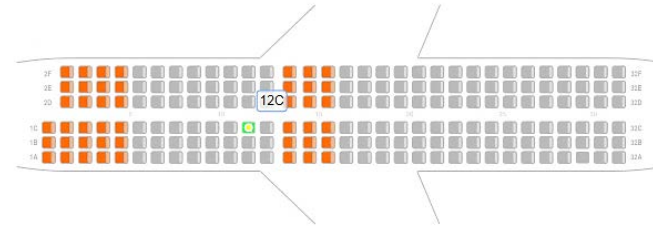
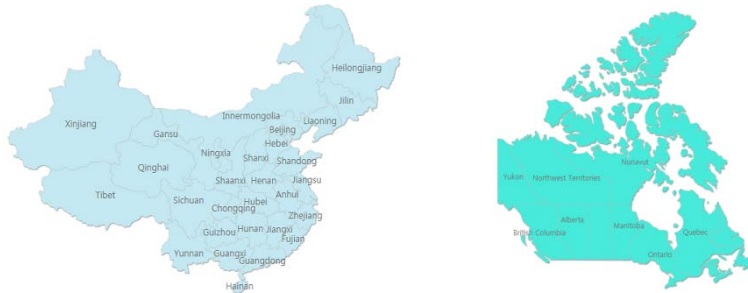


한 번 보면 열을 알게 되는

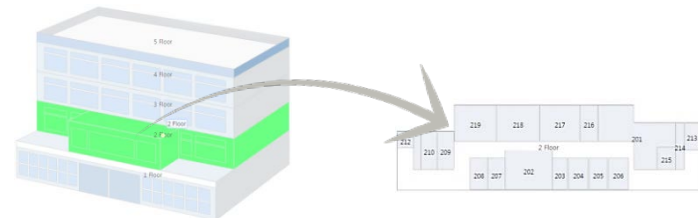
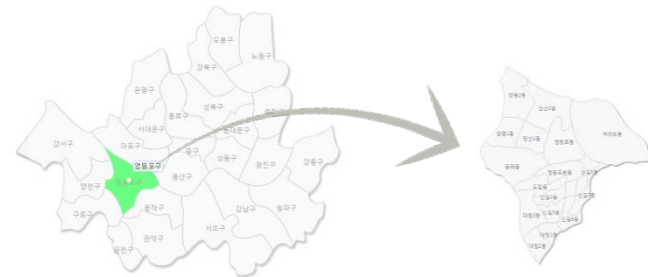
“ 알메이트 맵 제작 가이드 ”

알메이트 맵차트를 이용하여 다양한 맵을 만들 수 있습니다.

- 일반 지도 : 하위지도가 포함이 되지 않는 기본적인 지도입니다.

