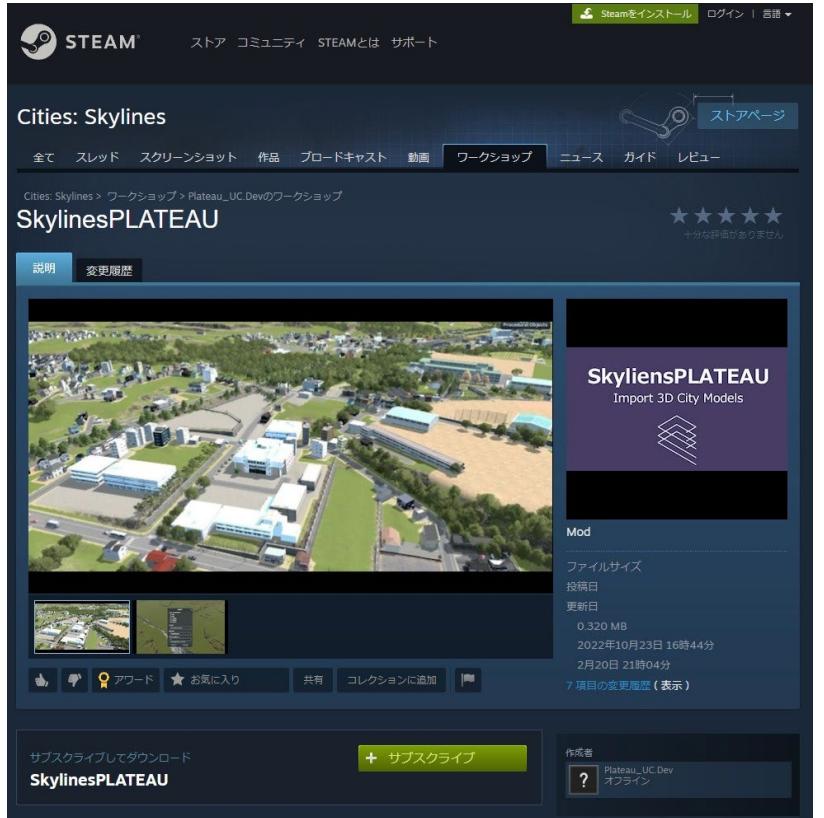


Project PLATEAU Cities:SkylinesMOD

SkylinesPLATEAU 導入マニュアル



目次

I . Cities: Skylines 起動前の準備作業	2	IV. 実証環境について	26
1. 準備、注意点	3	1. 作成したゲームデータ	27
2. 所定ファイル群の保存	4	2. 実証時用データ（自治体内検討業務での検証に使用）	28
3. MOD、アセット等のサブスクライブ	9	3. 実証時用データ（まちづくりワークショップでの検証で使用）	29
4. 中心座標、座標系番号の確認	12		
II . Cities: Skylines 起動後の準備作業	13	V. ゲームデータ起動後の基本的な操作方法	30
1. コンテンツマネージャーでの操作	14	1. 地形を編集する	31
III . 3D都市モデルのインポート	16	2. 都市の状況チェックとマネジメント	33
1. マップデータ作成	17	3. 道路の敷設と更新	36
2. 新規ゲームの開始、インフラ設置	22	4. 公共サービス施設の配置	44
3. 地物読込	23	5. 区画割当	45
4. 細部調整	24		
5. ゲームの進行、保存	25	付録 有用なMOD	46
		1. TM:PE	47
		2. Node Controller Renewal	48
		3. Intersection Marking Tool	49
		4. その他	50

I. Cities: Skylines起動前の準備作業

I. Cities: Skylines起動前の準備作業

1. 準備、注意点

➤ PCの準備

ソフトウェアを稼働させるための最低スペック 推奨スペックを以下に記す。

- Windows10以降 64ビットPC
- 搭載メモリー 32GB以上
- インターネットに接続された環境

➤ Cities : Skylinesのインストール

ゲーム配信プラットフォームSteamへのサインアップとPC版Cities: Skylinesをインストール

- Steam にサインアップ <https://store.steampowered.com/>
- 上記のSteamサイトからSteamアプリをインストール
- SteamサイトもしくはSteamアプリから Cities :Skylines を購入
https://store.steampowered.com/app/255710/Cities_Skylines/
- Steamアプリ上で Cities :Skylinesを起動する（初回はローカル環境へのインストールに時間がかかる）

➤ 注意点

- アップデートにより、マップエディタやゲームを開く際にMOD、アセットに関するエラーが表示されることがあるが、通常は「OK」ボタンで操作を実行する。ゲームの動作に支障をきたす場合は、表示された内容の解決策をGoogle等で確認する。
- 既存MODの設定が上書きされます。必要に応じて事前にバックアップを行ってください。



Steamアプリ画面



エラー表示例

I. Cities: Skylines起動前の準備作業

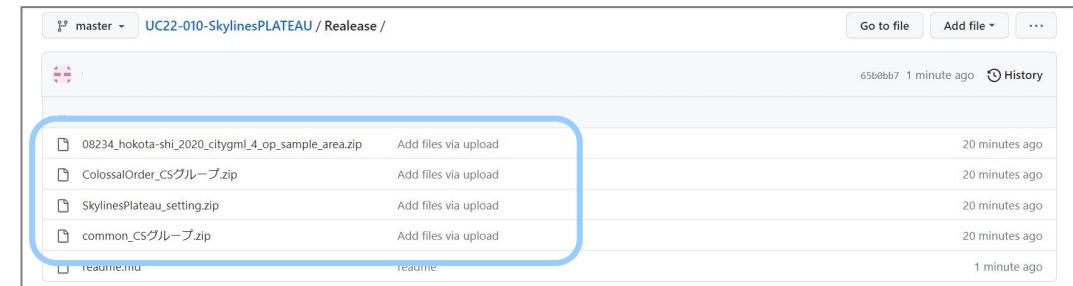
2. 所定ファイル群の保存（1/5）

➤ 所定のファイル群の準備

- Project PLATEAU公式GitHubアカウントのリポジトリ“UC22-010-SkilinesPLATEAU”（※1）のReleaseフォルダからzipファイルをダウンロードする。
- 他の都市のデータを使用する場合はG空間情報センター 3D都市モデル（Project PLATEAU）ポータルサイト（※2）から、3D都市モデル標準製品仕様 第2.3版に準拠した3D都市モデルデータのダウンロードを行う。

➤ 各zipファイルの内容は以下のとおり。

ファイル名	内容
SkilinesPlateau_setting.zip	新規開発MODの設定ファイル
08234_hokota-shi_2020_citygml_4_op_sample_area.zip	3D都市モデル（08234_hokota-shi_2020_citygml_4_opの一部）
ColossalOrder_CSグループ.zip、common_CSグループ.zip	既存MOD設定を簡略化する設定ファイル (後述の推奨MOD、アセットを使用する場合のみ必要)



GitHub上のファイル

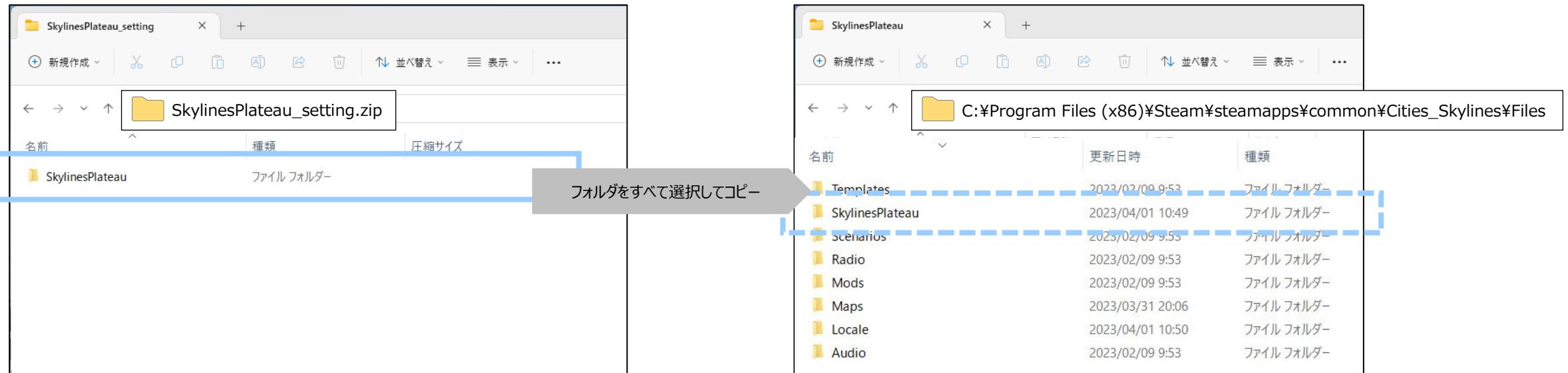
※1 <https://github.com/Project-PLATEAU/ UC22-010-SkilinesPLATEAU>

※2 <https://www.geospatial.jp/ckan/dataset/plateau>

I. Cities: Skylines起動前の準備作業

2. 所定ファイル群の保存 (2/5)

- 前項のそれぞれのファイルを解凍し、下記の位置に保存（既存のファイルがある場合はバックアップを行ったうえで上書き保存）
 - `SkylinePlateau_setting.zip`内のフォルダ、ファイルを以下に保存
- `C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\Cities_Skylines\Files`



