



ArcGIS Enterprise Map Viewer (ベータ版)



目次

はじめに

ArcGIS Enterprise での Map Viewer のベータ版のインストールおよびアップグレード	5
Map Maker の基本操作	6
マップの表示	9
凡例の表示	11
ポップアップの表示	13
時間対応マップの表示	14
場所とフィーチャの検索	15
ルート案内の取得	16
計測	18
場所の座標の検索	19
マップの印刷	21

マップの作成

マップの作成の基本操作	24
ベースマップの選択	26
レイヤーの追加	29

スタイルの適用

スタイルの適用	33
場所のスタイル設定	38
カテゴリのスタイル設定	40
数値のスタイル設定	42
時間のスタイル設定	53
スタイル オプションの使用	61
ポップアップの構成	67
マップの保存	73

マップの構成および共有

マップ プロパティの設定	76
場所のブックマークの作成	77
時間設定の構成	79
マップの共有	82

レイヤーの操作

レイヤーの整理	84
透過表示と表示範囲の設定	87
フィルターの適用	90
クラスタリングの構成	93
ラベルの構成	97
ブレンドモードの使用	100
データの表示および編集	
テーブルの表示	106
テーブルの編集	108
フィーチャの編集	110
互換性ガイド	112

はじめに

ArcGIS Enterprise での Map Viewer のベータ版のインストールおよびアップグレード

ArcGIS Enterprise 10.8.1 では、Map Maker は ArcGIS Enterprise 配置へのオプションの追加インストールとして利用できます。インストールすると、Map Viewer のベータ版のオン/オフを切り替えて組織全体で利用できるようにするフルコントロールの権限が管理者に付与されます。

Map Maker のインストール

ArcGIS Enterprise で Map Maker の使用を開始する準備が整ったら、まず現在の環境で ArcGIS Enterprise 10.8.1 が実行されていることを確認します。インストールの準備が整ったら、ArcGIS Enterprise の Portal for ArcGIS コンポーネントがインストールされているコンピューター上でインストーラーを実行します。

メモ:

このインストールには 15 ~ 20 分程度かかり、ポータル サービスが自動的に再起動するため、ポータルで中断が発生しないようにする必要があります。作業時間以外の時間にこのインストールを実行することをお勧めします。

インストーラーは次の場所にあります。以下のリンクをクリックすると、ファイルがコンピューターに直接ダウンロードされます。

- [Windows 向けの Map Viewer のベータ版](#)
- [Linux 向けの Map Viewer のベータ版](#)

Map Maker をインストールすると、管理者は、ポータルで **[組織] > [設定] > [マップ]** の順に移動して Map Viewer のベータ版を有効または無効にすることができます。

ヒント:

[設定] タブで Map Maker を検索して、このオプションを見つけることもできます。

一時的な処置であっても、ArcGIS Enterprise で Map Maker を利用しないようにする場合は、Map Viewer のベータ版を無効にすることができます。これで、メンバーに Map Maker を開くオプションが表示されなくなります。

Map Maker を以前のバージョンからアップグレード

新しいベータ版がリリースされると、新しいインストーラーを[概要のブログ](#)からダウンロードできるようになります。Map Maker を最新のバージョンにアップグレードするには、新しいバージョンをインストールする前に、以前のバージョンの Map Maker をアンインストールしておく必要があります。Portal for ArcGIS がインストールされている各コンピューターから以前のバージョンをアンインストールした後、新しいバージョンの Map Maker をインストールする必要があります。Map Maker で作成および保存したコンテンツは、組織サイトに残り、アンインストールやアップグレードの影響を受けません。

Map Maker の基本操作

Map Maker を使用すると、他のユーザーと共有できる対話式の Web マップを作成することができます。応答性の高いマッピングと作業中のマップへのリアルタイムの更新を特徴としており、創造性とデータの試行に刺激がもたらされます。Map Maker は直感的な設計になっているため、1つの専用領域でコンテンツを表示および管理し、別の領域でマップをカスタマイズおよび構成することができます。以降のセクションでは、新しい設計とツールの概要を示します。

メモ:

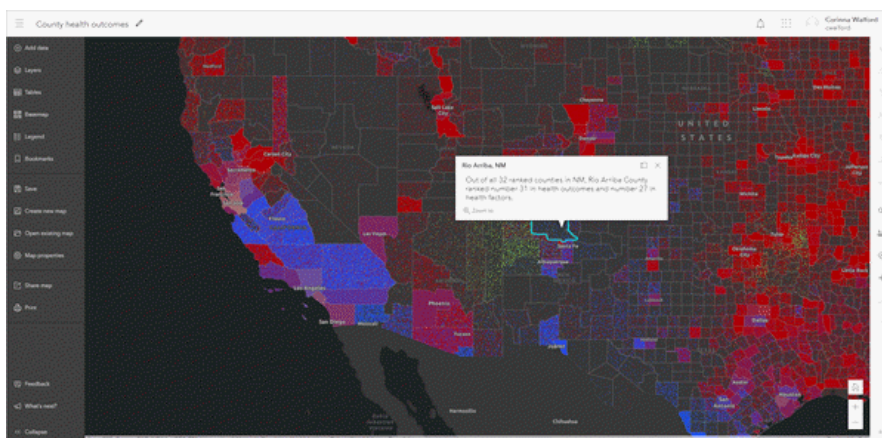
一部の機能は Map Maker でサポートされていません。詳細については、「[互換性ガイド](#)」をご参照ください。また、サポートされていないワークフローについては、必要に応じて Map Viewer Classic をご使用ください。

マップの作成および探索

ArcGIS Web マップは地理情報を対話形式で表示したものであり、内容を表現し、疑問に答えるために使用できます。Web マップは、ベースマップ、一連のデータ レイヤー (そのうちの多くにはデータに関する情報を示す対話式のポップアップ ウィンドウが含まれています)、範囲、凡例、画面移動およびズームのためのナビゲーション ツールで構成されています。


Map Maker を使用して、ArcGIS Enterprise で Web マップを表示、探索、作成します。[マップをナビゲーション](#)して、別の領域を表示します。マップ上のフィーチャをクリックして、データに関する詳細情報を示す [ポップアップを表示](#)します。[マップを回転](#)させて、新しい視点を取得します。[ズーム レベル](#)を試しながら、それぞれの縮尺で表示できるフィーチャとレイヤーを確認します。



Map Maker には、**【コンテンツ】** (暗い背景の) ツールバーおよび **【設定】** (明るい背景の) ツールバーという垂直方向の2つのツールバーがあります。各ツールバーの下部にある矢印ボタンを使用して、各ツールバーを展開または折りたたみます。**【コンテンツ】** ツールバーでは、マップ上のコンテンツを管理したり、マップ自体を操作したりすることができます。**【設定】** ツールバーを使用すると、マップ レイヤーとマップの他のコンポーネントを構成および操作するためのツールとオプションにアクセスできます。これらのツールバーの詳細については、後続のセクションをご参照ください。

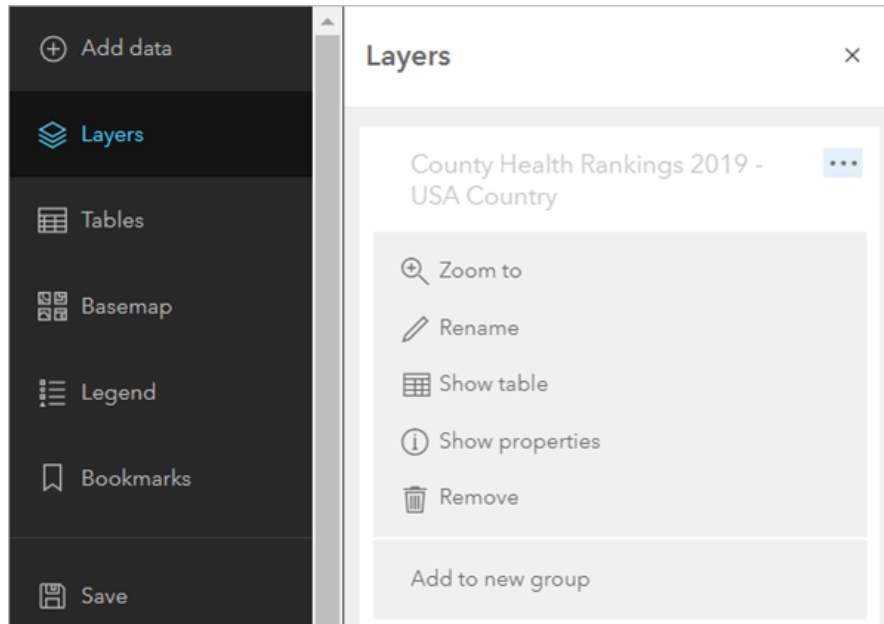


コンテンツ

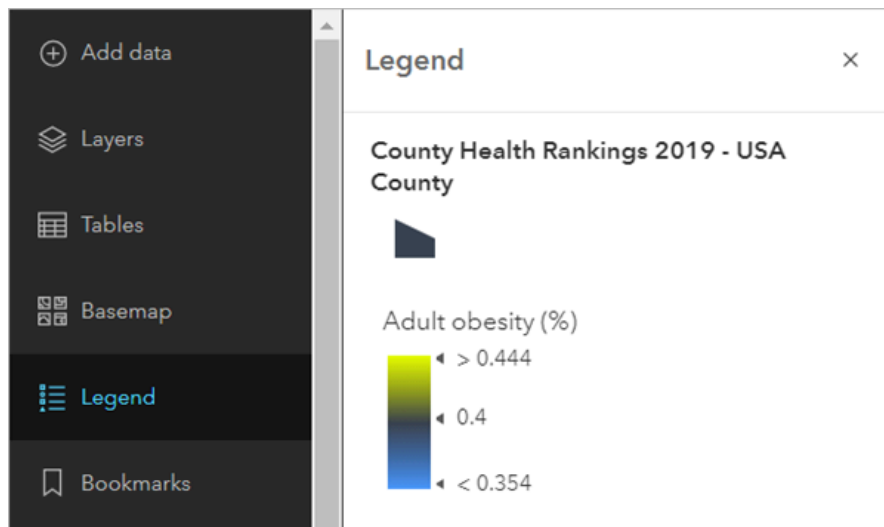
【コンテンツ】 (暗い背景の) ツールバーを使用して、マップの主要なコンポーネントを管理します。たとえば、**【コンテンツ】** ツールバーにある各ボタンを使用して、[ベースマップを変更](#)したり、[レイヤーを追加](#)したりすることが

できます。レイヤーはマップの構成要素です。[レイヤー] ボタン  をクリックして、マップ上に存在するレイヤーを確認します。

各レイヤーは、[レイヤー] ウィンドウに表示されている順序でマップ上に描画されます。レイヤーを整理して希望の順序で描画し、個々のレイヤーを非表示  にしたり、表示  したりすることができます。[開く]… をクリックして、該当するレイヤーのオプションのリストを展開し、そのレイヤーのプロパティを表示することもできます。




一部のレイヤーに含まれるシンボルは [凡例] に表示されます。凡例を表示すると、データレイヤーがマップ上でどのように表現されているかが理解しやすくなります。



[コンテンツ] ツールバーを使用すると、マップを開く操作、保存する操作、共有する操作、印刷する操作などを実行することもできます。[フィードバック] および [次は何を学びますか?] ボタンを使用して、Map Maker [GeoNet](#) コミュニティにご参加いただけます。フィードバックを送信し、今後のアップデートでの変更点を確認することができます。

設定

マップ上の個々のレイヤーを選択して、**[設定]** (明るい背景の) ツールバーにあるツールとオプションにアクセスします。 **ポップアップ**、**フィルター**、**クラスタリング**、**ラベル**などを構成できます。変更内容がすぐにマップ上に表示されるため、さまざまなオプションを試しながら確認することができます。

[スタイル] ウィンドウ  を開いて、ドット密度など、Map Maker に専用の新しいスマート マッピング スタイルを確認します。さまざまな**シンボル**とカラー ランプを試すことができます。

[設定] ツールバーにある一部のボタンを使用すると、マップから新しい情報を取得して操作することができます。**位置の検索**、**距離または面積の計測**、**時系列アニメーション データの表示**、**ルート案内の取得**、**地理座標系の検索**を実行できます。

マップの表示


Map Maker を使用すると、ArcGIS Enterprise で広範なマップを作成および探索できます。Map Maker でマップを開く方法、表示する方法、移動させる方法のクイック リファレンスを次に示します。

メモ:

一部の機能は Map Maker でサポートされていません。詳細については、「[互換性ガイド](#)」をご参照ください。また、サポートされていないワークフローについては、必要に応じて Map Viewer Classic をご使用ください。





Map Maker を開く

Map Maker を開くには、次の手順を実行します。

1. ArcGIS Enterprise ポータルに[サインイン](#)します。
2. [アプリ ランチャー] ボタン  をクリックします。
アプリ アイコンのグリッドが表示されます。
3. Map Maker アイコンを選択します。
Map Maker が新しいタブで開きます。


マップを検索して開く


Map Maker で既存のマップを検索して開くには、次の手順を実行します。

1. Map Maker を開きます。
2. [コンテンツ] (暗い背景の) ツールバーにある [既存のマップを開く] をクリックします。
3. 表示されるウィンドウの上部にあるドロップダウンメニューから、[マイ コンテンツ]、[組織]、[ArcGIS Online] など、検索対象の場所を選択します。
4. マップを検索するには、次のいずれかを実行します。
 - 検索テキスト ボックスに検索語句を入力します。また、[高度な検索](#)を使用して、検索結果を絞り込むこともできます。
 - 表示ボタン ([テーブル]  および [リスト] ) を使用して、別の方法でマップの結果を表示します。
 - [並べ替え] ボタン  をクリックして、マップの結果を並べ替えたり、並べ替え方向を変更します。
 - [フィルター] ボタン  をクリックして、検索結果を絞り込みます。たとえば、組織内のマップを検索していて、[コンテンツのカテゴリが設定されている](#)場合は、[カテゴリ] フィルターを使用して結果を絞り込むことができます。[信頼できるとしてマーク](#)されたマップだけを検索結果として返す場合は、[ステータス] フィルターを使用します。使用できるフィルター オプションは、マップを検索する場所、サインインしているかどうか、サインインしている場合はその方法によって異なります。

メモ:


現在のマップ範囲に基づいて検索結果を制限するには、[マップ エリア内のコンテンツのみを表示] を選択します。たとえば、マップを米国ネバダ州に拡大すると、検索結果はマップの範囲に合わせて並べ替えられます。マップ範囲をペンシルバニア州に変更すると、通常、(キーワードに応じて) 異なる結果が返されます。現在のマップ範囲に重なり合っている (キーワードに一致する) すべてのマップが返されます。

- マップのタイトルをクリックして、そのマップの詳細 (説明や利用規約など) を表示します。マップの詳細ウィンドウが表示されます。[詳細の表示] ボタン  をクリックして、そのマップのアイテム ページを新しいタブで開きます。

5. 検索結果で [マップを開く] ボタン  をクリックします。





ヒント:

コンテンツ ページまたはアイテム ページから Map Maker のアイテムを開くこともできます。

コンテンツ ページの [マイ コンテンツ] タブで、該当するアイテムを参照して選択します。[その他のオプション] ... をクリックして [マップ ビューアーのベータ版で開く] をクリックします。アイテム ページで、[Map Viewer で開く] ボタンの横にあるドロップダウン矢印  をクリックし、ドロップダウン メニューから [Map Viewer Beta で開く] を選択します。

マップの操作

マップを移動させるには、次のコントロールを使用します。

- ズームするには、[拡大] ボタン  または [縮小] ボタン 、マウスとホイール ボタン、キーボード上の矢印キーを使用します。Shift キーを押しながらマップ上のボックスをドラッグさせて拡大することもできます。
- マップを最初の範囲にズームするには、[デフォルトの表示範囲] ボタン  をクリックします。ブックマークを使用して、定義済みの範囲にマップを移動させることもできます。
- 画面移動するには、マウスとホイール ボタンまたはキーボードの矢印キーを使用します。
- マップを回転させるには、右クリックして、ポインターを押しながらドラッグします。[コンパス方位のリセット] ボタン  をクリックして、マップ ビューを北向きに戻します。
- Mac で OS X 10.6 以降を使用している場合は、マップの画面移動とズームに、2本の指をドラッグするマルチタッチ ジェスチャを利用できます。このデフォルトの動作は画面移動です。ズームするには、Shift キーを押したままズーム イン/アウトします。2本の指を手前に向かってドラッグすると拡大し、反対方向にドラッグすると縮小します。


凡例の表示

凡例により、マップ上のフィーチャを表しているシンボルの意味を表示できます。凡例は、マップ上のシンボルの例と説明文が含まれたラベルで構成されています。凡例には、マップシンボルに適合するパッチが含まれています。多くの場合、パッチはポイント、直線、または四角形です。レイヤーの作成者が、凡例パッチをカスタマイズしていることがあります。たとえば、一部の領域を他の形状のパッチで表現したり、川を直線ではなく曲線で描画したりしている場合があります。

メモ:

一部の機能は Map Maker でサポートされていません。詳細については、「[互換性ガイド](#)」をご参照ください。また、サポートされていないワークフローについては、必要に応じて Map Viewer Classic をご使用ください。



マップの凡例を表示するには、次の手順を実行します。

1. Map Maker で、表示する凡例が含まれる [マップを検索して開きます](#)。
2. **[コンテンツ]** (暗い背景の) ツールバーの **[凡例]**  をクリックします。
新しいウィンドウに凡例が表示され、現在のマップの縮尺で表示される各レイヤーに関する情報が表示されます。すべてのレイヤーに凡例情報が含まれているわけではありません。

凡例に含まれているレイヤーの非表示

場合によっては、レイヤーを凡例内に表示したくないことがあります。たとえば、マップで国の失業率に焦点を当てる場合は、凡例に雇用シンボルのみを表示し、マップに含まれている道路シンボルや他の参照データは表示したくないことがあります。

凡例に含まれているレイヤーを非表示にするには、次の手順を実行します。

1. レイヤーを非表示にする凡例が含まれる [マップを検索して開きます](#)。
2. **[コンテンツ]** (暗い背景の) ツールバーの **[レイヤー]**  をクリックします。
3. 凡例で非表示にするレイヤーを参照および選択します。
レイヤーの **[プロパティ]** ウィンドウが開きます。
4. **[プロパティ]** ウィンドウで、**[このレイヤーの凡例を有効化]** 切り替えボタンをオフにします。
5. **[コンテンツ]** ツールバーの **[凡例]**  をクリックします。
レイヤーが凡例で非表示になります。このレイヤーをもう一度表示するには、**[レイヤー]** ウィンドウでレイヤーを選択し、**[設定]** (明るい背景の) ツールバーから **[プロパティ]** ウィンドウを開いて、**[このレイヤーの凡例を有効化]** 切り替えボタンをオンにします。

凡例の表示に関する注意事項

凡例を表示する際は、次の点に留意してください。

- ベースマップ、イメージレイヤー、マップメモレイヤー、および外部からアクセスできないレイヤーには凡例情報は含まれません。
- マップレイヤーの凡例と Map Maker 内の凡例は一致しないことがあります。通常、この問題は、Map Maker 内の凡例がレイヤー内のシンボルと同期していないときに発生します。たとえば、レイヤーの作成者がサービスでシンボルを変更しても、Map Maker には引き続き前のシンボルが表示されます。一般的に、Map Maker に

は、30 分間経過した後に最新の凡例が表示されます。レイヤーの作成者は、Map Maker に凡例の更新を反映させるためにマップサービスの REST キャッシュをクリアしなければならないことがあります。レイヤーの作成者は、レイヤーを変更することで (レイヤーの名前変更や並べ替えなど)、凡例に対する更新を反映させることができます。

ポップアップの表示

ポップアップは、ハイキング コース、地価、失業率など、マップ内の各フィーチャ レイヤーに関連付けられている属性を活用します。 ポップアップは、添付ファイル、画像、チャート、テキストを表示したり、外部の Web ページにリンクしたりできます。

レイヤーのポップアップの外観は、レイヤーの所有者が特に構成していなければ、デフォルトでは属性と値の単純な表です。 レイヤーの所有者は新しい構成を保存できます。 このため、マップ内のポップアップは特に設定しなくても適切に表示されます。

特定のマップ内では、マップの所有者がポップアップを再構成できます。 マップ作成者は、表示および非表示フィールドとその情報の表示方法のリストを定義します。 たとえば、カスタム形式のテキスト、チャート、画像を使用して、属性のシンプル リストを表示したり、豊富な対話型の操作を提供したりできます。

ポップアップの設計および構成方法については、「[ポップアップの構成](#)」をご参照ください。

時間対応マップの表示

マップの最下部にタイム スライダーが表示されている場合、マップには 1 つ以上の時間対応レイヤーが含まれ、マップを再生して時間経過に伴う情報の変化を確認できます。スライダー コントロールを使用すると、再生/一時停止ボタンでデータのアニメーションを制御したり、前の期間や次の期間に移動したりできます。再生速度や時間間隔などを調整するようにマップの**時間設定を構成**できます。

1. Map Maker で、レイヤーを含む**マップを開く**か、直接**レイヤーを追加**します。
2. マップの下部にあるタイム スライダーを探します。タイム スライダーが表示されない場合は、マップに時間対応レイヤーが含まれていないか、時間対応レイヤーが現在非表示になっています。
3. マップのアニメーション表示を開始するには、**[再生] ▷** をクリックします。
4. 必要に応じて、スライダーを使って、マップ上に表示される期間の調整を手動で行います。スライダーを移動すると、日付が動的に更新され、選択した期間が表示されます。
5. アニメーションを一時停止するには、**[一時停止] ⏸** をクリックします。
6. 直前のデータ間隔に戻るには、**[前へ] ◀** をクリックします。
7. 次のデータ間隔に進むには、**[次へ] ▶** をクリックします。
8. タイム スライダーを非表示にするには、**[設定] (明るい背景の) ツールバーにある [時間] ⌚** をクリックします。

場所とフィーチャの検索

マップ内の場所やデータを見つける 1 つの方法として、検索があります。目的の場所やデータが見つかるまで、移動とズームを実行したり、ポップアップで詳細を確認したりすることもできますが、検索ツールを使用した方が、よりすばやく、より正確に結果に到達できます。たとえば、破損していることが最近報告された雨水管を特定する必要があり、その特定にマップだけを使用する場合、特定の雨水管があると思われる地域を拡大し、その雨水管が見つかるまで、雨水管を 1 つ 1 つ表示して確認しなければなりません。代わりに検索ツールを使用すると、ID を基準にして雨水管を特定することができます。

Map Maker には、[組織で構成されたロケーター](#)や[検索可能なレイヤー](#)など、マップ内のリソースを組み合わせて使用する統合検索ツールがあります。場所を検索する場合は、住所、場所、対象地点、道路の交差点、緯度と経度の座標を入力できます。場所やフィーチャを検索するときは、検索対象を特定しやすいように候補が表示されます。統合検索ツールは、デフォルトでマップ内のリソースを組み合わせて使用しますが、1 つのリソースだけ (この例では、雨水管を含むレイヤーだけ) を使用して検索することもできます。


マップが、選択された検索結果に自動的にズームし、その場所にポップアップが表示されます。

メモ:

一部の機能は Map Maker でサポートされていません。詳細については、「[互換性ガイド](#)」をご参照ください。また、サポートされていないワークフローについては、必要に応じて Map Viewer Classic をご使用ください。

検索ツールを使用して場所とフィーチャを特定

検索ツールを使用して場所とフィーチャを特定するには、次の手順に従います。

1. Map Maker で[新しいマップ](#)または[既存のマップ](#)を開きます。
2. **[設定]** (明るい背景の) ツールバーの **[検索]**  をクリックします。
検索ボックスがマップ上に表示されます。
3. 検索ボックスにキーワードを入力します。キーワードとして、住所、道路の交差点、場所、対象地点、緯度と経度の座標、フィーチャ ID などを入力できます。

メモ:

キーワードを入力すると、類似した直近の検索結果や類似したキーワードに基づく候補が表示されます。ホストフィーチャレイヤー、ストリート住所、道路の交差点、名前別またはタイプ別の対象ポイント (リバーサイド病院、病院など)、場所名 (市、国、都道府県など)、郵便番号からフィーチャの候補が表示されます。[ロケーター](#)で候補の表示の有効/無効を切り替えることができます。

4. 検索ボックスに矢印が表示されている場合は、複数のリソースを検索することができます。これらのリソースには、組織が構成しているロケーターや、マップ内でフィーチャを検索できるように[マップ作成者が検索可能にしているレイヤー](#)などがあります。これらの使用可能なリソースの 1 つを検索するには、矢印をクリックして、希望のオプションを選択します。デフォルトでは、用意されているすべてのリソースの検索ができます。
5. 検索ボックスにキーワードを入力し終えたか、候補の 1 つを選択したら、Enter キーを押します。
マップが検索結果の場所にズームし、ポップアップが開いて検索結果の情報が表示されます。
6. その場所が目的の場所でない場合は、ポップアップ内の **[その他の結果を表示]** リンクをクリックして、リストから別の結果を選択します。


ルート案内の取得

メモ:

Map Maker に [ルート案内] ボタンが表示されない場合、ポータルはルート案内を表示できるように構成されていません。この機能が必要な場合は、管理者にお問い合わせください。

ArcGIS Online のネットワーク ユーティリティ サービスを使用するようにポータルが構成されている場合は、最初のルートが生成されるか、目的地が変更されるか、ルートが最適化されると、クレジットが消費されます。

ネットワーク解析を実行する権限を持つ組織サイトのメンバーは、Map Maker を使用して、ターンごとの自動車または歩行者向けのルート案内を取得できます。移動モードを設定し、複数の目的地を追加し、出発時間を選択することができます。

1. ネットワーク解析を実行する権限を持っている組織サイトにサインインしていることを確認して、Map Maker を開きます。
2. [設定] (明るい背景の) ツールバーにある [ルート案内] ボタン  をクリックします。
3. [ルート案内] ウィンドウで、次のように 1 つの出発地と 1 つ以上の目的地を指定します。




ヒント:

目的地フィールドの横にドロップダウン矢印がある場合は、目的地を見つけるために複数のリソースを検索することができます。これらのリソースには、組織が構成しているロケータや、マップ上でフィーチャを検索できるようにマップ作成者が有効にしているレイヤーなどがあります。デフォルトでは、使用可能なすべてのリソースに対して検索が実行されます。または、ルートの目的地の検索に使用するリソースを選択します。

- a. 出発地と目的地を入力します。
目的地を追加すると、マップ上にルートが描画されます。

ヒント:

現在の場所を出発地または目的地として使用するには、フィールド内をクリックし、ドロップダウンメニューにある [現在の位置を使用] をクリックします。

- b. 目的地を追加するには、[ストップの追加] をクリックして、新しいフィールドに住所を入力します。
ルートには、1 つの出発地と最大 49 の目的地を含めることができます。
4. 以下のいずれかを実行して目的地を変更します。
 - 出発地と目的地を入れ替えるには、[出発地と目的地を入れ替え]  をクリックします。
 - 1 つの出発地と複数の目的地があるルートの順序を変更するには、[順序変更] ハンドル  を使用して住所フィールドをドラッグします。
 - ルートに 1 つの出発地と複数の目的地があり、そのうちのいずれかを削除する場合は、削除する場所の横にある [ストップの削除]  をクリックします。
 5. 必要に応じて、ドロップダウンメニューから移動モードを選択して変更します。デフォルトの移動モードが組織サイトで設定されています。次のオプションを利用できます。
 - [運転距離] - 自動車およびピックアップトラックなどその他同様の小型自動車をモデル化して、移動時間を最適化する方法を見つけます。移動は、一方通行や転回禁止など、自動車の特有のルールに従います。

- **[運転時間 (地方)]** - 自動車とその他の類似した小型自動車 (ピックアップトラックなど) の移動をモデル化して、移動時間を最適化する方法を見つけます。移動は、一方通行や転回禁止など、自動車に特有のルールに従いますが、未舗装道路の移動については従いません。出発時刻を指定した場合、交通状況に応じて動的に変化する移動速度が使用可能になります。
 - **[運転距離 (地方)]** - 自動車およびピックアップトラックなどのその他の類似する小さな自動車をモデル化して、移動時間を最適化する方法を見つけます。移動は、一方通行や転回禁止など、自動車に特有のルールに従いますが、未舗装道路の移動については従いません。
 - **[トラック輸送時間]** - 指定されたトラック ルートを優先して使用することで、基本的なトラック移動をモデル化し、移動時間を最適化する方法を見つけます。ルートは、一方通行や転回禁止などに従う必要があります。
 - **[トラック輸送距離]** - 指定されたトラック ルートを優先して使用することで、基本的なトラック移動をモデル化し、移動距離を最適化する方法を見つけます。ルートは、一方通行や転回禁止などに従う必要があります。
 - **[徒歩時間]** - 歩行者の通行を許可する通路および道路に従い、移動時間を最適化する方法を見つけます。歩行速度は、時速 5 キロに設定されます。
 - **[徒歩距離]** - 歩行者の通行を許可する通路および道路に従い、移動距離を最適化する方法を見つけます。
6. 次のように出発オプションを選択します。
- a. ドロップダウンメニューから **[今すぐ移動]** または **[出発時間]** のどちらかを選択します。
 - b. **[出発時間]** を選択した場合は、出発の日付と時刻を選択します。

出発時間は、出発地のタイムゾーンで設定されます。目的地のタイムゾーンは、ルート案内に表示される到着時間と出発時間に使用されます。

ルートの使用

ルート案内を取得したら、次の方法でルートを使用できます。

- ルートの特定のセグメントを表示するには、**[ルート案内]** ウィンドウでセグメントをクリックします。そのセグメントがマップの中央に表示されます。
- ルート マップを印刷するには、**[コンテンツ]** (暗い背景の) ツールバーにある **[印刷]** をクリックします (ルートマップにルート案内は含まれていません)。

計測




マップ使用時に [計測] ツールを使用して直線距離または面積 (およびその周長) を計測できます。Map Maker は、データが投影座標系を使用している場合でも (楕円体ベースの測地線計算を使用して) 最短計測距離を計算します。ユーザーは、[自分のプロフィール](#)を更新することで、表示されるデフォルトの単位を変更できます。さらに、計測の実行中に計測単位を変更することもできます。


メモ:

一部の機能は Map Maker でサポートされていません。詳細については、「[互換性ガイド](#)」をご参照ください。また、サポートされていないワークフローについては、必要に応じて Map Viewer Classic をご使用ください。

計測の実行

距離または面積を計測するには、次の手順に従います。

1. Map Maker で、[マップを開きます](#)。
2. [設定] (明るい背景の) ツールバーの [計測]  をクリックします。
計測ツールバーがマップ上に表示されます。
3. 計測ツールバーでは、次のような計測オプションを選択できます。
 - マップ上の距離を計測するには、[距離の計測]  をクリックします。マップ上で計測を開始する位置をクリックし、計測するラインの頂点ごとに 1 回ずつクリックします。ダブルクリックしてラインを終了します。
 - マップ上の面積 (およびその周長) を計測するには、[面積の計測]  をクリックします。マップ上で計測を開始する位置をクリックし、計測するエリアの頂点ごとに 1 回ずつクリックします。ダブルクリックすると、距離の計測が完了します。

結果が計測ウィンドウの下部に表示されます。
4. 必要に応じて、次の操作を行います。
 - [単位] ドロップダウンメニューから、別の計測単位を選択します。新たに選択した単位に計測結果が変換されます。
 - 計測値を消去するには、[計測値の消去]  をクリックします。
 - 新たに計測を開始するには、[新しい計測] をクリックします。

計測中のマップの移動

計測の対象となるものが、現在のマップ範囲内に完全に含まれていないことがあります。たとえば、道路や土地区画が表示範囲を超えている場合などです。距離や面積の累積値を維持しつつ、計測をしながらマップを移動するには、マウスのボタンを押したまま (または同等の操作を実行し)、マップ上で目的の方向へドラッグします。ダブルクリックして計測を完了します。

場所の座標の検索



[場所] ツールを使用して、マップ上の任意のポイントの地理座標を検索できます。Map Maker では、地理座標が複数の共通形式で表示されます。座標の表示に使用されている場所単位を変更したり、ポイントを取得して正確な座標を確認したり、座標を入力してマップ上でその場所にアクセスしたり、それぞれの場所単位の表示形式を設定したりすることができます。複数の変換を追加すると、さまざまな単位で座標を表示することもできます。