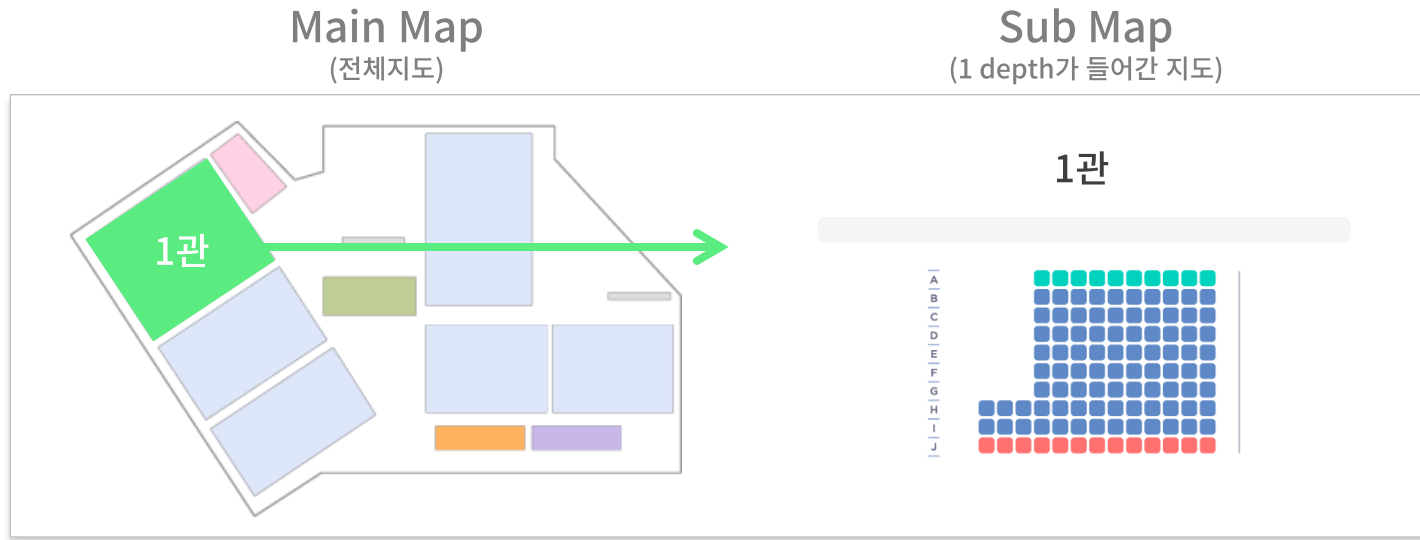


- 드릴다운 지도 : 하위 지도가 포함된 지도를 선택한 경우 하위지도가 표현되는 지도입니다.



드릴다운(Drilldown)이 가능한 맵을 만드는 가이드입니다

- 샘플은 '영화관맵'입니다-



위와 같이 드릴다운이 가능한 **맵**을 만들기 위해선

Main Map(ex.영화관 전체 지도)와 **Sub Map**(ex.영화관 내부 지도)의 **SVG파일**이 필요합니다.


그래서 먼저 일러스트레이터(Ai)로 작업한 뒤, SVG로 다시 저장하는 과정을 거쳐야 합니다.

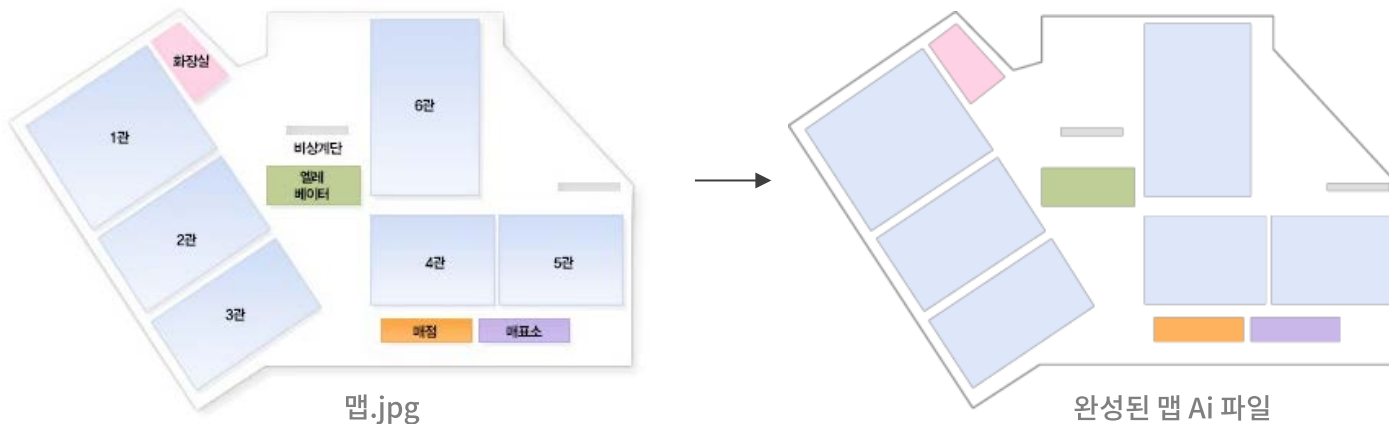
드릴다운지도를 만들기 위한 Main Map, Sub Map을 만드는 과정을 시작하겠습니다.



Main Map(영화관 전체 지도)을 만드는 과정입니다.