ファイルの保存元と保存先

I. Cities: Skylines起動前の準備作業

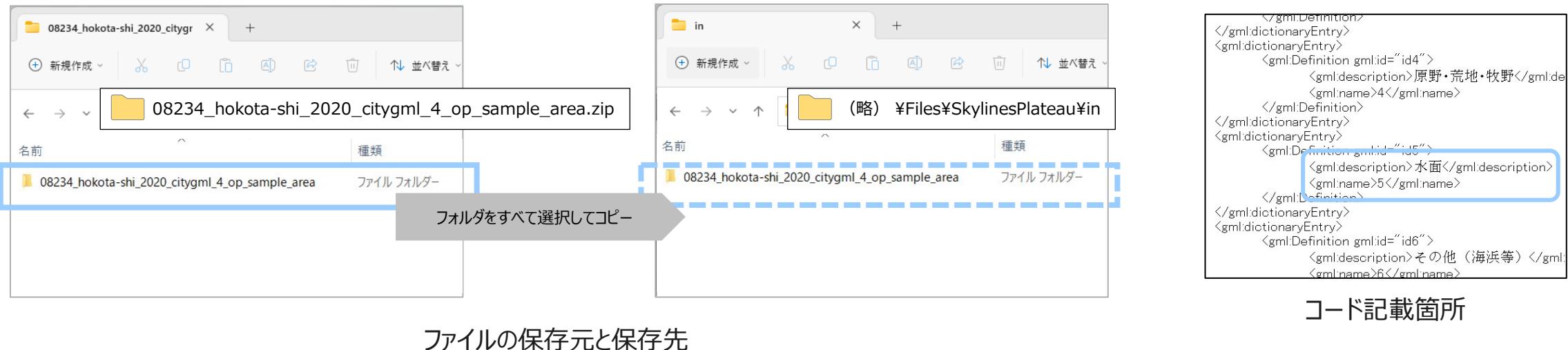
2. 所定ファイル群の保存 (3/5)

- 08234_hokota-shi_2020_citygml_4_op_sample_area.zip内のフォルダを以下に保存

C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\Cities_Skylines\Files\SkylinePlateau\in

- 以下のファイルの水面に関するコードの値を確認し、設定ファイル（※1）を修正、上書き保存
 (3D都市モデルに 08234_hokota-shi_2020_citygml_4_op_sample_area.zip を使用する場合は修正不要)

C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\Cities_Skylines\Files\SkylinePlateau\in\08234_hokota-shi_2020_citygml_4_op_sample_area\codelists\LandUseDetailAttribute_orgLandUse.xml



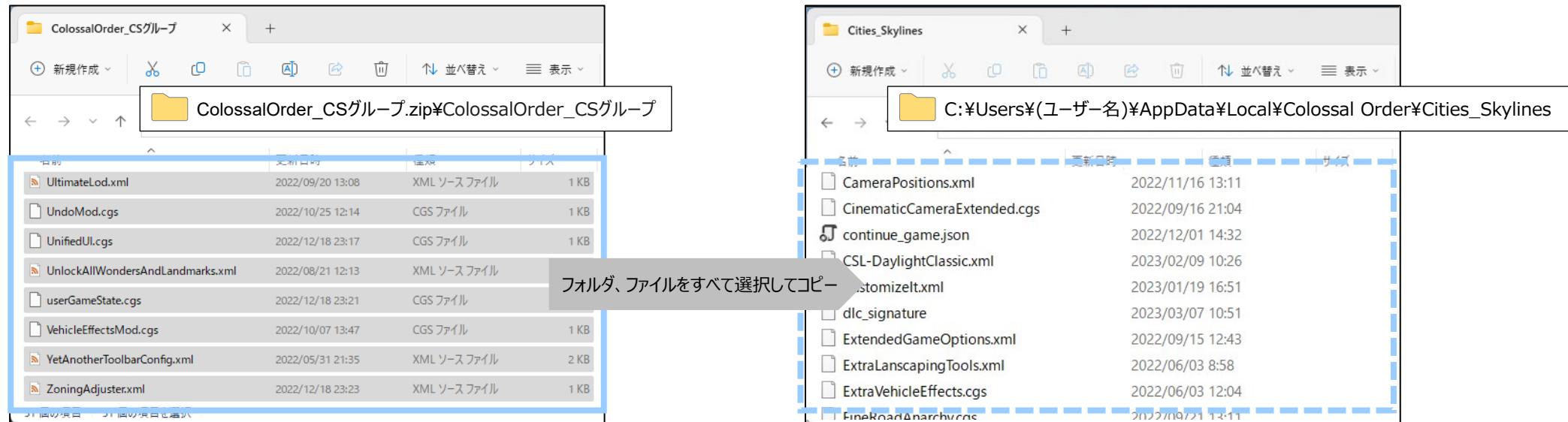
※1 C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\Cities_Skylines\Files\SkylinePlateau\tbl\SkylinePlateau.ini

I. Cities: Skylines起動前の準備作業

2. 所定ファイル群の保存（4/5）※後述の推奨MOD、アセットを使用する場合のみ

- ColossalOrder_CSグループ.zip内の“ColossalOrder_CSグループ”フォルダに含まれるフォルダ、ファイルを以下に保存

C:\¥Users¥(ユーザー名)¥AppData¥Local¥Colossal Order¥Cities_Skylines
 (AppDataフォルダは通常不可視フォルダ)



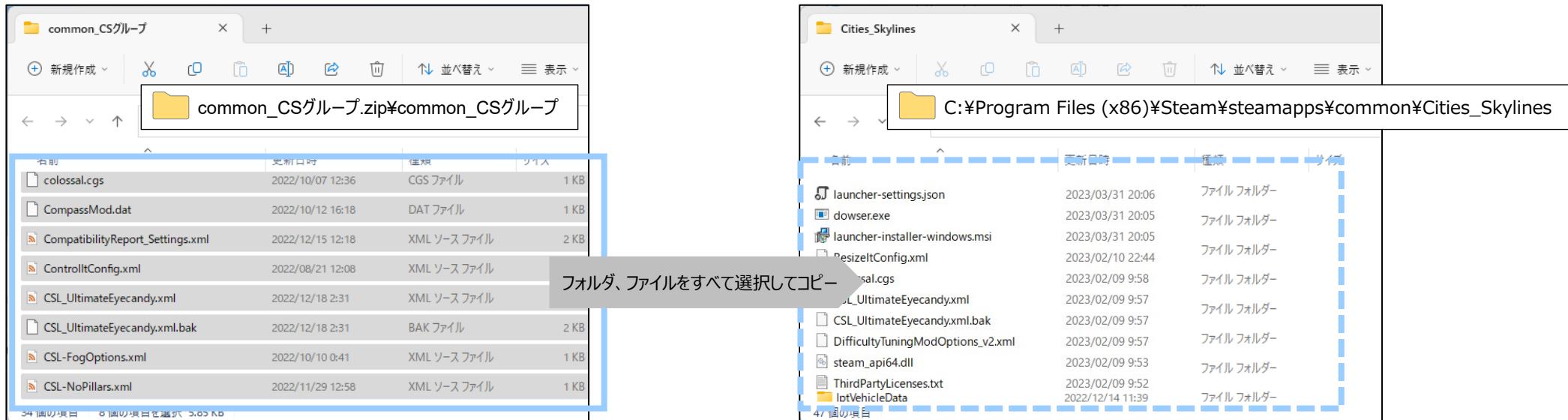
ファイルの保存元と保存先

I. Cities: Skylines起動前の準備作業

2. 所定ファイル群の保存（5/5）※後述の推奨MOD、アセットを使用する場合のみ

- common_CSグループ.zip内の“common_CSグループ”フォルダに含まれるフォルダ、ファイルを以下に保存

C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\Cities_Skylines



ファイルの保存元と保存先

I. Cities: Skylines起動前の準備作業

3. MOD、アセット等のサブスクライブ (1/3)

➤ サブスクリプションの全解除

過去に独自に設定したMODとの干渉回避が必要な場合や推奨環境の更新がある場合にはSteamアプリもしくはSteamサイトにログインの上、以下の作業を行う。

1. ユーザーネームタブのコンテンツメニューに入る
2. ワークショップタブから右下の「サブスクライブ中のアイテム」をクリック
3. 「サブスクリプションをすべて解除」をクリック



サブスクリプションをすべて解除するための操作手順

I. Cities: Skylines起動前の準備作業

3. MOD、アセット等のサブスクライブ (2/3) - 必須MOD、アセット

➤ 必須MOD、アセットのサブスクライブ

以下のコレクションページをそれぞれ開き解説欄の下にある「+全てをサブスクライブ」をクリックする。

限定公開となっているMOD、アセットが含まれている場合、「+全てをサブスクライブ」が有効に働くかない場合がある。その場合はひとつずつグリーンの+ボタンをクリックしてサブスクライブする。

- SkylinesPlateau (新規開発MOD)

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2879201518>

- _PlateauUC_MOD_MOD_アセット

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2865374756>



+全てをサブスクライブ



+ボタン

I. Cities: Skylines起動前の準備作業

3. MOD、アセット等のサブスクライブ（3/3） - 推奨MOD、アセット

➤ 推奨MOD、アセットのサブスクライブ

日本風の都市の再現度を高めたい場合は以下のコレクションのMOD、アセットをサブスクライブする。

「IV.実証環境について」の章のデータを使用する際はこれらのMOD、アセットが必須となる。

- ミニマム 都市DX 活用MOD
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2816244814>
- 都市DX 建物・附属設備（日本の風景用_2022）
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2807373296>
- ミニマム 都市DX 道路・公園・ランドスケープ・附属設備
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2820493882>
- ミニマム 都市DX 交通・輸送関係
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2820882746>
- 実証で使用したゲーム
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2826628260>