次のいずれかの表記で座標を表示できます。

- 経度と緯度 (XY)
- 度 (10 進) (DD)
- 度分秒 (DMS)
- 度分 (10 進) (DDM)
- MGRS (Military Grid Reference System)
- ユニバーサル横メルカトル図法 (UTM)
- USNG (United States National Grid)
- BASEMAP - 座標系の X、Y 座標と現在のベースマップで使用されている単位が表示されます。

場所の検索





マップの場所を検索するには、次の手順を実行します。


1. Map Maker で、表示したいマップを開きます。
2. **[場所]** (明るい背景の) ツールバーにある **[場所]** ボタン  をクリックします。
3. マップ上の場所にポインターを合わせて、その座標を **[場所]** ウィンドウに表示します。
4. **[展開]** ボタン  をクリックして、追加の場所オプションを表示します。
5. 必要に応じて、**[変換の追加]** ドロップダウンメニューをクリックし、追加の座標系を選択して、その場所を表示します。



ヒント:

[場所] ウィンドウ内の座標系を表示するボックスをクリックすると、場所を別の座標系にすばやく変換できます。

6. 必要に応じて、次の操作を行います。
 - 座標系変換が複数存在する状況で、リストから 1 つ以上の変換を削除する場合は、該当する座標系の横にある **[変換の削除]**  をクリックします。
 - 座標系を入力するには、**[入力座標]** ボタン  をクリックし、座標系を選択して、座標を指定します。
 - 場所を取得するには、**[キャプチャ]** ボタン  をクリックして、キャプチャモードに切り替えます。キャプチャモードにある間は、マップ上の任意の場所をクリックして、その場所の座標を取得することができます。
 - 座標の表示形式を設定するには、**[形式の設定]** ボタン  をクリックします。ドロップダウンメニューから該当する座標系を選択し、その下にあるフィールドで書式設定を変更します。任意の形式設定をリセットす


るには、[デフォルトにリセット]  をクリックします。

マップの印刷

[印刷] ツールを使用して、マップの印刷対応ページを、PDF、PNG、JPEG、GIF、EPS、SVG など、さまざまな形式でエクスポートします。 マップ レイアウトを印刷するか、マップのみを印刷することができます。

マップ レイアウトの印刷

マップ レイアウトは、ドキュメント タイトル、縮尺記号、および日付で構成されます。印刷対応のマップ レイアウトを作成するには、次の手順を実行します。

1. Map Maker で、印刷したいマップを開きます。
2. [コンテンツ] (暗い背景の) ツールバーにある [印刷]  をクリックします。
3. [レイアウト] タブをクリックします。
4. ドキュメントのタイトルを入力します。
5. [ページ設定] ドロップダウン メニューから、レイアウトを選択します。

メモ:


組織が**カスタム印刷レイアウト**を構成している場合は、**[テンプレートの選択]** をクリックして、組織の印刷レイアウトから選択できます。

6. [ファイル形式] ドロップダウン メニューから、エクスポートするファイル タイプを選択します。ファイル タイプには、PDF、PNG8、PNG32、JPG、AIX、GIF、EPS、SVG、SVGZ があります。
7. 必要に応じて、**[高度なオプション]** をクリックして、次のいずれかを実行します。
 - マップ縮尺を設定します。
 - 作成者および著作権情報を含めます。
 - マップの DPI を変更します。
 - マップの凡例を含めます。
8. [エクスポート] をクリックして、マップ ファイルを作成します。

エクスポートしたファイルが [印刷] ウィンドウに一覧表示されます。該当するファイルをクリックしてダウンロードし、選択したプログラムを使用してそのファイルを印刷することができます。 [印刷] ウィンドウを閉じて、エクスポートしたファイルは削除されません。エクスポートしたファイルが削除されるのは、マップを閉じた場合またはブラウザーを更新した場合です。

マップのみ印刷

該当するマップのみの印刷対応ドキュメントを作成するには、次の手順を実行します。

1. Map Maker で、印刷したいマップを開きます。
2. [コンテンツ] (暗い背景の) ツールバーにある [印刷]  をクリックします。
3. [マップのみ] タブをクリックします。
4. ドキュメントのファイル名を入力します。
5. [ファイル形式] ドロップダウン メニューから、エクスポートするファイル タイプを選択します。

ファイルタイプには、PDF、PNG8、PNG32、JPG、AIX、GIF、EPS、SVG、SVGZ があります。

6. マップ ドキュメントの幅と高さを入力します。
7. 必要に応じて、**[高度なオプション]** をクリックして、次のいずれかを実行します。
 - マップ縮尺を設定します。
 - マップの DPI を変更します。
 - ベースマップの帰属を含めます。
8. **[エクスポート]** をクリックして、マップ ファイルを作成します。

エクスポートしたファイルが **[印刷]** ウィンドウに一覧表示されます。該当するファイルをクリックしてダウンロードし、選択したプログラムを使用してそのファイルを印刷することができます。**[印刷]** ウィンドウを閉じても、エクスポートしたファイルは削除されません。エクスポートしたファイルが削除されるのは、マップを閉じた場合またはブラウザを更新した場合です。

マップの作成

マップの作成の基本操作

1. ベースマップの選択

マップは有意義な情報の提供を可能にし、ストーリーを伝えたり、アイデアを示したり、状況を紹介したりできます。有意義なマップを作成するには、地図製作が優れていることや、複数の縮尺での機能、素早い描画、有益で正確な情報を含んでいること、特定の利用者に向けたものであること、シンボルが直感的でない場合の凡例表示が可能、といった要件を満たすベースマップやレイヤーを選択する必要があります。

[ベースマップの詳細](#)

2. レイヤーの追加

レイヤーには、ユーザーが伝えたい内容を含めることができます。人、地球、生命、画像などに関連するトピックをレイヤーに含めることができます。1つまたは複数のレイヤーを追加できます。複数のレイヤーまたはデータソースを1つのマップに統合することで、より魅力的な内容を表現することができます。ただし、1つのマップにあまり多くを詰め込み過ぎると見にくくなってしまいますので気を付けてください。自分のコンテンツまたは組織のレイヤーを検索して追加するか、ArcGIS Online および Living Atlas にあるレイヤーを参照して選択します。

[レイヤーの詳細](#)

3. スタイルの変更

地理データは、マップ上でさまざまな方法を使ってスタイル設定できます。レイヤーのスタイルの設定方法を変更する際、データのスタイルを設定するさまざまな方法とそれぞれの方法に対するオプションが表示されます。表示される設定方法は、データによって変わります。マップに追加したフィーチャを表現するために、さまざまなシンボルを選択できます。たとえば、水域や河川は単色の青で示すことができ、道路は道路クラス別に異なるシンボルで表示できます。加えて、点密度などのスマート マッピング スタイルを使用すれば、さらに有意義なデータを提示できます。

[スタイルの詳細](#)

4. ポップアップの構成

ポップアップは、ハイキング コース、地価、失業率など、マップ内の各フィーチャ レイヤーに関連付けられている属性を活用します。ポップアップは、添付ファイル、画像、チャートを表示したり、外部の Web ページにリンクしたりできます。レイヤーのポップアップの外観は、デフォルトでは属性と値のリストです。ユーザーは**ポップアップを構成**して、表示/非表示フィールドのリストや、情報の表示方法を定義できます。たとえば、属性のリストを表示したり、カスタム形式のテキストや画像、チャートを構成することで特定のレイヤー内のフィーチャを可視化して比較する対話形式の操作を可能にしたりできます。また、Arcade 式を使用して、ポップアップの表示方法をさらにカスタマイズすることもできます。

5. マップの保存

マップを作成したら、コンテンツ ページの [マイ コンテンツ] タブでアイテムとして**マップを保存**できます。

これで基本的なマップが用意できました。次は、**マップ プロパティを設定**したり、**ブックマーク**を追加したり、**透過表示を設定**したりしてこのマップを改善できます。共有**権限**に応じて、グループ、組織、一般ユーザーとこの**マップを共有**できます。

次の手順

マップの作成についてより詳しく学習するには、次の[クイックスタート チュートリアル](#)をご利用ください。

ベースマップの選択



ベースマップは、マップ内に表示したいコンテンツの背景地図を提供します。マップの作成時に、使用するベースマップを選択できます。ベースマップ ギャラリーまたは独自のレイヤーをベースマップに使用することで、現在のマップのベースマップをいつでも変更できます。また、Map Maker の [ベースマップ] ウィンドウで、複数のレイヤーを含むベースマップを作成することもできます。

メモ:

一部の機能は Map Maker でサポートされていません。詳細については、「[互換性ガイド](#)」をご参照ください。また、サポートされていないワークフローについては、必要に応じて Map Viewer Classic をご使用ください。


ベースマップをギャラリーから選択

ベースマップ ギャラリーには、地形、画像、道路などを含むさまざまな選択肢があります。

1. サイン インしていることを確認します。また、変更を保存する場合は、コンテンツを作成する **権限** を持っていることを確認します。
2. [Map Maker を開いて](#)、[コンテンツ] (暗い背景の) ツールバーの [ベースマップ]  をクリックします。
[ベースマップ] ウィンドウが開きます。
3. マップで使用するベースマップのサムネイルをクリックします。
4. まずベースマップをマップに追加して、ギャラリー内のベースマップに関する情報を表示します。
 - a. [ベースマップ] ウィンドウの上部にある [現在のベースマップ] をクリックします。
 - b. 表示されるいずれかの参照レイヤーまたはベース レイヤーの [その他のオプション] ... をクリックし、[プロパティ] を選択します。
明るい背景のツールバーから [プロパティ] ウィンドウが開きます。このウィンドウには、レイヤーのシンボル、透過表示、ブレンド、および表示範囲の設定が表示されます。
 - c. レイヤーの中には、[プロパティ] ウィンドウの [情報] セクションに [詳細] リンクが表示されるものもあります。このリンクをクリックすると、そのレイヤーのアイテム ページと説明が表示されます。
5. [保存]  をクリックして新しいベースマップをマップに保存します。

独自のベースマップの使用

ベースマップ ギャラリーに加えて、既存のレイヤーを検索したり、レイヤーを Web から追加したりして、独自のベースマップを使用することもできます。複数の **レイヤー タイプ** がサポートされています。独自のベースマップを使用する場合は、Esri ベースマップの座標系である Web メルカトルの代わりに、そのベースマップの座標系がマップで使用されます。

1. サイン インしていることを確認し、Map Maker でマップを開いて、[コンテンツ] (暗い背景の) ツールバーの [レイヤー]  をクリックします。
[レイヤー] ウィンドウが開きます。
2. [レイヤー] ウィンドウの [レイヤーの追加] をクリックします。
3. ベースマップとして使用する既存のレイヤーを検索するには、ウィンドウ上部のドロップダウン メニューから、レイヤーを検索する場所を選択します。
 - a. 目的のレイヤーを検索するには、次のいずれかを実行します。

- 検索テキストボックスに検索語句を入力します。また、**高度な検索**を使用して、検索結果を絞り込むこともできます。
 - 表示ボタン ([テーブル] ≡ および [リスト] ≡) を使用して、別の方法でレイヤーを表示します。
 - [並べ替え] ボタン ≡ をクリックして、必要に応じてレイヤーの結果を並べ替えたり、並べ替え方向を変更します。
- b. ベースマップにするレイヤーのタイトルをクリックします。
 - c. ウィンドウの下部にある [ベースマップとして使用] をクリックします。
 - d. 検索ウィンドウを閉じるには、[戻る] ボタンをクリックします。


マルチレイヤー ベースマップの作成


マップ内の操作レイヤーを使用してマルチレイヤー ベースマップを作成できます。操作レイヤーとは、対話形式で操作され、ベースマップの上に描画されるレイヤーです。[レイヤー] ウィンドウで**特定タイプ**の操作レイヤーをベースマップ レイヤー グループに移動して、複数のレイヤーを含むベースマップを作成することができます。これは、マップの背景 (コンテキスト) として複数のレイヤーを一緒に使用したい場合や、ベースの衛星画像レイヤーに参照ラベルが付いたマップ イメージ レイヤーを追加したい場合、あるいは陰影起伏画像レイヤーと地形図画像レイヤーなど、複数のベース レイヤーを組み合わせた場合に便利です。


レイヤーをベースマップ レイヤー グループに移動した後は、グループ内でのレイヤーの位置を上下に移動させたり、参照レイヤーとして使用するレイヤーを指定したり、ベースマップ レイヤー グループ外にレイヤーを移動したりできます。マルチレイヤー ベースマップを作成したら、ベースマップ レイヤー グループのタイトルを含め、レイヤーの名前を変更して、ベースマップを保存できます。マルチレイヤー ベースマップは、組織の**ベースマップ ギャラリー**で使用できます。

1. サイン インしていることを確認します。また、変更を保存する場合は、コンテンツを作成する**権限**を持っていることを確認します。
2. Map Maker で次のいずれかを実行します。
 - マップを作成して、ベースマップに含める**レイヤーを追加**します。
 - ベースマップに含めるレイヤーを含む既存のマップを開きます。
3. ベースマップに移動するレイヤーを参照して、次のいずれかを実行します。
 - a. 必要に応じてレイヤーを変更します。レイヤー タイプに応じて、変更内容に、**ポップアップの構成**や**スタイルの変更**などが含まれることがあります。加えられた変更はすべて、レイヤーをベースマップに移動するときに維持されます。
 - b. [その他のオプション] ... をクリックし、[ベースマップへ移動] をクリックします。
4. マルチレイヤー ベースマップに含めるレイヤーごとに上記の手順を繰り返します。

ヒント:

[レイヤー] ウィンドウで操作レイヤーを使用することなく、レイヤーをベースマップに直接追加することもできます。これを行うには、[コンテンツ] ツールバーから [ベースマップ]  を選択し、ベースマップ ギャラリーの上部にある [現在のベースマップ] をクリックします。ウィンドウの [ベース] セクションにある [レイヤーの追加] をクリックして、レイヤーを参照して選択し、ベースマップに直接追加します。

5. 次のいずれかを実行するには、まず **[コンテンツ]** ツールバーから **[ベースマップ]**  を選択し、ベースマップギャラリーの上部にある **[現在のベースマップ]** をクリックします。
- ベースマップ内で参照レイヤー (地名を含むレイヤーなど) として使用するレイヤーを指定するには、そのレイヤーを **[ベースマップ]** ウィンドウの **[参照]** セクションにドラッグします。参照レイヤーは、常に、マップ内で他のすべてのレイヤーの上に描画され、**[コンテンツ]** ウィンドウ内でベースマップ レイヤー グループの最上位に表示されます。一般に、参照レイヤーには、輸送ルートや場所名などの参照フィーチャを示すラベルが含まれます。後になってこの操作を取り消す場合は、そのレイヤーを元の **[ベース]** セクションにドラッグして、参照不可のベースマップ レイヤーにします。
 - ベースマップ外へレイヤーを移動するには、該当するレイヤーを参照して選択し、**[その他のオプション]...** をクリックします。**[ベースマップから移動]** を選択します。レイヤーが、ベースマップ レイヤー グループ外に移動され、**[レイヤー]** ウィンドウに戻ります。


 **メモ:**

一番下にあるベースマップ レイヤーは、ベースマップ レイヤー グループに同じタイプの別のベースマップ レイヤーが含まれている場合のみ、ベースマップ レイヤー グループ外に移動できます。たとえば、タイルベースマップ レイヤーは、ベースマップ レイヤー グループに別のタイル レイヤーが含まれている場合のみ移動できます。

- ベースマップ レイヤー グループ内でレイヤーの位置を上下に移動させるには、レイヤーを目的の位置までドラッグします。

 **メモ:**

マルチレイヤー ベースマップのベースマップ レイヤーは、ベースマップ レイヤー グループにタイル レイヤー、非タイル レイヤー、または参照レイヤーのいずれかが2つ以上含まれている場合のみ順序を変更できません。参照レイヤーを参照不可のレイヤーの下に移動させることはできません。

- ベースマップ レイヤー グループのタイトルまたはいずれかのベースマップ レイヤーの名前を変更するには、**[名前の変更]** を選択します。テキスト ボックスに新しい名前を入力して、**[OK]** をクリックします。
6. **[保存]**  をクリックして、マルチレイヤー ベースマップを保存します。ベースマップを保存するには、サインインしているとともに、コンテンツを作成する**権限**を持っている必要があります。

レイヤーをマップに追加

レイヤーは、マップのコンテンツとなるものです。レイヤーには、人、地球、生活など、さまざまな情報が含まれており、画像、タイル、フィーチャなどで構成されています。レイヤーをマップに追加するには、組織サイトにサインインして、[Map Maker を開きます](#)。自分のコンテンツや組織内のレイヤーまたは ArcGIS Online 上のパブリック レイヤーを検索できます。[Web から](#)レイヤーを追加することもできます。

メモ:

一部の機能は Map Maker でサポートされていません。詳細については、「[互換性ガイド](#)」をご参照ください。また、サポートされていないワークフローについては、必要に応じて Map Viewer Classic をご使用ください。

追加できるレイヤー

Map Maker で次のレイヤーを検索して、マップに追加できます。

- 所有している、または共有されているレイヤー
- ArcGIS Living Atlas of the World にあるレイヤー
- ArcGIS Online 上のパブリック レイヤー
- テーブル レイヤー

[サポートされているレイヤー タイプ](#)を URL から追加することもできます。




マップを保存すると、追加したアイテムがマップとともに保存され、[コンテンツ] ページの [マイ コンテンツ] タブにマップが表示されます。

レイヤーの検索





デフォルトでは、[マイ コンテンツ] からレイヤーを検索しますが、次の場所のレイヤーを検索することもできます。

- **[お気に入り]** - [お気に入りとしてマーク](#)されたレイヤーが含まれています。
- **[マイ グループ]** - 所属しているグループのレイヤーが含まれています。
- **[組織]** - 組織のレイヤーが含まれています。
- **[Living Atlas]** - [ArcGIS Living Atlas of the World](#) から選択されたレイヤー (交通量、人口統計、土地被覆レイヤーなど) が含まれています。このオプションは、ArcGIS Living Atlas of the World コンテンツを使用するように ArcGIS Enterprise が構成されている場合にのみ利用できます。
- **[ArcGIS Online]** - ArcGIS Online のパブリック コンテンツが含まれています。

レイヤーを検索するには、次の手順に従います。



1. [コンテンツ] (暗い背景の) ツールバーで、次のいずれかを実行します。
 - 空間レイヤーを検索するには、**[データの追加]**  をクリックして、**[レイヤーの参照]**  をクリックします。
 - テーブル レイヤーを検索するには、**[テーブル]**  をクリックして、**[テーブルの追加]** をクリックします。
[テーブルの追加] ウィンドウは、テーブル レイヤーだけが表示されるように事前にフィルター処理されています。
2. レイヤーを検索する場所を、**[マイ コンテンツ]**、**[お気に入り]**、**[マイ グループ]**、**[組織]**、**[Living Atlas]**、**[ArcGIS Online]** から選択します。

サインインしていない場合は、ポータルのパブリック レイヤーとパブリックな ArcGIS Online レイヤーのみを使用できます。

- レイヤーを見つけやすいように、次のいずれかを実行します。
 - 検索テキストボックスに検索語句を入力します。また、**高度な検索**を使用して、検索結果を絞り込むこともできます。
 - 表示ボタン ([テーブル]  および [リスト] ) を使用して、別の方法でレイヤーを表示します。
 - [並べ替え] ボタン  をクリックして、レイヤーの結果を並べ替えたり、並べ替え方向を変更します。
 - [フィルター] ボタン  をクリックして、検索結果を絞り込みます。たとえば、組織内のレイヤーを検索していて、**コンテンツのカテゴリが設定されている**場合は、[カテゴリ] フィルターを使用して結果を絞り込むことができます。検索で**信頼できるとしてマークされたレイヤーのみ**を返すには、[ステータス] フィルターを使用します。使用可能なフィルター オプションは、レイヤーを検索する場所と、サインインの有無およびその方法によって異なります。

メモ:


現在のマップ範囲に基づいて検索結果を制限するには、[マップ エリア内のコンテンツのみを表示] を選択します。たとえば、マップを米国ネバダ州に拡大すると、検索結果はマップの範囲に合わせて並べ替えられます。マップ範囲をペンシルバニア州に変更すると、通常、(キーワードに応じて) 異なる結果が返されます。現在のマップ範囲に重なり合っている (キーワードに一致する) すべてのレイヤーが返されます。

- レイヤーの重要な詳細を表示するには、そのタイトルをクリックします。レイヤーの詳細ウィンドウで、[完全なアイテム詳細の表示] ボタン  をクリックすると、アイテム ページが開き、レイヤーの詳細が表示されます。
- レイヤーをマップに追加するには、レイヤーの結果の [追加] ボタン  をクリックします。
 - 追加するレイヤーごとに上記の手順を繰り返します。

ヒント:

レイヤーの詳細ウィンドウでレイヤーのサムネイル画像の下にある [お気に入りに追加] をクリックすると、レイヤーの結果をお気に入りに追加できます。Map Maker や [コンテンツ] ページの [お気に入りに] タブでレイヤーを検索するときに、お気に入りの完全なリストを表示するには、[お気に入りに] を選択します。





レイヤーを Map Viewer に追加した後は、レイヤーを個別に構成できます。たとえば、マップに追加したレイヤーごとに、**スタイルの変更**、**ラベルの作成**、**ポップアップの構成**を行うことができます。

- レイヤーをマップから削除するには、検索結果リストでそのレイヤーの [削除] ボタン  をクリックします。
- 検索ウィンドウを閉じるには、[戻る] ボタンをクリックします。

Web からのレイヤーの追加

サポートされているレイヤー タイプを URL から追加することができます。URL からレイヤーを追加するには、次の手順に従います。



- [コンテンツ] (暗い背景の) ツールバーの [データの追加]  をクリックします。表示されるオプションから、追加するレイヤー タイプを選択します。

- **[Web サービス]**  - ArcGIS Server サイト上のマップ、画像、またはフィーチャ リソースです。
- **[GeoRSS]**  - 地理フィーチャと位置が含まれているライブ Web フィードです。
- **[KML]**  - 地理フィーチャを表すために使用される XML ベースのファイル形式です。
- **[CSV]**  - 一般的に位置情報が含まれている、Web ベースのカンマ区切り値のテキスト ファイルです。

2. レイヤーの URL を **[URL]** テキスト ボックスにコピーします。

3. 次のいずれかを実行します。

- **[マップに追加]** をクリックして、データをレイヤーとして追加します。
- **[ベースマップとして使用]** をクリックして、データをベースマップ レイヤーとして使用します。このオプションは、**[Web サービス]** レイヤーのみで利用できます。

データがマップに追加され、**[レイヤー]** ウィンドウ  または **[ベースマップ]** ウィンドウ  に表示されます。

スタイルの適用

スタイルの適用

データをさまざまな方法で視覚化できるという点において、マップは強力なツールです。たとえば、各国の人口データを、連続した色 (薄い色から濃い色に変化するなど) で表示したり、比例シンボルの円 (大きさの異なる円など) で表示したりできます。このように高い柔軟性があるため、ユーザーは、データの表現方法に基づき、いろいろなストーリーを伝えたり、隠れたパターンを検出したりできます。ただし、マップをこれほど柔軟に作成できることは、最適な答えが1つに限らない場合に的確な意思決定を下す必要があることを意味します。

Map Maker を使用すれば、ユーザーはスマート マッピングのデフォルトを使用して各種のスタイル設定オプションを検討して試みることができます。Map Maker でマップ レイヤーのスタイルを設定する場合、[\[スタイル\] ウィンドウ](#)にデフォルトで表示される[スタイル設定オプション](#)は、データの性質によって決まります。カラー ランプ、ラインの太さ、透過表示、シンボルなどのグラフィック エレメントを選択してみて、選択したエレメントがどのようにマップ上に反映されるかをすぐに確認することができます。

メモ:

一部の機能は Map Maker でサポートされていません。詳細については、「[互換性ガイド](#)」をご参照ください。また、サポートされていないワークフローについては、必要に応じて Map Viewer Classic をご使用ください。

スタイルの適用

レイヤー用に提供されるスタイル設定オプションは、マッピングしているデータのタイプによって決まります。レイヤーがポイント フィーチャ、ライン フィーチャ、またはポリゴン フィーチャのいずれで構成されているかに応じて、使用できるオプションが異なります。たとえば、レイヤーがポイントで構成されている場合は、ヒートマップ スタイル設定オプションを使用できますが、ライン レイヤーやポリゴン レイヤーの場合、それらのオプションを使用できません。使用できるオプションは、フィーチャに関連付けられているデータのタイプの影響も受けます。たとえば、ポイント フィーチャは、地理座標などの位置情報だけを持つ場合もありますが、カテゴリ情報 (樹木の種類など)、または数値情報 (気温など) を持つこともできます。すべてのデータのタイプに対してすべてのスタイル設定オプションを使用できるわけではありません。Map Maker では、データのタイプとその他の特性を分析した上で、[最も適切なスタイル設定オプション](#)が表示されます。

メモ:


レイヤーの明示的な属性を使用してフィーチャ レイヤーをスタイル設定する代わりに、[Arcade](#) スクリプト言語で記述されたカスタム式を作成してスタイル設定に使用できます。これは、ほとんどのスタイルで使用できます。たとえば、Arcade 式を作成して、月別売上高フィールドの値を合計することで、個々の販売テリトリーにおける年間売上金額を取得することができます。そして、年間売上金額をさまざまなサイズのシンボルでマップ上に表現することができます。また、Arcade 式を作成したり、Map Maker で既存の Arcade 式を直接編集したりすることもできます。Arcade 式は、[フィーチャの透過表示](#)または[シンボルの回転角度](#)を設定する際にも使用できます。

スタイルを適用せずにレイヤーを追加した場合 (たとえば、ホスト フィーチャ レイヤーを公開した直後にアイテム ページから追加した場合)、Map Maker には、デフォルトのスタイル設定が適用されたレイヤーが表示されます。すでにスタイルが適用されているレイヤーを追加した場合、Map Maker ではそのスタイルが優先されます。[サポートされているレイヤー](#)のスタイルは、[\[設定\] ツールバー](#)の[\[スタイル\]](#) ボタンをクリックしていつでも変更できます。

レイヤーのスタイルを設定または変更するには、次の手順に従います。

1. サイン インしていることを確認します。変更を保存する場合は、[コンテンツを作成する権限](#)を持っていること

を確認します。

2. Map Maker で、レイヤーを含むマップを開くか、直接レイヤーを追加します。
3. [レイヤー] ウィンドウで、レイヤーをクリックして選択します。
4. [設定] (明るい背景の) ツールバーの [スタイル] ボタン  をクリックします。
5. [スタイル] ウィンドウの [属性の選択] セクションで、次のいずれかの操作を実行します。

メモ:

単一シンボルを使用して場所を表示する場合や、ポイント フィーチャの位置をヒートマップとしてマッピングする場合は、このステップをスキップできます。

- レイヤーの属性をスタイル設定するには、[+ フィールド] をクリックし、属性を見つけて選択し、[追加] をクリックします。
- カスタム Arcade 式を作成してレイヤーにスタイルを設定するには、[+ 式] をクリックし、編集ウィンドウで式を作成します (名前付けも含む)。また、既存の式を使用して新しい式を作成することもできますが、一部の変数がプロファイル全体にわたって有効ではない場合があります。たとえば、ポップアップ用に作成された式はスタイルに使用できないことがあります。既存の式を使用するには、エディター ウィンドウの [既存の式] タブから式を選択します。



ヒント:

いずれかの Arcade 関数についてヘルプが必要な場合は、編集ウィンドウで関数の横にある [情報] ボタンをクリックすれば、その関数についての参照情報が表示されます。


6. さらに追加の属性をスタイル設定するか、追加の式を作成する場合は、前の手順を繰り返します。現時点でレイヤーに適用されているスタイルは [描画スタイルを試す] セクションで選択されています。
7. 必要に応じて、別のスタイルを選択することもできます。表示する内容に基づいたスタイルを選択します。スタイルの変更に関するヘルプについては、「[スタイルのクイック リファレンス](#)」のテーブルをご参照ください。

メモ:


ユーザーのデータに適用されるオプションのみが表示されます。たとえば、フィーチャの位置のみがわかっている場合、使用できるのは単一シンボルまたはヒートマップのみであり、サイズと色は使用できません。一方、それらの位置にカテゴリ情報または数値情報を追加している場合は、スマートマッピングにより、追加のスタイル設定オプションが表示されます。

一部のスタイルには [テーマ] オプションも含まれています。テーマでは、データのさまざまなビューを試してみることができます。テーマを使用できるかどうかは、選択したスマートマッピングスタイルによって決まります。

8. 必要に応じて、スタイルカードの [スタイル オプション] をクリックして、レイヤーの外観をカスタマイズできます。

 ヒント:

[色とサイズ]、[タイプとサイズ]、[主要カテゴリとサイズ]、[関連性とサイズ]、[タイプとサイズ (期間)]、および [色とサイズ (期間)] を選択した場合、スタイル設定オプションを各属性に適用します。たとえば、[タイプとサイズ] スタイルを選択した場合は、[タイプ (個別値シンボル)] オプションおよび [数と量 (サイズ)] オプションを選択します。

9. [スタイル オプション] ウィンドウで、スタイルのカスタマイズが完了したら、[完了] をクリックします。選択内容を保存しないで [スタイル] ウィンドウに戻る場合は、[キャンセル] をクリックします。
10. [スタイル] ウィンドウで [完了] をクリックします。
11. [コンテンツ] (暗い背景の) ツールバーの [保存] ボタン  をクリックして、マップのスタイル変更を保存します。

スタイルのクイック リファレンス

スマート マッピングを使用してレイヤーのスタイルを設定する際に利用できるスタイルのオプションは、マッピングするフィーチャのタイプ (ポイント、ラインまたはポリゴン) や、データ属性のタイプ (数値、カテゴリ、日付など) および選択する属性の数によって異なります。それぞれのスタイルによって伝わるストーリーは若干異なり、データに関するさまざまな質問に答えることができます。

次のテーブルは、さまざまなデータ タイプで利用できるスマート マッピングのスタイル オプションおよび各スタイルを使用して答えることができるいくつかの主な質問のクイック リファレンスを示しています。

データ タイプ	スマート マッピングを使用して答えることができる質問	利用可能なスマート マッピング スタイル
場所のみ 例: レストランの場所、コーヒー ショップの店舗分布	<ul style="list-style-type: none"> • フィーチャはどこにあるか • それらは地理的にどのように分布しているか 	<ul style="list-style-type: none"> • 場所 (単一シンボル) • ヒートマップ (ポイント フィーチャ レイヤーのみ)
1 つの数値属性 例: 使用中の農耕地、最大の都市エリア、交通量が多いエリアと少ないエリア	<ul style="list-style-type: none"> • 数値に基づいてフィーチャ同士をどのように比較するか • 最大値および最小値はどこにあるか • どのフィーチャが特定の属性値より上または下にあるか 	<ul style="list-style-type: none"> • 色とサイズ • 数と量 (色) • 数と量 (サイズ)

データ タイプ	スマート マッピングを使用して答えることができる質問	利用可能なスマート マッピング スタイル
<p>2 つの数値属性</p> <p>例: 一人親世帯の数と割合、世界の人口の変化、喫煙と深酒</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 最大値および最小値はどこにあるか • 数値属性にはどのような関係があるか • 合計数および割合の間にはどのような関係があるか • 範囲外の値はあるか • 両方の属性で高い値または低い値を持つフィーチャはどれか • 一方の属性の値が低く、他方の属性の値が低いフィーチャはどれか • 各属性の関係パターンが最も強力、または最も弱いのはどこか 	<ul style="list-style-type: none"> • 色とサイズ • A を B と比較 • リレーションシップ
<p>3 つの数値属性</p> <p>例: 肥満、糖尿病、運動不足</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 数値属性にはどのような関係があるか • 両方の属性で高い値または低い値を持つフィーチャはどれか • 一方の属性の値が低く、他方の属性の値が低いフィーチャはどれか • 各属性の関係パターンが最も強力、または最も弱いのはどこか 	<ul style="list-style-type: none"> • 関連性とサイズ
<p>同じ計測単位を持つ 1 つ以上の数値属性 (数または量)</p> <p>例: 各種犯罪の発生分布、保護されているホームレス生活者と比較した保護されていないホームレス生活者の分布状況</p>	<ul style="list-style-type: none"> • どのように分布しているか • どのような方法で 1 つの属性の分布を他の属性と比較するか 	<ul style="list-style-type: none"> • 点密度
<p>2 つから 10 個の同じ計測単位を持つ関連のある数値属性</p> <p>例: 一人あたりの年間個人所得の最高額、米国の郡ごとの主要な作物と作物収穫高合計が最も高いまたは最も低い郡</p>	<ul style="list-style-type: none"> • どのフィーチャが、各フィーチャのその他の関連する属性と比較して最も高い値を持っているか 最も低い値を持つのはどれか • 最も高い属性値は、その他の関連する属性と比較してどれくらい高いか • 各フィーチャの属性の合計値および各フィーチャと他のフィーチャとの比較状況 	<ul style="list-style-type: none"> • 主要カテゴリ • 主要カテゴリおよびサイズ
<p>1 つのカテゴリ/タイプの属性</p> <p>例: 都市の鉄道路線</p>	<ul style="list-style-type: none"> • データのカテゴリ別の分布または集約状況 	<ul style="list-style-type: none"> • タイプ (個別値シンボル)