*본 문서 설명은 CS6 기준입니다

1. 일러스트레이터(Illustrator)를 실행시킵니다.
2. [파일-새로 만들기]에서 새 문서(색상모드 RGB)를 만듭니다.
3. Main Map을 만들기 위해 '지도 이미지'를 불러와  펜도구(P)로 맵을 따기 시작합니다.
(형태에 따라 사각형도구 및 원형도구를 이용하셔도 되지만, 모양도구 사용시 어느 한 부분이라도 수정을 해야 합니다.)



Tip* Map을 딸 때, **직선**으로만 이루어지게 되면 맵차트에서 오류가 나게 됩니다.

< 위의 오류를 방지하는 방법들 >

- 맵을 다 딸 후에, [효과(C)-스타일화(S)-모퉁이 굴리기(R)]로 곡선 넣어주기. (반경 0.001값도 들어가집니다.)
- Path에서 최소 한 부분은 곡선 처리해주기.

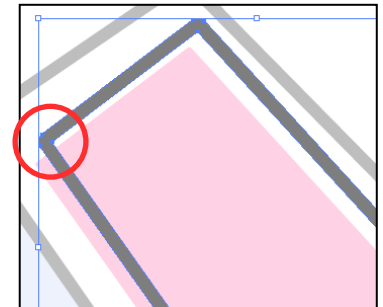
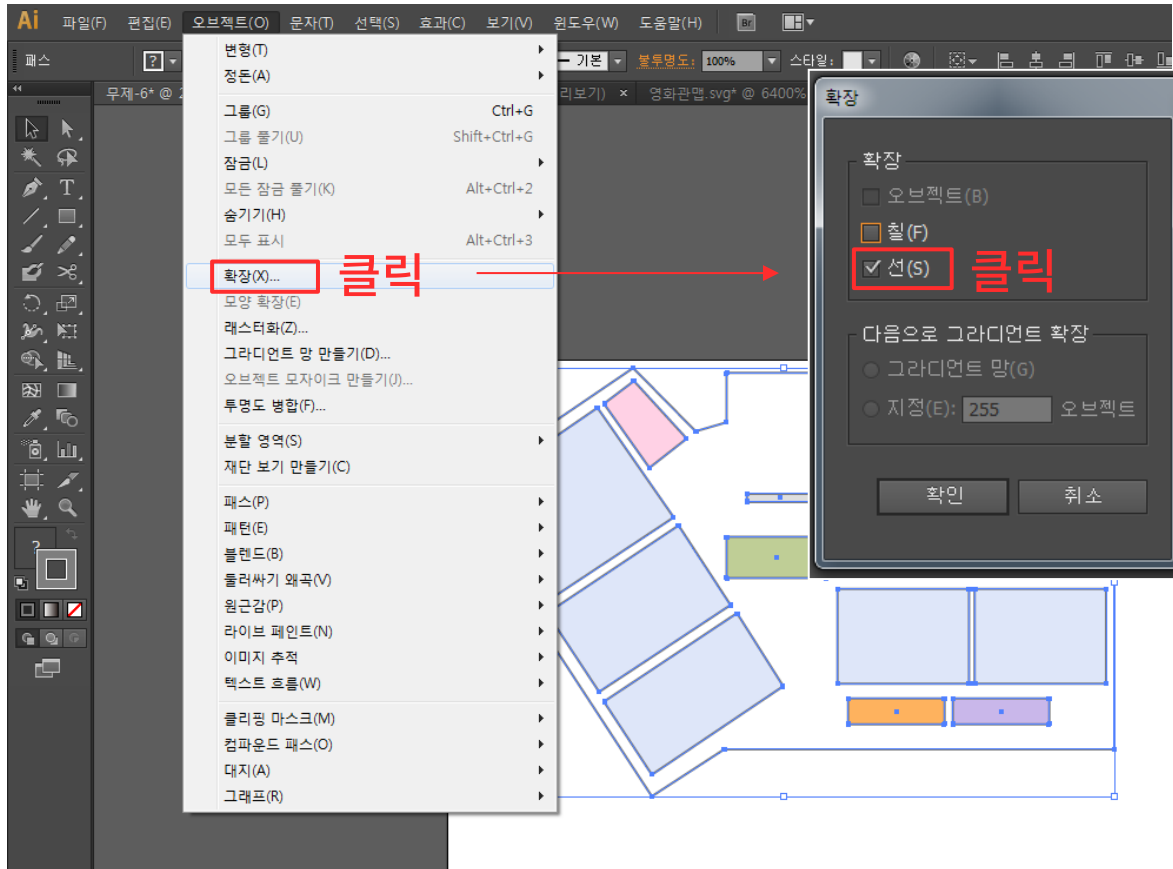
Main Map(영화관 전체 지도)을 만드는 과정입니다.