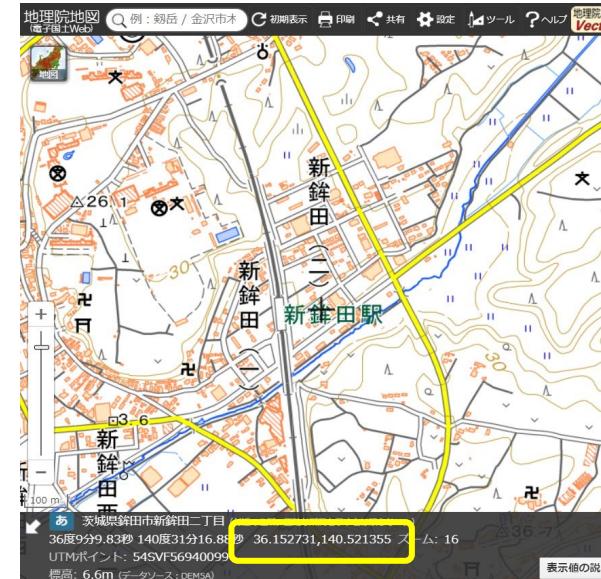
I. Cities: Skylines起動前の準備作業

4. 中心座標、座標系番号の確認

- 読込み位置の中心座標と座標系番号を確認
 - 3D都市モデルの読み込みを行うエリアの中心座標をGoogleマップ（*1）や地理院地図（*2）で確認する。
 - 中心座標の座標系番号を国土地理院Webサイト「わかりやすい平面直角座標系」（*3）で確認する。



Googleマップでの座標表示
(クリックした点)



地理院地図での座標表示
(表示されている地図の中心点)

日本の平面直角座標系
 この図は、座標補正ソフトウェア“PatchJGD”利用者等のために、平面直角座標系をわかりやすく表現したもののです。一部不正確な可能性があります。正確さが求められる場合には、平成14年国土交通省告示第九号をご利用下さい。十字マークの中心が、各座標系の原点を表します。
 国土地理院



座標系番号

*1 <https://www.google.com/maps?authuser=0>
 *2 <http://maps.gsi.go.jp/>
 *3 <https://www.gsi.go.jp/sokuchikijun/jpc.html>

II. Cities: Skylines 起動後の準備作業

II. Cities: Skylines起動後の準備作業

1. コンテンツマネージャーでの操作（1/2）

コンテマネージャーの各カテゴリーでサブスクライブしたMOD、アセット等を有効化する。

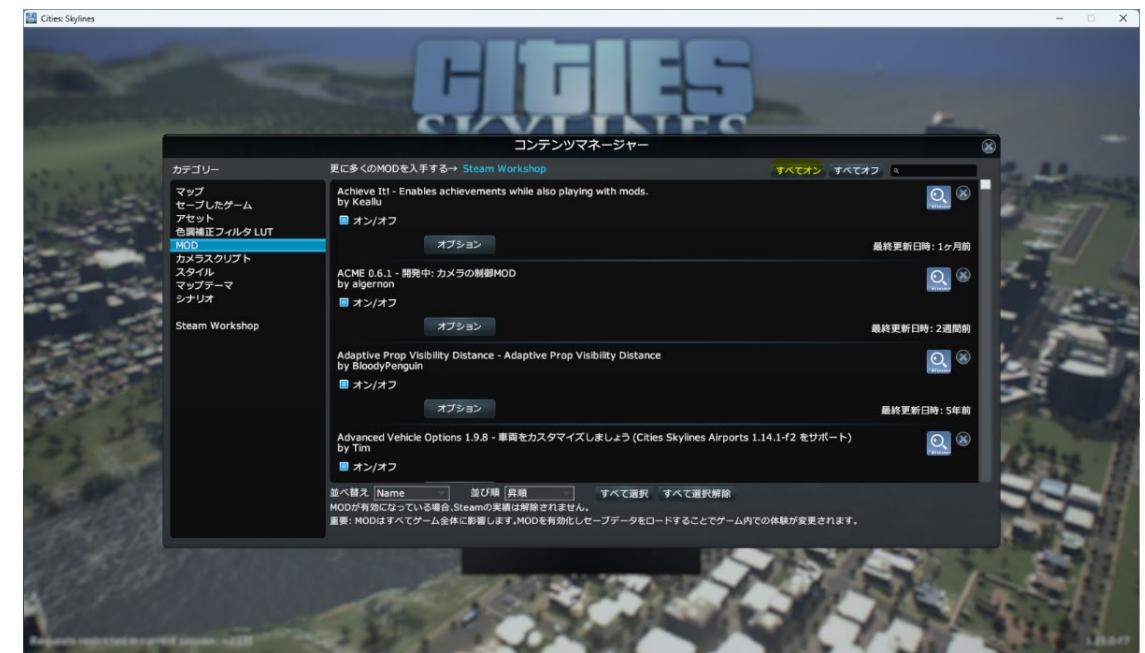
➤ カテゴリー「MOD」

サブスクライブしたMODをすべて有効化する。上部にある「すべてオン」をクリックしてもよい。その際状況によりすべてオンの状態になるまで10分程度の時間を要する。また個別に有効化する際は「使用中のカスタムコンテンツ」の下の「すべてオン」のボタンは余計なアセットを導入することになるのでクリックしない。

※すべてオンが確認できればMOD「ハードモード」のみオフにしておく。右上の検索窓に「ハ」と打ち込めばすぐに見つかる。

➤ カテゴリー「アセット」

サブスクライブしたアセットをすべて有効化する。



コンテマネージャー（カテゴリー「MOD」）

II. Cities: Skylines起動後の準備作業

2. コンテンツマネージャーでの操作（2/2）※推奨MOD、アセットを使用する場合のみ

推奨MOD、アセットを使用する場合は以下の各カテゴリーで有効化の操作を行う。

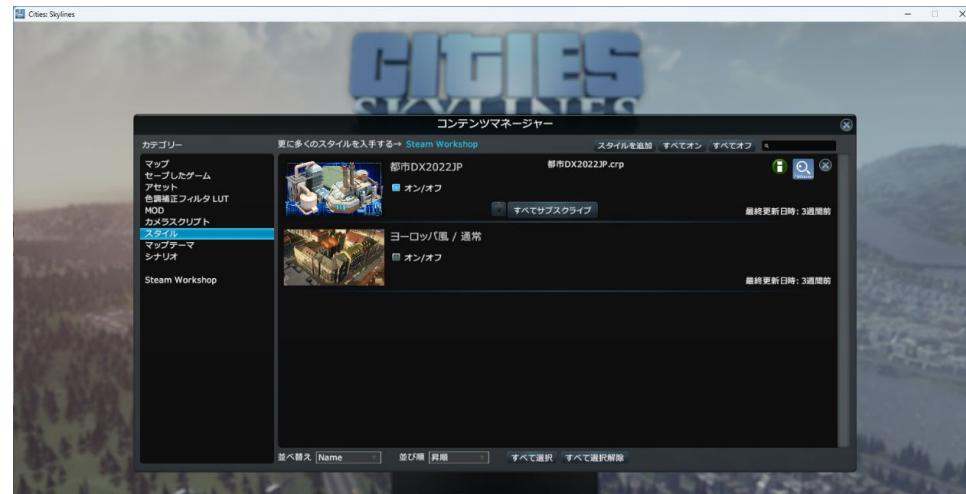
➤ カテゴリー「セーブしたゲーム」

サブスクライブしたゲームデータをすべて有効化する。（虫眼鏡マークはワークショップでサブスクライブしたデータ）

有効化する際は「使用中のカスタムコンテンツ」の下の「すべてオン」のボタンは余計なアセットを導入することになるのでクリックしない。

➤ カテゴリー「スタイル」

「都市DX2022JP」をオン ヨーロッパ風 / 通常 を無効化する。



コンテマネージャー（カテゴリー「スタイル」）

III. 3D都市モデルのインポート

III. 3D都市モデルのインポート

1. マップデータ作成 (1/5)

以下の操作手順で、地形、高速道路の読み込みを行う。（以下、座標値等は鉾田市を例としたもの）

I. 新規マップの作成

1. メインメニュー→ ツール→ マップエディタ→ 新規
2. 「温帯」「左側通行」を選択→ 作成ボタン



マップエディタの起動、新規マップの作成手順

III. 3D都市モデルのインポート

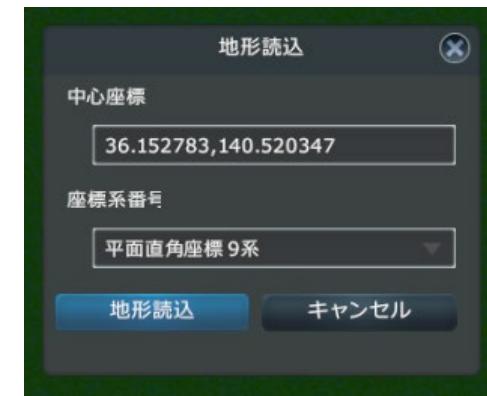
1. マップデータ作成 (2/5)