データ タイプ	スマート マッピングを使用して答えることができる質問	利用可能なスマート マッピング スタイル
<p>1つのカテゴリ/タイプの属性と1つの数値属性</p> <p>例: フロリダの道路における、地域ごとの1日当たりの交通量の年間平均</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 最大値および最小値はどこにあるか • データのカテゴリ別の分布状況 	<ul style="list-style-type: none"> • タイプとサイズ
<p>1つの日付/時間属性</p> <p>例: 日付別の道路検査、日付別の家具の売上、過去および最近の住宅販売高、規定違反の苦情の申し立てから順守日までの期間、築年別の建物</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 古いフィーチャがどこにあり、新しいフィーチャがどこにあるか • 重要な日付より前または後の日付を持つフィーチャはどれか • 期間(2つの日付の間の時間の長さ)が長いフィーチャおよび期間が短いフィーチャはどれか • 期間別のフィーチャの分布状況 	<ul style="list-style-type: none"> • 連続タイムライン(色) • 連続タイムライン(サイズ) • 期間(色) • 期間(サイズ) • 不連続期間(カテゴリ)
<p>2つの日付/時間属性</p> <p>例: コード違反の期間(苦情から順守までの期間)とどのくらい最近に違反が発生したかとの関係</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 古いフィーチャがどこにあり、新しいフィーチャがどこにあるか • 重要な日付より前または後の日付を持つフィーチャはどれか • 期間(2つの日付の間の時間の長さ)が長いフィーチャおよび期間が短いフィーチャはどれか • フィーチャの期間およびそれらがどのくらい古いまたは新しいかの関係は 	<ul style="list-style-type: none"> • 色(期間)とサイズ • 色とサイズ(期間)
<p>1つの日付/時間属性と1つの数値属性</p> <p>例: 移民が行方不明になっている期間および移民の死亡が確認された場所</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 期間(2つの日付の間の時間の長さ)が長いフィーチャおよび期間が短いフィーチャはどれか • フィーチャの期間および数値属性の値の関係 	<ul style="list-style-type: none"> • 色(期間)とサイズ • 色とサイズ(期間)
<p>1つの日付/時間属性と1つのカテゴリ/タイプ属性</p> <p>例: カードタイプ別のクレジットカード支払い額および支払い後の期間</p>	<ul style="list-style-type: none"> • データのカテゴリ別の分布状況 • 期間(2つの日付の間の時間の長さ)が長いフィーチャおよび期間が短いフィーチャはどれか • フィーチャの期間とそのカテゴリの間の関係は 	<ul style="list-style-type: none"> • タイプとサイズ(期間)

場所のスタイル設定

Map Maker では、各種スマート マッピング スタイルを使用してさまざまな方法でデータを探索することができます。Map Maker で **マップ レイヤーのスタイルを設定**する場合、デフォルトのスタイル設定オプションは、データの性質によって決まります。カラー ランプ、ライン ウェイト、透過表示、シンボルなどのグラフィック エレメントを選択してみて、選択したエレメントがどのようにマップ上に反映されるかをすぐに確認することができます。

フィーチャの場所や地理的な分布を表示するには、**[場所 (単一シンボル)]** スタイルを使用します。ポイント フィーチャをマッピングしている場合は、**[ヒート マップ]** スタイルを使用して、フィーチャの場所と分布を表示することもできます。

メモ:

一部の機能は Map Maker でサポートされていません。詳細については、「[互換性ガイド](#)」をご参照ください。また、サポートされていないワークフローについては、必要に応じて Map Viewer Classic をご使用ください。

場所 (単一シンボル)

単一シンボルを使用してデータを描画すると、フィーチャの分布状態 (まとまっているか分散しているか) を把握し、地理的なパターンを発見することができます。たとえば、レストランの場所の一覧をマッピングすると、レストランが商業地区にまとまっていることがわかります。

単一シンボルを使用して場所データのスタイルを設定するには、次の手順に従います。

1. 「[スタイルの適用](#)」に記載された最初の 4 つの手順を実行します。
2. **[スタイル]** ウィンドウで、必要に応じて **[場所 (単一シンボル)]** スタイルをクリックし、**[スタイル オプション]** をクリックします。
3. 次のいずれかを実行します。
 - シンボルを変更するには、**[シンボル スタイル]** の下にあるシンボルをクリックして、シンボル設定を指定します。詳細については、「[スタイル オプションの使用](#)」をご参照ください。
 - レイヤー全体の透過表示を変更するには、**[シンボル スタイル]** の下にあるシンボルをクリックし、**[塗りつぶしの透過表示]** セクションで、スライダーを左へ移動 (透明度を減少) するか、右へ移動 (透明度を増加) します。
 - フィーチャごとの位置の透過表示を調整するには、**[スタイル オプション]** ウィンドウの **[属性による透過表示]** をクリックして、[透過表示設定を指定](#)します。このオプションは、位置に関連付けられた数値データまたは日付データが存在する場合にのみ使用できます。たとえば、レイヤーに収入データが含まれている場合、収入に比例して各位置の透過表示を調整できます。
 - たとえば、風が吹く方向が数値情報として追加されているポイントのシンボルをマッピングする場合、**[属性による回転]** をクリックして、[回転設定を指定](#)します。
4. **[スタイル]** ウィンドウで **[完了]** をクリックします。

ヒート マップ

ポイント フィーチャの位置をマッピングするときに、ヒート マップを使用できます。ヒート マップは、マップ上に多くのポイントが密集したり、重なり合っていたりすることで、フィーチャの特定が難しい場合に有効な表現方法です。ヒート マップは、多数のポイントを含むレイヤーを表示する場合に有効です。たとえば、ヒート マップ

を使用して、ニューヨーク市のマンハッタン地区内にあるスターバックス コーヒー店のクラスターを明確に示すことができます。

ヒート マップはレイヤー内のポイントを使用して、マップ上のポイントの相対的な密度を計算し、寒色 (ポイントの密度が低い) から暖色 (ポイントの密度が高い) まで滑らかに変化する一連の色の配列で表示します。数個のポイント フィーチャしか存在しない場合は、ヒート マップを使用せずに、実際のポイントをマッピングします。

メモ:

データに数値属性データが含まれている場合、ヒート マップは、このデータに重み付けして最適な表示を計算できます。重み付けされたフィーチャを利用するには、数値データを含む属性フィールドを選択します。文字列などの数値以外のデータは重み付けされません。属性フィールドが重み付けに使用されている場合、そのフィールド名がヒート マップ オプション ウィンドウに表示されます。

ヒート マップを使用して、ポイント データのスタイルを設定するには、次の手順に従います。

1. 「[スタイルの適用](#)」に記載された最初の 4 つの手順を実行します。
2. [スタイル] ウィンドウで、[ヒート マップ] スタイルをクリックし、[スタイル オプション] をクリックします。
3. 次のいずれかを実行します。
 - 別のカラー ランプを選択するには、[シンボル スタイル] の下にあるランプをクリックして、ランプを選択します。詳細については、「[スタイル オプションの使用](#)」をご参照ください。また、[ランプ カラーの反転] をクリックして、カラー ランプの方向を変更することもできます。
 - 密度サーフェスへの色の適用方法を変更するには、カラー ランプ スライダー上の 2 つのハンドルの位置を調整します。
 - クラスターを大きくして色の変化を滑らかにしたり、クラスターを小さくして色の変化を大きくしたりするには、[影響範囲] スライダーを調整します。
4. [スタイル オプション] ウィンドウで、スタイルのカスタマイズが完了したら、[完了] をクリックします。選択内容を保存しないで [スタイル] ウィンドウに戻る場合は、[キャンセル] をクリックします。
5. [スタイル] ウィンドウで [完了] をクリックします。

カテゴリのスタイル設定

Map Maker では、各種スマート マッピング スタイルを使用してさまざまな方法でデータを探索することができます。Map Maker で **マップ レイヤーのスタイルを設定** する場合、デフォルトのスタイル設定オプションは、データの性質によって決まります。カラー ランプ、ライン ウェイト、透過表示、シンボルなどのグラフィック エレメントを選択してみて、選択したエレメントがどのようにマップ上に反映されるかをすぐに確認することができます。

カテゴリ別のデータの分布を表示するには、**[タイプ (個別値シンボル)]** スタイルまたは **[タイプとサイズ]** スタイルを使用します。

メモ:

一部の機能は Map Maker でサポートされていません。詳細については、「[互換性ガイド](#)」をご参照ください。また、サポートされていないワークフローについては、必要に応じて Map Viewer Classic をご使用ください。

タイプ (個別値シンボル)

個別値シンボルを使用すると、個数や計測値ではなく、さまざまなタイプ (カテゴリ データ) を表示できます。たとえば、さまざまな色を使用して、市内の線路を表すことができます。

メモ:

個別値の絶対的な上限は 200 個ですが、10 色しか使用されないため、複数のカテゴリが同じ色で表される場合があります。つまり、個別値シンボルは、カテゴリ数が 2 ~ 10 (レストランのタイプ、樹木のタイプ、政党など) の場合に最も効果的です。

個別値シンボルを使用して、タイプによってデータのスタイルを設定するには、次の手順に従います。

1. 「[スタイルの適用](#)」に記載された最初の 4 つの手順を実行します。
2. **[スタイル]** ウィンドウで、必要に応じて **[タイプ (個別値シンボル)]** スタイルをクリックし、**[スタイル オプション]** をクリックします。



ヒント:

マップ上に時間ベースのカテゴリを表示するには、**[不連続期間 (カテゴリ)]** スタイルをお試しください。

3. 次のいずれかを実行します。
 - すべてのマップ シンボルを一度に変更するには、**[シンボル スタイル]** の下にあるシンボルをクリックして、シンボル オプションを指定します。詳細については、「[スタイル オプションの使用](#)」をご参照ください。
 - カテゴリのいずれかを個別にカスタマイズするには、リスト内の各カテゴリの横にある色付きのシンボルをクリックします。データがポイント、ライン、エリアのどれで構成されているかに応じて、シンボルのタイプごとに適切なスタイル設定オプションが表示されます。たとえば、データがポイントで構成されている場合は、シンボルの形状、塗りつぶし色、アウトラインを変更できます。
 - カテゴリの順序を変更するには、リスト内のカテゴリを上下にドラッグします。
 - 最適な視覚化のために、レイヤー内のカテゴリは 10 種類未満にします。10 種類よりも多いと、色だけで区別するのが難しくなります。カテゴリ数が 10 を超える場合は、最も数の多い 10 のカテゴリのみが表示されます。残りは、**[その他]** カテゴリに自動的に分類されます。フィーチャ数を判定できない場合は、アルファ

ベット順に最初の 9 つのカテゴリが個別にリスト表示され、残りが **[その他]** カテゴリにグループ化されます。観測データのグループ化を 1 つずつ解除するには、それらを **[その他]** リストからメイン リストにドラッグするか、**[値を除外]** をクリックします。観測データのグループ化をすべて同時に解除するには、**[すべての値を除外]** をクリックします。**[その他]** カテゴリに属するフィーチャを非表示にするには、チェックボックスをオフにします。表示するには、チェックボックスをオンのままにしておきます。

- 個々のカテゴリに適用される透過表示を調整するには、カテゴリ名の横にあるカラー チップをクリックします。フィーチャごとの個別の位置の透過表示を調整するには、**[属性による透過表示]** をクリックして、**透過表示設定を指定**します。このオプションは、位置に関連付けられた数値データが存在する場合にのみ使用できます。たとえば、レストランの売上データがレイヤーに含まれている場合、レストランのタイプに従ってデータをスタイル設定し、年間売上に比例して各カテゴリの透過表示を調整できます。
 - ポイント シンボルをマッピングする場合、数値属性に基づいてシンボルを回転できます。たとえば、ポイントの色で測候所での気温を表し、ポイントの回転で湿度を表すことができます。デフォルトのシンボルは円形であるため、回転をよく表現できません。別の形状を選択することをお勧めします。シンボルを回転するには、**[属性による回転]** をクリックして、**回転設定を指定**します。
4. スタイルのカスタマイズが完了したら、**[完了]** をクリックします。選択内容を保存しないで **[スタイル]** ウィンドウに戻る場合は、**[キャンセル]** をクリックします。

タイプとサイズ

このスタイルでは、異なるサイズと色別のカテゴリを使用してデータを表現できます。個別値を示すテキストまたは数値フィールドと、サイズ値を示す数値フィールドを選択し、必要に応じて、各属性のマッピング シンボル設定を調整します。たとえば、このスタイルは、フロリダの道路における 1 日当たりの交通量の年間平均などの数属性を表示したり、地区など別のフィールドの値ごとに一意の色を使用する場合に使用します。

個別値とサイズを使用して 2 つの属性のスタイルを設定するには、次の手順に従います。

1. 「**スタイルの適用**」に記載された最初の 5 つの手順を実行します。
2. 2 番目の属性フィールドまたは条件式を選択します。
3. **[タイプとサイズ]** スタイルをクリックして、**[スタイル オプション]** をクリックします。
4. **[タイプ (個別値シンボル)]** オプション (1 番目の属性) と **[数と量 (サイズ)]** オプション (2 番目の属性) を選択して適用します。
5. スタイルのカスタマイズが完了したら、**[完了]** をクリックします。選択内容を保存しないで **[スタイル]** ウィンドウに戻る場合は、**[キャンセル]** をクリックします。

数値のスタイル設定

Map Maker では、各種スマート マッピング スタイルを使用してさまざまな方法でデータを探索することができます。Map Maker で **マップ レイヤーのスタイルを設定** する場合、デフォルトのスタイル設定オプションは、データの性質によって決まります。カラー ランプ、ライン ウェイト、透過表示、シンボルなどのグラフィック エレメントを選択してみて、選択したエレメントがどのようにマップ上に反映されるかをすぐに確認することができます。

データ内の数値に従ってフィーチャを視覚化するために、以下のスタイル設定オプションが利用できます。


メモ:

一部の機能は Map Maker でサポートされていません。詳細については、「[互換性ガイド](#)」をご参照ください。また、サポートされていないワークフローについては、必要に応じて Map Viewer Classic をご使用ください。



数と量 (色)

数値データがある場合、グラデーション カラーを使用してフィーチャを区別し、数や量を表すことができます。さまざまな種類のカラー ランプを使用できます。たとえば、薄い色から濃い色に変化する単純なカラー ランプは、年齢、収入、比率など、低から高へのデータ値の表示に適しています。カラー ランプは、ポイント、ライン、およびポリゴンに適用できます。たとえば、薄い色から濃い色に変化するカラー ランプを使用して、全体の土地面積に対する農地面積の比率を高から低へ郡別に表すことができます。

色を使用して数と量のスタイルを設定するには、次の手順に従います。

1. 「[スタイルの適用](#)」に記載された最初の 5 つの手順を実行します。
2. [スタイル] ウィンドウで、必要に応じて [数と量 (色)] スタイルをクリックし、[スタイル オプション] をクリックします。
3. 次のいずれかを実行します。
 - カラー ランプのテーマを選択します。さまざまな **カラー テーマ** が使用できます。それぞれのカラー テーマでは、さまざまな方法で色をデータに割り当てることで、異なる内容を表現することができます。
 - データがまだ正規化も標準化もされていない場合は、[除数] ドロップダウン メニューから属性フィールドを選択して、生データを比率またはパーセンテージに変換します。正規化されたデータの例には、1 人あたりの x 、1 平方キロメートルあたりの y 、 x/y の比率などがあります。一方で、生データを標準化した後は、色を付けると見やすくなります。
 - 別のカラー ランプを選択するか、ライン幅や色などの他のグラフィック パラメーターを変更するには、[シンボル スタイル] の下にあるカラー ランプをクリックして、カラー ランプ設定を指定します。詳細については、「[スタイル オプションの使用](#)」をご参照ください。
 - カラー ランプの色を反転するには、[スタイル オプション] ウィンドウで、[カラー ランプの反転] ボタン  をクリックします。
 - データへのカラー ランプの適用方法を変更するには、カラー ランプに沿って境界ハンドルを調整します。ハンドルをドラッグするか、ハンドルの横にある数値をクリックして値を入力することができます。ハンドルの位置を変えてみたり、ヒストグラムと計算された平均値 \bar{x} を使用してデータの分布を確認したりして、マップが伝えるメッセージを微調整してください。

ヒント:

ヒストグラムの詳細を拡大するには、[カラーランプの拡大] ボタン  をクリックします。元のスライダーの位置に戻るには、[スライダー位置のリセット] ボタン  をクリックします。


- マップ上でデータが欠落している位置を描画するには、[値のないフィーチャを表示] 切り替えボタンをオンにし、必要に応じて、それらの値を表現するスタイルとラベルを指定します。
 - 凡例のカラーランプを非表示にするには、[凡例に含める] 切り替えボタンをオフにします。
 - マップをさらに単純化するには、[データの分類] 切り替えボタンをオンにし、[分類方法とクラス数](#)を選択します。または、標準偏差を使用する場合は、区間を選択します。分類凡例の個々のカラーチップをクリックして、マップの凡例内のクラスのシンボルとラベルを手動で編集することもできます。
 - フィーチャごとの数と量の透過表示を調整するには、[属性による透過表示] をクリックし、[属性値に基づいて透過表示を設定] 切り替えボタンをオンにして、[透過表示設定を指定](#)します。このオプションは、位置に関連付けられた数値データまたは日付データが存在する場合にのみ使用できます。たとえば、レイヤーに人口データが含まれている場合、人口に比例して各位置の透過表示を調整できます。
 - ポイントシンボルをマッピングする場合、2番目の数値属性に基づいてシンボルを回転できます。たとえば、ポイントの色で測候所での気温を表し、ポイントの回転で湿度を表すことができます。デフォルトのシンボルは円形であるため、回転をよく表現できません。別の形状を選択することをお勧めします。シンボルを回転するには、[属性による回転] をクリックして、[回転設定を指定](#)します。
4. スタイルのカスタマイズが完了したら、[完了] をクリックします。選択内容を保存しないで [スタイル] ウィンドウに戻る場合は、[キャンセル] をクリックします。

数と量 (サイズ)

このマップスタイルでは、数値データまたはランク付けされたカテゴリを表すために、順序付けできるサイズの並びを使用します。この方法を使用して、ポイント、ライン、およびエリアをすべて描画できます。ポリゴンフィーチャの場合は、ポリゴン上に比例シンボルが表示されます。この比例シンボルマップでは、シンボルが大きいほど大きい数値を表すという直感的な論理を使用します。伝えたい内容を明確に表すようにシンボルのサイズを調整します。たとえば、比例シンボルを使用して、各都市の総人口を表示できます。

サイズを使用して数と量のスタイルを設定するには、次の手順に従います。

1. 「[スタイルの適用](#)」に記載された最初の5つの手順を実行します。
2. [スタイル] ウィンドウで、必要に応じて [数と量 (サイズ)] スタイルをクリックし、[スタイルオプション] をクリックします。
3. 次のいずれかを実行します。
 - シンボルのテーマを選択します。いくつかの[テーマ](#)を使用できます。それぞれのテーマでは、さまざまな方法で異なるサイズのシンボルをデータに割り当てることで、異なる内容を表現することができます。
 - データがまだ正規化も標準化もされていない場合は、[除数] ドロップダウンメニューから属性フィールドを選択して、生データを比率またはパーセンテージに変換します。正規化されたデータの例には、1人あたりの x、1平方キロメートルあたりの y、x/y の比率などがあります。一方で、生データを標準化した後は、色を付けると見やすくなります。
 - 比例シンボルのスタイル (色、ライン、不透明度) を変更するには、[シンボルスタイル] の下にあるシンボルをクリックして設定を指定します。詳細については、「[スタイルオプションの使用](#)」をご参照ください。



- シンボルサイズの順序を反転するには、[スタイル オプション] ウィンドウで、[サイズ ランプの反転] ボタン  をクリックします。

メモ:

デフォルトでは、大きい値は大きいシンボルで描画され、小さい値は小さいシンボルで描画されます。[サイズ ランプの反転] ボタンをクリックすると、このパターンを反転させることができます。

- データへの比例シンボルの適用方法を変更するには、ヒストグラムに沿って境界ハンドルを調整します。ハンドルをドラッグするか、ハンドルの横にある数値をクリックして値を入力することができます。上側のハンドルより上の値はすべて、同じ最大サイズのシンボルで描画されます。下側のハンドルより下の値は、同じ最小サイズのシンボルで描画されます。上側と下側のハンドルの間にある各値は、その境界内での値に応じた比例的なサイズで描画されます。ハンドルの位置を変えてみたり、ヒストグラムを使用してデータの分布を表示したりして、マップが伝えるメッセージを微調整してください。

ヒント:

ヒストグラムの詳細を拡大するには、[ヒストグラムの拡大] ボタン  をクリックします。元のスライダーの位置に戻るには、[スライダー位置のリセット] ボタン  をクリックします。

- [サイズ範囲] では、デフォルトのサイズ範囲を維持するか、またはスライダー ハンドルを調整するかデフォルト値をクリックしてから新しい値を入力して、カスタム範囲を指定します (ピクセル単位)。現在のマップのズーム レベルのシンボルを最適化し、他のズーム レベルでは自動的に調整するには、[サイズを自動調整] チェックボックスをオンのままにします。
- ポリゴンに関連付けられたデータをマッピングする場合は、[シンボルスタイル] の下にあるシンボルをクリックして、ポリゴンの塗りつぶしとアウトラインのプロパティを調整します。詳細については、「[スタイル オプションの使用](#)」をご参照ください。

ヒント:

デフォルトでは、レイヤー内のポリゴン フィーチャ シンボル (例: 郡の境界線) は、マップ上で比例シンボルの下に表示されます。この設定を維持するには、[背景シンボルの表示] 切り替えボタンをオンのままにして、必要に応じて、透過表示の調整やアウトライン色の変更など、背景フィーチャのシンボルスタイルをカスタマイズします。レイヤー内の背景シンボルを非表示にするには (たとえば、比例シンボルの下に郡の境界線を表示しないようにするには)、[背景シンボルの表示] 切り替えボタンをオフにします。

- マップ上でデータが欠落している位置を描画するには、[値のないフィーチャを表示] 切り替えボタンをオンにし、必要に応じて、それらの値を表現するスタイルとラベルを指定します。
- 凡例のサイズ ランプを非表示にするには、[凡例に含める] 切り替えボタンをオフにします。
- マップをさらに単純化するには、[データの分類] 切り替えボタンをオンにし、[分類方法とクラス数](#)を選択します。または、標準偏差を使用する場合は、[区間](#)を選択します。分類凡例の個々のカラー チップをクリックして、マップの凡例内のクラスのシンボルとラベルを手動で編集することもできます。

メモ:

これらのオプションは、[色とサイズ](#)、[タイプとサイズ](#)、および [主要カテゴリおよびサイズ](#) スタイルでは利用できません。

- フィーチャごとの数と量の透過表示を調整するには、**[属性による透過表示]** をクリックし、**[属性値に基づいて透過表示を設定]** 切り替えボタンをオンにして、**透過表示設定を指定** します。このオプションは、位置に関連付けられた数値データまたは日付データが存在する場合にのみ使用できます。たとえば、レイヤーに人口データが含まれている場合、人口に比例して各位置の透過表示を調整できます。
 - ポイント シンボルをマッピングする場合、2 番目の数値属性に基づいてシンボルを回転できます。たとえば、ポイントのサイズで測候所での気温を表し、ポイントの回転で湿度を表すことができます。デフォルトのシンボルは円形であるため、回転をよく表現できません。別の形状を選択することをお勧めします。シンボルを回転するには、**[属性による回転]** をクリックして、**回転設定を指定** します。
4. スタイルのカスタマイズが完了したら、**[完了]** をクリックします。選択内容を保存しないで **[スタイル]** ウィンドウに戻る場合は、**[キャンセル]** をクリックします。

点密度

[点密度] スタイルを使用すると、1 つの数値属性の分布を視覚化したり、異なる色のドットを使用して複数の数値属性を比較したりできます。このスタイルでは、各ドットは、市民、売上、犯罪など、物または人の数を表します。[点密度] は、人、家屋、インシデント レポート、合計金額など、一般的な計測単位を共有する数や合計に関連付けられているポリゴン フィーチャを含むレイヤーに適しています。たとえば、このスタイルを使用して、所定の都市で保護されているホームレス生活者と比較した保護されていないホームレス生活者の密度を示すことができます。

[点密度] スタイルをレイヤーに適用する際は、たとえば 1 つのドットで 20 の樹木を表すなど、各ドットで表される量を選択します。また、凡例とカラー ランプをカスタマイズしたり、他の設定を指定してスタイルを微調整することもできます。

1. 「**スタイルの適用**」に記載された最初の 5 つの手順を実行します。
2. 前の手順を繰り返して、追加の数値属性を選択します。各属性は、1 番目の属性に関連する別個のカテゴリを表し、同じ計測単位を使用している必要があります。
3. **[点密度]** スタイルをクリックして、**[スタイル オプション]** をクリックします。
4. 次のいずれかを実行します。
 - レイヤーに別のカラー ランプを選択するか、透過表示をドットに適用するには、**[シンボル スタイル]** の下にあるカラー ランプをクリックして、設定を変更します。いずれかのカテゴリの色または透過表示を個別にカスタマイズするには、リスト内のそのカテゴリの横にある色付きのシンボルをクリックします。詳細については、「**スタイル オプションの使用**」をご参照ください。
 - ドット カテゴリ ラベルのいずれかをカスタマイズするには、ラベルをクリックし、新しいラベルを入力して **Enter** キーを押します。
 - カテゴリの順序を変更するには、リスト内のカテゴリを上下にドラッグします。
5. **[ドット表現]** テキスト ボックスで、各ドットが表す内容 (例: 人、樹木、家屋) を指定します。
6. **[ドット値]** では、スライダーを使用して各ドットが表す値を指定します。また、正確な値を設定するには、スライダーの上のドット値をクリックして、値を入力し、**Enter** キーを押します。
7. ドット表示を微調整するには、次のいずれかを実行します。
 - デフォルトでは、レイヤー内のポリゴン フィーチャ シンボル (例: 郡の境界線) は、マップ上でドットの下に表示されます。この設定を維持するには、**[背景シンボルの表示]** 切り替えボタンをオンのままにして、必要に応じて、透過表示の調整やアウトライン色の変更など、背景フィーチャのシンボル スタイルをカスタマイズ

ズします。レイヤー内のフィーチャ シンボルを非表示にするには (たとえば、ドットの下に郡の境界線を表示しないようにするには)、[背景シンボルの表示] 切り替えボタンをオフにします。

- デフォルトでは、ドット値はマップ縮尺に応じて変化します。マップ上で拡大するとドット値が小さくなり、縮小すると大きくなります。マップ縮尺に関係なくドット値を同じままにする場合は、[縮尺によるドット値の変化] 切り替えボタンをオフにします。
- デフォルトでは、あるエリア内に複数のカテゴリが存在するとき、そのエリアでそれらのカテゴリを表す色がブレンドされます。重なり合う色をブレンドしない場合は、[オーバーラップ色を融合] 切り替えボタンをオフにします。

8. スタイルのカスタマイズが完了したら、[完了] をクリックします。選択内容を保存しないで [スタイル] ウィンドウに戻る場合は、[キャンセル] をクリックします。

色とサイズ


このスタイルを使用すると、データ内の 1 つまたは 2 つの数値属性を選択し、マップ上のポイント シンボルの色とサイズを指定できます。これは、母子家庭の世帯数などの数情報を、母子家庭の世帯率などの比率で陰影処理して表示するのに適したスタイルです。キー値の上と下の値を表示するために、異なる色と比例シンボル ペアを使用してデータの 1 つの属性をマッピングする場合にも色とサイズのスタイルが有用です。たとえば、子供の肥満率が全国平均より上と下の場所などに使用できます。



1 つの属性のスタイルの設定

色とサイズを使用して 1 つの属性のスタイルを設定するには、次の手順に従います。


1. 「[スタイルの適用](#)」に記載された最初の 5 つの手順を実行します。
2. [色とサイズ] スタイルをクリックして、[スタイル オプション] をクリックします。
3. 最初のドロップダウン メニューから [テーマ](#) を選択します。テーマごとにデータについて異なるストーリーを伝えることができます。たとえば、[上下] のテーマを選択して、交通量が平均より上と下など、指定した値より上と下の値がある場所を表示します。
4. 次のいずれかを実行します。
 - データがまだ正規化も標準化もされていない場合は、[除数] ドロップダウン メニューから属性フィールドを選択して、生データを比率またはパーセンテージに変換します。正規化されたデータの例には、1 人あたりの x 、1 平方キロメートルあたりの y 、 x/y の比率などがあります。一方で、生データを標準化した後は、色を付けると見やすくなります。
 - テーマに [上下] を選択した場合、[シンボル ペア] ドロップダウン メニューからシンボル ペアを選択し、上と下の値に上下矢印など異なるシンボルを使用します。すべての値で同じシンボルを異なる色で使用するには、[単一シンボル] を選択してからシンボル (四角など) を選択する方法もあります。[配色] で [連続] を選択して滑らかで緩やかなカラーランプを適用するか、[バイナリ] を選択してデータを 2 つの異なる色にグループ分けします。
 - 別のカラー ランプを選択するか、ライン幅や色などの他のグラフィック パラメーターを変更するには、[シンボル スタイル] の下にあるカラー ランプをクリックして、カラー ランプ設定を指定します。詳細については、「[スタイル オプションの使用](#)」をご参照ください。
 - カラー ランプの色を反転するには、[スタイル オプション] ウィンドウで、[カラー ランプの反転] ボタン \updownarrow をクリックします。

- データへのカラー ランプとシンボルの適用方法を変更するには、ヒストグラム スライダーに沿って境界ハンドルを調整します。ハンドルをドラッグするか、ハンドルの横にある数値をクリックして値を入力することができます。ハンドルの位置を変えてみたり、ヒストグラムと計算された平均値 \bar{x} を使用してデータの分布を確認したりして、マップが伝えるメッセージを微調整してください。

 ヒント:

ヒストグラムの詳細を拡大するには、[カラー ランプの拡大] ボタン  をクリックします。元のスライダーの位置に戻るには、[スライダー位置のリセット] ボタン  をクリックします。

- [サイズ範囲] では、デフォルトのサイズ範囲を維持するか、またはスライダー ハンドルを調整するかデフォルト値をクリックしてから新しい値を入力して、カスタム範囲を指定します (ピクセル単位)。現在のマップのズーム レベルのシンボルを最適化し、他のズーム レベルでは自動的に調整するには、[サイズを自動調整] チェックボックスをオンのままにします。
- ポリゴンに関連付けられたデータをマッピングする場合は、[シンボルスタイル] の下にあるシンボルをクリックして、ポリゴンの塗りつぶしとアウトラインのプロパティを調整します。詳細については、「[スタイル オプションの使用](#)」をご参照ください。

 ヒント:

デフォルトでは、レイヤー内のポリゴン フィーチャ シンボル (例: 郡の境界線) は、マップ上で比例シンボルの下に表示されます。この設定を維持するには、[背景シンボルの表示] 切り替えボタンをオンのままにして、必要に応じて、透過表示の調整やアウトライン色の変更など、背景フィーチャのシンボルスタイルをカスタマイズします。レイヤー内の背景シンボルを非表示にするには (たとえば、比例シンボルの下に郡の境界線を表示しないようにするには)、[背景シンボルの表示] 切り替えボタンをオフにします。