*본 문서 설명은 CS6 기준입니다

4. 완성된 맵을 웹에서 맵차트로 볼 때 ‘선’이 포함되면, 오류가 생길 수 있어 변환이 필요합니다.

< ‘선’을 ‘면’으로 바꿔주는 방법 >

1. ‘선’이 있는 맵을 클릭하고 [오브젝트(O)-확장(X)]을 누르면 <확장>이라는 창이 뜹니다.
2. <확장>에서 선(S)만 선택한 뒤 확인을 눌러줍니다.
3. ‘선’이 ‘면’으로 변환된 것을 볼 수 있습니다.



선이 면으로 변환된 모습
(이해를 돕기 위해 분리시킨 모습입니다.)

Tip*

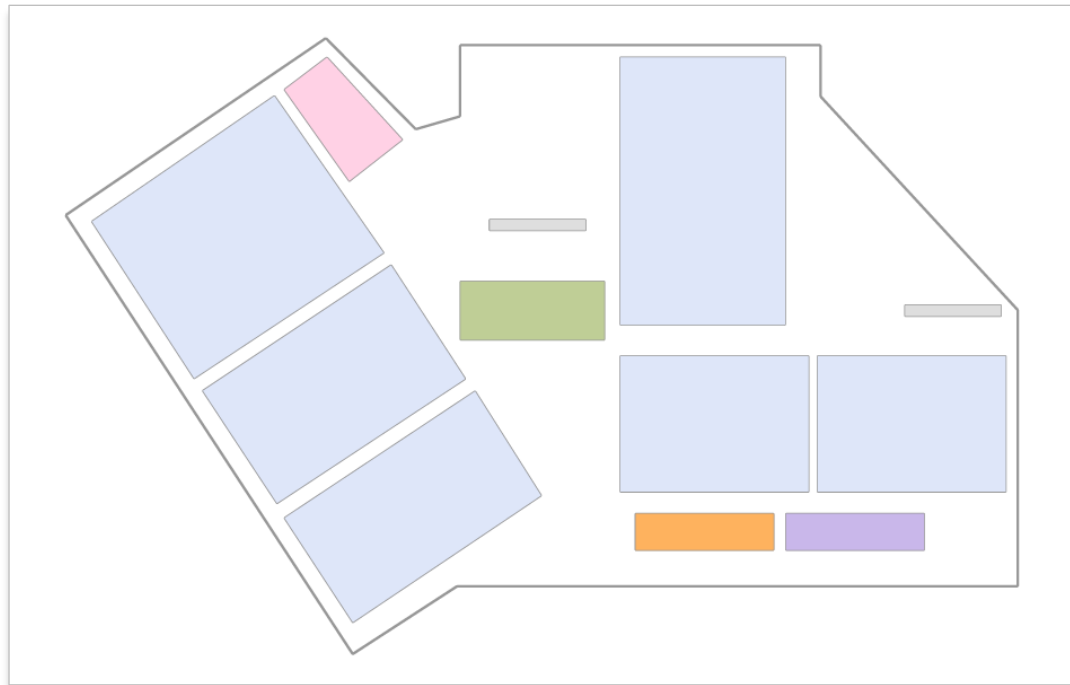
‘선’을 변환하는 작업이
귀찮으시면 선을 없애고,
‘면’으로만 작업하시면
더욱 간단해집니다.

Main Map(영화관 전체 지도)을 만드는 과정입니다.

*본 문서 설명은 CS6 기준입니다

Main Map 완성!