II. 地形読込

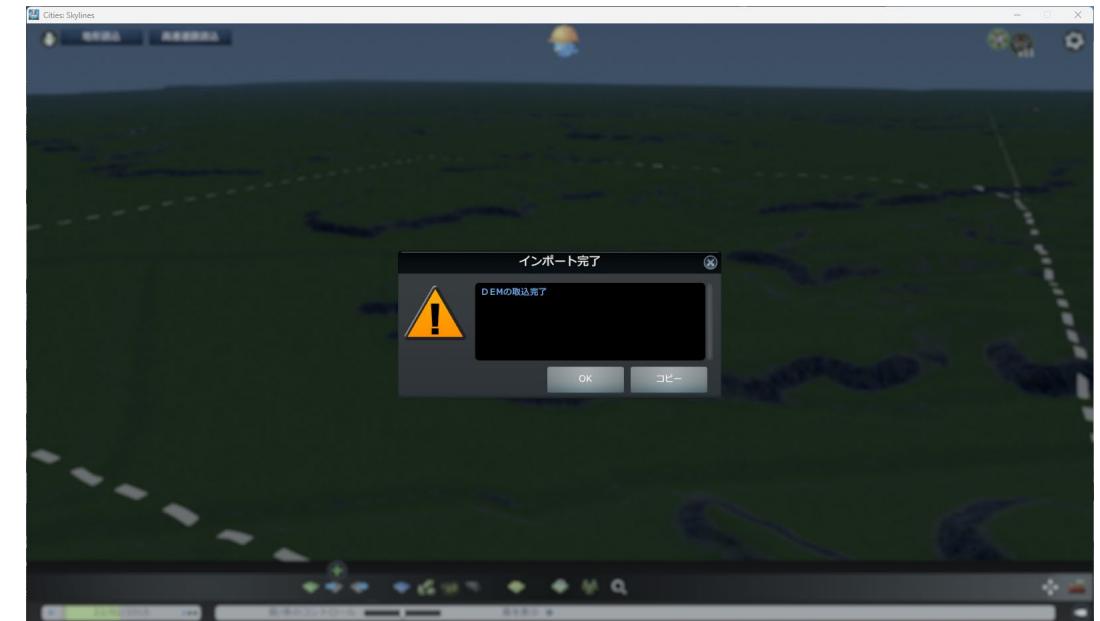
1. マップエディタ上、地形読込ボタンよりダイアログを起動
2. 中心座標、座標系番号を指定 (36.152783,140.520347 9系)
3. 地形読込ボタン



ダイアログ起動ボタン



地形読込ダイアログ



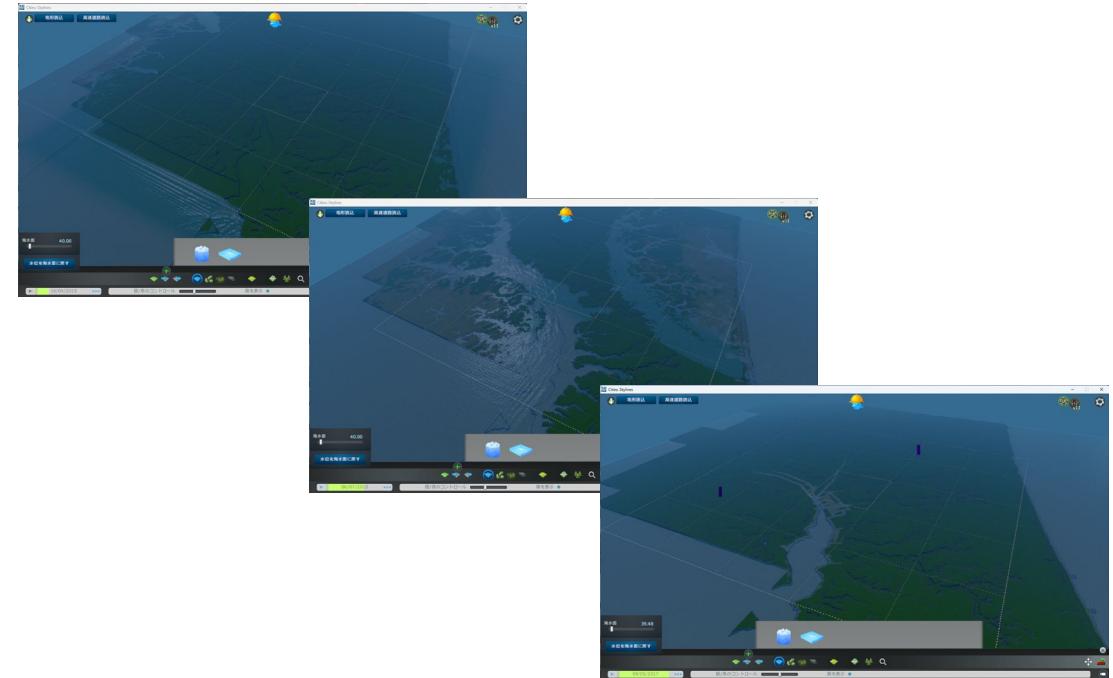
地形読込完了

III. 3D都市モデルのインポート

1. マップデータ作成 (3/5)

III. 水部の形成

1. 水メニュー → 海水面を変更 → 40mに設定（数値入力）（※1）
2. 水位安定まで時間を進行（再開/一時停止ボタン、時間の速さボタン）



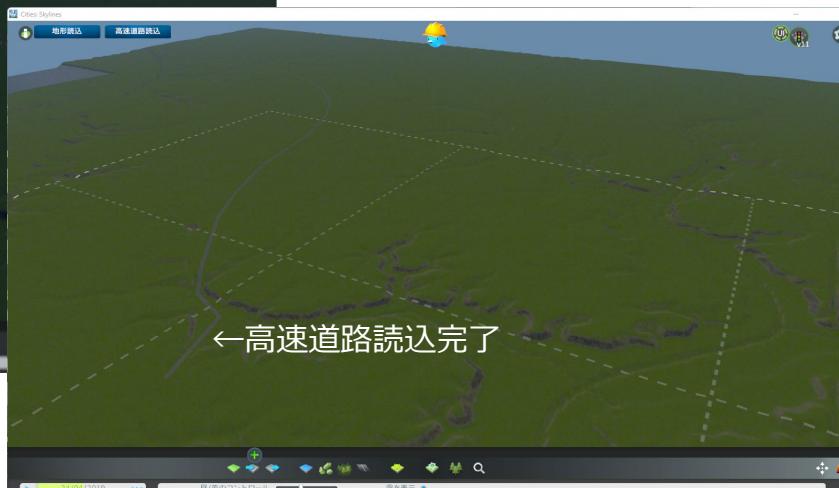
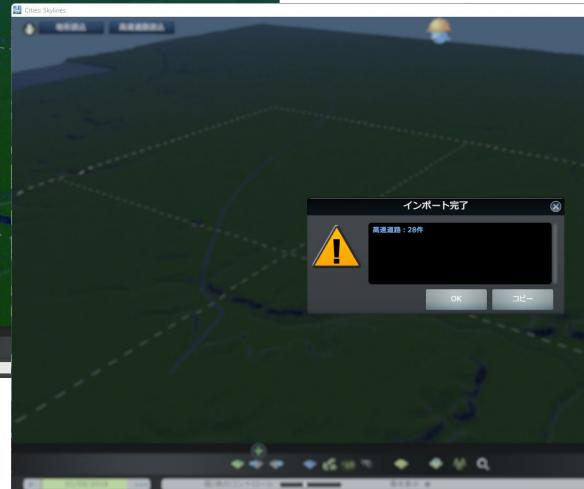
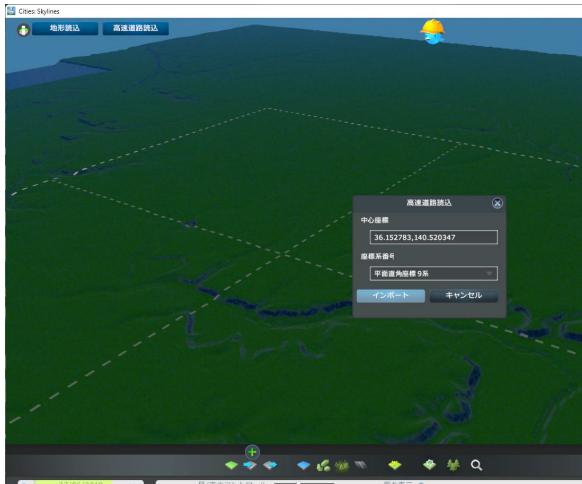
※1 Cities:Skylinesの水位のデフォルト値である40mに適合するようSkylinesPLATEAUでは地形読込の際に標高の補正を行っている。

III. 3D都市モデルのインポート

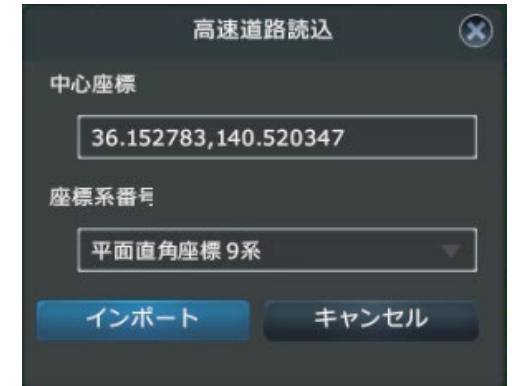
1. マップデータ作成 (4/5)

IV. 高速道路読込

1. マップエディタ上、高速道路読込ボタンよりダイアログを起動
2. 中心座標、座標系番号を指定 (36.152783,140.520347 9系)
3. インポートボタン



