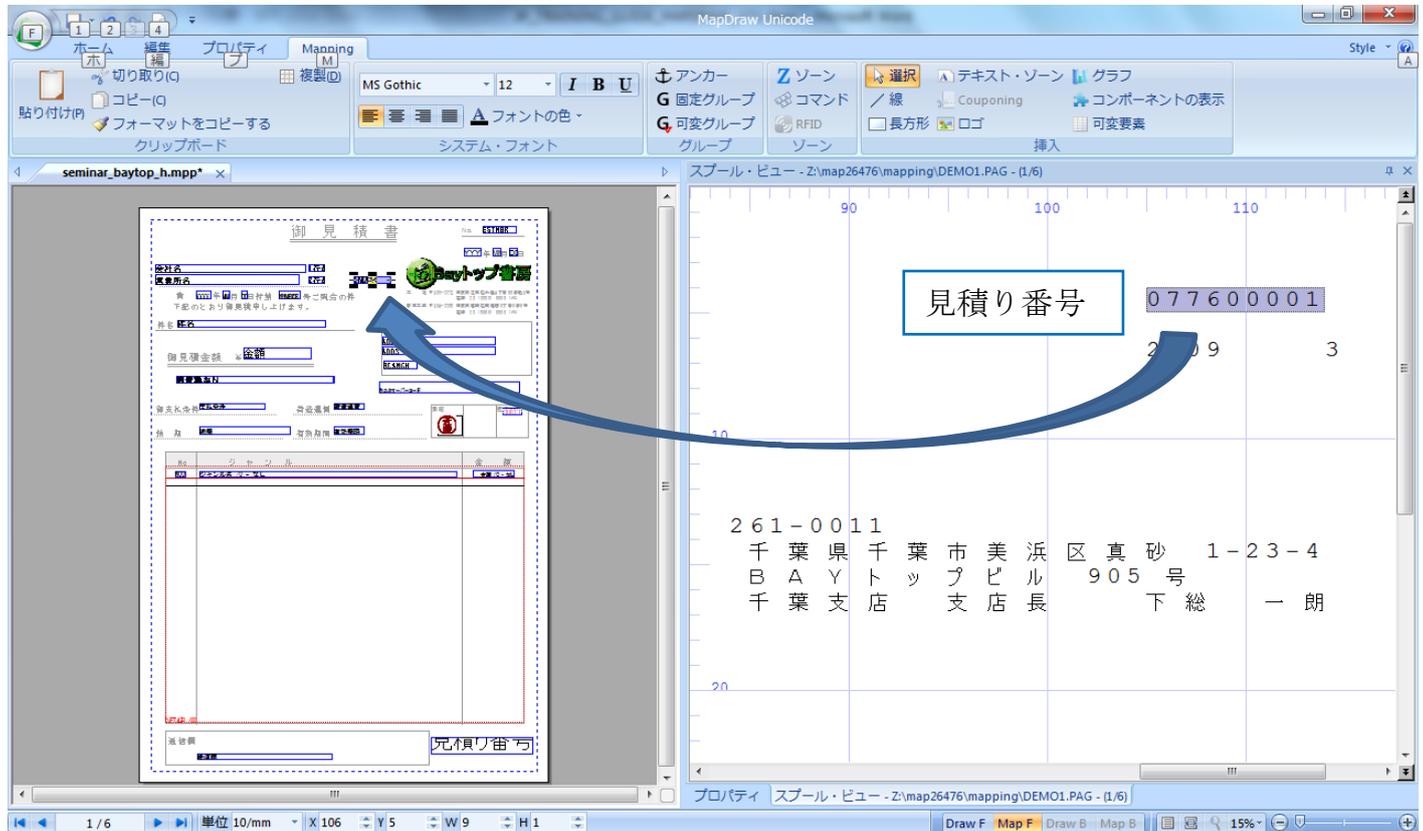
ヒント

フォントが使用できない旨のエラー・メッセージが表示された場合には、フォントが正しく指定されていないゾーンがある可能性が高いです。フォント名がブランクになっていたり、MS P 明朝や MS P ゴシックが指定されているゾーンがあったら、他のフォントを指定してください。

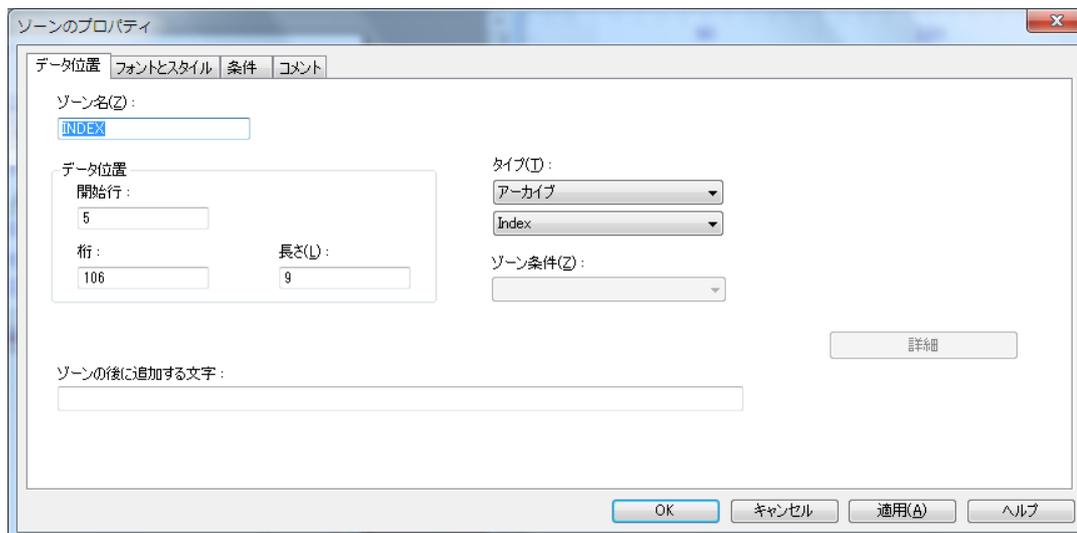
第 9 章 – よくある質問 (FAQ)

索引基準の追加方法は?

索引基準を追加するには、「Map F」ウィンドウで索引基準(例：見積り番号)として使用する文字 (複数) を選択します。



選択した箇所をデザイン・ページ上へドラッグ・アンド・ドロップし、表示された画面で「タイプ」に「アーカイブ」「Index」を指定して保存します。



アーカイブ・ゾーンは青い長方形で表示され、実際に印刷されることはありません。またアーカイブ・ゾーンはデザイン・ページ上の任意の場所に配置することができます。

PDF 言語でプロジェクトを生成する方法は？

マニュアル『プロジェクトの関連付けによる PDF レイアウトの生成』を参照してください。

バーコードを設計する方法は？

マニュアル『MapDraw でのバーコードの使用』を参照してください。

コンポーネントとは？ またその使用法は？

マニュアル『Components in MapDraw』を参照ください。

可変エレメントとは？ また、その使用法は？

マニュアル『MapDraw のラベル』を参照してください。