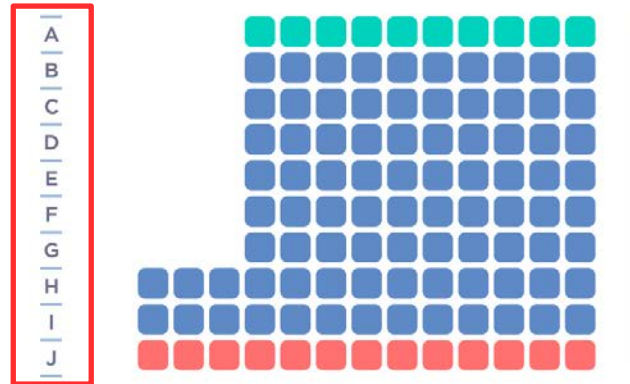
(‘일반지도’ 만 필요하신 분은 여기까지만 제작하시면 됩니다.)



Sub Map(영화관 내부 지도)을 만드는 과정입니다.

*본 문서 설명은 CS6 기준입니다

1. 앞의 Main Map의 제작순서 과정과 동일합니다.
2. 맵을 다 따신 후에 알파벳이 필요한 위치에 **T** 문자도구로 글자를 씁니다.



3. 영화상영관의 지도들을 똑같이 따서 Sub Map을 6개 만듭니다. (예제 영화관의 상영관 개수가 6개 입니다.)

Tip* 원하는 **폰트**를 브라우저에서 지원하지 않는 경우 문자를 이미지화하는 방법

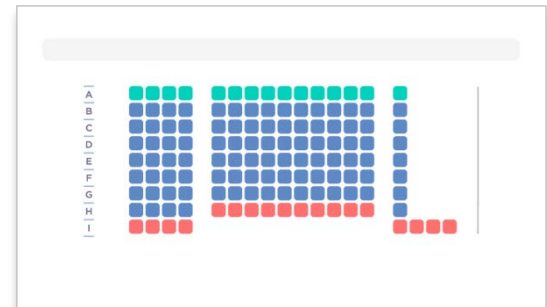
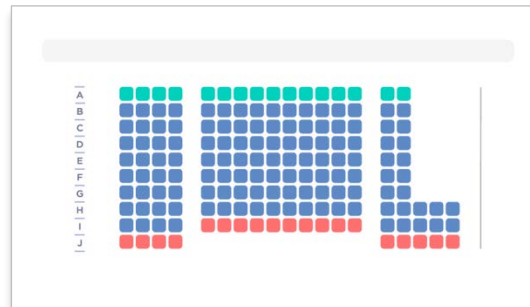
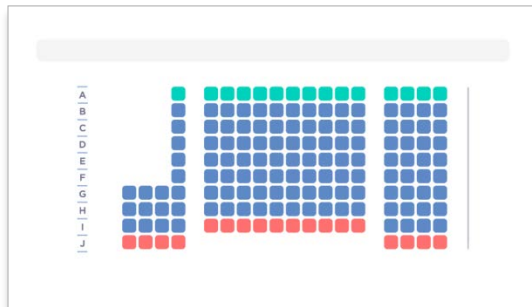
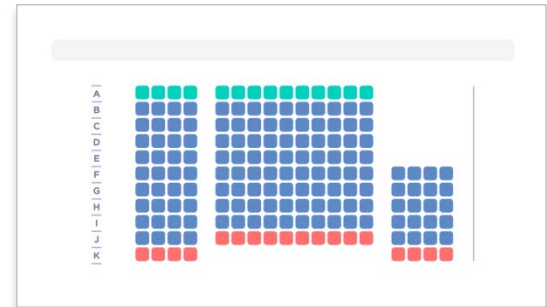
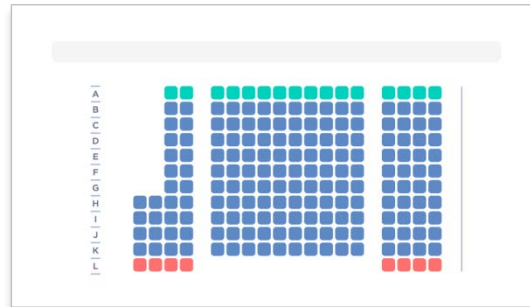
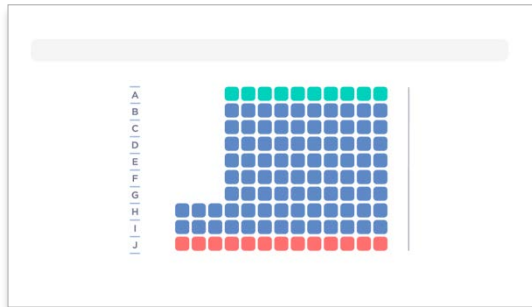
< 문자 → 이미지화 하는 방법 >