高速道路の読込



高速道路読込ダイアログ

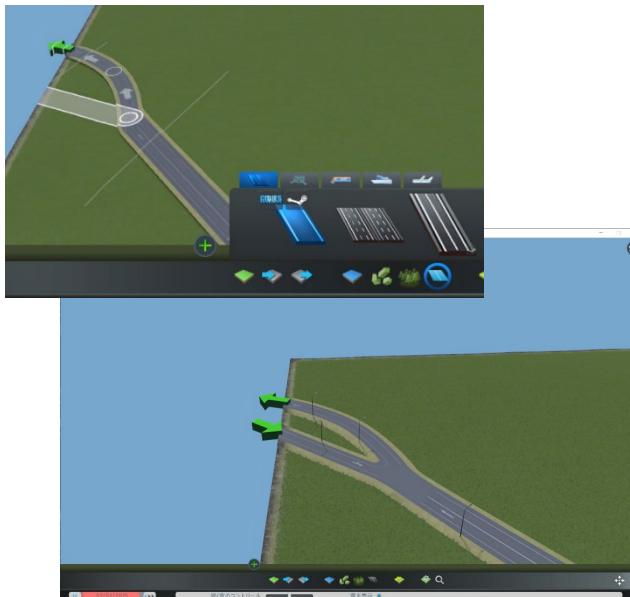
III. 3D都市モデルのインポート

1. マップデータ作成 (5/5)

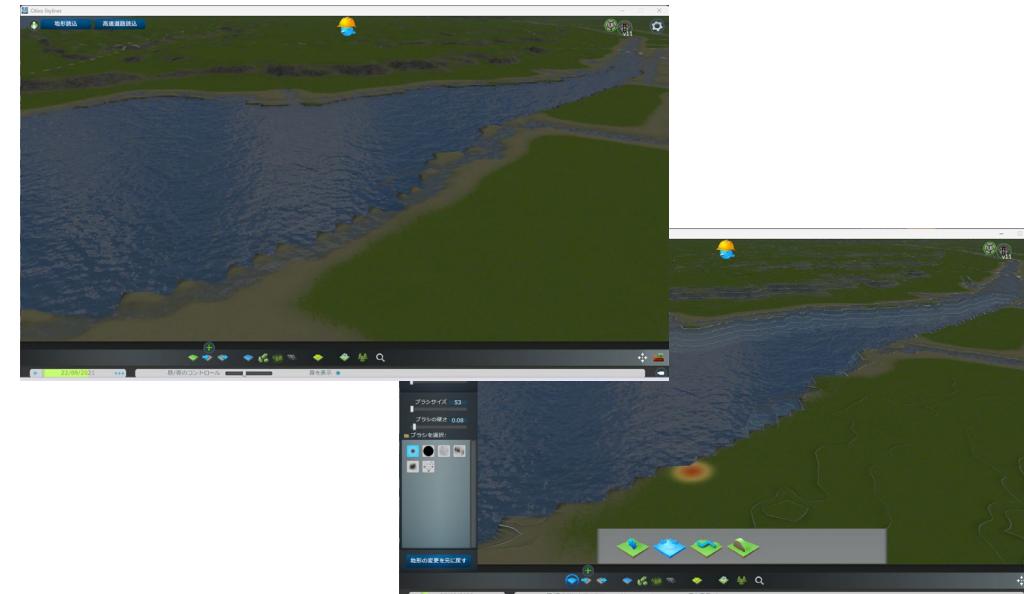
V. 細部の調整（マップデータ作成に必須な以下の項目を実施）

1. 高速道路の地域外への接続（読み込み範囲に高速道路が存在しない場合は手作業で高速道路を敷設）
2. 水際等での地形の調整

VI. マップデータを保存



高速道路の地域外への接続



水際等での地形の調整

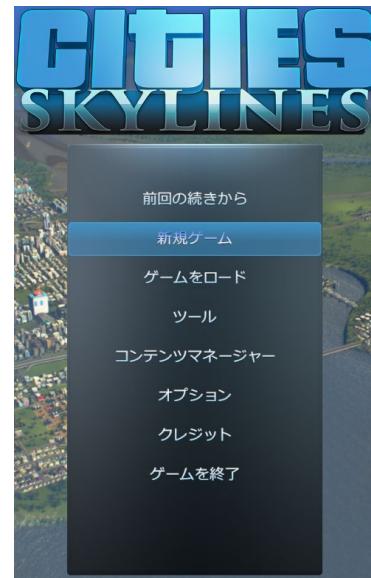


マップデータ保存ボタン

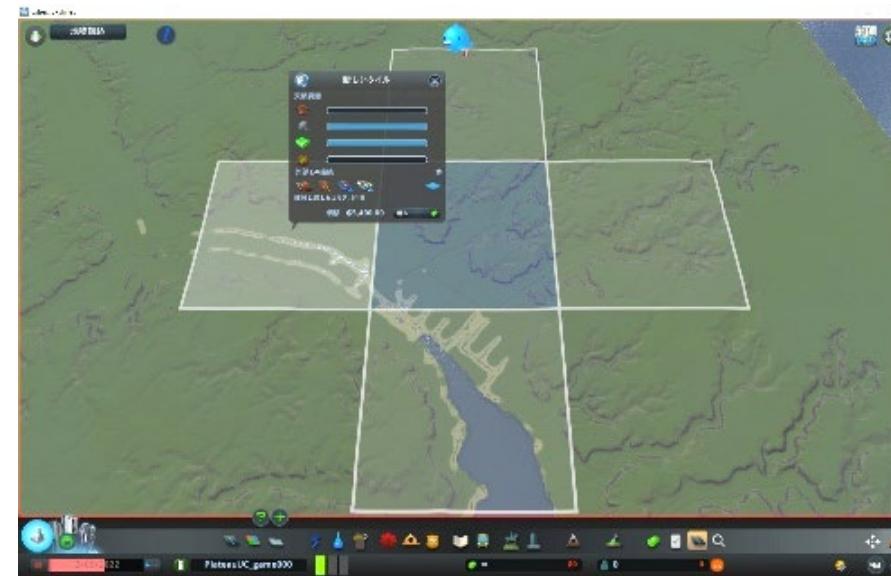
III. 3D都市モデルのインポート

2. 新規ゲームの開始、インフラ設置

- 以下の項目を実施し、必須条件を満たしたゲームデータを作成する。（※1）
 - 新規ゲームの開始（マップデータ作成で作成したマップを使用）
 - エリアの購入
 - 電力、上下水道施設配置



新規ゲーム開始ボタン



エリア購入



電力、上下水道施設配置

※1 この項から操作を始める場合は <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2955649996> をサブスクライブ、有効化して使用する。

III. 3D都市モデルのインポート

3. 地物読込

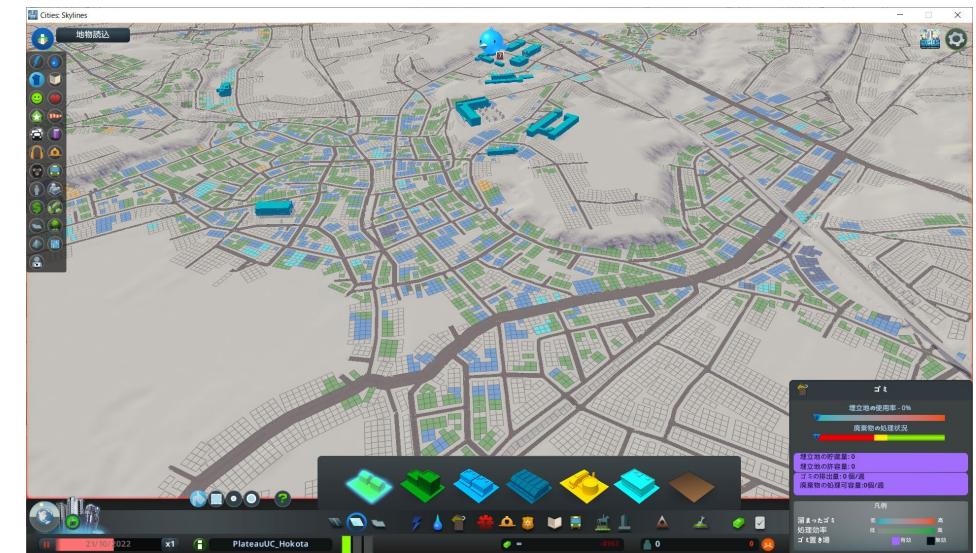
- ・ インフラ設置が完了したゲームデータ（※1）に以下の手順で道路、線路、一般建物、主要建物（※2）の読み込みを行う。
 1. ゲーム画面上の地物読込ボタンから地物読込ダイアログを起動
 2. 地物読込ダイアログにて読み込み対象の地物を選択、範囲を指定
(中心座標：36.152783,140.520347、座標系番号：平面直角座標系9系、読み込み距離：6km)
 3. インポートボタン



ゲーム画面上の地物読込ボタン



地物読込ダイアログ



地物読込完了後

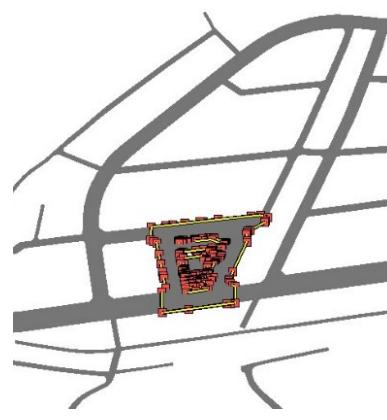
※1 この項から操作を始める場合は <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2955678585> をサブスクライブ、有効化して使用する。

※2 本マニュアル、実証ではCities:Skylinesにおける“Growable Buildings”を「一般建物」、“Ploppable Buildings”を「主要建物」と称している。