- マップ上でデータが欠落している位置を描画するには、[値のないフィーチャを表示] 切り替えボタンをオンにし、必要に応じて、それらの値を表現するスタイルとラベルを指定します。
 - 凡例のカラー ランプを非表示にするには、[凡例に含める] 切り替えボタンをオフにします。
 - フィーチャごとの数と量の透過表示を調整するには、[属性による透過表示] をクリックし、[属性値に基づいて透過表示を設定] 切り替えボタンをオンにして、[透過表示設定を指定](#)します。このオプションは、位置に関連付けられた数値データまたは日付データが存在する場合にのみ使用できます。たとえば、レイヤーに人口データが含まれている場合、人口に比例して各位置の透過表示を調整できます。
 - ポイント シンボルをマッピングする場合、2 番目の数値属性に基づいてシンボルを回転できます。たとえば、ポイントの色で測候所での気温を表し、ポイントの回転で湿度を表すことができます。デフォルトのシンボルは円形であるため、回転をよく表現できません。別の形状を選択することをお勧めします。シンボルを回転するには、[属性による回転] をクリックして、[回転設定を指定](#)します。
5. スタイルのカスタマイズが完了したら、[完了] をクリックします。選択内容を保存しないで [スタイル] ウィンドウに戻る場合は、[キャンセル] をクリックします。

2 つの属性のスタイルの設定

色とサイズを使用して 2 つの属性のスタイルを設定するには、次の手順に従います。

1. 「[スタイルの適用](#)」に記載された最初の 5 つの手順を実行します。

2. 前の手順を繰り返して、2番目の属性または Arcade 式を選択します。

 ヒント:


最初の属性は色を使用し、2番目の属性は異なるシンボル サイズを使用します。属性の順序を切り替えるには、2番目の属性を属性リストの一番上にドラッグします。


3. **[色とサイズ]** スタイルをクリックして、**[スタイル オプション]** をクリックします。
4. **[数と量 (色)]** 設定 (最初の属性) と **[数と量 (サイズ)]** 設定 (2番目の属性) を定義します。
5. スタイルのカスタマイズが完了したら、**[完了]** をクリックします。選択内容を保存しないで **[スタイル]** ウィンドウに戻る場合は、**[キャンセル]** をクリックします。


A を B と比較

このスタイルでは、2つの数値の比率をマッピングして、その関係をパーセンテージ、単純な比率、または全体的なパーセンテージで表現できます。たとえば、2025年の推計人口を2015年の既知の人口のパーセンテージとしてマッピングし、人口移動の傾向を確認できます。

比率のスタイルを設定するには、次の手順に従います。

1. 「**スタイルの適用**」に記載された最初の5つの手順を実行します。
2. 前の手順を繰り返して、2番目の属性または Arcade 式を選択します。
3. **[A を B と比較]** スタイルをクリックして、**[スタイル オプション]** をクリックします。
4. 次のいずれかを実行します。
 - 別のカラー ランプを選択するか、ライン幅や色などの他のグラフィック パラメーターを変更するには、**[シンボル スタイル]** の下にあるカラー ランプをクリックして、カラー ランプ設定を指定します。詳細については、「**スタイル オプションの使用**」をご参照ください。
 - カラー ランプの色を反転するには、**[スタイル オプション]** ウィンドウで、**[カラー ランプの反転]** ボタン  をクリックします。
 - 凡例とヒストグラムのラベルを変更するには、**[ラベル]** ドロップダウン メニューからオプションを選択します。A と B の比率を表示したり、A および B に占める割合として A を表示したり、B に占める割合として A を表示したりできます。
 - ヒストグラムの中心を設定するには、**[同値]** をクリックして中心を同値に設定するか、**[平均値]** をクリックして中心を平均値に設定します。
 - データへの色の適用方法を変更するには、カラー ランプに沿って境界ハンドルを調整します。ハンドルをドラッグするか、ハンドルの横にある数値をクリックして値を入力することができます。ハンドルの位置を変えてみたり、カラー ランプの横にあるヒストグラムを使用してデータの分布を表示したりして、マップが伝えるメッセージを微調整してください。

 ヒント:

ヒストグラムの詳細を拡大するには、**[カラー ランプの拡大]** ボタン  をクリックします。

- マップ上でデータが欠落している位置を描画するには、**[値のないフィーチャを表示]** 切り替えボタンをオンにし、必要に応じて、それらの値を表現するシンボル スタイルとラベルを指定します。

- 凡例のカラー ランプを非表示にするには、[凡例に含める] 切り替えボタンをオフにします。
 - ポイント シンボルをマッピングする場合、2 番目の数値属性に基づいてシンボルを回転できます。たとえば、ポイントの色で測候所での気温を表し、ポイントの回転で湿度を表すことができます。デフォルトのシンボルは円形であるため、回転をよく表現できません。別の形状を選択することをお勧めします。シンボルを回転するには、[属性による回転] をクリックして、[回転設定を指定](#)します。
5. スタイルのカスタマイズが完了したら、[完了] をクリックします。選択内容を保存しないで [スタイル] ウィンドウに戻る場合は、[キャンセル] をクリックします。

主要カテゴリ

このマップ スタイルは、レイヤーに比較対象の関連属性が複数含まれており、優位性が最も高い属性、つまり最高値を持つ属性と、レイヤー内の他の属性と比較したその属性の優位性の度合いを表示する場合に有効です。たとえば、レイヤーで、一定の年数にわたる米国の郡別の 1 人あたりの個人所得を表示する場合、このスタイルを使用して、各郡で 1 人あたりの個人所得が最も高いのはどの年か、その主要な年の値が他の年と比較してどれだけ高いかを表示することができます。

[主要カテゴリ] スタイルを使用するには、同じ計測単位 (例: 米ドル) を使用する 2 ~ 10 個の数値属性を選択します。これらの属性はそれぞれが、マップの主題 (例: 郡別の 1 人あたりの個人所得) に関連する個別のカテゴリ (例: 2006 年、2007 年、2008 年、2009 年) を表します。属性はそれぞれ異なる色で描画されます (例: 2006 年は赤色、2007 年は青色)。これらの色は、レイヤーに適用されるカラー ランプ、または個々の属性カテゴリにユーザーが適用する色によって定義されます。

このスタイルでは、レイヤー内のフィーチャごとに主要属性の相対強度を表示するために透過表示が使用されます。強度、つまり優位性の度合いは、指定されたフィーチャのすべての属性の合計値に対するパーセンテージとして計算されます。一般に、フィーチャの透明度が高いほど (色が明るいほど)、全体と比較したその主要属性の強度が低くなります。これを 1 人あたりの個人所得の例で言うと、主要な年が 2007 年である郡が、さまざまな青色の陰影で描画されます。これらの青色の陰影は、2007 年の 1 人あたりの個人所得の値が、すべての年における 1 人あたりの所得値の合計に対するパーセンテージとして反映されたものです。

主要カテゴリによってフィーチャのスタイルを設定するには、次の手順に従います。

1. 「[スタイルの適用](#)」に記載された最初の 5 つの手順を実行します。
2. 前の手順を繰り返して、最大 9 つの追加の数値属性を選択します。各属性は、1 番目の属性に関連する別個のカテゴリを表し、同じ計測単位を使用している必要があります。
3. [主要カテゴリ] スタイルをクリックして、[スタイル オプション] をクリックします。
4. 次のいずれかを実行します。
 - 別のカラー ランプを選択するか、ライン幅やアウトラインのパターンなどの他のグラフィック パラメーターを変更するには、[シンボル スタイル] の下にあるカラー ランプをクリックして、設定を変更します。詳細については、「[スタイル オプションの使用](#)」をご参照ください。
 - いずれかのカテゴリの色を個別にカスタマイズするには、リスト内のそのカテゴリの横にある色付きのシンボルをクリックします。利用可能なオプションは、データがポイント、ライン、ポリゴンのどれで構成されているかによって異なります。たとえば、データがポイントで構成されている場合は、ポイント シンボルの形状、塗りつぶし色、アウトライン、およびサイズを変更できます。
 - カテゴリ ラベルのいずれかをカスタマイズするには、ラベルをクリックし、新しいラベルを入力して **Enter** キーを押します。

- カテゴリの順序を変更するには、リスト内のカテゴリを上下にドラッグします。
 - ポイント シンボルをマッピングする場合、2 番目の数値属性に基づいてシンボルを回転できます。たとえば、ポイントの色で測候所での気温を表し、ポイントの回転で湿度を表すことができます。デフォルトのシンボルは円形であるため、回転をよく表現できません。別の形状を選択することをお勧めします。シンボルを回転するには、[属性による回転] をクリックして、[回転設定を指定](#)します。
 - フィーチャごとの透過表示を主要属性の相対強度に基づいて調整するには、[主要パーセンテージによる透過表示] をクリックし、[主要パーセンテージに基づいて透過表示を設定] 切り替えボタンがオンであることを確認してから、[透過表示設定を指定](#)します。値は、主要属性の相対強度が、すべての属性の合計値に対するパーセンテージとして反映されたものです。主要パーセンテージの値が上側のハンドルの値 (高い値) を上回るフィーチャは、同じ透明度 (暗い色、つまり低い透明度) で描画されます。主要パーセンテージの値が下側のハンドルの値 (低い値) を下回るフィーチャは、同じ透明度 (明るい色、つまり高い透明度) で表示されます。残りのフィーチャは、両境界間で連続して変化する透明度で描画されます。ハンドルの位置を変えてみたり、計算された平均値 \bar{x} を使用したりして、透過表示の適用効果を高めてください。
5. スタイルのカスタマイズが完了したら、[完了] をクリックします。選択内容を保存しないで [スタイル] ウィンドウに戻る場合は、[キャンセル] をクリックします。

主要カテゴリおよびサイズ

このマップ スタイルは、同じ計測単位を使用する複数の関連属性を比較するために使用します。[\[主要カテゴリ\]](#) スタイルと同様に、このスタイルでは、主要属性の表示に色が使用され、他の属性と比較したその属性の優位性の度合いの表示に透過表示が使用されます。加えて、[\[主要カテゴリおよびサイズ\]](#) スタイルでは、フィーチャごとの属性の合計を表すために、3 番目の要素であるサイズが使用されます。たとえば、レイヤーで、米国の郡別に作物の収穫量を表示する場合は、このスタイルを適用して、各郡で値が最も高いのはどの作物 (小麦、とうもろこし、大豆など) か、その主要な作物の値が他の作物と比較してどれだけ高いかを表示することができます。加えて、レイヤーに比例シンボルを適用することで、郡間で作物の総収穫量を比較し、作物の収穫量が高い郡と収穫量が低い郡を視覚化できます。

[主要カテゴリおよびサイズ] スタイルを使用するには、同じ計測単位 (例: エーカー) を使用する 2 ~ 10 個の数値属性を選択します。これらの属性はそれぞれが、マップの主題 (例: 作物の収穫高) に関連する別個のカテゴリ (例: 小麦、綿花、大豆) を表します。属性はそれぞれ異なる色で描画されます。これらの色は、レイヤーに適用されるカラー ランプ、または個々の属性カテゴリにユーザーが適用する色によって定義されます。[\[主要カテゴリ\]](#) と同様に、このスタイルでは、合計と比較した主要属性 (例: 小麦) の相対強度を表示するために透過表示が使用されます。一般に、透明度が高いほど、強度が低くなります (つまり、すべての属性の合計値に対するパーセンテージが低くなります)。このスタイルのサイズ要素として、比例シンボルが、カテゴリの合計 (例: 郡別の作物の総収穫高) を表示するために使用されます。シンボルのサイズが大きいほど、数値が大きいことを表します。

主要カテゴリとサイズによってフィーチャのスタイルを設定するには、次の手順に従います。

1. 「[スタイルの適用](#)」に記載された最初の 5 つの手順を実行します。
2. 前の手順を繰り返して、最大 9 つの追加の数値属性を選択します。各属性は、1 番目の属性に関連する別個のカテゴリを表し、同じ計測単位を使用している必要があります。
3. [\[主要カテゴリおよびサイズ\]](#) スタイルをクリックして、[\[スタイル オプション\]](#) をクリックします。
4. [\[主要カテゴリ\]](#) 設定 (最高値を持つ属性) と [\[数と量 \(サイズ\)\]](#) 設定 (カテゴリの合計) を定義します。
5. スタイルのカスタマイズが完了したら、[完了] をクリックします。選択内容を保存しないで [スタイル] ウィンドウに戻る場合は、[キャンセル] をクリックします。

リレーションシップ

[関連性] スマート マッピング スタイルを使用すると、ポイント、ライン、またはポリゴン フィーチャ データの 2 つの属性値の関係を視覚化できます。たとえば、米国の喫煙率と過剰飲酒率との間に相関関係があるかどうか、また、国内でその関係が特に顕著に見られる地域を確認することができます。[関連性] スタイルは、二変数コロプレス マッピング技法に基づき、属性ごとの**分類データ**にそれぞれ個別のグラデーション カラー ランプを適用し、カラー ランプを組み合わせます。これによって、属性の相関関係の有無を示します。さまざまなフォーカス オプションを使用して関係を調べることができます。たとえば、喫煙率と過剰飲酒率がいずれも高い地域にフォーカスしたり、あるいはどちらも低い地域にフォーカスを移してハイライトしたりすることもできます。分類方法やその他の設定を変更することもできます。

1. 「[スタイルの適用](#)」に記載された最初の 5 つの手順を実行します。
2. 前の手順を繰り返して、2 番目の数値属性または Arcade 式を選択します。
3. [関連性] スタイルをクリックして、[スタイル オプション] をクリックします。
4. 必要に応じて、別のカラー ランプを選択するか、ライン幅やアウトラインのパターンなどの他のグラフィック パラメーターを変更します。[シンボル スタイル] の下にあるカラー ランプをクリックして、設定を変更します。詳細については、「[スタイル オプションの使用](#)」をご参照ください。
5. [グリッド サイズ] ドロップダウン メニューから、凡例に使用するグリッド サイズを選択します。グリッド数が多ければ、カラー ランプに適用されるカラー グラデーションが細かくなります。
6. [方法] ドロップダウン メニューから、データの属性値を分類するための**分類方法**を選択します。[凡例] をクリックして、マップの凡例内のクラスのシンボルとラベルを手動で編集することもできます。
7. マッピングする属性ごとに、属性を展開して、[除数] ドロップダウン メニューからオプションを選択します。データの分布を変更するには、ヒストグラム横の境界ハンドルを調整します。これを行うには、ハンドルをドラッグするか、ハンドル横の数字をクリックし、値を入力します。計算された平均値 \bar{x} を使用してデータの分布を確認したりして、マップが伝えるメッセージを微調整してください。データの正規化も標準化も行っていない場合は、生データを比率またはパーセントに変換します。関係をマッピングするときは、データを正規化することをお勧めします。正規化されたデータの例には、1 人あたりの x 、1 平方キロメートルあたりの y 、 x/y の比率などがあります。一方で、生データを標準化した後は、色を付けると見やすくなります。
8. 必要に応じて、マップ上でデータが欠落している位置を描画します。[値のないフィーチャを表示] 切り替えボタンをオンにし、必要に応じて、それらの値を表現するスタイルとラベルを指定します。
9. [フォーカス] ドロップダウン メニューで、ハイライトする関係の側面を以下のいずれかのオプションから選択します。
 - [高い値] - 凡例では両方の属性値が高いフィーチャにフォーカスします。
 - [高い値/低い値] - 凡例では、1 つ目の属性値が高く、2 つ目の属性値が低いフィーチャにフォーカスします。
 - [低い値/高い値] - 凡例では、1 つ目の属性値が低く、2 つ目の属性値が高いフィーチャにフォーカスします。
 - [低い値] - 凡例では、両方の属性値が低いフィーチャにフォーカスします。
 - [なし] - 凡例には特定のフォーカスが指定されていません。
10. 必要に応じて、フィーチャごとに数値の透過表示を調整します。[属性による透過表示] をクリックし、[属性

値に基づいて透過表示を設定] 切り替えボタンをオンにして、[透過表示設定を指定](#)します。

このオプションは、位置に関連付けられた数値データまたは日付データが存在する場合にのみ使用できます。たとえば、レイヤーに人口データが含まれている場合、人口に比例して各位置の透過表示を調整できます。

11. 必要に応じて、ポイントシンボルをマッピングする場合、[\[属性による回転\]](#) をクリックして、[回転設定を指定](#)して、2番目の数値フィールドに基づいてシンボルを回転します。
たとえば、ポイントの色で測候所での気温を表し、ポイントの回転で湿度を表すことができます。デフォルトのシンボルは円形であるため、回転をよく表現できません。別の形状を選択することをお勧めします。
12. スタイルのカスタマイズが完了したら、[\[完了\]](#) をクリックします。選択内容を保存しないで [\[スタイル\]](#) ウィンドウに戻る場合は、[\[キャンセル\]](#) をクリックします。

関連性とサイズ

[\[関連性とサイズ\]](#) マップスタイルを使用すると、ポイント、ライン、またはポリゴンフィーチャデータの2つの属性値の関係を視覚化できます。[\[関連性\]](#) スタイルと同様、このスタイルも2つの属性の[分類データ](#)にそれぞれ個別のグラデーションカラーランプを適用し、カラーランプを組み合わせて属性の相関関係を示します。[\[関連性とサイズ\]](#) スタイルでは、これに加えて、サイズの異なるシンボルを使用して、3つ目の属性値を表すことができます。たとえば、米国の肥満率と糖尿病の発症率との間に相関関係があるかどうか、運動不足がこのパターンに寄与しているかどうかを確認できます。このマップスタイルを使用すると、国内においてこの関係性が最も顕著な、あるいは最も薄い地域を視覚的に把握することができます。[\[関連性とサイズ\]](#) スタイルでは、フォーカスオプション、分類方法、その他のオプションを使用してデータの関係を探ることができます。

1. [「スタイルの適用」](#)に記載された最初の5つの手順を実行します。
1番目の属性は、2番目の属性との関係性を示すために、色付きでスタイル設定されます。
2. 前の手順を繰り返して、2番目と3番目の数値属性またはArcade式を選択します。
2番目の属性は、1番目の属性との関係性を示すために、色付きでスタイル設定されます。3番目の属性は、サイズの異なるシンボルを使用してスタイル設定されます。
3. [\[関連性とサイズ\]](#) スタイルを選択して、[\[スタイルオプション\]](#) をクリックします。
4. [\[関連性\]](#) 設定 (最初の2つの属性に使用) と [\[数と量 \(サイズ\)\]](#) 設定 (3番目の属性に使用) を定義します。
5. 必要に応じて、フィーチャごとに数値の透過表示を調整します。[\[属性による透過表示\]](#) をクリックし、[\[属性値に基づいて透過表示を設定\]](#) 切り替えボタンをオンにして、[透過表示設定を指定](#)します。
6. 必要に応じて、ポイントシンボルをマッピングする場合、[\[属性による回転\]](#) をクリックして、[回転設定を指定](#)して、2番目の数値フィールドに基づいてシンボルを回転します。
たとえば、ポイントの色で測候所での気温を表し、ポイントの回転で湿度を表すことができます。デフォルトのシンボルは円形であるため、回転をよく表現できません。別の形状を選択することをお勧めします。
7. スタイルのカスタマイズが完了したら、[\[完了\]](#) をクリックします。選択内容を保存しないで [\[スタイル\]](#) ウィンドウに戻る場合は、[\[キャンセル\]](#) をクリックします。

時間のスタイル設定

Map Maker では、各種スマート マッピング スタイルを使用してさまざまな方法でデータを探索することができます。Map Maker で **マップ レイヤーのスタイルを設定** する場合、デフォルトのスタイル設定オプションは、データの性質によって決まります。カラー ランプ、ライン ウェイト、透過表示、シンボルなどのグラフィック エレメントを選択してみて、選択したエレメントがどのようにマップ上に反映されるかをすぐに確認することができます。

時間と日付の値に従ってフィーチャを視覚化するために、複数のスタイル設定オプションが利用できます。


メモ:

一部の機能は Map Maker でサポートされていません。詳細については、「[互換性ガイド](#)」をご参照ください。また、サポートされていないワークフローについては、必要に応じて Map Viewer Classic をご使用ください。



連続タイムライン (色)

レイヤーに日付値が含まれている場合は、色を使用してデータを新しい順に、または基準日の前後で連続的に表示することができます。たとえば、道路フィーチャ レイヤーでカラー ランプを日付属性に適用すると、ごく最近点検された道路セグメントや再点検されることになっている道路セグメントを確認するのに役立ちます。

色を使用して連続タイムラインを表示するように日付のスタイルを設定するには、次の手順に従います。

1. 「[スタイルの適用](#)」に記載された最初の 5 つの手順を実行します。日付値を含む属性フィールドを選択します。
2. **[連続タイムライン (色)]** スタイルをクリックして、**[スタイル オプション]** をクリックします。
3. 次のいずれかを実行します。
 - **[テーマ]** ドロップダウン メニューから、カラー ランプのテーマを選択します。それぞれの **カラー テーマ** オプションでは、さまざまな方法で色をデータに割り当てることで、異なる内容を表現することができます。
 - 別のカラー ランプを選択するか、ライン幅や色などの他のグラフィック パラメーターを変更するには、**[シンボル スタイル]** の下にあるカラー ランプをクリックして、該当する設定を定義します。詳細については、「[スタイル オプションの使用](#)」をご参照ください。
 - カラー ランプの色を反転するには、**[スタイル オプション]** ウィンドウで、**[カラー ランプの反転]** ボタン  をクリックします。
 - データへのカラー ランプの適用方法を変更するには、カラー ランプに沿って境界ハンドルを調整します。ハンドルをドラッグするか、ハンドルの横にある日付をクリックして新しい日付を入力することができます。ハンドルの位置を変えてみたり、ヒストグラムと計算された平均値 \bar{x} を使用してデータの分布を確認したりして、マップが伝えるメッセージを微調整してください。

ヒント:

ヒストグラムの詳細を拡大するには、**[スライダーの拡大]** ボタン  をクリックします。元のスライダーの位置に戻るには、**[スライダー位置のリセット]** ボタン  をクリックします。


- マップ上でデータが欠落している位置を描画するには、**[値のないフィーチャを表示]** 切り替えボタンをオンにし、必要に応じて、それらの値を表現するスタイルとラベルを指定します。
- 凡例のカラー ランプを非表示にするには、**[凡例に含める]** 切り替えボタンをオフにします。

- ポイント シンボルをマッピングする場合、2 番目の数値属性に基づいてシンボルを回転できます。たとえば、ポイントの色で測候所での気温を表し、ポイントの回転で湿度を表すことができます。デフォルトのシンボルは円形であるため、回転をよく表現できません。別の形状を選択することをお勧めします。シンボルを回転するには、**[属性による回転]** をクリックして、**回転設定を指定** します。
 - フィーチャごとの透過表示を調整するには、**[属性による透過表示]** をクリックし、**[属性値に基づいて透過表示を設定]** 切り替えボタンをオンにして、**透過表示設定を指定** します。このオプションは、位置に関連付けられた数値データまたは日付データが存在する場合にのみ使用できます。たとえば、レイヤーに売上データが含まれている場合、収益に比例して各店舗の透過表示を調整できます。
4. スタイルのカスタマイズが完了したら、**[完了]** をクリックします。選択内容を保存しないで **[スタイル]** ウィンドウに戻る場合は、**[キャンセル]** をクリックします。

連続タイムライン (サイズ)

レイヤーに日付値が含まれている場合は、一連の比例シンボルを使用してマップ上に日付を連続的に表示することができます。たとえば、家具の特売を表示するマップでは、特売の日付が新しいほど大きく、日付が古いほど小さくなるシンボルを使用して、特売が最近行われている場所を表示できます。

比例シンボルを使用して連続タイムラインを表示するように日付のスタイルを設定するには、次の手順に従います。



1. 「**スタイルの適用**」に記載された最初の 5 つの手順を実行します。日付値を含む属性フィールドを選択します。
2. **[連続タイムライン (サイズ)]** スタイルをクリックして、**[スタイル オプション]** をクリックします。
3. 次のいずれかを実行します。
 - 比例シンボルのスタイル (色、ライン、不透明度) を変更するには、**[シンボル スタイル]** の下にあるカラーランプをクリックして、該当する設定を定義します。詳細については、「**スタイル オプションの使用**」をご参照ください。
 - シンボル サイズの順序を反転するには、**[サイズ ランプの反転]** ボタン  をクリックします。

メモ:

デフォルトでは、新しい日付は大きいシンボルで描画され、古い日付は小さいシンボルで描画されます。**[サイズ ランプの反転]** ボタンをクリックすると、このパターンを反転させることができます。

- データへの比例シンボルの適用方法を変更するには、ヒストグラムに沿って境界ハンドルを調整します。ハンドルをドラッグするか、ハンドルの横にある日付をクリックして新しい日付を入力することができます。上側のハンドルより上の値はすべて、同じ最大サイズのシンボルで描画されます。下側のハンドルより下の値は、同じ最小サイズのシンボルで描画されます。上側と下側のハンドルの間にある各値は、その境界内での値に応じた比例的なサイズで描画されます。ハンドルの位置を変えてみたり、ヒストグラムを使用してデータの分布を表示したりして、マップが伝えるメッセージを微調整してください。

ヒント:

ヒストグラムの詳細を拡大するには、**[スライダーの拡大]** ボタン  をクリックします。元のスライダーの位置に戻るには、**[スライダー位置のリセット]** ボタン  をクリックします。

- **[サイズ範囲]** では、デフォルトのサイズ範囲を維持するか、またはスライダー ハンドルを調整するかデフォルト値をクリックしてから新しい値を入力して、カスタム範囲を指定します (ピクセル単位)。現在のマップのズーム レベルのシンボルを最適化し、他のズーム レベルでは自動的に調整するには、**[サイズを自動調整]** チェックボックスをオンのままにします。
- ポリゴンに関連付けられたデータをマッピングする場合は、**[シンボル スタイル]** ボックスをクリックして、ポリゴンの塗りつぶしとアウトラインのプロパティを調整します。詳細については、「[スタイル オプションの使用](#)」をご参照ください。

ヒント:


デフォルトでは、レイヤー内のポリゴン フィーチャ シンボル (例: 郡の境界線) は、マップ上で比例シンボルの下に表示されます。この設定を維持するには、**[背景シンボルの表示]** 切り替えボタンをオンのままにして、必要に応じて、透過表示の調整やアウトライン色の変更など、背景フィーチャのシンボル スタイルをカスタマイズします。レイヤー内の背景シンボルを非表示にするには (たとえば、比例シンボルの下に郡の境界線を表示しないようにするには)、**[背景シンボルの表示]** 切り替えボタンをオフにします。





- マップ上でデータが欠落している位置を描画するには、**[値のないフィーチャを表示]** 切り替えボタンをオンにし、必要に応じて、それらの値を表現するスタイルとラベルを指定します。
 - 凡例のサイズ ランプを非表示にするには、**[凡例に含める]** 切り替えボタンをオフにします。
 - フィーチャごとの透過表示を調整するには、**[属性による透過表示]** をクリックし、**[属性値に基づいて透過表示を設定]** 切り替えボタンをオンにして、**透過表示設定を指定** します。このオプションは、位置に関連付けられた数値データまたは日付データが存在する場合にのみ使用できます。たとえば、レイヤーに売上データが含まれている場合、収益に比例して各店舗の透過表示を調整できます。
 - ポイント シンボルをマッピングする場合、数値属性または日付属性に基づいてシンボルを回転できます。たとえば、ポイントの色で測候所での気温を表し、ポイントの回転で湿度を表すことができます。デフォルトのシンボルは円形であるため、回転をよく表現できません。別の形状を選択することをお勧めします。シンボルを回転するには、**[属性による回転]** をクリックして、**回転設定を指定** します。
4. スタイルのカスタマイズが完了したら、**[完了]** をクリックします。選択内容を保存しないで **[スタイル]** ウィンドウに戻る場合は、**[キャンセル]** をクリックします。

期間 (色)

レイヤーに日付値または時間値が含まれている場合は、色を使用してフィーチャの期間を表現することができます。期間は、開始日または開始時間から終了日または終了時間までの時間の長さ (秒、分、時、日、月、年単位) を示します。たとえば、期間を指定するために販売日属性と現在の日付を使用してこのスタイルを区画レイヤーに適用すると、近所で 15 年以上前に販売された住宅と最近販売された住宅を、色を使用して表示できます。

色を使用して期間を示すように日付のスタイルを設定するには、次の手順に従います。

1. 「[スタイルの適用](#)」に記載された最初の 5 つの手順を実行します。日付値を含む属性フィールドを選択します。
2. **[期間 (色)]** スタイルをクリックして、**[スタイル オプション]** をクリックします。
3. **[終了]** ドロップダウン メニューから、終了日を選択します。開始日を終了日に切り替えたいときは、**[開始と終了を反転]** ボタン  をクリックします。

4. [単位] ドロップダウンメニューから、時間単位を選択します。
 5. 次のいずれかを実行します。
 - [テーマ] ドロップダウンメニューから、カラーランプのテーマを選択します。それぞれのカラーテーマオプションでは、さまざまな方法で色をデータに割り当てることで、異なる内容を表現することができます。
 - 別のカラーランプを選択するか、ライン幅や色などの他のグラフィックパラメーターを変更するには、[シンボルスタイル]の下にあるカラーランプをクリックして、適切な設定を定義します。詳細については、「[スタイルオプションの使用](#)」をご参照ください。
 - カラーランプの色を反転するには、[スタイルオプション] ウィンドウで、[カラーランプの反転] ボタン  をクリックします。
 - データへのカラーランプの適用方法を変更するには、カラーランプに沿って境界ハンドルを調整します。ハンドルをドラッグするか、ハンドルの横にある数値をクリックして正確な値を入力することができます。ハンドルの位置を変えてみたり、ヒストグラムと計算された平均値 \bar{x} を使用してデータの分布を確認したりして、マップが伝えるメッセージを微調整してください。
-  **ヒント:**
ヒストグラムの詳細を拡大するには、[スライダーの拡大] ボタン  をクリックします。元のスライダーの位置に戻るには、[スライダー位置のリセット] ボタン  をクリックします。
- マップ上でデータが欠落している位置を描画するには、[値のないフィーチャを表示] 切り替えボタンをオンにし、必要に応じて、それらの値を表現するスタイルとラベルを指定します。
 - 凡例のサイズランプを非表示にするには、[凡例に含める] 切り替えボタンをオフにします。
 - フィーチャごとの透過表示を調整するには、[属性による透過表示] をクリックし、[属性値に基づいて透過表示を設定] 切り替えボタンをオンにして、[透過表示設定を指定](#)します。このオプションは、位置に関連付けられた数値データまたは日付データが存在する場合にのみ使用できます。たとえば、レイヤーに売上データが含まれている場合、収益に比例して各店舗の透過表示を調整できます。
 - ポイントシンボルをマッピングする場合、数値属性または日付属性に基づいてシンボルを回転できます。たとえば、ポイントの色で測候所での気温を表し、ポイントの回転で湿度を表すことができます。デフォルトのシンボルは円形であるため、回転をよく表現できません。別の形状を選択することをお勧めします。シンボルを回転するには、[属性による回転] をクリックして、[回転設定を指定](#)します。
6. スタイルのカスタマイズが完了したら、[完了] をクリックします。選択内容を保存しないで [スタイル] ウィンドウに戻る場合は、[キャンセル] をクリックします。



期間 (サイズ)

レイヤーに日付値または時間値が含まれている場合は、一連の比例シンボルを使用してフィーチャの期間を示すことができます。期間は、開始日または開始時間から終了日または終了時間までの時間の長さ(秒、分、時、日、月、年単位)を示します。たとえば、コード違反の苦情が申し立てられた日から順守された日までの期間を表示するために、発生してから1か月経過していない苦情を小さなシンボルで表示し、期間が3か月に近づくにつれてだんだんと大きくなるシンボルを使用できます。

比例シンボルを使用して期間を示すように日付のスタイルを設定するには、次の手順に従います。

1. 「[スタイルの適用](#)」に記載された最初の5つの手順を実行します。日付値を含む属性フィールドを選択しま

す。



2. **[期間 (サイズ)]** スタイルをクリックして、**[スタイル オプション]** をクリックします。
3. **[終了]** ドロップダウン メニューから、終了日を選択します。開始日を終了日に切り替えたいときは、**[開始と終了を反転]** ボタン  をクリックします。
4. **[単位]** ドロップダウン メニューから、時間単位を選択します。
5. 次のいずれかを実行します。
 - 比例シンボルのスタイル (色、ライン、不透明度) を変更するには、**[シンボル スタイル]** の下にあるシンボルをクリックして、設定を変更します。詳細については、「[スタイル オプションの使用](#)」をご参照ください。
 - シンボル サイズの順序を反転するには、**[サイズ ランプの反転]** ボタン  をクリックします。