- 글자를 다 쓴 후에, [오브젝트(O)-확장(X)-오브젝트(B) 체크하고 확인] 눌러서 확장시키기

Sub Map(영화관 내부 지도)을 만드는 과정입니다.

*본 문서 설명은 CS6 기준입니다

Sub Map 6개 완성!

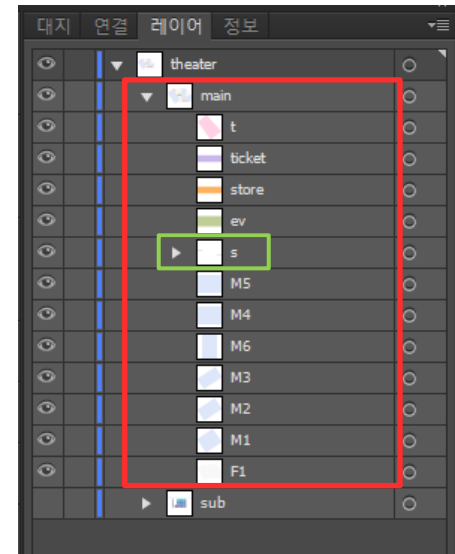
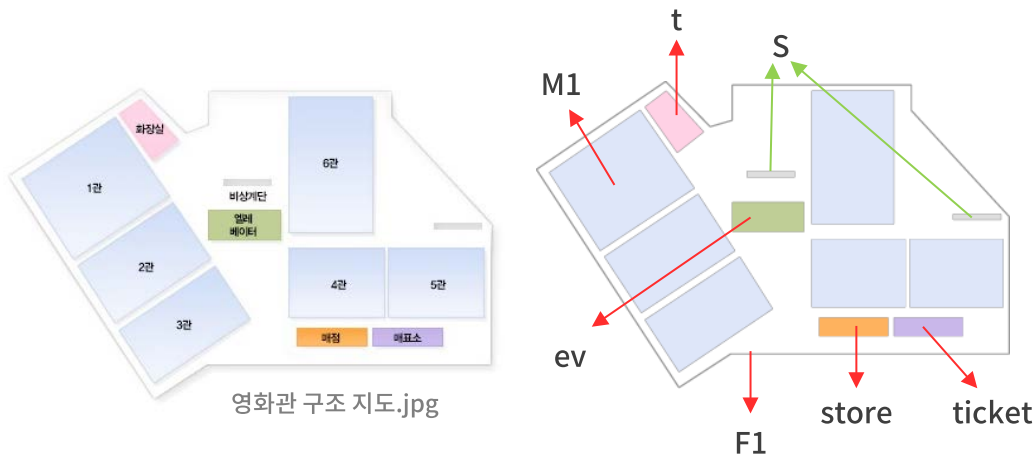


레이어 라벨 지정

*본 문서 설명은 CS6 기준입니다

Main Map, Sub Map을 다 완성한 후에는 라벨을 지정작업이 필요합니다.

1. 원래 이미지를 보면서 해당 Path를 클릭하여 라벨을 지정해주세요.
(해당 Path에 맞는 라벨을 임의로 정해주세요)
2. 비상계단은 2개로 되어있기 때문에, 그룹으로 만들어서 라벨을 s로 지정합니다.
(여러 개가 동시에 선택될 Path들은 그룹으로 만든 후 라벨을 지정해주세요.)



Tip* 그룹이 3단계까지 내려가면 맵차트에 오류가 납니다.