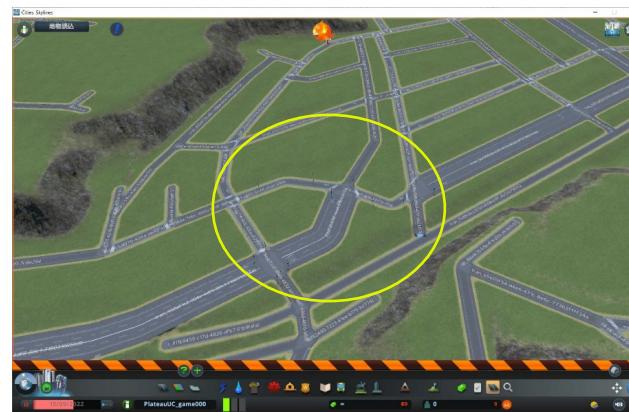
III. 3D都市モデルのインポート

4. 細部調整

- 新規開発MODによる読み込み後、再現が十分でない箇所の修正を行う。主な修正箇所は以下のとおり。
 - 複雑な道路形状や幅員の修正（ロータリー等）
 - 高速道路と道路の接続
 - 主要建物の位置調整
 - 自動配置されない主要建物（ごみ処理、火葬場等）の配置、建物アセットの置き換え
 - 電線、水道管の敷設

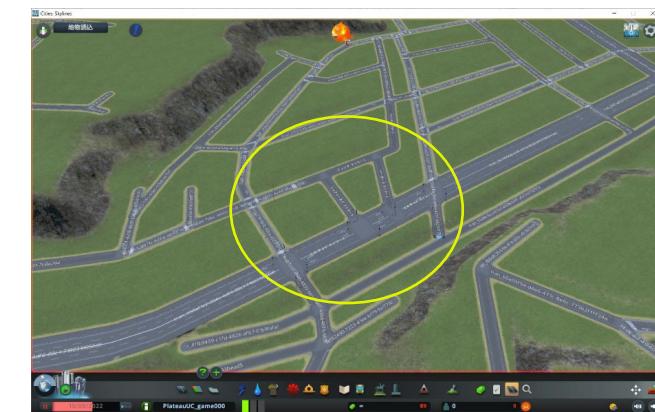


3D都市モデルの形状



道路読み込直後の状態

複雑な道路形状の修正

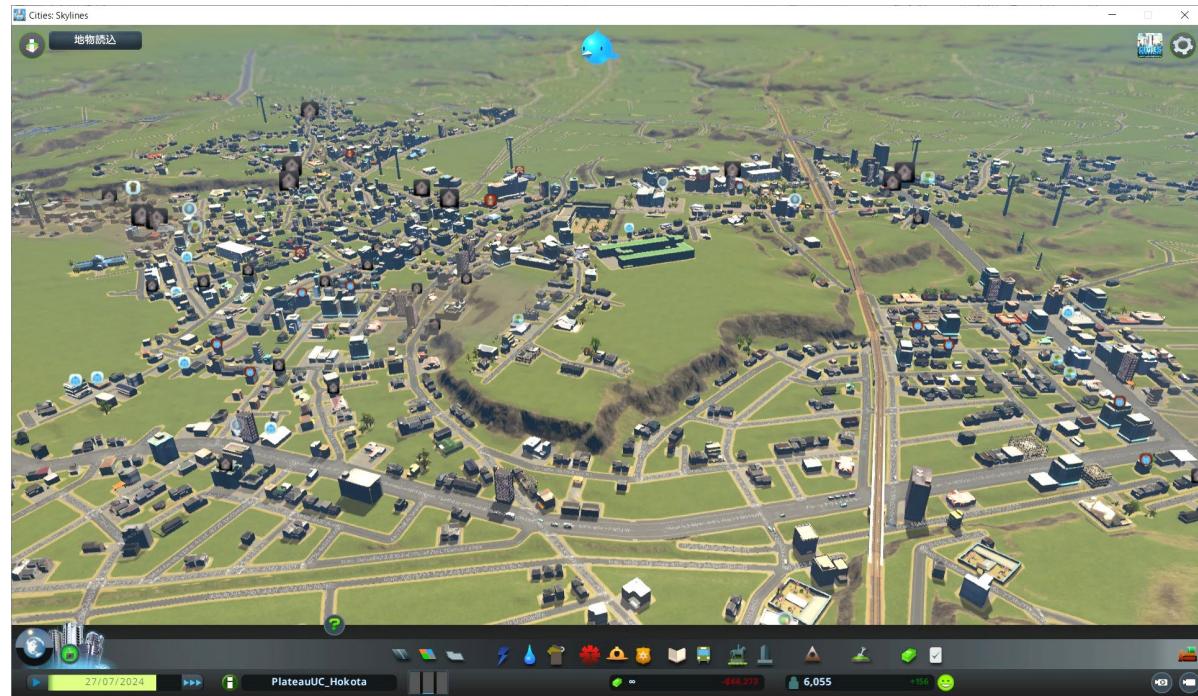


修正後の状態

III. 3D都市モデルのインポート

5. ゲームデータの進行、保存

- ・ ゲーム内の時間を進行させ、まちを発展させる。
- ・ 必要に応じて、植栽や塀・擁壁・電柱、信号機や横断歩道の設置や公共施設の配置などを行う。
- ・ まちが発展した状態でゲームデータの保存する。



完成したゲームデータ



ゲームデータ保存ボタン

IV. 実証環境について

IV. 実証環境について

1. 作成したゲームデータ

実証とその準備のため作成したゲームデータは以下のとおり。（※1）

ゲームロード時の表示名	用途	内容
鉢田市_Step1	操作習熟用	マップ要件を満たす地形、河川および高速道路のみ導入したデータ
鉢田市_Step2		鉢田市_Step1 に道路、鉄道のみ追加したデータ
鉢田市_Step3		鉢田市_Step1 に主要建物導入と用途地域の区画用途導入を行ったデータ
鉢田市_Step4		鉢田市_Step2 に修景を加え、時間を進行させて建物を成長させたデータ
鉢田市_PLAN1と3	実証時用	公共施設立地検討用に修正を加えたデータ
鉢田市_現況22121		鉢田市中心部を詳細に再現した鉢田市現況データ



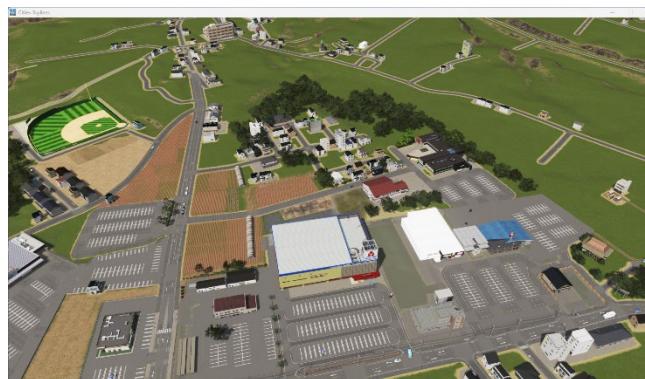
ゲームロード画面

※1 使用する際は「I.Cities: Skylines起動前の準備作業」の推奨MOD、アセットの使用に関する操作を完了しておくこと。

IV. 実証環境について

2. 実証時用データ（自治体内検討業務での検証に使用）

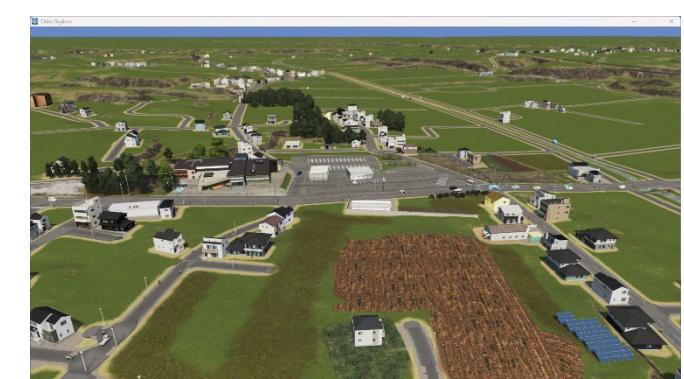
- 銚田市_PLAN1と3
 - 銚田市職員が参加するワークショップで使用
 - 銚田市_Step4 を発展させて、3つの候補地において公共施設を移転させた際にどのようになるかを検討するプラットフォームとして準備したデータ
 - **ctrl+F1キー**、**ctrl+F2キー**、**ctrl+F3キー**に視点が登録してあり、これにより候補地 1， 2， 3に視点が移動
 - 候補地 1と3では移転案形成済み、候補地 2は実証時に設置案・周辺開発を実演し生成



ctrl+F1キー



ctrl+F2キー



ctrl+F3キー

IV. 実証環境について

3. 実証時用データ（まちづくりワークショップでの検証で使用）

- 銚田市現況（221126）
 - 県立銚田第一高等学校におけるワークショップで使用
 - 区画の割り当てや公共施設の不足箇所に必要な施設の配置を行うなどの検討を実施



銚田市現況（221126）のイメージ

V. ゲームデータ起動後の基本的な操作方法

V. ゲームデータ起動後の基本的な操作方法

1. 地形を編集する (1/2)