メモ:

デフォルトでは、古いフィーチャは大きいシンボルで描画され、新しいフィーチャは小さいシンボルで描画されます。シンボル サイズの順序を反転すると、このパターンを反転させることができます。

- データへの比例シンボルの適用方法を変更するには、ヒストグラムに沿って境界ハンドルを調整します。ハンドルをドラッグするか、ハンドルの横にある日付をクリックして新しい日付を入力することができます。上側のハンドルより上の値はすべて、同じ最大サイズのシンボルで描画されます。下側のハンドルより下の値は、同じ最小サイズのシンボルで描画されます。上側と下側のハンドルの間にある各値は、その境界内での値に応じた比例的なサイズで描画されます。ハンドルの位置を変えてみたり、ヒストグラムを使用してデータの分布を表示したりして、マップが伝えるメッセージを微調整してください。

ヒント:

ヒストグラムの詳細を拡大するには、**[スライダーの拡大]** ボタン  をクリックします。元のスライダーの位置に戻るには、**[スライダー位置のリセット]** ボタン  をクリックします。

- **[サイズ範囲]** では、デフォルトのサイズ範囲を維持するか、またはスライダー ハンドルを調整するかデフォルト値をクリックしてから新しい値を入力して、カスタム範囲を指定します (ピクセル単位)。現在のマップのズーム レベルのシンボルを最適化し、他のズーム レベルでは自動的に調整するには、**[サイズを自動調整]** チェックボックスをオンのままにします。
- ポリゴンに関連付けられたデータをマッピングする場合は、**[シンボル スタイル]** の下にあるシンボルをクリックして、ポリゴンの塗りつぶしとアウトラインのプロパティを調整します。詳細については、「[スタイル オプションの使用](#)」をご参照ください。

ヒント:

デフォルトでは、レイヤー内のポリゴン フィーチャ シンボル (例: 国勢調査地区の境界線) は、マップ上で比例シンボルの下に表示されます。この設定を維持するには、**[背景シンボルの表示]** 切り替えボタンをオンのままにして、必要に応じて、透過表示の調整やアウトライン色の変更など、背景フィーチャのシンボル スタイルをカスタマイズします。レイヤー内の背景シンボルを非表示にするには (たとえば、比例シンボルの下に国勢調査地区の境界線を表示しないようにするには)、**[背景シンボルの表示]** 切り替えボタンをオフにします。

- マップ上でデータが欠落している位置を描画するには、**[値のないフィーチャを表示]** 切り替えボタンをオン

にし、必要に応じて、それらの値を表現するスタイルとラベルを指定します。

- 凡例のサイズ ランプを非表示にするには、[凡例に含める] 切り替えボタンをオフにします。
 - フィーチャごとの透過表示を調整するには、[属性による透過表示] をクリックし、[属性値に基づいて透過表示を設定] 切り替えボタンをオンにして、[透過表示設定を指定](#)します。このオプションは、位置に関連付けられた数値データまたは日付データが存在する場合にのみ使用できます。たとえば、レイヤーに売上データが含まれている場合、収益に比例して各店舗の透過表示を調整できます。
 - ポイント シンボルをマッピングする場合、数値属性または日付属性に基づいてシンボルを回転できます。たとえば、ポイントの色で測候所での気温を表し、ポイントの回転で湿度を表すことができます。デフォルトのシンボルは円形であるため、回転をよく表現できません。別の形状を選択することをお勧めします。シンボルを回転するには、[属性による回転] をクリックして、[回転設定を指定](#)します。
6. スタイルのカスタマイズが完了したら、[完了] をクリックします。選択内容を保存しないで [スタイル] ウィンドウに戻る場合は、[キャンセル] をクリックします。

不連続期間 (カテゴリ)

レイヤー内に日付属性または時間属性がある場合、不連続期間を表すさまざまなカテゴリを表示できます。たとえば、さまざまな色を使用して、特定の道路で家屋が建築された年を表すことができます。

不連続期間を使用してデータのスタイルを設定するには、次の手順に従います。

1. 「[スタイルの適用](#)」に記載された最初の 5 つの手順を実行します。このマッピング スタイルの場合、日付値を含む属性を選択します。
2. [不連続期間 (カテゴリ)] スタイルをクリックして、[スタイル オプション] をクリックします。
3. 次のいずれかを実行します。
 - すべてのマップ シンボルを一度に変更するには、[シンボル スタイル] の下にあるシンボルをクリックして、別のカラー ランプや塗りつぶしの透過表示などのシンボル オプションを指定します。詳細については、「[スタイル オプションの使用](#)」をご参照ください。
 - カテゴリを個別にカスタマイズするには、リスト内の各カテゴリの横にある色付きのシンボルをクリックします。データがポイント、ライン、またはエリアのいずれであるかに応じて、シンボルの種類ごとに適切なスタイル設定オプションが表示されます。たとえば、データがポイントである場合は、シンボルの形状、塗りつぶし色、アウトラインを変更できます。
 - カテゴリの順序を変更するには、リスト内のカテゴリを上下にドラッグします。
 - 最適な視覚化のために、レイヤー内のカテゴリは 10 種類未満にします。10 種類よりも多いと、色だけで区別するのが難しくなります。カテゴリ数が 10 を超える場合は、最も数の多い 10 のカテゴリのみが表示されます。残りは、[その他] カテゴリに自動的に分類されます。フィーチャ数を判定できない場合は、アルファベット順に最初の 9 つのカテゴリが個別にリスト表示され、残りが [その他] カテゴリにグループ化されます。これらの観測データのグループ化を 1 つずつ解除するには、それらを [その他] リストからメイン リストにドラッグするか、[値を除外] をクリックします。これらの観測データのグループ化をすべて同時に解除するには、[すべての値を除外] をクリックします。[その他] カテゴリに属するフィーチャを非表示にするには、チェックボックスをオフにします。表示するには、チェックボックスをオンのままにしておきます。
 - フィーチャごとの不連続期間の透過表示を調整するには、[属性による透過表示] をクリックして、[透過表示設定を指定](#)します。このオプションは、位置に関連付けられた数値データまたは日付データが存在する場合にのみ使用できます。たとえば、レストランの売上データがレイヤーに含まれている場合、レストランのタ

イプに従ってデータをスタイル設定し、年間売上に比例して各カテゴリの透過表示を調整できます。

- ポイントシンボルをマッピングする場合、数値属性に基づいてシンボルを回転できます。たとえば、ポイントの色で測候所での気温を表し、ポイントの回転で湿度を表すことができます。デフォルトのシンボルは円形であるため、回転をよく表現できません。別の形状を選択することをお勧めします。シンボルを回転するには、**[属性による回転]** をクリックして、**回転設定を指定** します。

4. スタイルのカスタマイズが完了したら、**[完了]** をクリックします。選択内容を保存しないで **[スタイル]** ウィンドウに戻る場合は、**[キャンセル]** をクリックします。

色 (期間) とサイズおよび色とサイズ (期間)

これらのスタイルを使用すると、色と比例シンボルを使用してデータ内のフィーチャの期間を示すことで、マップ上に2つの属性を表示することができます。期間は、開始日または開始時間から終了日または終了時間までの時間の長さ(秒、分、時、日、月、年単位)を示します。**[色 (期間) とサイズ]** または **[色とサイズ (期間)]** スタイルは、1つの日付属性と1つの数値属性を選択した場合または2つの日付属性を選択した場合に使用できます。たとえば、移住労働者が行方不明になったおおよその場所を示すマップでは、移住労働者が行方不明になった時間を、事件が報告された日付に基づき、色を使用して示すとともに、救助された移住労働者の数を比例シンボルを使用して示すことができます。

1つの日付属性と1つの数値属性

1つの日付属性と1つの数値属性を選択した場合は、色を使用してフィーチャの期間を示し、比例シンボルを使用して数値属性値を表すことができます。これを行うには、1番目の属性として日付属性を、2番目の属性として数値属性を選択して、**[色 (期間) とサイズ]** スタイルを選択します。

また、比例シンボルを使用してフィーチャの期間を表し、色を使用して数値属性を表すこともできます。これを行うには、選択した属性の順序を切り替えてから、**[色とサイズ (期間)]** スタイルを選択します。

期間を示すように1つの日付属性と1つの数値属性のスタイルを設定するには、次の手順に従います。

1. 「**スタイルの適用**」に記載された最初の5つの手順を実行します。
フィーチャの期間を示すマッピングスタイルの場合、日付値を含む属性を少なくとも1つ選択します。もう一方の属性には、日付値または数値のいずれかが含まれます。
2. 前の手順を繰り返して、2番目の属性またはArcade式を選択します。
使用できる期間オプションは、選択した属性の順序、および1つの日付属性と1つの数値属性、または2つの日付属性のいずれを選択したかによって異なります。属性の順序を切り替えるには、2番目の属性を属性リストの一番上にドラッグします。
3. 期間スタイルをクリックして、**[スタイル オプション]** をクリックします。
4. **[期間 (色)]** と **[数と量 (サイズ)]** または **[数と量 (色)]** と **[期間 (サイズ)]** のいずれかの組み合わせのオプションを適用します。

2つの日付属性

2つの日付属性を選択した場合は、これらの日付属性のいずれか一方に基づくフィーチャの期間を、色または比例シンボルを使用して表示することができます。もう一方の日付属性に基づく連続タイムラインが、もう一方のレンダリング オプション(色またはサイズ)を使用して表示されます。また、同じ日付属性を2回選択して、期間と連続タイムラインの両方を同じ属性に基づいて示すこともできます。

[色 (期間) とサイズ] スタイルでは、色を使用して最初の日付属性に基づく期間を表し、比例シンボルを使用して 2 番目の日付属性に基づく日付を連続タイムラインとして表します。

[色とサイズ (期間)] スタイルでは、**[色 (期間) とサイズ]** とは反対に、色を使用して連続タイムラインを表し、比例シンボルを使用してフィーチャの期間を表します。たとえば、地方自治体の規制違反を示すマップでは、違反提訴日を日付の古い順に連続タイムラインとして表すために色を使用し、かなり長い間は正されないままである規制違反を強調するために大きなシンボルを使用できます。

期間を示すように 2 つの日付のスタイルを設定するには、次の手順に従います。

1. 「**スタイルの適用**」に記載された最初の 5 つの手順を実行します。
フィーチャの期間を示すマッピング スタイルの場合、日付値を含む属性を少なくとも 1 つ選択します。もう一方の属性には、日付値または数値のいずれかが含まれます。
2. 前の手順を繰り返して、2 番目の属性または Arcade 式を選択します。
使用できる期間オプションは、選択した属性の順序、および 1 つの日付属性と 1 つの数値属性、または 2 つの日付属性のいずれを選択したかによって異なります。属性の順序を切り替えるには、2 番目の属性を属性リストの一番上にドラッグします。
3. 期間スタイルをクリックして、**[スタイル オプション]** をクリックします。
4. **[期間 (色)]** と **[連続タイムライン (サイズ)]** または **[連続タイムライン (色)]** と **[期間 (サイズ)]** のいずれかの組み合わせのオプションを適用します。
5. スタイルのカスタマイズが完了したら、**[完了]** をクリックします。選択内容を保存しないで **[スタイル]** ウィンドウに戻る場合は、**[キャンセル]** をクリックします。

タイプとサイズ (期間)

レイヤーに個別値 (種類) と、日付値または時間値のいずれかが含まれている場合は、色を使用して、個別値に基づくさまざまなカテゴリ、つまりタイプを示し、比例シンボルを使用してフィーチャの期間を示すことができます。期間は、開始日または開始時間から終了日または終了時間までの時間の長さ (秒、分、時、日、月、年単位) を示します。たとえば、Visa と American Express クレジット カードによる支払いを比較するマップでは、別々の色を使用して各クレジットカード会社を表し、さまざまなサイズのシンボルを使用して支払い後の期間を表示することができます。

色を使用してさまざまなタイプを示し、比例シンボルを使用して期間を示すように 2 つの属性のスタイルを設定するには、次の手順に従います。

1. 「**スタイルの適用**」に記載された最初の 5 つの手順を実行します。このマッピング スタイルの場合、日付値を含む属性を選択します。
2. 前の手順を繰り返して、2 番目の属性を選択します。このマッピング スタイルの場合、個別値を含む属性を選択します。
3. **[タイプとサイズ (期間)]** スタイルをクリックして、**[スタイル オプション]** をクリックします。
4. **[タイプ (個別値シンボル)]** (最初の属性) と **[期間 (サイズ)]** (2 番目の属性) のオプションを適用します。
5. スタイルのカスタマイズが完了したら、**[完了]** をクリックします。選択内容を保存しないで **[スタイル]** ウィンドウに戻る場合は、**[キャンセル]** をクリックします。

スタイル オプションの使用

Map Maker では、各種スマート マッピング スタイルを使用してさまざまな方法でデータを探索することができます。Map Maker で **マップ レイヤーのスタイルを設定**する場合、デフォルトのスタイル設定オプションは、データの性質によって決まります。シンボル、カラー ランプ、ライン ウェイト、回転、分類、テーマなどのグラフィックス エレメントを試しながら、選択したエレメントがどのようにマップ上に反映されるかをすぐに確認することができます。

メモ:

一部の機能は Map Maker でサポートされていません。詳細については、「[互換性ガイド](#)」をご参照ください。また、サポートされていないワークフローについては、必要に応じて Map Viewer Classic をご使用ください。

シンボル スタイルの変更

レイヤーのスタイルを設定する際にさまざまなシンボル オプションの中から選択できます。使用できるオプションは、レイヤーに適用されているスマート マッピング スタイルとレイヤー内のフィーチャのタイプ (ポイント、ライン、またはポリゴン) によって決まります。

レイヤー内のすべてのフィーチャのシンボル スタイルを変更するには、次の手順を実行します。

1. 「[スタイルの適用](#)」に記載された最初の 4 つの手順を実行します。
2. [スタイル] ウィンドウの [シンボル スタイル] でシンボルまたはカラー ランプをクリックします。
3. レイヤーにポイント フィーチャが含まれている場合は、ドロップダウン メニューからシンボル セットを選択します。
 - 円や正方形などの基本形状を使用するには、形状を選択し、必要に応じてサイズを調整し、[塗りつぶし] オプションと [アウトライン] オプションを指定します (以下の説明を参照)。
 - シンボル セットのいずれかにあるアイコンを使用するには、該当するアイコンをクリックした後、必要に応じて [背景色の反転] をクリックして、暗い背景に合わせてシンボルを最適化し、必要に応じてサイズを調整します。
4. [塗りつぶし] で、色を選択するか、RGB または 16 進数値を使用してカスタム色を指定します。必要に応じて、[塗りつぶしの透過表示] スライダーを使用して、透過表示を塗りつぶしに適用します。[[ヒート マップ](#)] や [[数と量 \(色\)](#)] など、カラー ランプを含むスタイルでは、カラー ランプを選択します。ドロップダウン メニューからカラー ランプ カテゴリを選択してカラー ランプ オプションをフィルタリングし ([[暗い背景に最適](#)] や [[色覚多様性対応](#)] など)、必要に応じて [ランプ カラーの反転] をクリックしてランプを反転させることができます。



ヒント:

カラー ランプの名前を確認するには、該当するカラー ランプにポインターを合わせます。

5. フィーチャ タイプに応じて、次の設定のいずれかを指定します。
 - ポイントおよびポリゴン フィーチャの場合、[アウトライン] で、色を選択するか、RGB または 16 進数値を使用してカスタム色を指定します。必要に応じて、[アウトラインの透過表示] スライダーを使用して、透過表示をアウトラインに適用します。[ストローク] で、必要に応じてアウトラインのパターンを選択し、[幅] スライダーを使用してアウトライン幅を変更します。ポリゴンの場合には、[幅を自動調整] チェックボックスをオンにして、アウトライン幅を自動的に調整することもできます。

ヒント:

アウトラインを非表示にするには、**[枠線の有効化]** 切り替えボタンをオフにします。

- ライン フィーチャの場合、色を選択するか、RGB または 16 進数値を使用してカスタム色を指定します。必要に応じて、**[ラインの透過表示]** スライダーを使用して、透過表示をラインに適用します。**[ストローク]** で、必要に応じてライン パターンを選択し、必要に応じて矢印を追加します。**[幅]** スライダーを使用して、ライン幅を変更します。**[幅を自動調整]** チェックボックスをオンにして、ライン幅を調整することもできます。
- 6. **[点密度]** スタイルを使用している場合は、カラー ランプを選択し (必要な場合は最初にカラー ランプ カテゴリを選択します)、必要に応じて **[透過表示]** スライダーを使用して透過表示を点に適用します。
- 7. **[スタイル]** ウィンドウで **[完了]** をクリックして、変更内容をレイヤーに適用します。

テーマ

Map Maker には、データ内のパターンを明らかにするために適用できるさまざまなテーマが用意されています。カメラにさまざまなレンズが付属していることがあるのと同様に、テーマでは、特定のジョブごとに、データのさまざまなビューを試してみることができます。データ内の**数値**または**日時**の値のスタイルを設定する場合、一連のテーマの中から、自分のデータと表現したい内容に最も適したものを1つ選択して適用します。次のテーマを使用できるかどうかは、選択したスマート マッピング スタイルによって決まります。

- **[高から低]** - 値の範囲を高から低の順序で表示します。高および低と見なされるものの閾値を定義します。それによって、高い値または低い値に注目を集めることができます。マップは、値が高および低の定義にどれだけ近いかに基づいて、そのシンボルを変化させます。このテーマは、カラー ランプ (ポリゴンの場合) またはサイズ (ポイントおよびラインの場合) をどのように適用するかに応じて、データ内の最高値または最低値を強調します。デフォルトで、このテーマでは、高を平均より 1 標準偏差上として定義し、低を平均より 1 標準偏差下として定義します。データに関する知識、データに通常使用される標準、または他のインスピレーションに基づいて、これらの設定を調整できます。

ポリゴンの場合、このスタイルのカラー ランプは1つまたは2つの色のみを使用します。そのため、最高値または最低値のみが注目を集めます。ポイントおよびラインの場合、高から低への変化を示すためにサイズが使用されます。そのため、大きなサイズのフィーチャが注目を集める傾向にあります。このテーマは、高い値のみまたは低い値のみを強調する必要がある場合に選択します。たとえば、ワクチン接種率をマッピングする場合、このテーマを使用して接種率が最も高い地域をハイライト表示することで、良い結果を出している地域の特定に役立てることができます。または、接種率が最も低い地域を強調することで、支援の必要な地域の特定に役立てることができます。

ヒント:

データのことをよくわかり始めたら、高い値をデータセット内の最大値に設定し、低い値を最小値に設定して、データ内の値の全体的な広がりや範囲を示します。これにより最適なマップが生成されない可能性があります。自分の設定によってマップの意味がどのように大きく変化するかを確認するのに役立ちます。

- **[上下]** - ゼロ、データの平均、理解している別の有意な値のような、重要な値の上下の値を表示します。普通と見なされるもの、高および低と見なされるものの閾値を定義します。それによって、普通と見なされない値 (高い値と低い値) に注目を集めることができます。

デフォルトで、このテーマでは、統計上の平均をマップ シンボルの中央に配置して、高を平均より 1 標準偏差

上として定義し、低を平均より1標準偏差下として定義します。ポリゴンの場合、このスタイルに最適なカラーランプは3つの色を使用します。そのため、高い値および低い値が注目を集め、普通に近い値は強調されません。ポイントおよびラインの場合、平均からの差異を示すためにサイズが使用されます。そのため、高い側と低い側の両方で、大きなサイズのフィーチャが注目を集めます。統計上の平均以外の値を選択することもできます。

このテーマは、意味のある値にマップのアンカーを配置する場合に選択します。それによって、どの地域がその意味のある値よりも上または下であるかを簡単に伝えることができます。たとえば、交通量をマッピングする場合、このテーマを使用して、交通量が平均を上回る地域および下回る地域を強調できます。


- **[上]** - ゼロ、データの平均、理解している別の有意な値のような、重要な値より上のデータを強調します。普通と見なされるもの、および高と見なされるものの閾値を定義して、普通の値より上の値に注目を集めます。指定した重要な値より上の値は、選択したスタイルに応じて、濃い色または大きいシンボルでスタイル設定されます。たとえば、小売店の収益をマッピングする場合、このテーマを選択して、重要な値(電化製品店の収益目標など)より上の値を強調します。収益目標を上回っている店舗は、マップ上で大きく表示されます。
- **[下]** - ゼロ、データの平均、理解している別の有意な値のような、重要な値より下のデータを強調します。普通と見なされるもの、および低と見なされるものの閾値を定義して、普通の値より下の値に注目を集めます。指定した重要な値より下の値は、選択したスタイルに応じて、濃い色または大きいシンボルでスタイル設定されます。このテーマは、重要な値(電化製品店の収益目標など)より下の値を強調する場合に選択します。収益目標を達成していない店舗は、マップ上で大きく表示されます。
- **[中央]** - 重要な値に近い特定範囲の値を中央に配置してハイライト表示します。このテーマは、平均から1標準偏差以内の値を強調します。その重要な値に最も近いフィーチャにフォーカスを置き、残りの値に透過表示を追加します。このテーマは、重要な値(電化製品店の窃盗や損傷による目標損失など)に近い値を強調する場合に選択します。目標損失より少し上または下の店舗がマップ上で強調されます。
- **[極値]** - データ内の極値をハイライト表示します。このテーマでは、 $+1$ 標準偏差の外側に位置する値にフォーカスを追加することで、統計的に外端のデータを示します。たとえば、このテーマを使用して、地域内の最低価格と最高価格の住宅など、データの最高値と最低値をハイライト表示できます。このテーマは、重要な値(電化製品店の窃盗や損傷による目標損失など)から異常に離れた値を強調する場合に選択します。目標損失よりかなり上または下の店舗がマップ上で強調されます。
- **[新しい順]** - 最も新しいものから順に日付の範囲を示します。このテーマでは、濃から淡または淡から濃の同色の陰影を使用して、データ内の最も新しい日付と最も古い日付を強調します。このテーマは、データ内の日付または時刻の値の全体的な広がりや範囲を示す場合に選択します。たとえば、このテーマを使用して、都市の中のごく最近に調査された地区と再度調査の必要がある地区を示すことができます。日付を選択して、新および旧と見なされるものを定義します。
- **[前後]** - 特定の日付または時刻の前後の日付を示します。このテーマでは、指定した日付をマップの中央に配置して、その日付より前のすべての日付を1つの色で、その日付より後のすべての日付を別の色でマッピングします。このテーマは、特定の日付にマップのアンカーを配置する場合に選択します。たとえば、このテーマを使用して、特定の日付の前後に発生した住宅販売を比較できます。


属性による回転

風向きや車両の移動方向など、シンボルに方向を反映させる場合は、選択したフィールドによって決定される角度でシンボルを回転します。シンボルスタイルを選択する場合は、シンボルの表示方向と回転が一致するように、北を指すシンボルを選択します。

シンボルを回転するには、次の手順に従います。

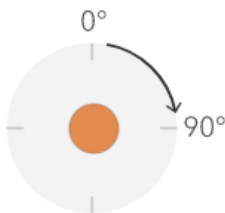

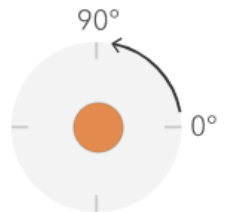
1. 「**スタイルの適用**」に記載された最初の 5 つの手順を実行します。
2. [スタイル] ウィンドウで、スタイルを選択して [スタイル オプション] をクリックします。
3. [スタイル オプション] ウィンドウで、[属性による回転] をクリックして、[データ値によるシンボルの回転] 切り替えボタンをオンにします。
4. [属性] ドロップダウン メニューから、回転を表す属性を選択します。

 **ヒント:**

属性フィールドの代わりに、Arcade で記述したカスタム属性式を使用できます。[式の使用] ボタン  をクリックし、エディターを使用して式を作成します。

また、既存の式を使用して新しい式を作成することもできますが、一部の変数が **プロファイル** 全体にわたって有効ではない場合があります。たとえば、**ポップアップ**用に作成された式はスタイルに使用できないことがあります。既存の式を使用するには、エディター ウィンドウの [既存の式] タブから式を選択します。

5. 次のいずれかを選択します。

地理	<p>角度は、12 時の位置から時計回りに計測されます (地理学的回転)。</p> 
算術演算	<p>角度は、3 時の位置から反時計回りに計測されます (数学的回転)。</p> <p> メモ: 数学的回転を使用するとき、シンボル (北を指しているとします) は、まず 0 度になるように 90 度時計回りに回転してから、フィールド属性の反時計回りの回転が適用されます。</p> 

6. [完了] をクリックして、変更した内容を適用します。

分類方法

数値データを表示するために色またはサイズを使用して **レイヤーのスタイルを設定**する場合、デフォルトでは、連続的なカラー ランプ (「**数と量 (色)**」を参照) または一連の比例シンボル (「**数と量 (サイズ)**」を参照) を使用してレイヤーのスタイルが設定されます。また、データを分類して、つまりデータをクラスまたはグループに分けて、クラスの範囲および閾値を定義することもできます。たとえば、個人の年齢を 10 のクラス (0 ~ 9 歳、10 ~ 19 歳、20 ~ 29 歳など) に分類できます。分類を使用すると、表示されるデータの外観を単純化する (詳細レベル

を下げる) ことで、明確なストーリーを伝えることができます。

また、ユーザーは、レイヤー内のデータ数に応じて、クラス数を 1 ~ 10 の範囲で選択できます。データ数が多いほど、多くのクラスを使用できます。クラスの範囲 (各クラスを区切る上限と下限) と、閾値を定義する方法によって、各フィーチャがどのクラスに分類されるかが決定し、そのレイヤーの表現が決まります。各種の分類方法によりクラスの設定を変えるだけで、マップの外観は一変します。一般的には、似たような値を持つフィーチャが同じクラスに分類されるようにすることが良いとされます。

等間隔

等間隔分類では、属性値の範囲を同じサイズの下位範囲に分割します。この分類方法では、間隔の数 (または下位範囲) を指定すると、データは自動的に分割されます。たとえば、値の範囲が 0 ~ 300 である属性フィールドに対して 3 つのクラスを指定すると、0 ~ 100、101 ~ 200、201 ~ 300 という範囲の 3 つのクラスが作成されます。

等間隔分類は、パーセンテージや温度など、一般的なデータの範囲に最適です。この方法では、特定の属性値について、他の属性値と比較したときの総数を強調することができます。たとえば、ある店舗が、合計売上の上位 1/3 を構成する店舗のグループに属していることを示すような場合です。

自然分類

自然分類 (Jenks の最適化法とも呼ばれる) のクラスは、データの特徴に基づいて値を自然にグループ化します。クラス閾値は、類似する値を最適にグループ化したうえで、国有林の木の高さなど、クラス間の差異を最大化するように設定されます。フィーチャは、データ値の差異が比較的大きい部分に境界が設定されるようにクラスに分割されます。

自然分類は、クラスター化された値を 1 つのクラス内に配置するため、値が均等に分散していないデータをマッピングする際に適した分類手法です。

標準偏差

標準偏差分類は、フィーチャの属性値が平均値からどれだけ離れているかを示します。標準偏差分類は、平均値を上回る値と下回る値を強調することで、平均値より上または下のフィーチャを示すのに役立ちます。この分類方法は、指定したエリアの人口密度を表示したり、国全体で差し押さえ比率を比較する場合など、平均値との関連を知ることが重要な場合に使用します。マップを詳細に調べる場合は、標準偏差のクラス サイズを 1 から 5 に変更できます。

等量分類

等量分類では、各クラスには同数のフィーチャが含まれます (1 クラスに 10 や、1 クラスに 20 など)。空のクラスや、値の数が多すぎたり少なすぎたりするクラスはありません。等量分類は、線形 (均等) に分散しているデータに適しています。各クラスに含まれるフィーチャまたは値の数が同じである必要がある場合、等量分類を使用します。

各クラスのフィーチャが同じ数でグループ化されるため、作成されたマップの意図が正しく伝わらない場合があります。似たようなフィーチャが異なるクラスに分類されたり、大きく異なる値を持つフィーチャが同じクラスに分類されたりすることがあります。この歪みは、クラスの数を増やすことにより最小限に抑えることができます。

手動分類

カスタム クラスを定義する場合は、クラスの閾値を手動で追加し、データに適したクラス範囲を設定することが

できます。また、いずれかの標準分類手法を基点として、必要に応じて調整することもできます。データのマッピングに関して、何らかの基準やガイドラインがすでに存在していることがあります。たとえば、ある機関で、すべてのマップに標準のクラスまたは閾値 (竜巻の強度を分類するために使用される藤田スケール (F スケール) など) が使用される場合などです。

ポップアップの構成

マップでは、**ポップアップに表示**するように構成されたフィーチャに関する詳細情報を表示することができます。ポップアップは、ハイキングコース、地価、失業率など、マップ内の各フィーチャ レイヤーに関連付けられている属性に注目を集めるのに役立ちます。ポップアップは、**添付ファイル**、**画像**、**チャート**、**テキスト**を表示したり、外部の Web ページにリンクしたりできます。

ヒント:

クラスタリングが有効化されたポイント レイヤーでは、**クラスタのポップアップ**を構成することもできます。

レイヤーのポップアップの外観は、デフォルトではフィールドと値のリストです。マップの所有者はポップアップを再構成して、表示/非表示フィールドのリストや、情報の表示方法を定義できます。他のコンテンツを追加して、ポップアップにさらに意味を持たせることもできます。たとえば、フィールドのリストを表示したり、カスタム形式のテキストや画像を使用して対話形式の操作を可能にしたりできます。

一部の機能は Map Maker でサポートされていません。詳細については、「[互換性ガイド](#)」をご参照ください。また、サポートされていないワークフローについては、必要に応じて Map Viewer Classic をご使用ください。

ポップアップの構成オプション

マップ作成者にとって、ポップアップに関する主な決定事項は、「何を表示するか」、そして「どう提示するか」です。たとえば、一般市民にミシシッピ湾沿岸の遊泳、釣り、ボート乗りが可能な場所を案内する場合には、住所、交通手段、および現地で一番わかりやすい待ち合わせ場所の写真を表示するようにポップアップを構成できます。レイヤーにはポイントの位置やタイプに関するその他の多数のフィールドが存在するかもしれませんが、一般市民はそれらに興味がなく、関連性の高い情報から注意を逸らしてしまうことになるので、ポップアップには表示しないでおくことができます。

フィーチャ レイヤーのポップアップに表示しようとする内容に応じて、多様な構成オプションから選択を行うことができます。

ポップアップの有効化と削除

レイヤーに大量のフィーチャ データが含まれている場合や、マップに複数のレイヤーが組み込まれている場合があるため、ポップアップは、フィールド、フォーマット、メディアなどを選択して、時間をかけて構成した方が見栄えが良くなる傾向にあります。ポップアップは、フィーチャ レイヤーではデフォルトで有効になっています。

レイヤーからポップアップを削除するには、次の手順に従います。

1. サイン インしていることを確認します。変更を保存する場合は、コンテンツを作成する**権限**を持っていることを確認します。
2. Map Maker で、レイヤーを含む**マップを開く**か、直接**レイヤーを追加**します。
3. **[コンテンツ]** (暗い背景の) ツールバーの **[レイヤー]** をクリックして **[レイヤー]** ウィンドウを開き、ポップアップに表示するフィーチャ データを含むレイヤーを選択します。
4. **[設定]** (明るい背景の) ツールバーの **[ポップアップの構成]** をクリックし、**[ポップアップの有効化]** 切り替えボタンをオフにします。

ポップアップをオフにしたレイヤーでポップアップを有効化するには、**[ポップアップの有効化]** 切り替えボタンをオンにします。

ポップアップの構成

ポップアップを構成するには、次の手順に従います。

1. サインインしていることを確認します。変更を保存する場合は、コンテンツを作成する**権限**を持っていることを確認します。
2. Map Maker で、レイヤーを含む**マップを開く**か、直接**レイヤーを追加**します。
3. **[コンテンツ]** (暗い背景の) ツールバーの **[レイヤー]** をクリックして **[レイヤー]** ウィンドウを開き、ポップアップに表示するフィーチャ データを含むレイヤーを選択します。
4. **[設定]** (明るい背景の) ツールバーの **[ポップアップの構成]** をクリックします。
5. ポップアップのタイトルを入力します。
 - a. **{}** をクリックして、データからフィールドを選択します。