< 그룹이 3단계까지 있는지 확인하기 >

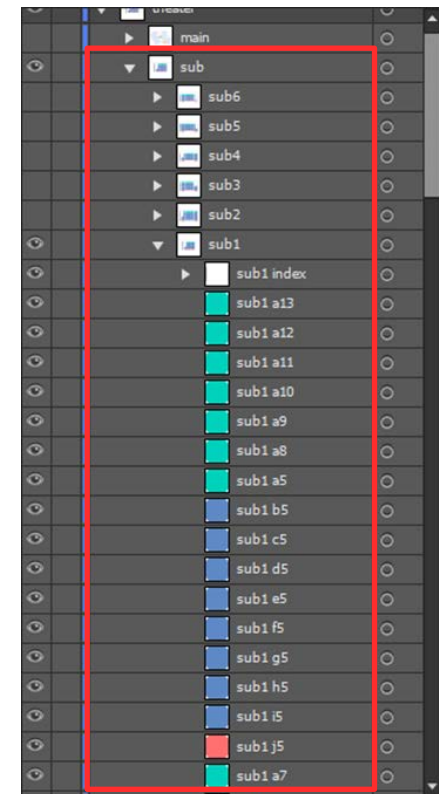
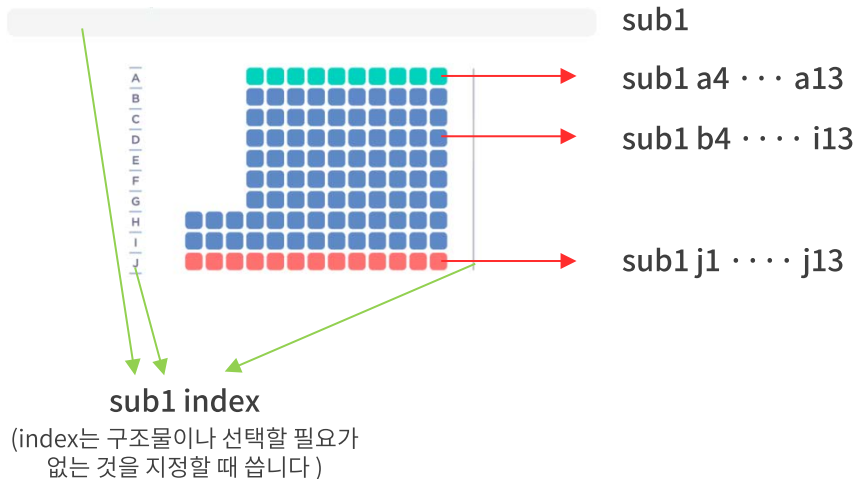
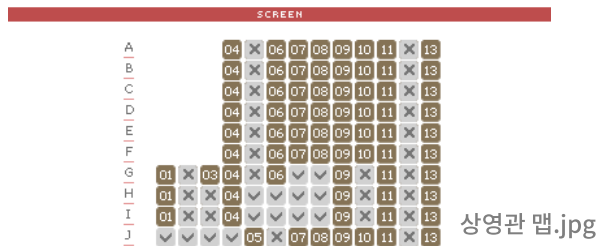
- 그룹으로 된 레이어들을 확인하여 3단계 이상으로 그룹이 되어 있으면,
3단계 그룹을 해체시켜서 2단계까지만 그룹이 되어있도록 합니다. (main그룹 - s그룹 처럼)

레이어 라벨 지정

*본 문서 설명은 CS6 기준입니다


Main Map, Sub Map을 다 완성한 후에는 라벨을 지정작업이 필요합니다.

1. 원래 이미지를 보면서 해당 Path를 클릭하여 라벨을 지정해주세요.
(해당 Path에 맞는 라벨을 임의로 정해주세요)
2. 6개의 상영관을 'sub1'부터 'sub6' 까지 이렇게 라벨을 지정해줍니다.



SVG로 저장하기 전에, 마지막으로 점검하는 과정입니다.