- 3D都市モデルより地形を取得しているため、本実証評価では部分的な作業
- 修景ツールを利用
 - 修景ツールを起動して修景操作タブを開き操作を選択して利用



V. ゲームデータ起動後の基本的な操作方法

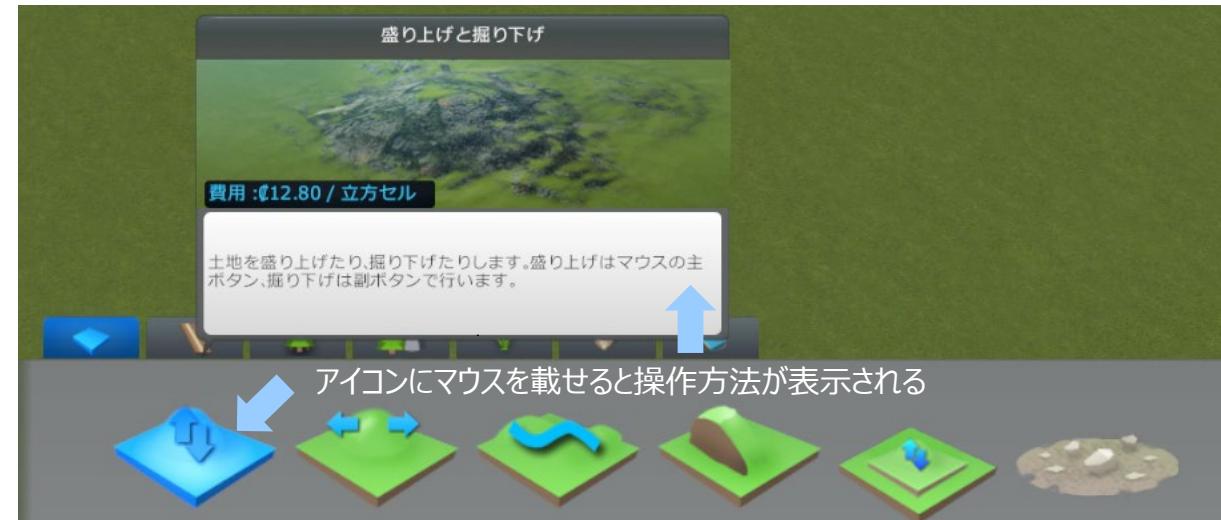
1. 地形を編集する (2/2)

➤ 修景ツールを用いた操作

- 各操作は下図の下に示すがアイコンにマウスを乗せると説明が表示される。
- ブラシサイズは地形を弄る大きさに応じて変える。
- ブラシの硬さの数値によっては地形に多大な影響があるためまず0.1前後から試みる。
- 操作を後戻りしたいときはCtrl + ZキーでUndoが可能。 (MOD 【Undo It】による)



ほとんど
使わない



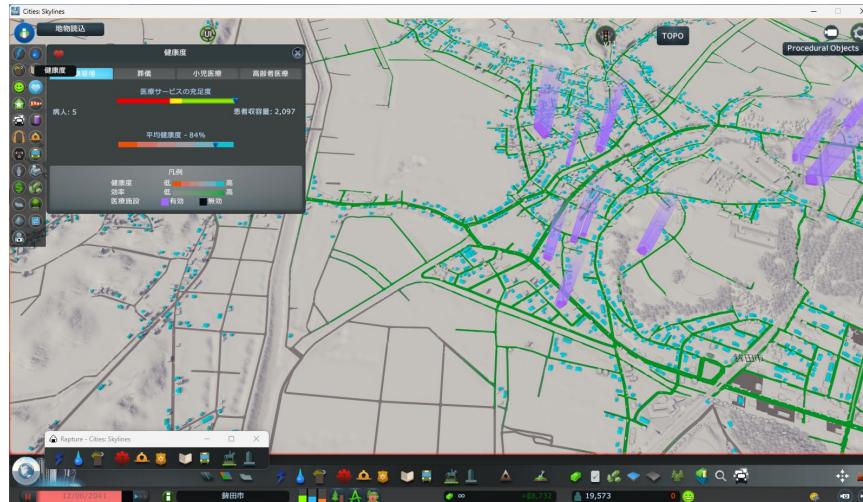
盛り上げと掘り下げ 平坦化 なだらかにする 斜面をつくる

ほとんど
使わない

V. ゲームデータ起動後の基本的な操作方法

2. 都市の状況チェックとマネジメント（1/3）

- 都市の状況をモニターする方法（1）
 - 情報ビューメニューから各パネルを開き、視覚的に示される指標を参考にする。
 - パネルに含まれる情報は以下
 - 電力、水、ゴミ、教育、市民の幸福度、健康度、レベル、風速、交通量、汚染度、騒音度、火災危険度、犯罪、交通機関、人口、外部との接続、地価、天然資源、地区、レジャー施設、等高線、観光



V. ゲームデータ起動後の基本的な操作方法

2. 都市の状況チェックとマネジメント（2/3）

- 都市の状況をモニターする方法（2）
 - 下記のサービス施設設置メニューから開く、情報ビューと同様に視覚的に示される指標を参考にする。



- 都市の状況をモニターする方法（3）
 - 右肩の歯車アイコンを押して開くメインメニューから「都市の統計」を開き各指標を参考にする。
 - 指標は人口推移・出生率・税収・求人件数・雇用率など多岐にわたる。

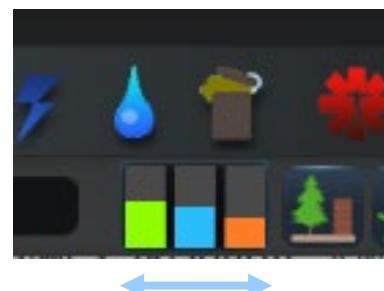


V. ゲームデータ起動後の基本的な操作方法

2. 都市の状況チェックとマネジメント（3/3）

➤ 都市のマネジメント

- インフラの整備
 - 電力と上下水道の運営とネットワーク整備（※本実証ではMODによって管理不要とした）
 - 道路の新設や拡幅・更新
 - 交通インフラ（バス停・バス路線、駅・鉄道線、港・航路、空港・空路）（※本実証では鉄道のみ設置済み）
- 公共サービス施設の設置
 - ゴミ処理施設、健康関連（病院・診療所）、消防、警察、教育（学校・図書館）、公園、広場
- 用途配置
 - 各用途の需要をモニターし、住宅区画（低密度・高密度）、商業区画（低密度・高密度）、産業区画、オフィス区画 を適正に配置



左から住宅、商業、産業またはオフィス区画 の需要

V. ゲームデータ起動後の基本的な操作方法

3. 道路の敷設と更新（1/7）

- 本実証では3D都市モデルより道路を取得しているのでこれをもとに道路を編集する。
- 敷設 道路の種類を選んで→線種（直線、または曲線）を選んで敷設する。
- 更新 更新メニュー（！）を押し、道路の種類を選んで→更新する道路をクリックする。
- 道路の種類を選ぶ方法（1）→道路メニュー一覧から選ぶ。
 - 道路敷設ツールを押し、開いたメニューの適当なタブを押してメニューから選択する。



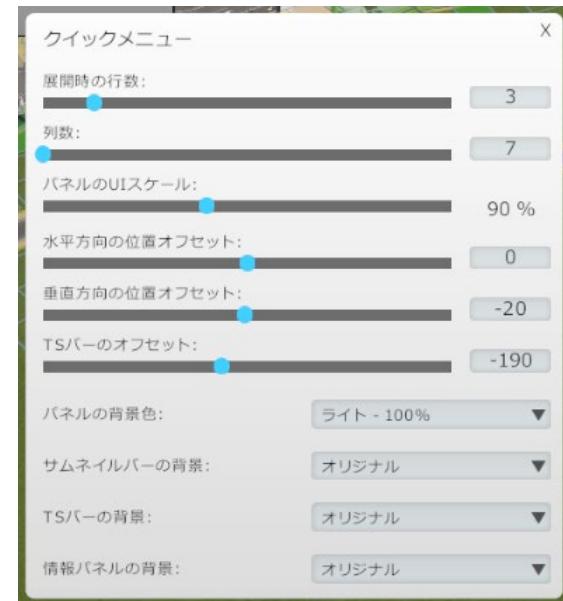
V. ゲームデータ起動後の基本的な操作方法

※ 拡張メニュー (MOD【YetAnotherToolbar】) の使い方

- +ボタン、-ボタンを左クリックすることで、アセット選択メニューの行数を1段→多段、多段→1段に切り替えることができる。
- +ボタン、-ボタンを右クリックすることで、アセット選択メニューの行数、列数の設定のほかUIの大きさや位置、透明度などの設定ができる。右上の×をクリックして閉じる。



右クリックで開く各種設定メニュー



V. ゲームデータ起動後の基本的な操作方法

3. 道路の敷設と更新 (2/7)

➤ 道路の種類を選ぶ方法（2） マップ中に敷設された道路から選ぶ（1）

- 道路UnifiedUIメニューを開いてPicker（アセットを抽出するMOD）を起動しこれから敷設したい種類の道路をマップ中から選んでクリックすると道路敷設ツールが開きタブが開いて道路が選択されている。



V. ゲームデータ起動後の基本的な操作方法

3. 道路の敷設と更新 (3/7)

➤ 道路の種類を選ぶ方法（3）マップ中に敷設された道路から選ぶ（2）

- 道路敷設ツールを開くとNetworkSkinsMODのメニューが表示されるので、スポットツールを選び、これから敷設したい種類の道路をマップ中から選んでクリックすると道路敷設ツールが開きタブが開いて道路が選択されている。



V. ゲームデータ起動後の基本的な操作方法

3. 道路の敷設と更新 (4/7)