メモ:

Arcade 式から生成された情報をポップアップ タイトルに表示するには、**新しい式を追加**します。新しい式が、フィールドのリストに表示されます。

- b. 必要に応じて、フィールド値の代わりに、またはフィールド値に加えて静的テキストを入力します。

例として、タイトルに郡別の人口を表示します。「Population for」と入力し、次に郡の名前を表すデータのフィールド値 [Cnty_name] を挿入し、等号 [=] を入力して、人口を表す別のフィールド値 [pop2010] を挿入するなど、静的テキストとフィールド値を組み合わせてタイトルを構成することができます。この例では次のようなタイトルが構成されます。

Population for [Cnty_name] = [pop2010]

これにより、フィールド値がタイトルに代入され、「Population for Clark County = 453099」のようになります。


6. **[フィールド]** をクリックして、フィールドを整理および削除し、**[フィールドの選択]** をクリックして、リストにフィールドを追加します。
フィールド名とフィールド値がより明確に表示されるように**フィールドを構成**することができます。
7. フィーチャ レイヤーに添付ファイルが含まれている場合、それらのファイルは、ポップアップ内の**添付ファイル**の下に自動的に追加されます。添付ファイルは、フィーチャ サービスのフィーチャクラスへの関連テーブルとしてサポートされています。
8. 必要に応じて、**[コンテンツの追加]** をクリックして、**画像**や**チャート**、**テキスト**などのメディアをポップアップに追加することもできます。
9. コンテンツが表示される順序を変更するには、アイテムをドラッグして順序を並べ替えます。
10. **[コンテンツ]** ツールバーの **[保存]** をクリックして、ポップアップの変更をマップに保存します。

フィールドの構成

表示するフィールドを構成するには、表示名を変更し、表示プロパティの形式を設定します。

1. **[設定]** (明るい背景の) ツールバーにある **[フィールドの構成]** をクリックします。

2. 構成するフィールドを選択します。

 ヒント:

同じタイプのフィールドを複数選択し、これらのフィールドの形式を同時に設定することができます。


- a. フィールドの表示名を変更します。
 - b. 人口などの数値フィールドの場合、表示する小数点以下の桁数と桁区切り記号を使用するかどうかを選択します。
 - c. 日付フィールドでは、**[日付形式]** ドロップダウンメニューから日付形式を選択します。日付フィールドに日付と時刻の両方を表示するには、**[時間の表示]** 切り替えボタンをオンにして、時刻の表示形式を選択します。
3. **[完了]** をクリックします。

式の使用

ポップアップを構成する際には、Arcade 式の言語で記述されたカスタム式を使用することもできます。式を使用すると、レイヤー内の既存のフィールドから新しい情報を作成して表示することができます。たとえば、値をフィートからメートルに変換する式を作成したり、フィーチャ属性に基づく URL を動的に作成したりできます。式がレイヤーにすでにある場合 ([ラベリング](#)や[スタイル設定](#)など)、コピーしてポップアップ構成で再利用することができます。


ポップアップで式を作成するか、レイヤー用に作成された既存の式を再利用することができます。

1. 構成するレイヤーの **[ポップアップの構成]** ウィンドウを開くには、「**ポップアップの構成**」セクションの最初の 4 つの手順を実行します。
2. **[式の管理]** をクリックします。
[ポップアップ式] ウィンドウが表示されます。
3. **[+ 式の追加]** をクリックしてエディター ウィンドウを開き、式を作成します。

 ヒント:

いずれかの Arcade 関数についてヘルプが必要な場合は、関数の横にある **[情報]** ボタンをクリックすれば、その関数についての参照情報が表示されます。

4. 終了したら、エディターで **[OK]** をクリックします。

 ヒント:

Arcade 式に分かりやすいタイトルを付けて、フィールドのリスト内で簡単に識別できるようにします。

新しい式が **[ポップアップ式]** リストに追加されます。リストから選択してエディターで変更を行うことで、この式を編集できます。式を削除するには、該当する式の横にある **[条件式の削除]** × をクリックします。

ポップアップでフィールド属性のリストを使用した場合は、新しい式が **[フィールド]** リストに追加されます。この式の形式は **[フィールドの構成]** ウィンドウで変更できます。

5. **[コンテンツ]** (暗い背景の) ツールバーの **[保存]** をクリックして、ポップアップの変更をマップに保存します。

添付ファイルの追加

フィーチャ レイヤーのデータに添付ファイルが含まれている場合は、添付ファイルがレイヤーのポップアップに追加されます。添付ファイルは、デフォルトでギャラリーとしてポップアップに追加されます。ポップアップ内の添付ファイルをクリックすると、その添付ファイルが新しいブラウザ タブで開きます。添付ファイルをリストとして表示したり、ポップアップから削除したりできます。

1. 構成するレイヤーの **[ポップアップの構成]** ウィンドウを開くには、「**ポップアップの構成**」セクションの最初の 4 つの手順を実行します。
2. **[添付ファイル]** をクリックします。
3. 添付ファイルをリスト形式で表示するには、**[リストとして表示]** 切り替えボタンをオンにします。
4. ポップアップから添付ファイルを削除するには、**[その他のオプション]** ボタン… をクリックして、**[削除]** をクリックします。
5. **[コンテンツ]** (暗い背景の) ツールバーの **[保存]** をクリックして、ポップアップの変更をマップに保存します。

画像の追加

画像 (PNG、JPEG、GIF) の URL を入力することで、ポップアップに画像を挿入できます。画像には、タイトル、キャプション、関連する Web サイトへのリンク、代替テキストを含めることができます。

ヒント:

最適な表示にするには、幅 200 ピクセル、高さ 150 ピクセルの画像を作成します。画像が 200 x 150 より小さい場合、ウィンドウに白の境界が表示されます。画像が大きい場合は、Web ブラウザーによって画像のサイズが 200 x 150 に自動的に変更され、幾何補正されて表示される場合があります。

画像をポップアップに追加するときは、更新間隔を設定できます。このオプションを使用すると、ポップアップで、頻繁に更新される画像を指定間隔 (分単位) で更新し表示することができます。たとえば、このオプションを使用して、トラフィック カメラで取得した画像を更新できます。

1. 構成するレイヤーの **[ポップアップの構成]** ウィンドウを開くには、「**ポップアップの構成**」セクションの最初の 4 つの手順を実行します。
2. **[+ コンテンツの追加]** をクリックし、**[画像]** を選択します。
3. 画像の URL を入力します。
 - a. **{}** をクリックして、データからフィールドまたは **式** を選択します。データ内の各フィーチャに一意の画像を使用する場合、このオプションを使用します。
 - b. 必要に応じて、外部の Web サイトや ArcGIS Enterprise 上、またはレイヤーのデータ内の添付ファイルとして格納された画像の URL を入力します。PNG、JPEG、および GIF 画像がサポートされています。画像が ArcGIS Enterprise にアイテムとして格納されている場合は、**アイテム ページ**にある **[URL]** フィールドからコピーした URL を入力する必要があります。
4. **[オプション]** をクリックすると、タイトル、キャプション、リンク、および更新間隔用に追加のフィールドを表示できます。
5. 画像のタイトルを入力します。
 - a. **{}** をクリックして、データからフィールド値または **式** を選択します。データ内の各フィーチャに一意のタイトルを付ける場合、このオプションを使用します。

- b. 必要に応じて、フィールド値の代わりに、またはフィールド値に加えて静的テキストを入力します。
 - c. 画像にタイトルを付けたくない場合は、フィールドを空白のままにします。
6. キャプションを入力します。キャプションはタイトルの下の、画像の上の部分に表示され、画像について簡単な説明を提示するのに役立ちます。
 - a. {} をクリックして、データからフィールドまたは式を選択します。データ内の各フィーチャに一意のキャプションを付ける場合、このオプションを使用します。
 - b. 必要に応じて、フィールド値の代わりに、またはフィールド値に加えて静的テキストを入力します。
 - c. 画像にキャプションを付けたくない場合は、フィールドを空白のままにします。
 7. 関連するリンクの URL を入力します。画像をクリックすると、新しいブラウザー タブにこの URL が表示されます。
 - a. {} をクリックして、データからフィールドまたは式を選択します。データ内の各フィーチャに一意の URL を使用する場合、このオプションを使用します。
 - b. 必要に応じて、関連するリンクの URL を入力します。
 - c. 画像の関連するリンクを指定しない場合は、このフィールドを空白のままにします。
 8. 画像の代替テキストを入力します。代替テキストはポップアップ上で非表示になり、スクリーンリーダーで使用されます。
 - a. {} をクリックして、データからフィールドまたは式を選択します。データ内の各フィーチャに一意の代替テキストを指定する場合、このオプションを使用します。
 - b. 必要に応じて、フィールド値の代わりに、またはフィールド値に加えて静的テキストを入力します。
 - c. 画像の代替テキストを指定しない場合は、このフィールドを空白のままにします。
 9. 画像の更新間隔を設定するには、**[更新間隔]** 切り替えボタンをオンにして、テキスト ボックスに値 (分単位) を入力します。
ポップアップが表示されたときに、指定した間隔で画像が更新されます。
 10. **[コンテンツ]** (暗い背景の) ツールバーの **[保存]** をクリックして、ポップアップの変更をマップに保存します。

チャートの追加

チャートを追加して、数値属性フィールドの値をグラフィカルに表示できます。追加できるのは、バー チャート、ライン チャート、パイ チャートです。

1. 構成するレイヤーの **[ポップアップの構成]** ウィンドウを開くには、「**ポップアップの構成**」セクションの最初の 4 つの手順を実行します。
2. **[+ コンテンツの追加]** をクリックし、**[チャート]** を選択します。
3. 表示するチャートのタイプを選択します。
4. チャートのタイトルを入力します。
 - a. {} をクリックして、データからフィールドまたは式を選択します。
 - b. 必要に応じて、フィールド値の代わりに、またはフィールド値に加えて静的テキストを入力します。
 - c. チャートにタイトルを付けたくない場合は、フィールドを空白のままにします。
5. チャートのキャプションを入力します。キャプションはタイトルの下の、チャートの上の部分に表示され、チ

チャート内のデータについて簡単な説明を提示するのに役立ちます。カラムチャート、バーチャート、ラインチャートの単位をチャートの説明に含めることができます。パイチャートでは、それぞれのセグメントの上にポインターを置くとパーセンテージが表示されます。

- a. {} をクリックして、データからフィールドまたは式を選択します。
 - b. 必要に応じて、フィールド値の代わりに、またはフィールド値に加えて静的テキストを入力します。
 - c. 画像にキャプションを付けたくない場合は、フィールドを空白のままにします。
6. チャートの代替テキストを入力します。代替テキストはポップアップ上で非表示になり、スクリーンリーダーで使用されます。
- a. {} をクリックして、データからフィールドまたは式を選択します。データ内の各フィーチャに一意の代替テキストを指定する場合、このオプションを使用します。
 - b. 必要に応じて、フィールド値の代わりに、またはフィールド値に加えて静的テキストを入力します。
 - c. チャートの代替テキストを指定しない場合は、このフィールドを空白のままにします。
7. [フィールドの選択] をクリックして、チャートに含めるフィールドを選択します。
8. バーチャートを水平方向に表示するには、[水平方向] を選択します。
9. 必要に応じて、[正規化] を有効にして、正規化フィールドを選択します。
このフィールドの値で値フィールドの値が除算され、比率が作成されます。正規化の比率は、分類および表示する数値に他の要因が影響している場合に役立ちます。たとえば、人口は郡の規模に影響を受ける可能性があるため、人口を面積で除算して、データを正規化することができます。また、データの正規化は、フィールド内の値の計測単位が同一でない場合に有効な比較を示すためにも役立ちます。
10. [コンテンツ] (暗い背景の) ツールバーの [保存] をクリックして、ポップアップの変更をマップに保存します。

テキストの追加

ポップアップにプレーンテキストを挿入して、付加的なコンテキストと情報を追加できます。

1. 構成するレイヤーの [ポップアップの構成] ウィンドウを開くには、「[ポップアップの構成](#)」セクションの最初の4つの手順を実行します。
2. [+ コンテンツの追加] をクリックし、[テキスト] を選択します。
3. テキストフィールドをクリックしてテキストエディターを開き、必要なテキストを入力します。
 - a. 「{」を入力して、データからフィールドまたは式を選択します。データ内の各フィーチャに一意のテキストを指定する場合、このオプションを使用します。
 - b. 必要に応じて、プレーンテキストをテキストエディターに入力します。
 - c. テキストの書式設定ツールを使用して、テキストの書式を設定します。
4. [OK] をクリックします。
5. [コンテンツ] (暗い背景の) ツールバーの [保存] をクリックして、ポップアップの変更をマップに保存します。

マップの保存

Map Maker では、次のシナリオでマップを保存します。





- 初めて **マップを作成** した場合は、そのマップを保存してマップ アイテムを作成します。自分がマップ アイテムの所有者です。
- 所有しているマップを変更し、変更内容を保存します。マップを編集し、変更内容を保存するには、そのマップの所有者でなければなりません。
- 他のユーザーのマップのコピーを保存します。そのマップのコピーが作成され、そのコピーの所有者になります。これで、新規に作成したマップを編集し、変更内容を保存できるようになります。他のユーザーのマップのコピーを作成できるのは、所有者が **他のユーザーがそのマップのコピーを保存することを許可** している場合に限りです。
- 所有しているマップのコピーを作成します。この操作を実行できるのは、使用頻度の高いベースマップと初期設定が含まれているテンプレートとして使用するマップが作成されている場合です。

これらすべてのシナリオで、コンテンツを作成する **権限** が必要です。



メモ:

一部の機能は Map Maker でサポートされていません。詳細については、「[互換性ガイド](#)」をご参照ください。また、サポートされていないワークフローについては、必要に応じて Map Viewer Classic をご使用ください。

マップを保存するには、次の手順に従います。

1. 組織サイトにサインインしていることを確認します。
2. アプリ ランチャー  をクリックして Map Maker を選択します。新しいマップを使用するか、**既存のマップを開きます**。
 - マップを初めて保存する場合は、**[保存]**  をクリックします。
 - 所有しているマップに加えた変更を保存する場合は、**[保存]**  をクリックしてから、もう一度 **[保存]** をクリックします。
 - マップのコピーを保存する場合は、**[保存]**  をクリックして、**[名前を付けて保存]** をクリックします。
3. マップを初めて保存するか、マップのコピーを保存する場合は、次の手順に従います。
 - a. タイトルを入力します。
 - b. マップを説明するタグを入力します。タグは、マップを説明する単語または短いフレーズです。単語同士はカンマで区切ります。「Federal land」は1つのタグとみなされますが、「Federal, land」は2つのタグとみなされます。
 - c. マップについて説明するサマリーを入力します。
 - d. マップの保存先となる **[マイ コンテンツ]** 内のフォルダーを選択し、**[保存]** をクリックします。

ヒント:

保存した後でマップのタイトルを変更する場合は、タイトルの横にある **[マップタイトルの編集]** ボタン  をクリックした後、タイトルを変更して確認ボタン  をクリックします。

マップを初めて保存するか、マップのコピーを保存すると、新しいマップアイテムが [コンテンツ] ページの [マイコンテンツ] タブに表示されます。これは、自分だけが利用できます。共有権限によっては、所属しているグループ、組織、またはすべてのユーザー (パブリック) とマップを共有できる場合があります。

マップの所有者として、マップの [アイテム詳細](#) を編集することもできます。

マップの構成および共有

マップ プロパティの設定

[マップ プロパティ] ウィンドウで Web マップ全体に適用される設定を調整します。背景色を有効化し、マップ縮尺を維持して、時間対応データを含むマップに[タイム スライダー](#)を構成することができます。


メモ:

一部の機能は Map Maker でサポートされていません。詳細については、「[互換性ガイド](#)」をご参照ください。また、サポートされていないワークフローについては、必要に応じて Map Viewer Classic をご使用ください。

背景色の有効化

背景色は単独で使用することも、レイヤーのブレンドと組み合わせて使用することもできます。特に[カスタム ベースマップ](#)を使用している場合などでは、ベースマップの適用範囲に含まれないエリアの背景色を設定しなければならないことがあります。ベースマップの色は、マップの全体的な主題に関係することもあれば、[組織の主題](#)と調和する色であることもあります。


背景色を有効化するには、次の手順に従います。

1. [コンテンツ] (暗い背景の) ツールバーの [マップ プロパティ]  をクリックします。
2. [マップ プロパティ] ウィンドウの [背景色] セクションで、[背景色の有効化] 切り替えボタンをオンにします。16 進数値が入力されたテキスト ボックスが表示されます (デフォルトは #FFFFFF です)。
3. テキスト ボックスをクリックして、カラー ピッカーから既定の色をクリックするか、16 進数値を入力します。色の選択を行うと、背景色がリアルタイムで変化します。マップを全体表示にして背景色を確認します。
4. マップを[保存](#)します。

マップ縮尺の維持

デバイスや画面のサイズに関係なく、特定の縮尺でマップを開きたい場合があります。たとえば、[表示範囲](#)が事前に定義されたレイヤーがマップに複数存在する場合は、マップが開くときの縮尺を設定して、特定のレイヤーとフィーチャが強調されるようにすることができます。

マップ縮尺を維持するには、以下の手順を実行します。

1. 必要に応じて、目的の縮尺でマップの[表示範囲を調整](#)します。
2. [コンテンツ] (暗い背景の) ツールバーの [マップ プロパティ]  をクリックします。
3. [マップ プロパティ] ウィンドウの [マップ ビュー] セクションで、[マップ縮尺の維持] 切り替えボタンをオンにします。
4. マップを[保存](#)します。
5. 縮尺を設定した後に、マップ保存時の縮尺を調整するには、[マップ縮尺の維持] 切り替えボタンをオフにしてから、ステップ 1 ~ 4 を繰り返します。

場所のブックマークの作成

ブックマークは、興味のあるマップ上の場所へのショートカットを提供します。マップ作成者は、マップの現在位置、縮尺、および回転に基づいてブックマークを作成します。他のユーザーがブックマークをクリックすると、マップがその位置にズームします。

ブックマークの作成

ブックマークを作成するには、次の手順を実行します。

1. サインインしていることを確認します。変更を保存する場合は、コンテンツを作成する**権限**を持っていることを確認します。
2. Map Maker で、**マップを開きます**。
3. マップ内でブックマークを作成する位置と縮尺に移動します。
4. **[コンテンツ]** (暗い背景の) ツールバーの **[ブックマーク]** をクリックし、**[+ ブックマークの追加]** をクリックします。
5. ブックマークのタイトルを入力して **[追加]** をクリックします。
作成したブックマークがブックマークのリストに追加されます。




既存のブックマークへの移動

マップの既存のブックマークにズームするには、次の手順を実行します。

1. Map Maker で、**マップを開きます**。
2. **[コンテンツ]** (暗い背景の) ツールバーの **[ブックマーク]** をクリックして **[ブックマーク]** ウィンドウを開きます。
3. マップがズームするブックマークの名前をクリックします。
マップがブックマークにズームします。


ブックマークの更新

既存のブックマークを更新または削除するには、次の手順を実行します。

1. Map Maker で、**マップを開きます**。
2. **[コンテンツ]** (暗い背景の) ツールバーの **[ブックマーク]** をクリックして **[ブックマーク]** ウィンドウを開きます。
3. 次のいずれかの方法で、ブックマークを更新します。
 - リスト内のブックマークの順序を変更するには、**[順序変更]**  ハンドルを使用してブックマークをドラッグします。
 - ブックマークの名前を変更するには、名前を変更するブックマークの横にある **[編集]**  をクリックし、新しい名前を入力して **[保存]** をクリックします。
 - ブックマークを削除するには、削除するブックマークの横にある **[編集]**  をクリックし、**[削除]** をクリックします。

ブックマークのサムネイルの編集

ブックマークのサムネイルとしてマップ範囲を表示するか画像を表示するかを選択できます。ブックマークのサムネイルを編集するには、次の手順を実行します。

1. Map Maker で、[マップを開きます](#)。
2. **[コンテンツ]** (暗い背景の) ツールバーの **[ブックマーク]** をクリックして **[ブックマーク]** ウィンドウを開きます。
3. 編集するサムネイルを含むブックマークの横にある **[編集]** ボタン  をクリックします。
4. サムネイル上にある **[ブックマーク メニュー]** ボタン **...** をクリックして、次のいずれかの方法でサムネイルを編集します。
 - サムネイルのマップ範囲を更新する場合は、**[サムネイルを更新]** をクリックします。
 - サムネイルに画像を使用する場合は、**[画像 URL を使用]** をクリックし、画像の URL を入力して、**[追加]** をクリックします。
 - サムネイルを削除する場合は、**[サムネイルを削除]** をクリックします。
5. **[保存]** をクリックして、サムネイルを保存します。

時間設定の構成

時間情報とともに収集される空間的事象は、特定の時間に発生したこと、あるいは将来発生するかもしれないことをユーザーに示すことができます。時間ベースのデータをアニメーションにすることで、段階ごとに視覚化し、時間を追って現れるパターンや傾向を確認できます。このような用途に最適な時間データを持っている現象として、暴風や竜巻、その他の気象事象、人口移動、土地利用および環境の変化、山火事や洪水の経過などが挙げられます。

一部のマップレイヤーは時間対応であり、同じ位置に関して時間に応じて異なる情報を含む空間データセットがあります。マップに時間対応レイヤーが含まれている場合、そのマップは時間対応であるため、特定期間のデータを表示したり、データを時系列にアニメーション化したりするように構成することができます。

時間データを含むレイヤーの確認

マップ内のレイヤーが時間対応かどうかは、REST エンドポイントを参照すると確認できます。

1. サインインしていることを確認します。変更を保存する場合は、[コンテンツを作成する権限](#)を持っていることを確認します。
2. **[コンテンツ]** (暗い背景の) ツールバーにある **[レイヤー]** をクリックして **[レイヤー]** ウィンドウを開きます。
3. 時間データを含むレイヤーを参照して選択し、**[その他のオプション]**… をクリックしてから **[プロパティ]** をクリックします。
4. **[プロパティ]** ウィンドウで、**[情報]** をクリックして該当するレイヤーの詳細ページを開き、**[詳細]** をクリックします。
5. **[概要]** タブで、**[レイヤー]** セクションまでスクロールし、ハイパーリンク付きテキストをクリックしてレイヤーの説明を開きます。
レイヤーに時系列データが含まれている場合は、開いた Web ページに **[時間情報]** というセクションがあります。

レイヤー上の時間を有効にする

これらの時間対応の Web レイヤーは、Map Maker に追加された場合にタイム アニメーションを表示するように構成できます。

時系列データを含む [ホスト フィーチャ レイヤーを公開](#) して、レイヤーのアイテム ページからアイテムの時間を有効化することもできます。これにより、公開者と組織 (フィーチャ レイヤーを共有している場合) は、時系列データを使用して、時間対応のマップを作成することができます。

ホスト フィーチャ レイヤーの時間を有効化するには、ホスト フィーチャ レイヤーの所有者または管理者が次の手順を実行します。

1. **[コンテンツ]** ページの **[マイ コンテンツ]** タブで、時系列データを含むホスト フィーチャ レイヤーのアイテム ページを開きます。
2. **[概要]** タブの **[レイヤー]** セクションで、**[時間設定]** をクリックします。
3. **[時間の有効化]** チェックボックスをオンにします。
4. **[時点ごとの特定のイベント]** または **[開始および終了時間による時間範囲]** のどちらかを選択して、時間データを記録します。

5. データ内の時間フィールドまたはフィールドを選択します。
6. **[OK]** をクリックします。

このホスト フィーチャ レイヤーを Map Maker に追加すると、タイム アニメーションが有効になります。

マップ内の時間設定の構成

1. サイン インしていることを確認します。変更を保存する場合は、**コンテンツを作成する権限**を持っていることを確認します。
2. **[コンテンツ]** (暗い背景の) ツールバーにある **[マップ プロパティ]** をクリックしてから **[タイム スライダー オプション]** をクリックします。
3. 後続のサブセクションに記載されている構成のいずれかを作成します。
4. **[コンテンツ]** ツールバーにある **[保存]** をクリックして、時間設定をマップに保存します。

開始と終了

[時間表示] ドロップダウン メニューを使用して、時間対応レイヤーの期間を指定します。次のどちらかを選択します。

- **[現在の間隔を表示]** - 設定された時間範囲内にあるデータを表示します。
- **[フィーチャを段階的に表示]** - 設定された時間範囲内にあるデータを段階的に表示します。開始時間は、常にこのスライダーの始点に固定されます。

再生位置

期間の最初からタイム アニメーションを開始するか、マップに最後に保存された時間の位置からタイム アニメーションを開始するかを選択します。

時間間隔

時間の経過に伴って表示するデータの量を指定します。 **[1 つの間隔の長さ]** を選択して、時間間隔ごとの数と単位を指定するか、 **[均等なステップ数に分割された合計時間]** を選択して、間隔の数を指定します。

再生速度

時間間隔が再生される速度を設定します。この速度を調整するには、スライダーを動かして速度を上げ下げします。

タイム アニメーションの無効化

時間対応レイヤーを含むマップ上でタイム アニメーションを無効にすることができます。Web マップでタイム アニメーションを無効にするには、次の手順を実行します。

1. サイン インしていることを確認します。変更を保存する場合は、**コンテンツを作成する権限**を持っていることを確認します。
2. **[コンテンツ]** (暗い背景の) ツールバーにある **[レイヤー]** をクリックして **[レイヤー]** ウィンドウを開きます。
3. 時間対応レイヤーを選択します。

4. **【設定】** (明るい背景の) ツールバーにある **【プロパティ】** をクリックします。
5. **【時間の有効化】** 切り替えボタンをオフにします。
6. 時間対応レイヤーごとに上記の手順を繰り返します。

マップの共有

作成したマップは、組織、特定のグループ、またはすべてのユーザーと共有することができます。

1. サインインしていることと、コンテンツを共有する**権限**を持っていることを確認します。
2. Map Maker で、**マップを開きます**。
3. **[コンテンツ]** (暗い背景の) ツールバーの **[マップの共有]** をクリックします。
4. マップの**共有レベル**を選択します。
5. 必要に応じて、**[グループ共有の編集]** をクリックして、1つ以上のグループとマップを共有し、**[OK]** をクリックします。
6. **[保存]** をクリックします。

マップの共有に関する注意事項

マップを共有する際は次の点に留意してください。

- 一般ユーザーがマップにアクセスできるようにする (および所属の組織が組織外での共有を許可している場合) には、そのマップをすべてのユーザーと共有する必要があります。 そのためには、**[マップの共有]** ボタンをクリックして、**[すべての人に公開 (パブリック)]** を選択します。 コンテンツ ページの **[マイ コンテンツ]** タブの共有オプションを使用することもできます。
- コンテンツ ページの **[マイ コンテンツ]** タブにあるマップを使って**アプリを作成**できます。

レイヤーの操作


レイヤーの整理

Map Maker では、各レイヤーはレイヤー リストに表示されている順序でマップ上に描画されます。つまり、リストの上位にあるレイヤーがリストの下位にあるレイヤーの上に描画されます。この場合には、一部のレイヤーで他のレイヤーが覆われ、マップ上に表示されなくなる可能性があります。この状況が発生しないようにするには、レイヤーの順序を変更します。また、レイヤーの名前を変更し、不要なレイヤーを削除して、マップに意味を加え、検索しやすくすることもできます。

マップに複数の関連レイヤーが含まれている場合は、グループ レイヤーを使用して、これらのレイヤーを整理できます。たとえば、水道、雨水、衛生設備などのテーマに基づいて公共サービス マップ内のレイヤーを整理することができます。レイヤーをグループ レイヤーに整理しておくことで、自分も他のユーザーも、マップ内のレイヤーの検索と管理がしやすくなります。グループ レイヤーを使用すると、多数のレイヤーを整理したり、データの検索操作を単純化したりすることができます。

レイヤーの管理および整理


Map Maker では、[レイヤー] ウィンドウでマップ内のレイヤーを管理および整理します。

1. サイン インしていることを確認します。変更を保存する場合は、**コンテンツを作成する権限**を持っていることを確認します。
2. Map Maker で、整理するレイヤーを含む**マップを開く**か、新しいマップに**レイヤーを追加**します。
3. [コンテンツ] (暗い背景の) ツールバーにある [レイヤー] ボタン  をクリックします ([レイヤー] ウィンドウがまだ開いていない場合)。
4. [レイヤー] ウィンドウで、次のいずれかを実行して、マップ内のレイヤーを整理します。
 - レイヤーの名前の変更 - 該当するレイヤー上の [開く] ボタン... をクリックしてから [名前の変更] をクリックします。そのレイヤーの新しい名前を入力して [OK] をクリックします。
 - レイヤーの削除 - 該当するレイヤー上の [開く] ボタンをクリックして [削除] をクリックします。



注意:

この操作を取り消すことはできません。

- レイヤーの順序の変更 - 該当するレイヤーをレイヤー リスト内の新しい位置までドラッグします。

5. [コンテンツ] ツールバーにある [保存] ボタン  をクリックして、変更内容を保存します。

ヒント:


マップ内のレイヤーの表示設定のオン/オフを切り替えるには、[レイヤー] ウィンドウで該当するレイヤーにポインターを合わせて、レイヤー表示設定切り替えボタンをクリックします。マップ上に表示できるレイヤーには表示レイヤー ボタン  が表示され、非表示のレイヤーには非表示のレイヤー ボタン  が表示されません。


グループ レイヤーの作成および管理

マップ内の関連レイヤーを整理するには、[レイヤー] ウィンドウでグループ レイヤーを作成します。グループ レイヤーを作成したら、そのグループの名前を設定し、そのグループへのレイヤーの移動とそのグループからのレイヤーの移動を行い、レイヤー リスト内の個々のレイヤーを管理する場合と同じ方法でグループ レイヤーとそのグ

ループ内の各レイヤーを管理することができます。


グループ レイヤーを作成して管理するには、次の手順を実行します。

1. サイン インしていることを確認します。変更を保存する場合は、**コンテンツを作成する権限**を持っていることを確認します。
2. Map Maker で、グループ レイヤーに整理するレイヤーを含む**マップを開く**か、新しいマップに**レイヤーを追加**します。
3. **[コンテンツ]** (暗い背景の) ツールバーにある **[レイヤー]** ボタン  をクリックします (**[レイヤー]** ウィンドウがまだ開いていない場合)。
4. **[レイヤー]** ウィンドウで、次の手順に従ってグループ レイヤーを作成します。
 - a. グループ レイヤーに含めるレイヤーのいずれかで、**[開く]** ボタン... をクリックして **[新しいグループに追加]** をクリックします。
新しいグループがレイヤー リストの先頭に表示されます。グループを展開すると、そのグループに追加したレイヤーが表示されます。
 - b. グループに別のレイヤーを追加するには、該当するレイヤー上の **[開く]** ボタンをクリックして **[グループに移動]** をクリックし、そのグループの名前をクリックして **[OK]** をクリックします。

 **ヒント:**

グループ レイヤーを展開し、そのレイヤーをグループ内にドラッグして、グループにレイヤーを追加することもできます。

- c. グループ レイヤーに追加するレイヤーごとに上記の手順を繰り返します。
5. 該当するグループ レイヤー上の **[開く]** ボタンをクリックして **[名前の変更]** をクリックし、そのグループ レイヤーの名前を設定します。テキスト ボックスに名前を入力して **[OK]** をクリックします。
6. グループ レイヤーを管理および整理するには、次のいずれかを実行します。
 - レイヤーを 1 つのグループ レイヤーから別のグループ レイヤーに移動 - 該当するレイヤーが含まれているグループ レイヤーを展開し、そのレイヤー上の **[開く]** ボタンをクリックして **[グループに移動]** をクリックします。そのレイヤーの移動先となるグループの名前をクリックして **[OK]** をクリックします。