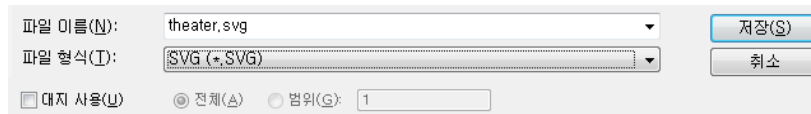
*본 문서 설명은 CS6 기준입니다

- ✓ 직선으로만 이루어진 도형은 **곡선을 넣어주세요.**
- ✓ ‘선(Line)’이 들어가 있다면 **확장시켜서 ‘면’으로 만들어 주세요.**
- ✓ 3단계 이상으로 그룹이 되어있다면 **2단계그룹까지만** 남겨 놓고 그룹을 풀어주세요
- ✓ 이름을 지정하지 않은 레이어들은 꼭  ‘눈’을 눌러서 Layer Visiblity를 켜주세요
- ✓ 레이어를 복사한 경우, 변환된 SVG의 ID에 ‘_숫자_’ 형태가 붙는 경우가 생기기 때문에 변환된 **SVG의 ID 값을 확인해보시고 수정**해주세요 (ex. map_1_ → **map** 으로 수정)

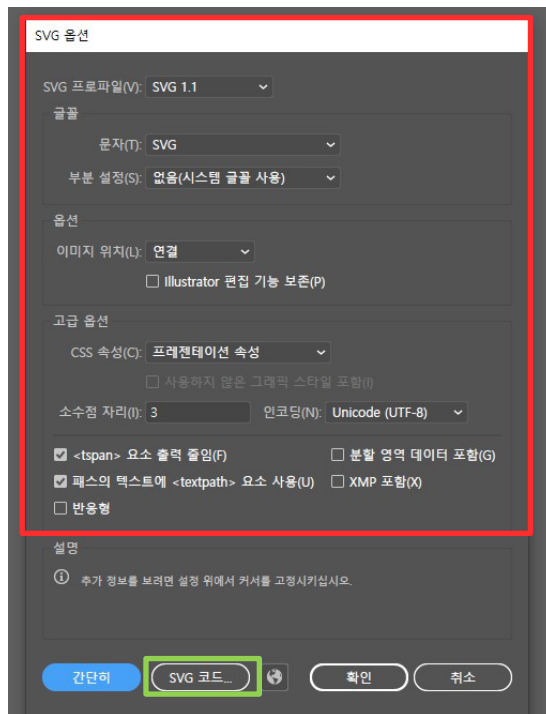
Ai 파일을 SVG로 변환하는 방법입니다.

*본 문서 설명은 CS6 기준입니다

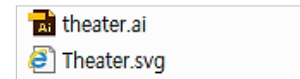
1. [파일(F) – 다른이름으로 저장(A)]을 눌러서 원하는 파일 이름을 쓰고, 파일형식을 SVG로 바꿔서 저장합니다.



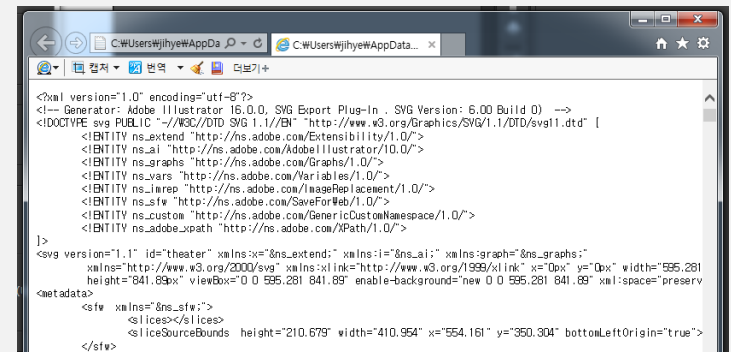
2. 저장을 누르면 옵션이 뜨는데 아래의 이미지처럼 옵션을 선택하시고 확인을 누릅니다.



3. SVG로 저장완료!



Tip* SVG 코드 버튼을 통하여 변환 전에 SVG코드를 브라우저를 통해 확인할 수 있습니다.



맵차트 지도제작 가이드 설명이 끝났습니다.
작업중에 문제가 있거나 문의사항이 있는 경우에는
02-2655-9767 , riamore@riamore.net으로 연락해주세요
오늘도 즐거운 하루 되시길 바랍니다.