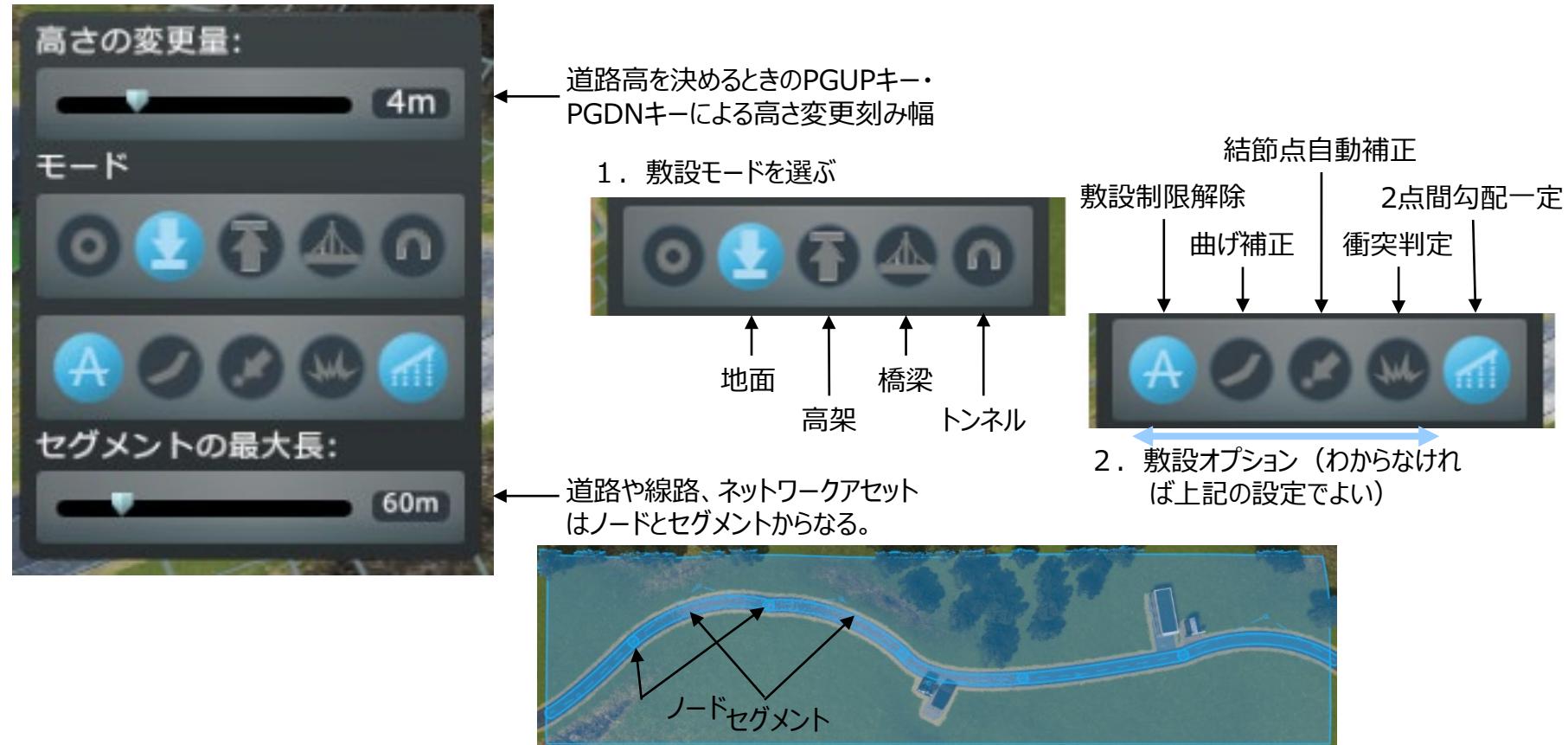
- 道路敷設ツールを開くと表示される道路敷設メニューの説明



V. ゲームデータ起動後の基本的な操作方法

3. 道路の敷設と更新 (5/7)

- Network Anarchyオプションによる敷設方法の設定
 - 道路敷設メニューのNetwork Anarchy切替で表示させておくNetwork Anarchyメニューについて



V. ゲームデータ起動後の基本的な操作方法

3. 道路の敷設と更新 (6/7)

- 線種（直線、または曲線）を選んで敷設する
 - 道路の種類とモード（地面、高架、橋梁、トンネル）を決めたら線種を選んで敷設する。



V. ゲームデータ起動後の基本的な操作方法

3. 道路の敷設と更新 (7/7)

- 敷設済み道路を更新（更新ボタンはエクスクラメーションマーク）
 – 変更後の道路、モードを選択し、びっくりマークを押してから変更先の道路セグメントを順次クリックする。



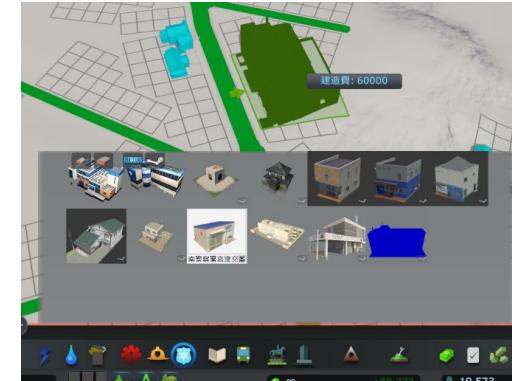
V. ゲームデータ起動後の基本的な操作方法

4. 公共サービス施設の配置

➤ 公共サービス施設の配置

- 下記それぞれのアイコンをクリックして開くメニューから必要施設を選んで適切な位置に接道して設置する。

※SkylinesPLATEAU では地物読込の際に「一般建物」を指定することで3D都市モデルを参照した区画の割当てが可能



- 移転は建物の情報ビュー中の移転アイコンをクリック



V. ゲームデータ起動後の基本的な操作方法

5. 区画割当

➤ 区画割当

- 区画ツールを起動し、道路に接道して現れるセルに区画を割当てる。

※SkylinesPLATEAU では地物読込の際に「一般建物」を指定することで3D都市モデルを参照した区画の割当てが可能



付録 有用なMOD

付録 有用なMOD

1. TM:PE

- 多種多様な交通制御を可能とする
 - 交差点での信号のつけ外し
 - 交差点での各車線の通行制御（車線ごとの右左折・直進制御、徐行、一旦停止）
 - 道路の速度規制・車両規制・駐車規制など



付録 有用なMOD

2. Node Controller Renewal

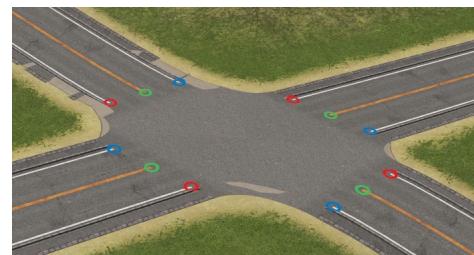
- Ctrl+N または UnifiedUIメニュー中から起動
 - ノードをクリックして操作
 - コーナーのスムーズさ、交差点のスロープ設定
 - 交差点のマーキングを除去する
 - 交差点を勾配差に応じたスロープにする



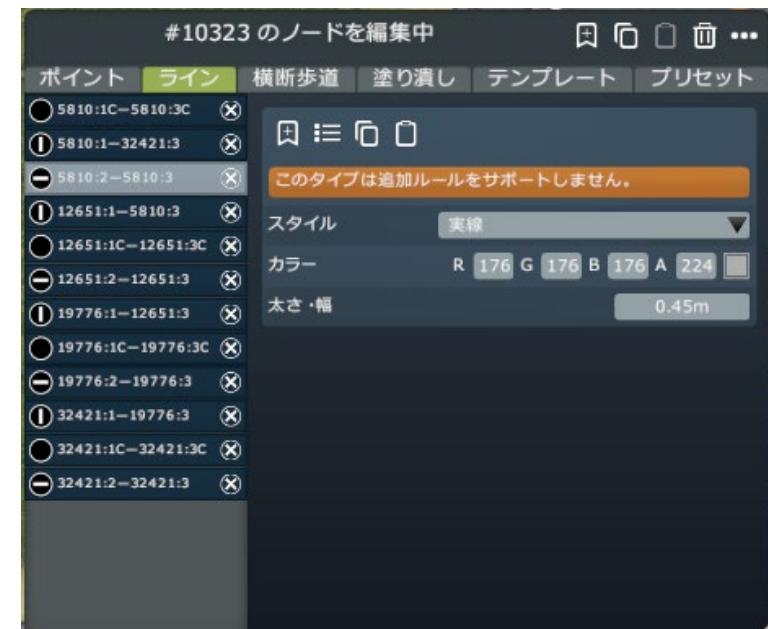
付録 有用なMOD

3. Intersection Marking Tool

- Ctrl+L または UnifiedUIメニュー中から起動
 - 停止線、横断歩道、コーナーライン、ゼブラなどを描く
 - ノードとセグメントからなるポイントを操作する
 - 位置や色味も調整できる



TM:PEで信号も追加



付録 有用なMOD

4. その他

➤ Move It

- あらゆる地物を選択、複製、移動、整列できる
- 建物、Prop、デカール、サーフェス、樹木、ノード、セグメントを指定して範囲選択できる
- ノードやセグメントを選択して移動させることで道路や塀、擁壁などのネットワークオブジェクトを自在に設置できる
- ノードを勾配一定でスロープ状に並べることができる



➤ Network Multi Tool

- ネットワークオブジェクトにノードの追加や削除ができる
- きれいなカーブを生成できる
- ノードを勾配一定でスロープ状に並べることができる
- 平行なネットワークオブジェクトを簡単に生成できる



ゲーミフィケーションによる参加型まちづくり 鉢田市における実証環境の構築、 および実証環境での基本的操作マニュアル

令和5年3月 発行

委託者：国土交通省 都市局 都市政策課
受託者：パナソニックコネクト株式会社

本報告書は、パナソニックコネクト株式会社が国土交通省との間で締結した業務委託契約書に基づき作成したものです。受託者の作業は、本報告書に記載された特定の手続や分析に限定されており、令和5年3月までに入手した情報にのみ基づいて実施しております。従って、令和5年4月以降に環境や状況の変化があったとしても、本報告書に記載されている内容には反映されておりません。