 **ヒント:**

レイヤーを展開された状態のグループ レイヤー内にドラッグして、レイヤーを移動させることもできます。


- グループからレイヤーを移動 - グループ レイヤーを展開し、該当するレイヤー上の **[開く]** ボタンをクリックして **[グループから削除]** をクリックします。
これで、そのレイヤーがマップ内でスタンドアロン レイヤーになりました。グループ レイヤーから残りのレイヤーだけを削除した場合は、空のグループ レイヤーがレイヤー リスト内にまだ存在します。空のグループ レイヤーにレイヤーを追加するか、そのグループ レイヤーをレイヤー リストから削除 (次のオプションを参照) することができます。
- マップからグループ レイヤーを削除 - 該当するグループ レイヤー上の **[開く]** ボタンをクリックして **[削除]** をクリックします。
該当するグループ レイヤーとそのグループ内のすべてのレイヤーがマップから削除されます。グループ レイヤー内の特定のレイヤーをマップから削除するには、削除するレイヤーごとに **[開く]** ボタンをクリックし


て **[削除]** をクリックします。

 **注意:**

この操作を取り消すことはできません。

- グループ レイヤー内のレイヤーの順序を変更 - 該当するグループ レイヤーを展開し、個々のレイヤーをそのグループ内の新しい位置までドラッグします。グループ レイヤー全体の順序を変更するには、該当するグループ レイヤーをレイヤー リスト内の新しい位置までドラッグします。

7. **[コンテンツ]** ツールバーにある **[保存]** ボタン  をクリックして、変更内容を保存します。

 **ヒント:**

[レイヤー] ウィンドウで該当するグループ レイヤーのレイヤー表示設定切り替えボタンをクリックして、マップ内でのそのグループ レイヤー全体の表示設定のオン/オフを切り替えることもできます。グループ レイヤー全体を非表示にすると、そのグループ レイヤー内のすべてのレイヤーがマップ上で非表示になります。グループ レイヤー内の個々のレイヤーを表示可能にするには、レイヤーごとにレイヤー表示設定切り替えボタンを使用します。

透過表示と表示範囲の設定

マップ内のレイヤーの透過表示と表示範囲を設定できます。

メモ:

一部の機能は Map Maker でサポートされていません。詳細については、「[互換性ガイド](#)」をご参照ください。また、サポートされていないワークフローについては、必要に応じて Map Viewer Classic をご使用ください。

透過表示の設定

マップ内のレイヤーの透明度または不透明度を変更することで、下にあるレイヤーを見やすくしたり、見えにくくしたりすることができます。レイヤーの透明度は 0% ~ 100% まで調整することができます。レイヤーの透明度が高いほど、そのレイヤーはマップ上で見えにくくなり、他のレイヤーが見えやすくなります。たとえば、特定のレイヤーを完全に表示し、その他のレイヤーの透明度を高くして、マップ内でそのレイヤーを強調することができます。



透過表示は、レイヤー全体に対して設定することも、データに数値または日付属性が存在する場合にこれらの属性の 1 つに基づいて設定することもできます。

ヒント:

各レイヤーを相互に関連付けて描画する方法を細かく調整する場合は、[ブレンドモードの使用](#)をお試しください。

レイヤーの透過表示の設定

レイヤーの透過表示は [プロパティ] ウィンドウで設定します。

1. サインインしていることを確認します。変更を保存する場合は、[コンテンツを作成する権限](#)を持っていることを確認します。
2. Map Maker で、レイヤーを含む [マップを開く](#) か、直接 [レイヤーを追加](#) します。
3. [レイヤー] ウィンドウで、レイヤーをクリックして選択します。
4. 必要な場合、[設定] (明るい背景の) ツールバーの [プロパティ] ボタン  をクリックします。
5. [透過表示] セクションで、透過表示スライダーを左へ移動 (透明度を減少) するか、右へ移動 (透明度を増加) します。
6. マップを所有している場合、[コンテンツ] (暗い背景の) ツールバーの [保存] ボタン  をクリックすると、透過表示設定がマップに保存されます。

属性値に基づいて透過表示を設定

ほとんどのスマート マッピング スタイルを使用して [レイヤーのスタイルを設定](#) する場合、位置に関連付けられた数値データまたは日付データがあれば、レイヤー内のフィーチャごとに透過表示を設定できます。データ内の属性値に基づいて透過表示を設定すると、数値属性に基づいて、各位置に適用する透明度を変えることができます。たとえば、レイヤーに収入データが含まれている場合、収入に比例して各位置の透過表示を調整できます。


1. 「[スタイルのワークフロー](#)」に記載された最初の 5 つの手順を実行します。


2. **[スタイル]** ウィンドウで、描画スタイルを選択して、**[スタイル オプション]** をクリックします。
3. **[スタイル オプション]** ウィンドウで、**[属性による透過表示]** をクリックし、**[属性値に基づいて透過表示を設定]** 切り替えボタンをオンにします。

 **メモ:**




[属性による透過表示] オプションは、**[ドット密度]** や **[ヒート マップ]** など、一部のスマート マッピング スタイルには使用できません。

4. **[属性]** ドロップダウン メニューをから、透過表示の基準として使用する数値属性または日付属性を選択します。

 **ヒント:**

属性フィールドの代わりに、**Arcade** で記述したカスタム属性式を使用できます。**[式の使用]** ボタン  をクリックし、エディターを使用して式を作成します。


また、既存の式を使用して新しい式を作成することもできますが、一部の変数が**プロファイル**全体にわたって有効ではない場合があります。たとえば、**ポップアップ**用に作成された式はスタイルに使用できないことがあります。既存の式を使用するには、エディター ウィンドウの **[既存の式]** タブから式を選択します。

5. 必要に応じて、データの標準化または正規化に使用する属性を **[除数]** ドロップダウン メニューから選択します。この属性は、たとえば、人口を面積で割ったり、費用を総人口で割ったりするために使用します。
6. ハンドルの位置を調整して、適用する透過表示のグラデーションを変更します。スライダー ハンドルの横にある数値をクリックして、正確な値を入力することもできます。ヒストグラムの詳細を拡大するには、**[スライダーの拡大]** ボタン  をクリックします。元のスライダーの位置に戻るには、**[スライダー位置のリセット]** ボタン  をクリックします。
7. **[透過表示範囲]** で、ランプの上限と下限の透明度のパーセント値を調整します。なお、透明度 0 パーセントは塗りつぶし色 (完全に不透明) です。
8. 凡例で透過表示ランプを非表示にするには、**[凡例に含める]** 切り替えボタンをオフにします。
9. マップを所有している場合、**[コンテンツ]** (暗い背景の) ツールバーの **[保存]** ボタン  をクリックすると、透過表示設定がマップに保存されます。



表示範囲の設定

マルチスケールのマップを使用すると、建物から地球全体まで、ズーム レベルとも呼ばれるさまざまな縮尺範囲の地理データを表示できます。コンテンツが描画されるズーム レベルを指定することを、表示範囲の設定と呼びます。ほとんどのデータはすべてのズーム レベルで表示する必要はないため、必要な表示範囲を確認し、必要に応じて変更することをお勧めします。マップには、それぞれに独自の表示範囲が設定された多くのレイヤーを含めることができます。また、レイヤー内の**フィーチャをラベリング**するための表示範囲を指定することもできます。

表示範囲が事前に定義されたデータをマップに追加すると、マップではその表示範囲が使用されます。この表示範囲は、手動で設定して更新できます。そのため、マップを拡大/縮小すると、マップ上のさまざまなレイヤーが推奨される表示範囲に応じてオンまたはオフになります。

 ヒント:

レイヤーが範囲外にある場合、そのレイヤーの名前は、範囲内にあるレイヤーよりも明るいグレーで [レイヤー] ウィンドウに表示されます。

1. サイン インしていることを確認します。変更を保存する場合は、**コンテンツを作成する権限**を持っていることを確認します。
2. Map Maker で、レイヤーを含む**マップを開く**か、直接**レイヤーを追加**します。
3. [レイヤー] ウィンドウで、レイヤーをクリックして選択します。
4. 必要な場合、[設定] (明るい背景の) ツールバーの [プロパティ] ボタン  をクリックします。
5. [表示範囲] セクションで、次のいずれかの操作を実行して、最大ズーム レベルを設定します。
 - スライダーのハンドルを目的の最大ズーム レベルまでドラッグします。スライダーの下の最大ズーム縮尺ドロップダウンメニューを使用して、最適なズーム レベル ([世界] や [国] など) を選択します。
 - 手動でズーム レベルを指定するには、スライダーの下のドロップダウンメニューをクリックし、[カスタム] をクリックして目的の最大ズーム レベルを入力します。
 - 現在のマップの表示範囲を使用するには、スライダーの下のドロップダウンメニューをクリックし、[現在の表示範囲] をクリックします。
6. 上記の手順を繰り返して最小ズーム レベルを設定します。
7. マップを所有している場合、[コンテンツ] (暗い背景の) ツールバーの [保存] ボタン  をクリックすると、表示範囲設定がマップに保存されます。

フィルターの適用

フィルターは、マップ内にあるフィーチャ レイヤーの対象を絞ったビューを提供します。レイヤー内のフィーチャの表示を制限することで、重要なフィーチャを明確にできます。たとえば、犯罪レイヤーに対するフィルターを作成して、先月発生した放火火災だけをマップ上に表示することができます。犯罪の種類や日付に基づいて犯罪レイヤーをフィルタリングすると、警察が放火事件を未然に防ぐことができるように、最近の放火発生場所のパターンを表示することができます。

レイヤーに日付フィールドが含まれている場合は、日付を基準にそのレイヤーをフィルタリングできます。たとえば、指定した日付範囲内に発生した地震の場所を表示したり、当日を基準にして発生した出来事を動的に表示したりすることができます。

メモ:

一部の機能は Map Maker でサポートされていません。詳細については、「[互換性ガイド](#)」をご参照ください。また、サポートされていないワークフローについては、必要に応じて Map Viewer Classic をご使用ください。

フィルター式

1つのフィルターで1つ以上のフィルター式を使用して、どのフィーチャをマップ上に表示するかを決定します。[フィルター式を作成](#)するには、データ内の属性フィールドを使用するか、Arcade で作成されたカスタム属性式を使用します。

それぞれの式は、1つのフィールド名、演算子、および値で構成されます。たとえば、次のように、ある都市の犯罪事件データ (盗難、放火火災、暴行など) を含むレイヤーに対するフィルターを作成して、放火火災事件だけを表示することができます。

- フィールド名として **[主要タイプ]** を選択します。
- 演算子として **[含む]** を選択します。
- 値として **[ARSON]** を選択します。

ヒント:

[に等しい] 演算子の代わりに **[含む]** 演算子を使用すると、データ内の使用可能な値のリストが表示されます。これは、正確な値がわからない場合に役立ちます。値のリストは、コード値を含むフィールドで使用できます。

フィルターをさらに絞り込んで、先月報告された放火火災事件だけを表示するには、次に示す別の式を作成します。

- フィールド名として **[日付]** を選択します。
- 演算子として **[以内である]** を選択します。
- 値として **[1 か月]** を選択します。

フィルターに複数の式が含まれている場合は、それぞれの式を結び付けるマッピング オプションを選択する必要があります。上記の例では、**[すべての式に一致]** オプションが選択されています。つまり、このフィルターが適用されている場合は、すべてのフィルター式を満たしたフィーチャ (この場合は、先月発生した放火火災) だけがマップ上に表示されます。

これ以外のフィルターでは、**[少なくとも1つの式に一致]** オプションが必要となることがあります。たとえば、他の犯罪事件のフィルタリングで放火火災と盗難の両方をマップ上に表示するには、放火火災を表示するフィルタ


一式 (上記の式) と盗難を表示するフィルター式を作成します。次に、[少なくとも 1 つの式に一致] を選択して、放火火災または盗難のいずれかの式を満たした犯罪事件を表示します。

フィルターの作成

フィルターの作成では、1 つ以上の**フィルター式**を作成し、適切なマッチング オプションを使用して、式をデータに適用する方法を決定します。さらに高度なマッチングが必要な場合は、**フィルター式をセットにグループ化**することもできます。

フィルターを設定すると、フィルター条件に一致しないフィーチャがマップ上でグレー表示になり、フィルターを保存するまでそのまま表示されます。

フィルターを作成して適用するには、次の手順を実行します。

1. サイン インしていることを確認します。変更を保存する場合は、**コンテンツを作成する権限**を持っていることを確認します。
2. Map Maker で、レイヤーを含む**マップを開く**か、直接**レイヤーを追加**します。
3. [コンテンツ] (暗い背景の) ツールバーにある [フィルター] ボタン  をクリックします。
4. 次のフィルター式を作成します。
 - a. [フィルター] ウィンドウで、[式の追加] をクリックします。
 - b. フィールドセレクターをクリックし、式に使用するフィールドを選択して [置換] をクリックします。

ヒント:


[フィールドの置換] ウィンドウにある検索オプションと並べ替えオプションを使用して、フィールドを検索します。

- c. 演算子セレクターをクリックし、[に等しい]、[に等しくない]、[含む]、[除外する]、[を含む] などの演算子を選択します。

メモ:

日付フィールドを選択すると、別の日付演算子を使用できるようになります。[以内である] 演算子と [以内でない] 演算子を使用すると、動的な日付フィルターを適用し、当日を基準にして発生した出来事を表示することができます (過去 5 日以内に編集されたすべてのフィーチャなど)。この場合、手動でフィルターを毎日更新する必要はありません。日付フィルターに使用可能なその他の演算子には、[である]、[でない]、[より前である]、[より後である]、[の間にある]、[の間がない] などがあります。

- d. 値の入力ボックスに、式で使用する値を入力します。
入力ボックスは、フィールドタイプと演算子によって異なります。たとえば、指定したフィールドにコード値が含まれている状況で、[含む] または [除外する] 演算子を選択した場合は、指定したフィールド内の個別データ値から取得されたリスト内の値を選択します。日付フィールドを指定した場合は、選択した演算子に応じて、カレンダーで 1 つの日付 (または 2 つの日付) を指定するか、1 つまたは 2 つの日付を手動で入力するか、時間範囲を日、週、月単位で指定することができます。
5. 式をフィルターに追加するには、次の手順を実行します。
 - a. [式の追加] をクリックして、新しいフィルター式ごとに前の手順を繰り返します。


 ヒント:

作成済みの式に似た式を作成するには、式にある **[オプション]** ボタン… をクリックしてから **[複製]** をクリックします。複製セットに必要な変更を加えます。

式を削除するには、**[オプション]** ボタンをクリックしてから **[式の削除]** をクリックします。

- b. **[結果のフィルタリング]** ドロップダウンメニューをクリックして、**マッチング オプション** を選択します。**[すべての式に一致]** には、すべてのフィルター式を満たしたフィーチャが表示されます。**[少なくとも 1 つの式に一致]** には、1 つまたは複数の式を満たしたフィーチャが表示されます。これらのオプションの例は、「**フィルター式**」をご参照ください。
6. **[フィルター]** ウィンドウで、**[保存]** をクリックし、フィルターを保存してから、該当するレイヤーに適用します。

 ヒント:


フィルターを削除するには、**[フィルターの削除]** ボタン  をクリックします。

式セットの使用

より複雑なフィルターを作成するには、式セットを使用して、複数の式をグループ化します。式をグループ化する方法によって、マップ上に表示される内容が決まります。たとえば、式セットを使用して、上記の**犯罪事件フィルター**をさらに絞り込むことができます。他のすべての犯罪タイプと期間に一致した事件のフィルタリングで先月報告された放火火災事件と盗難事件の両方を表示するには、事件タイプごとに日付式をグループ化して2つのセットを作成し、1つ以上の式セットと照合して結果をフィルタリングするオプションを選択します。

式セットを使用してフィルターを作成するには、次の手順を実行します。

1. 上記の「**フィルターの作成**」セクションに記載された最初の4つの手順を実行します。
2. セットにグループ化する式で、**[オプション]** ボタン… をクリックしてから **[条件の追加]** をクリックします。既存の式を含む新しいセットと新しい空の式が作成されます。
3. 新しい式に使用するフィールド、演算子、および値を追加します。
4. 式をセットに追加するには、**[条件の追加]** をクリックして、式ごとに前の手順を繰り返します。
5. そのセットのドロップダウンメニューをクリックして、**マッチング オプション** を選択します。**[すべての条件に一致]** には、セット内のすべての条件を満たしたフィーチャが表示されます。**[少なくとも 1 つの条件に一致]** には、セット内の少なくとも1つの条件を満たしたフィーチャ (たとえば、主要タイプが放火または盗難の事件) が表示されます。
6. 必要に応じて、前の手順を繰り返し、追加のフィルター セットを作成します。

 ヒント:

作成済みのセットに似たセットを作成するには、セットにある **[オプション]** ボタンをクリックしてから **[複製]** をクリックします。複製セットに必要な変更を加えます。

セットを削除するには、**[オプション]** ボタンをクリックしてから **[セットの削除]** をクリックします。

7. **[フィルター]** ウィンドウで、**[保存]** をクリックし、フィルター セットを保存してから、該当するレイヤーに適用します。

クラスタリングの構成

多数のポイントを含むレイヤーがマップにある場合は、データから意味のある情報を抽出して視覚化するのに役立つようにクラスタリングを構成できます。クラスタリングを有効にすると、Map Maker で、マップ上の一定の相互距離内にあるポイント フィーチャが 1 つのシンボルにグループ化されます。クラスタリングを使用すると、レイヤー内で数百または数千のポイントが重なり合っている場合に視覚化しにくいデータ内のパターンを表示することができます。

クラスターは、各クラスター内のポイント フィーチャの数に基づいて比例を維持したままサイズ設定されたシンボルで表されます。小さいクラスター シンボルはポイントが少ないことを示し、大きいクラスター シンボルはポイントが多いことを示します。クラスター シンボルに適用されたサイズ範囲を調整することができます。

クラスタリングは複数の縮尺で動的に適用されます。つまり、縮小表示するにつれて、グループごとに集約されるポイント数が増えてグループの数が減少し、拡大表示するにつれて、クラスターグループの数が増加します。画面表示をさらに拡大し、あるポイント フィーチャを中心とする一定距離の範囲(クラスタリング領域)内に他のフィーチャが含まれなくなると、そのポイント フィーチャは、クラスタリングされることはなく、レイヤーに適用された[スタイル設定オプション](#)を使用して単一のポイント フィーチャとして表示されます。クラスターの半径を設定して、クラスター別にグループ化されるポイント フィーチャの数を調整できます。

ポイント レイヤーに対してクラスタリングを有効にすると、クラスターごとにラベルが表示されます。マップ上のクラスターをクリックすると、デフォルトのクラスター ポップアップも表示されます。クラスター ポップアップとクラスター ラベルはカスタマイズできます。



メモ:

一部の機能は Map Maker でサポートされていません。詳細については、「[互換性ガイド](#)」をご参照ください。また、サポートされていないワークフローについては、必要に応じて Map Viewer Classic をご使用ください。

クラスタリングの適用

ポイント レイヤーに対してクラスタリングを有効にすると、デフォルト構成でクラスターが自動的にマップ上に表示されます。クラスター設定に変更を加えると、その変更内容がすぐにマップ上に表示されます。これにより、クラスターの半径と他の設定を試しながら、マップの外観とメッセージを希望どおりにすることができます。

ポイント レイヤーに対してクラスタリングを有効にして適用するには、次の手順を実行します。

1. サイン インしていることを確認します。変更を保存する場合は、[コンテンツを作成する権限](#)を持っていることを確認します。
2. Map Maker で、レイヤーを含む[マップを開く](#)か、直接[レイヤーを追加](#)します。
3. [\[コンテンツ\]](#) (暗い背景の) ツールバーにある [\[レイヤー\]](#) ボタン  をクリックします。
4. [\[レイヤー\]](#) ウィンドウで、クラスタリングを有効にするレイヤーを選択します。
5. [\[設定\]](#) (明るい背景の) ツールバーの [\[クラスタリング\]](#) ボタン  をクリックします。
6. [\[クラスタリング\]](#) ウィンドウで、[\[クラスタリングの有効化\]](#) 切り替えボタンをオンにします。
7. 必要に応じて、[\[クラスターの半径\]](#) スライダーを調整し、クラスター別にグループ化されるフィーチャの数を変更します。

クラスターの半径を短くすると、クラスター別にグループ化されるフィーチャの数が少なくなります。クラスターの半径を長くすると、クラスター別にグループ化されるフィーチャの数が多くなります。

8. 必要に応じて、[サイズ範囲] スライダーを調整して、クラスター サイズを最小または最大に設定します。
9. 必要に応じて、[クラスター ラベルをカスタマイズ](#)します。
10. 必要に応じて、[クラスター ポップアップをカスタマイズ](#)します。
11. 必要に応じて、クラスター内のフィールドの[書式設定を変更](#)します。
12. 終了したら、[クラスタリング] ウィンドウを閉じます。

クラスター ラベルの構成

クラスターにラベルを付ける操作は、レイヤー内の[個々のフィーチャにラベルを付ける](#)操作に似ています。フォント、テキスト サイズ、配置など、ラベルのスタイルを調整します。各クラスター内のフィーチャの数を表示してラベルを単純なものにしておくか、ラベルが[属性でスタイル設定されている](#)場合は、その属性をクラスター ラベルに使用することができます。たとえば、レイヤーにパーセルが平方フィート当たりの値で表示されている場合は、各クラスター内のすべてのポイントの平方フィート当たりの平均値を表示するようにクラスター ラベルを構成できます。Map Maker では、ラベル フィルターを使用して、フィルター条件を満たしたクラスターにだけラベルを表示することもできます。

ラベル クラスを使用すると、クラスター ラベルをさらにカスタマイズできます。たとえば、ラベル クラスを使用すると、2つの属性(地震の平均マグニチュードと地震の回数など)に基づいて各クラスターにラベルを付けることができます。この場合は、属性ごとに異なるラベル スタイルを使用します。クラスターのラベル クラスは、[フィーチャのラベル クラス](#)と同じ方法で構成します。

メモ:

レイヤーの[フィーチャ ラベルが有効になっている](#)場合は、クラスタリングされていないポイント フィーチャにフィーチャ ラベルが表示されます。


ポイント レイヤーのクラスター ラベルを構成するには、次の手順を実行します。


1. 上記の「クラスタリングの適用」セクションに記載された最初の6つの手順を実行します。
2. [クラスタリング] ウィンドウで、[クラスター ラベル] をクリックします。
3. [フィーチャのラベル作成] ウィンドウで、[ラベルの有効化] 切り替えボタンをオンにします。
4. 必要に応じて、ラベル クラスを構成するには、[ラベル クラスの追加] をクリックして、クラスごとに必要なオプション(次の手順に記載)を指定します。
5. 次のいずれかの操作を実行して、クラスター ラベルをカスタマイズします。

メモ:

ラベル構成の詳細については、「[ラベルの構成](#)」をご参照ください。

- 別のフィールドをラベルに使用するには、[ラベル フィールド] セレクターをクリックし、フィールドを選択して [置換] をクリックします。
このオプションは、レイヤーが[属性でスタイル設定](#)されている場合にのみ有効になります。該当しない場合は、フィーチャの数をクラスター ラベルとして表示できます。

 ヒント:

属性フィールドの代わりに、Arcade で記述したカスタム属性式を使用できます。[式の使用] ボタン  をクリックし、エディターを使用して式を作成します。

また、既存の式を使用して新しい式を作成することもできますが、一部の変数がプロファイル全体にわたって有効ではない場合があります。たとえば、ポップアップ用に作成された式はスタイルに使用できないことがあります。既存の式を使用するには、エディター ウィンドウの [既存の式] タブから式を選択します。

- クラスターのサブセットにのみラベルを表示するには、[ラベル フィルターの編集] をクリックしてから [式の追加] をクリックして、フィルターを設定します。詳細については、「[フィルターの適用](#)」をご参照ください。
- クラスター ラベルのスタイルを変更するには、[ラベル スタイルの編集] をクリックします。[ラベル スタイル] ウィンドウで、フォント、テキストのサイズと色、配置、オフセット、ハロー効果など、[ラベル スタイル オプション](#)を設定します。
- クラスター ラベルの表示範囲を変更するには、[表示可能な範囲] スライダーを調整します。

クラスター ポップアップの構成

マップ上のクラスターをクリックすると、クラスター ポップアップが表示されます。クラスター ポップアップに表示される情報は、レイヤーに適用されているスタイルによって異なります。たとえば、[主要カテゴリ](#) スタイルが適用されている場合、デフォルトのクラスター ポップアップには各クラスターの主要属性の値が含まれます。ユーザーのニーズに合わせてクラスター ポップアップをカスタマイズできます。

 メモ:



レイヤーのフィーチャ ポップアップが有効になっている場合は、クラスタリングされていないポイント フィーチャをクリックすると、フィーチャ ポップアップが表示されます。

クラスター ポップアップを構成するには、次の手順を実行します。

1. 上記の「クラスタリングの適用」セクションに記載された最初の 6 つの手順を実行します。
2. [クラスタリング] ウィンドウで、[クラスター ポップアップ] をクリックします。
3. [ポップアップ] ウィンドウで、次のいずれかを実行して、クラスター ポップアップをカスタマイズします。

 メモ:

ポップアップ構成の詳細については、「[ポップアップの構成](#)」をご参照ください。

- クラスター ポップアップのタイトルを追加するには、[編集] ボタン  をクリックして、タイトルを入力します。静的テキストを入力し、[フィールド選択] ボタン  を使用して、データから属性フィールドを選択することができます。
- デフォルトのクラスター ポップアップ コンテンツを変更するには、[テキスト] コンテンツ ブロックをクリックしてから、該当するクラスター ポップアップ テキストをクリックします。内容を変更して [OK] をクリックします。
- 画像や属性フィールドなど、コンテンツとメディアをクラスター ポップアップに追加するには、[コンテンツの追加] をクリックしてから、該当するコンテンツ タイプをクリックします。

- ポップアップ内でのコンテンツ ブロックの順序を変更するには、アイテムをドラッグして希望の順序にします。

4. マップ上のクラスターをクリックして、ポップアップを表示します。

フィールドの書式設定の変更

クラスター ラベルとクラスター ポップアップで使用されているフィールドの基本的な書式設定を変更することができます。たとえば、数値フィールドに表示される小数点以下の桁数を変更できます。

フィールドの基本的な書式設定を変更するには、次の手順を実行します。

1. 上記の「クラスタリングの適用」セクションに記載された最初の 6 つの手順を実行します。
2. [クラスタリング] ウィンドウで、[クラスター フィールド] をクリックします。
3. フィールドを選択した後、[書式設定] ウィンドウで書式設定を指定します。[完了] をクリックします。
4. 書式設定を変更したいフィールドごとに上記の手順を繰り返します。
5. マップ上のクラスターをクリックすると、書式設定の変更内容がポップアップに表示されます。これらの変更内容はクラスター ラベルにも表示されます。

ラベルの構成

マップでは大量の地理データを表示でき、一般的にこれらのレイヤーは重なり合っています。[レイヤーのスタイルの設定](#)は、フィーチャを説明したり特定したりする場合に役立ちます。ただし、シンボルや色では伝えきれない内容を伝えたい場合には、フィーチャにラベルを使用できます。ラベルはレイヤー内のフィーチャを説明する数個の短いテキストであり、そのフィーチャを利用者が理解するための助けとなります。

Map Maker では、マップ上または説明するフィーチャの近くにラベルが自動的に配置されます。長いテキスト文字列は自動的に折り返され、複数行のラベルが作成されます。ラベルのテキストは通常、レイヤー内の属性から取得されます。レイヤー上でラベルを有効にしたら、1つ以上のラベルクラスを作成します。これで、ラベルをカスタマイズできるようになります。たとえば、別々の属性値を示す2つのラベルクラスを作成し、異なるラベルスタイル設定方法を適用することができます。

メモ:

[Arcade](#) で記述されたカスタム属性式を作成して、フィーチャレイヤーにラベルを付けることもできます。たとえば、Arcade 式を作成して、月別売上高フィールドの値を合計することで、個々の販売テリトリーにおける年間売上金額を取得することができます。式がレイヤーですでに使用可能になっている場合は、その式をラベリングに使用できます。また、Map Maker で Arcade 式を直接編集することもできます。

Map Maker では、フォント、テキストサイズ、配置など、ラベルのスタイルを調整します。ラベルフィルターを適用して、フィルター条件を満たしたフィーチャにだけラベルを表示することもできます。

[表示範囲](#)を設定して、マップ上でラベルを描画する際のズームレベルを指定することができます。ラベルクラスごとに異なる表示範囲を設定しておくことで、さまざまなマップ縮尺でラベルを表示する方法を定義できるようになります。たとえば、マップを拡大表示すると、より詳細な情報がラベルに表示されるようになります。



メモ:

一部の機能は Map Maker でサポートされていません。詳細については、「[互換性ガイド](#)」をご参照ください。また、サポートされていないワークフローについては、必要に応じて Map Viewer Classic をご使用ください。


ラベルの適用


レイヤーのラベリングを有効にして、ラベルクラスを追加すると、デフォルトのラベル構成でラベルが自動的にマップ上に表示されます。ラベル構成に変更を加えると、その変更内容がすぐにマップ上に表示されます。これにより、ラベルのスタイルと他の設定を試しながら、マップの外観とメッセージを希望どおりにすることができます。

ラベルを有効にしてフィーチャに適用するには、次の手順を実行します。

1. サインインしていることを確認します。変更を保存する場合は、[コンテンツを作成する権限](#)を持っていることを確認します。
2. Map Maker で、レイヤーを含む[マップを開く](#)か、直接[レイヤーを追加](#)します。
3. [\[コンテンツ\]](#) (暗い背景の) ツールバーにある [\[レイヤー\]](#) ボタン  をクリックします。
4. [\[レイヤー\]](#) ウィンドウで、ラベルを適用するレイヤーを選択します。
5. [\[設定\]](#) (明るい背景の) ツールバーの [\[ラベル\]](#) ボタン  をクリックします。


6. [フィーチャのラベル作成] ウィンドウで、[ラベルの有効化] 切り替えボタンをオンにします。
7. [ラベル クラスの追加] をクリックした後、次のいずれかを実行して、ラベルを作成します。
 - 別の属性フィールドをラベルに使用するには、[ラベル フィールド] セレクターをクリックし、フィールドを選択して [置換] をクリックします。

 ヒント:

属性フィールドの代わりに、Arcade で記述したカスタム属性式を使用できます。[式の使用] ボタン  をクリックし、エディターを使用して式を作成します。

また、既存の式を使用して新しい式を作成することもできますが、一部の変数がプロファイル全体にわたって有効ではない場合があります。たとえば、ポップアップ用に作成された式はスタイルに使用できないことがあります。既存の式を使用するには、エディター ウィンドウの [既存の式] タブから式を選択します。

- フィーチャのサブセットにのみラベルを表示するには、[ラベル フィルターの編集] をクリックしてから [式の追加] をクリックして、フィルターを設定します。詳細については、「[フィルターの適用](#)」をご参照ください。
 - フォント、テキスト サイズ、配置など、ラベルのスタイルを変更するには、[ラベル スタイルの編集] をクリックします。[ラベル スタイル] ウィンドウで、[ラベル スタイル オプションを設定](#)します。
 - ラベルの表示範囲を変更するには、[表示可能な範囲] スライダーを調整します。
8. 必要に応じて、別のラベル クラスを構成するには、上記の手順を繰り返します。

 ヒント:

該当するラベル クラス用に指定したプロパティをコピーして新しいラベル クラスに適用するには、ラベル クラス名の横にある [オプション] ボタン... をクリックしてから [複製] をクリックします。

9. 必要に応じて、ラベル クラスの名前を変更するには、ラベル クラス名の横にある [オプション] ボタンをクリックしてから [名前の変更] をクリックし、新しい名前をテキスト ボックスに入力して [OK] をクリックします。
10. 必要に応じて、ラベル クラスを削除するには、ラベル クラス名の横にある [オプション] ボタンをクリックしてから [削除] をクリックします。
11. 終了したら、[フィーチャのラベル作成] ウィンドウを閉じます。

ラベル スタイルのカスタマイズ

レイヤー内のフィーチャのラベルまたはポイント クラスターのラベルを構成する場合は (ポイント レイヤーで [クラスタリングが有効になっている](#) 場合)、フォント、テキストのサイズと色、配置、オフセット、ハロー効果など、ラベルのスタイルをカスタマイズすることができます。

1. フィーチャのラベルをカスタマイズするか、ポイント クラスターのラベルをカスタマイズするかによって、次のいずれかを実行します。
 - フィーチャのラベル スタイルを設定するには、上記の「[ラベルの適用](#)」セクションに記載された最初の 6 つの手順を実行して、[ラベル クラスの追加] をクリックします。
 - ポイント クラスターのラベル スタイルを設定するには、「[クラスター ラベルの構成](#)」に記載された最初の

4 つの手順を実行します。

2. **[ラベル スタイルの編集]** をクリックします。

3. **[ラベル スタイル]** ウィンドウで、次のいずれかを実行します。

- フォントを変更するには、**[フォント]** セレクターをクリックして、ラベルのフォントを選択します。
- テキストのサイズを変更するには、**[サイズ]** セレクターをクリックして、ラベル テキストのサイズを選択します。
- ラベルの色を変更するには、**カラー チップ** をクリックして、別の色を選択するか、該当する色を表す 16 進数値を入力します。
- フィーチャまたはクラスターに応じてラベルの配置を変更するには、**[配置]** セレクターをクリックして、配置場所を選択します。
- ラベルとそれに関連付けられたフィーチャまたはクラスターとの間の距離を変更するには、水平方向のオフセット (**[オフセット X]**) または垂直方向のオフセット (**[オフセット Y]**) の値を調整します。上矢印と下矢印を使用して値を変更するか、オフセットごとに正または負の値を入力することができます。
- ラベルの周囲にハローのアウトラインを挿入するには、**[ハロー]** 切り替えボタンをオンにして、ハローの色とサイズを指定します。

4. 終了したら、**[ラベル スタイル]** ウィンドウを閉じます。



ブレンドモードの使用

多くのマップでは、各マップレイヤーを相互に関連付けて表示する方法は、マップのメッセージを把握したり、データ内のパターンを検出したり、データから洞察を得たりする上で非常に重要です。各レイヤーは互いに重なり合って描画されるため、下位にあるレイヤーは最上位レイヤーとそれに近いレイヤーの下に隠された状態になります。レイヤーの**透明度または不透明度を調整**すると、最下位レイヤーを見えやすくしたり、見えにくくしたりすることができます。また、ブレンドモードを適用すると、さまざまな方法でブレンドして各レイヤーを表示させることで、マップの表示設定をさらに細かく制御することもできます。たとえば、ブレンドモードを使用すると、各レイヤーの色とテキストを組み合わせてマップ上に表示する方法を細かく調整できます。

ブレンドモードを適用した場合は、特定の効果を得るために、マップ上の各レイヤーの描画に通常使用されるピクセルがブレンドされます。Map Maker には、独自の**ブレンドモード**が 30 以上もあり、これらのブレンドモードを適用し、どのようにマップ上に反映されるかをすぐに確認することができます。

ブレンドモードの適用


ブレンドモードを適用しても、各レイヤーのデータや元のレンダリングが変更されることはありません。マップを保存した時点で、そのマップにブレンドモードが保存されます。

1. サインインしていることを確認します。変更を保存する場合は、**コンテンツを作成する権限**を持っていることを確認します。
2. Map Maker で、ブレンドするレイヤーを含む**マップを開く**か、新しいマップに**レイヤーを追加**します。
3. **[コンテンツ]** (暗い背景の) ツールバーにある **[レイヤー]** ボタン  をクリックします ([レイヤー] ウィンドウがまだ開いていない場合)。
4. **[レイヤー]** ウィンドウで、最上位レイヤーをクリックして選択します。
5. 必要な場合、**[設定]** (明るい背景の) ツールバーの **[プロパティ]** ボタン  をクリックします。
6. **[プロパティ]** ウィンドウの **[ブレンド]** セクションで **[標準]** をクリックします。
7. **[ブレンド]** ウィンドウで、マップに適用する**ブレンドモード**を選択します。



ヒント:

[結果のフィルタリング] テキストボックスを使用して、ブレンドモードのリストを絞り込むか、名前ではブレンドモードを検索します。たとえば、「dark」と入力して Enter キーを押すと、ブレンドモードが表示され、レイヤーを暗くしたり、明るくしたり、反転させたり、レイヤーのコントラストを変更したりすることができます。

8. **[コンテンツ]** ツールバーにある **[保存]** ボタン  をクリックして、マップに加えたブレンドモードの変更を保存します。

ブレンドモード

Map Maker では、ブレンドモードがテーマ別に整理されています。後続のセクションの各表で、それぞれのテーマとブレンドモードを簡単に説明しています。

比較 (明)

[明るくする] ブレンドモードを選択すると、元のレイヤーの色よりも明るい結果が生成されます。これらのブレ

ンドモードを使用して、この効果のバリエーションを増やします。[明るくする] ブレンドモードでは、黒が中立点になり、黒よりも明るい色がその下のレイヤーに適用されます。

ブレンドモード	説明
明るめ	最上位レイヤーと背景レイヤーの色に透過表示 (レイヤーの不透明度とレイヤーのデータの不透明度) が乗算され、その結果として生成される各色が加算されます。最上位レイヤーで重なっている部分の中間色がすべて明るくなります。レイヤーの不透明度とレイヤーのデータの不透明度がブレンド結果に影響を与えます。
比較 (明)	最上位レイヤーと背景レイヤーの色を比較して、明るい方の色を最上位レイヤーで維持します。最上位レイヤーの色が背景レイヤーの重なっている部分の色よりも暗い場合は、最上位レイヤーの色が透明になり、背景レイヤーを完全に透けて見えるようにすることができます。このブレンドモードは [暗くする] ブレンドモードの正反対と見なすことができます。
画面	背景レイヤーの色を反転させて、最上位レイヤーの色を乗算します。この結果として生成される色は、元の色よりも明るくなり、コントラストが減少します。[画面] ブレンドモードでは、最上位レイヤーの輝度の値に応じて、さまざまなレベルの明るさを生成することができます。このブレンドモードは [乗算] ブレンドモードの正反対と見なすことができます。
覆い焼き	最上位レイヤーと背景レイヤーとの間のコントラストを減少させて、明るい効果を生み出します。この結果として、彩度の高い中間色と明るい強調色が生成されます。
加算	最上位レイヤーの色と背景レイヤーの色が加算されます。最上位レイヤーで重なっている部分の中間色がすべて明るくなります。

比較 (暗)

[暗くする] ブレンドモードを選択すると、どのレイヤーよりも暗い結果が生成されます。これらのブレンドモードでは、最上位レイヤーの真っ白な色が透明になり、背景レイヤーを透けて見えるようにすることができます。最上位レイヤーの黒はそのまま表示されます。色が真っ白よりも暗い場合は、最上位レイヤーが暗くなり、真っ黒になるまで色の度合いが変化していきます。

ブレンドモード	説明
比較 (暗)	重なっているレイヤーの最も暗い部分を強調します。最上位レイヤーの色が背景レイヤーの重なっている部分の色よりも明るい場合は、最上位レイヤーの色が透明になり、背景レイヤーを完全に透けて見えるようにすることができます。
焼き込み	すべてのレイヤーで暗い領域をさらに暗くします。[焼き込み] ブレンドモードを選択すると、重なっている領域の色を最上位に向かって明るくすることで、最上位レイヤーと背景レイヤーとの間のコントラストが増加します。この場合、[焼き込み] では、背景レイヤーの色を反転させ、その結果を最上位レイヤーの色で除算し、求められた結果を反転させます。
乗算	最上位レイヤーの色と背景レイヤーの色を乗算して、重なっているレイヤーの最も暗い部分を強調します。最上位レイヤーの中間色と背景レイヤーの中間色がより均等に混ぜ合わされます。

コントラスト

[コントラスト] ブレンドモードを選択すると、各レイヤーの色がより鮮明になるようにコントラストが増加し、

彩度が高くなります。次のブレンドモードでは、最上位レイヤーで明るい領域をさらに明るくし、暗い領域をさらに暗くすることでコントラストが生成されます。

ブレンドモード	説明
オーバーレイ	[乗算] ブレンドモードと [画面] ブレンドモードを組み合わせて使用し、最上位レイヤーの色を暗く/明るくして、背景レイヤーが常に透けて見えるようにします。この結果、背景レイヤーの色が暗くなると、最上位レイヤーが鮮明になり、背景レイヤーの色が明るくなると、最上位レイヤーの重なっている領域が不鮮明になります。
ハードライト	最上位レイヤーの色に応じて、色を乗算またはスクリーニングします。この効果は、最上位レイヤーに高い注目を集める効果に似ています。
ソフトライト	強度が半分の [画面] ブレンドモードを最上位レイヤーの明るい領域に適用し、強度が半分の [乗算] ブレンドモードを最上位レイヤーの暗い領域に適用します。[ソフトライト] ブレンドモードは [オーバーレイ] から強度を下げたブレンドモードです。
ビビットライト	[焼き込み] ブレンドモードと [覆い焼き] ブレンドモードを組み合わせて使用し、最上位レイヤーの色に応じてコントラストを増減します。

構成要素

[コンポーネント] ブレンドモードでは、主要な色コンポーネント (色相、彩度、および輝度) が最上位レイヤーと背景レイヤーのブレンドに使用されます。

ブレンドモード	説明
色	最上位レイヤーの色相および彩度と背景レイヤーの輝度を使用して効果を生み出します。このブレンドモードは [輝度] ブレンドモードと正反対のものです。
彩度	最上位レイヤーの彩度と背景レイヤーの色相および輝度を使用して効果を生み出します。背景レイヤーが彩度なしで 50 パーセントのグレーの場合は、このブレンドモードを選択しても、何も変化が生まれません。
輝度	最上位レイヤーの輝度と背景レイヤーの色相および彩度を使用して効果を生み出します。このブレンドモードは [色] ブレンドモードと正反対のものです。
色相	最上位レイヤーの色相と背景レイヤーの輝度および彩度を使用して効果を生み出します。

コンポジット

[コンポジット] ブレンド モードでは、最上位レイヤー、背景レイヤー、または両方のレイヤーの内容をマスキングします。コピー先モードの場合は、最上位レイヤーのデータが背景レイヤーのデータでマスキングされます。コピー元モードの場合は、背景レイヤーのデータが最上位レイヤーのデータでマスキングされます。

ブレンドモード	説明
コピー先を重ねて表示	コピー先 (背景) レイヤーで最上位レイヤーが覆われます。最上位レイヤーがコピー先レイヤーの下に描画され、背景レイヤーが透明の場合または背景レイヤーにデータが含まれていない場合に最上位レイヤーが透けて見えるようになります。
コピー先を手前に表示	コピー先 (背景) レイヤーの最上位レイヤーと重なっている部分だけが描画されます。最上位レイヤーが背景レイヤーの下に描画され、背景レイヤーが透明の場合または背景レイヤーにデータが含まれていない場合に最上位レイヤーが透けて見えるようになります。
コピー先を中に表示	コピー先 (背景) レイヤーの最上位レイヤーと重なっている部分だけが描画されます。それ以外の部分はすべて透明になります。
コピー先を外に表示	コピー先 (背景) レイヤーの最上位レイヤーと重なっていない部分が描画されます。それ以外の部分はすべて透明になります。
コピー元を手前に表示	コピー元 (最上位) レイヤーの背景レイヤーと重なっている部分だけが描画されます。コピー元レイヤーが透明の場合またはコピー元レイヤーにデータが含まれていない場合に背景レイヤーが透けて見えるようになります。
コピー元を中に表示	コピー元 (最上位) レイヤーの背景レイヤーと重なっている部分だけが描画されます。それ以外の部分はすべて透明になります。
コピー元を外に表示	コピー元 (最上位) レイヤーの背景レイヤーと重なっていない部分が描画されます。それ以外の部分はすべて透明になります。
XOR	最上位レイヤーと背景レイヤーの重なっている部分が透明になります。どちらのレイヤーでも通常、それ以外のすべての部分は描画されます。

反転

[反転] ブレンド モードを選択すると、背景レイヤーの色に応じて、色が反転または無効化されます。これらのブレンド モードでは、最上位レイヤーと背景レイヤーとの差異を特定できます。

ブレンドモード	説明
反転	最上位レイヤーと背景レイヤーが重なっている場合に背景レイヤーの色が反転されます。[反転] ブレンド モードでは、写真 (ネガ) と同様にレイヤーが反転されます。
反射	レイヤーに追加された光沢のあるオブジェクトまたは領域の表示設定を生成します。背景レイヤーの黒のピクセルは、透明と見なされて無視されます。

ブレンドモード	説明
平均	最上位レイヤーと背景レイヤーの数学上の平均値を取得します。このブレンドモードでは、レイヤーの不透明度を 50 パーセントに設定した場合の効果によく似た結果が生成されることがあります。
差分	重なっている色のうち、暗い方の色を明るい方の色から減算します。同じ値が設定された 2 つのピクセルを減算した場合の結果は黒になります。黒とブレンドしても何も変化は生まれず、白とブレンドすると、色が反転します。このブレンドモードは、よく似た内容のレイヤーを配置する場合に役立ちます。
除外	結果として生成される画像が全体的に明るくなる点を除いて [差分] ブレンドモードと同じです。重なっている領域のうち、明るい色の値が設定された領域は明るくなり、暗い色の値が設定された領域は透明になります。
Minus	背景レイヤーの色から最上位レイヤーの色が減算され、ブレンドの結果が暗くなります。負の値の場合は、黒が表示されます。

データの表示および編集

テーブルの表示

レイヤー内にあるフィーチャまたはレコードの詳細を参照するために、マップの下部に対話型のテーブルを表示することができます。データを表形式で表示すると、すばやく情報を分析し、意思決定を開始することができます。属性データを並べ替えおよびフィルター処理したり、フィールドを非表示にしたりして、特定のフィーチャデータに焦点を合わせることができます。

また、テーブル内の各フィールドに関する情報にアクセスしてデータが表す内容を理解したり、関連データ テーブル、写真、その他の添付ファイルを表示して、レイヤーに関する詳細情報を取得したりすることもできます。[レイヤーを編集する権限](#)を持っているユーザーは、属性値を編集または削除でき、関連する追加の写真やファイルを添付できます。詳細については、「[テーブルの編集](#)」をご参照ください。

メモ:

一部の機能は Map Maker でサポートされていません。詳細については、「[互換性ガイド](#)」をご参照ください。また、サポートされていないワークフローについては、必要に応じて Map Viewer Classic をご使用ください。

Map Maker でのテーブルの表示

Map Maker でテーブルを表示すると、マップ内のフィーチャに関連付けられている情報を確認するのに便利です。フィーチャと一緒に保存されているデータのタイプが判明したら、レイヤーの中に対象ユーザーにとって重要でないフィーチャやデータがある場合、[フィルターを適用](#)することで、より対象を絞った表示を設定できます。

フィーチャ レイヤーのテーブルの表示

Map Maker でフィーチャ レイヤーのテーブルを表示するには、次の手順に従います。

1. サイン インしていることを確認します。変更を保存する場合は、[コンテンツを作成する権限](#)を持っていることを確認します。
2. Map Maker で、レイヤーを含む[マップを開く](#)か、直接[レイヤーを追加](#)します。
3. [レイヤー] ウィンドウで、レイヤーの横にある [開く] ボタン... をクリックして、[テーブルの表示] をクリックします。
レイヤーのテーブルがマップの下部に表示されます。
4. テーブル ヘッダーにある上矢印をクリックして、表示される行の数を増やすことができます。表示される行の数を減らす場合は、テーブル ヘッダーにある下矢印をクリックします。
5. テーブルを閉じるには、テーブル ヘッダーの閉じるボタンをクリックします。

テーブル レイヤーの表示



Map Maker にテーブル レイヤーを追加すると、テーブルが自動的に開きます。



1. サイン インしていることを確認します。変更を保存する場合は、[コンテンツを作成する権限](#)を持っていることを確認します。
2. Map Maker で、レイヤーを含む[マップを開く](#)か、直接[レイヤーを追加](#)します。
このテーブルはマップの下部に表示されます。
3. テーブル ヘッダーにある上矢印をクリックして、表示される行の数を増やすことができます。表示される行の数を減らす場合は、テーブル ヘッダーにある下矢印をクリックします。



4. テーブルを閉じるには、テーブル ヘッダーの閉じるボタンをクリックします。テーブルをもう一度開く必要がある場合は、該当するレイヤーの横にある **[開く]** ボタン… をクリックしてから **[テーブルの表示]** をクリックします。

データの調査

データ タイプや説明など、フィールドに関する情報を表示したり、フィールドのコンテンツに関する統計情報を確認したりできます。各フィールド内のデータが表示内容がわかったら、データとフィールドを並べ替えて、関心のあるデータに焦点を合わせます。

1. 次のいずれかの方法で、**テーブルを開いて**、フィールドに関する情報を表示します。
 - フィールド (列) を選択し、**[その他のオプション]** ボタン… をクリックして、**[情報]** をクリックします。
 - テーブル ヘッダーのツール ボタン  をクリックし、フィールドの横にある情報ボタン  をクリックします。フィールドのリストに戻るには、戻る矢印をクリックします。**[完了]** をクリックして、ポップアップ ウィンドウを閉じます。

別個のポップアップ ウィンドウに、フィールド名、データ タイプ、エイリアス、フィールドの説明、値の説明、および統計情報が表示されます。各フィールドで使用可能な情報は、レイヤーの所有者が設定した値によって異なります。統計情報は、フィールドのデータ タイプによって異なります。
2. 必要に応じて、特定のフィールドを検索します。
 - a. テーブル ヘッダーにあるツール ボタン  をクリックして、フィールド名を検索ボックスに入力するか、並べ替えボタン  をクリックして、各フィールドがこのウィンドウに表示される順序を変更します。フィールド名を入力する場合は、入力に伴って、フィールドのリストが動的に変化します。
 - b. 必要なフィールドをオン、テーブルで非表示にするフィールドをオフにします。また、フィールドの情報を表示できます。
3. データを簡単に参照できるようにグループ化するには、次のいずれかの方法を使用して、各フィールドのレコードを並べ替えます。
 - フィールドの上矢印または下矢印をクリックして、値を昇順または降順で並べ替えます。
 - フィールドを選択し、**[その他のオプション]** ボタン… をクリックして、**[昇順で並べ替え]** または **[降順で並べ替え]** をクリックします。
 - フィールドの順序を変更するには、フィールド名をクリックして、テーブル内の新しい位置までドラッグします。

この操作を行っても、テーブルに格納されているフィールドの順序は変わりません。マップ上での各フィールドの表示だけが変わります。
4. 必要ないフィールドを非表示にするには、次のいずれかを実行します。
 - 1つのフィールドを非表示にするには、フィールドを選択し、**[その他のオプション]** ボタン… をクリックして、**[フィールドを非表示]** をクリックします。
 - 複数のフィールドを非表示にするには、テーブル ヘッダーのツール ボタン  をクリックして、非表示にするフィールドをオフにします。**[完了]** をクリックして、ポップアップ ウィンドウを閉じます。
5. 1つ以上のフィールドの再表示するには、テーブル ヘッダーのツール ボタン  をクリックして、テーブルで表示 (再表示) するフィールドをオンにします。**[完了]** をクリックして、ポップアップ ウィンドウを閉じます。

テーブルの編集

編集可能なフィーチャ レイヤーの所有者がそのレイヤーをユーザーと共有している場合、ユーザーは**そのレイヤーのテーブルを Map Maker で表示**し、属性値を編集することができます。

メモ:

一部の機能は Map Maker でサポートされていません。詳細については、「[互換性ガイド](#)」をご参照ください。また、サポートされていないワークフローについては、必要に応じて Map Viewer Classic をご使用ください。

フィールド値の編集

Map Maker でフィーチャ レイヤーの属性テーブル内の値を編集するには、次の手順を実行します。

1. サイン インしていることを確認します。変更を保存する場合は、**コンテンツを作成する権限**を持っていることを確認します。
2. Map Maker で、レイヤーを含む**マップを開く**か、直接**レイヤーを追加**します。
3. フィーチャ レイヤーのテーブル値を編集する場合は、**そのレイヤーのテーブルを開きます**。
4. 編集する値を含むセル内をクリックして値を入力するか、値のリストを提供するようにフィールドが構成されている場合は、ドロップダウン リストから適切な値を選択します。リストが存在する場合に値を削除するには、**[空]**を選択します。
5. Enter キーを押して、変更内容を保存します。

関連する写真やファイルの追加

フィーチャ レイヤーおよびテーブル レイヤーには、関連する写真やその他のファイルを添付ファイルとして含めることができます。レイヤーの所有者がそのレイヤーに対して添付ファイルを有効にしており、ユーザーにそのレイヤーを編集する権限が付与されている場合、ユーザーは関連する写真やファイルをテーブル内のレコードに添付できます。

ベータ版:

現時点で、添付ファイルをテーブル レイヤーに追加することはできません。

関連ファイルをフィーチャ レイヤーに追加

関連する写真やファイルをフィーチャ レイヤーに追加するには、次の手順を実行します。

1. サイン インしていることを確認します。変更を保存する場合は、**コンテンツを作成する権限**を持っていることを確認します。
2. Map Maker で、レイヤーを含む**マップを開く**か、直接**レイヤーを追加**します。
3. **[設定]** (明るい背景の) ツールバーの **[編集]** をクリックします。
4. マップ上に表示される **[エディター]** ウィンドウで **[フィーチャの編集]** をクリックします。
5. 写真やその他のファイルを添付するマップ上のフィーチャを選択します。選択したフィーチャのフィールドと値がこのウィンドウに表示されます。
6. 必要に応じて、**[添付ファイル]** セクションまで下にスクロールします。

7. **[追加]** をクリックしてから **[ファイルの選択]** をクリックします。
8. 添付するファイルを参照して選択し、**[開く]** をクリックします。
9. **[追加]** をクリックします。

サポートされている添付ファイル形式

次のファイル形式が添付ファイルとしてサポートされています。

7Z、AIF、AVI、BMP、CSV、DOC、DOCX、DOT、ECW、EMF、EPS、GEOJSON、GIF、GML、GTAR、GZ、IMG、J2K、JP2、JPC、JPE、JPEG、JPF、JPG、JSON、M4A、MDB、MID、MOV、MP2、MP3、MP4、MPA、MPE、MPEG、MPG、MPV2、PDF、PNG、PPT、PPTX、PS、PSD、QT、RA、RAM、RAW、RMI、SID、TAR、TGZ、TIF、TIFF、TXT、VRML、WAV、WMA、WMF、WMV、WPS、XLS、XLSX、XLT、XML、ZIP。

フィーチャの編集

マップ作成者は、マップの目的を達成するために必要とされるレイヤーと構成が含まれるように各自のマップを作成します。マップの目的の1つがコミュニティまたは組織からの入力の収集である場合、マップ作成者はマップに編集可能なフィーチャを含めます。たとえば、作成者は、野鳥観察コミュニティが野鳥観察の結果をマップ上に直接ポストし、写真、音声ファイル、ビデオファイルなどのメディアファイルを特定の観測点に追加できる編集可能なフィーチャレイヤーを含めることができます。これらのフィーチャはレイヤーの一部であるため、そのレイヤーが別のマップの一部であっても、レイヤーにアクセスする権限があるすべてのユーザーは、マップ内のレイヤーに加えられた変更を直ちに表示できます。

フィーチャレイヤーの公開者または組織サイトの管理者は、**フィーチャレイヤーが編集可能である**かどうかを決定し、編集レベルを設定します。編集レベルは、可能な操作がフィーチャの追加、フィーチャの削除、フィーチャ属性の更新のみ、またはフィーチャジオメトリの更新のいずれであるかを決定します。

フィーチャレイヤーの編集

編集可能なホストフィーチャレイヤー、ホストフィーチャレイヤービュー、または ArcGIS Server フィーチャレイヤーを Map Maker で開いて編集します。**[追加]**、**[更新]**、または **[削除]** をクリックした時点で、レイヤーに対して行ったすべての編集が自動的にそのレイヤーに保存されます。

Map Maker でフィーチャレイヤーを編集するには、次の手順に従います。

- サインインしていることを確認します。変更を保存する場合は、**コンテンツを作成する権限**を持っていることを確認します。
- Map Maker で、レイヤーを含む**マップを開く**か、直接**レイヤーを追加**します。
- [設定]** (明るい背景の) ツールバーの **[編集]** をクリックします。
[エディター] ウィンドウが表示されます。使用できる編集オプションは、フィーチャレイヤーで許可されている**編集のレベル**によって異なります。
- 既存のフィーチャの属性またはジオメトリを編集するには、**[エディター]** ウィンドウの **[フィーチャの編集]** をクリックして、マップ上のフィーチャを選択します。
 - 属性を編集するには、属性フィールドをダブルクリックして新しい値を入力します。編集が終わったら **Tab** キーを押して、**[更新]** をクリックします。
 - ラインフィーチャまたはポリゴンフィーチャのジオメトリを編集するには、フィーチャをダブルクリックします。ラインまたはポリゴンにノードが表示されます。ノードを新しい位置にドラッグして、ジオメトリの形状を変更します。完了したら、**[更新]** をクリックします。
 - フィーチャを移動するには、マップ上でそのフィーチャを選択して新しい位置までドラッグし、**[更新]** をクリックします。
- レイヤーにフィーチャを追加するには、次の手順を実行します。
 - [フィーチャの追加]** をクリックします。
マップ内でフィーチャを追加できるすべてのレイヤーのリストが表示されます。
 - 編集するレイヤーの下にある **[新しいフィーチャ]** をクリックするか、テンプレートフィーチャを選択します。
 - マップ上の現在の位置に画面移動およびズームして、マップ上にフィーチャを描画します。
 - ポイントを描画するには、マップ上でポイントを追加する位置をクリックします。

- ラインを描画するには、マップ上でラインの開始位置をクリックします。新しい位置をクリックするまで、直線が伸びて描画されます。ラインを曲線にしたり、方向を変えたりする必要があるときは、マップ内の該当する位置をクリックしてノードを追加していきます。新しいラインの終点に到達したら、マップ上の位置をダブルクリックして描画を完了します。
- ポリゴンを描画するには、マップ上でポリゴンの描画開始位置をクリックします。正確な形状のポリゴンを作成するには、方向変換が必要とされるポリゴン アウトラインのマップ位置をクリックします。正確なポリゴン形状を作成するまで位置をクリックし続けます。始点に到達したら、ダブルクリックしてポリゴンを閉じ、描画を完了します。

フィーチャがマップ上に作成されると、そのフィーチャの属性が [エディター] ウィンドウに表示されません。

- d. 各属性の値を入力するか、選択します。完了したら、[追加] をクリックします。値を必要とするフィールドはピンクの枠線で表示されます。これらのフィールドの値を指定しない限り、[追加] をクリックできません。
6. フィーチャを削除するには、[エディター] ウィンドウの [フィーチャの編集] をクリックし、マップ上のフィーチャを選択して [削除] をクリックします。もう一度 [削除] をクリックして削除を確定します。

 **注意:**

この操作を取り消すことはできません。

Map Maker Web マップの互換性ガイド

この機能比較表および互換性ガイドでは、両方のマップビューアーで使用できる共通のワークフローとツールの概要を示します。この表を使用すると、Map Viewer と Map Maker での特定の機能の予想される動作を確認できます。特定のワークフローと目的の動作については、下記の凡例および互換性に関する注意事項をご参照ください。

ステータス	定義
フルサポート	すべての機能 (保存、作成、変更を含む) を使用することができます。 例: Map Maker でフィーチャレイヤーの追加とシンボル表示ができます。
サポートなし	この機能は、指定されたバージョンの Map Viewer でサポートされていません。作成のサポートがないため、他のマップビューアーを使用して Web マップを作成した場合は、Map Viewer Web マップに保存された機能を表示できません。 例: WFS レイヤーを含む Web マップが Map Viewer で作成された場合は、マップを Map Maker で開いても、そのマップに WFS レイヤーは含まれず、エラーが表示されます。
一部: 表示のみ	Map Maker では、この機能を使用して Web マップを作成することができません。Map Viewer を使用して Web マップを作成した場合は、この機能を表示できます。 例: Map Viewer で作成されたマップメモを含む Web マップを Map Maker で開いた場合、マップメモは Map Maker に表示されますが、変更することはできません。
一部: 制限されたレイヤーの作成	特定のレイヤータイプのレイヤーが一部サポートされています。Map Viewer で作成されたレイヤーの透過表示と縮尺範囲が Map Maker で変更された場合、そのレイヤーをマップに追加することができます。これらのレイヤータイプのシンボルやポップアップを変更することはできません。 例: Map Viewer で作成されたマップに Living Atlas 人口統計マップイメージレイヤーが含まれている場合、そのマップを Map Maker で開くことができます。縮尺範囲と透過表示は変更できますが、シンボルとポップアップは変更できません。

互換性ガイド

カテゴリ	機能	Map Viewer	Map Maker
一般的なワークフロー	印刷	フルサポート	フルサポート
	スタンドアロン テーブル	フルサポート	フルサポート
	ファイルからレイヤーを追加	フルサポート	サポートなし
	解析	フルサポート	サポートなし
	ブックマーク	フルサポート	フルサポート

カテゴリ	機能	Map Viewer	Map Maker
	マップメモ	フルサポート	一部サポート: 表示のみ
	URL からレイヤーを追加	フルサポート	一部サポート: 一部のレイヤータイプ
	すべてのレイヤー タイプのレイヤー作成サポート*	フルサポート	一部: 下記の詳細*
	マップから共有	フルサポート	フル サポート
	編集	フルサポート	フル サポート
	計測	フルサポート	フル サポート
*レイヤー タイプ (Map Viewer で現在サポートされています)	フィーチャレイヤー (ホストフィーチャレイヤー、ホストフィーチャレイヤービュー、および ArcGIS Server サービス)	フルサポート	フル サポート
	マップイメージレイヤー	フルサポート	一部: 制限されたレイヤーの作成
	OGC WMTS、WMS	フルサポート	一部: 制限されたレイヤーの作成
	イメージレイヤー	フルサポート	一部: 制限されたレイヤーの作成
	タイルレイヤー	フルサポート	一部: 制限されたレイヤーの作成
	ベクタータイルレイヤー	フルサポート	一部: 制限されたレイヤーの作成
	OGC WFS	フルサポート	サポートなし
	テーブルレイヤー	フルサポート	フル サポート

カテゴリ	機能	Map Viewer	Map Maker
	フィーチャ コレクション	フルサポート	一部: 表示のみ
	ストリーミング フィーチャ レイヤー	フルサポート	一部: 制限されたレイヤーの作成
マッピング機能	ヒート マッピング	フルサポート	フル サポート
	スマート マッピング: ドット密度	サポートなし	フル サポート
	ポップアップ: 関連レコード	フルサポート	一部: 表示のみ
	スマート マッピング: その他	フルサポート	フル サポート
	ポイント シンボル	フルサポート	フル サポート (選択済みギャラリー)
	更新間隔	フルサポート	一部: 表示のみ
	Arcade を含むラベル	フルサポート	フル サポート
	ポップアップでのチャートの構成	フルサポート	フル サポート
	投影法が異なるベースマップの切り替え	フルサポート	一部サポート
	時系列アニメーション	フルサポート	フル サポート
	レイヤーの順序変更 (レイヤー タイプに関係なく)	サポートなし	フル サポート
	フィルタリング	フルサポート	フル サポート

カテゴリ	機能	Map Viewer	Map Maker
	対話型フィルター/値の確認	フルサポート	サポートなし
	Arcade でのポップアップの作成	フルサポート	フルサポート
	クラスタリング	フルサポート	フルサポート
	Arcade: ビジュアライゼーション	フルサポート	フルサポート
その他	サポートされているすべての言語にローカライズ	フルサポート	フルサポート
	組織およびユーザーのデフォルト	フルサポート	一部サポート
	ブラウザ: Microsoft Edge	フルサポート	フルサポート
	ブラウザ: Internet Explorer 11	フルサポート	サポートなし (ロードマップなし)
	モバイル設計	フルサポート	サポートなし

上位互換性と下位互換性

新しいフィーチャを含むリリース可能な Web マップを作成するには、Map Maker で作成されたマップを Map Viewer で開くか、この逆の操作を行います。これにより、マップの作成方法に柔軟性がもたらされます。2つのマップビューアー間には機能に違いがあるため、点密度マップなどの新しい機能を表示できるようにすることをお勧めします。Map Viewer と Map Maker のどちらからも、これらの状況に関する通知が発行されます。ほとんどの場合、サポートされていないコンテンツは表示されません。Map Viewer と Map Maker の両方で作成された Web マップを保存する際には、**[名前を付けて保存]** オプションを使用することをお勧めします。Map Viewer の特定の機能に関する下位互換性の詳細については、「[Map Viewer との下位互換性](#)」をご参照ください。