

目次

第1章 イン트로ダクション

本講習の目的	1-2
講習内容	1-3
講習資料.....	1-4
ArcGIS システム	1-6
サポート Web サイト.....	1-7
ArcGIS Resource Center.....	1-8

第2章 データの読み込み

第2章 概要	2-2
ジオデータベース内への取り込み.....	2-3
取り込み前: ソースデータの確認.....	2-4
ソースデータに問題がある場合	2-5
取り込み: ジオデータベースに取り込む	2-6
ArcCatalog と ArcToolbox インポートツール.....	2-7
シンプル データ ローダー	2-8
統合のためのツール.....	2-9
フィーチャクラスとテーブルの新規作成.....	2-10
取り込み後: 最終チェック	2-11
エッジマッチ	2-12
ディゾルブとクリップ.....	2-13
データのドキュメント化.....	2-14
テンプレートからメタデータの作成.....	2-15
第2章 演習.....	2-16

第3章 座標系の修正

第3章 概要.....	3-2
座標系.....	3-3
地図投影.....	3-4
ArcGIS の地理座標系.....	3-5
地理座標系のプロパティ.....	3-6
日本でよく利用される地理座標系	3-7
地理座標系変換.....	3-8
地理座標系変換の選択.....	3-9
オンザフライ(リアルタイム)投影.....	3-10
空間データの地理座標系と投影座標系のメタデータ.....	3-11
空間参照に関する問題と解決策.....	3-12
第3章 演習.....	3-13

第4章 アジャスト

第4章 概要.....	4-2
空間参照の問題と解決策.....	4-3
座標系が不明の場合	4-4
フィーチャ コピー ツール.....	4-5
アジャスト	4-6

3つのアジャスト方法.....	4-7
データのクリーンアップ.....	4-8
ライン分割.....	4-9
ジオメトリの変換.....	4-10
ラスタ データのジオリファレンス.....	4-11
ジオリファレンス後の位置情報の保存.....	4-12
第4章 演習.....	4-13

第5章 フィーチャの作成

第5章 概要.....	5-2
フィーチャ作成の手法.....	5-3
フィーチャ作成のフロー.....	5-4
デジタイズのワークフロー.....	5-5
ジオデータベースのジオメトリ.....	5-6
フィーチャの入力.....	5-7
例: 植生図を作成するケース.....	5-8
デジタイジング.....	5-9
ヘッドアップデジタイジングの留意点.....	5-10
デジタイジングの方法.....	5-11
シンプルなフィーチャ形状の場合.....	5-12
複雑なフィーチャ形状の場合.....	5-13
共有を意識しないポリゴンの作成方法.....	5-14
第5章 演習.....	5-15

第6章 フィーチャの編集

第6章 概要.....	6-2
フィーチャの入力.....	6-3
頂点の作成.....	6-4
セグメントの作成.....	6-5
フィーチャの作成.....	6-6
フィーチャ作成 ウィンドウ.....	6-7
スナップの設定.....	6-8
作図ツール.....	6-9
作図補助 ツールバー.....	6-10
その他の作図ツール.....	6-11
ドーナツ ポリゴン.....	6-12
事例: 道路縁の作成.....	6-13
事例: 道路中心線.....	6-14
第6章 演習.....	6-15

第7章 マップトポロジを利用した編集

第7章 概要	7-2
重複と共有ジオメトリ	7-3
マップトポロジ	7-4
マップトポロジを使う理由	7-5
マップトポロジのワークフロー	7-6
ノードの移動	7-7
エッジの移動	7-8
エッジの形状変更 ツールを使う理由	7-9
エッジの修正と形状変更	7-10
エッジの分割	7-11
マップトポロジからフィーチャを除外	7-12
第7章 演習	7-13

第8章 ジオデータベーストポロジの編集

第8章 概要	8-2
トポロジとは	8-3
ジオデータベース トポロジ	8-4
トポロジのワークフロー	8-5
トポロジの作成	8-6
トポロジのワークフロー	8-7
トポロジルール	8-8
クラスタ許容値	8-9
ランク	8-10
トポロジのワークフロー	8-11
エラーとダーティ エリア	8-12
トポロジの整合チェック	8-13
トポロジエラーの表示	8-14
エラーインスペクタ	8-15
エラーの対処	8-16
トポロジエラー修正ツール	8-17
第8章 演習	8-18

第9章 属性の作成

第9章 概要	9-2
フィーチャには属性が必要	9-3
属性の入手先	9-4
属性の入力方法	9-5
フィーチャ作成と同時に追加	9-6
サブタイプによる初期値とドメイン	9-7
フィーチャの作成後に追加	9-8
テーブルから追加	9-9
フィーチャから追加 - 属性の割り当て	9-10
フィーチャから追加 - 空間結合	9-11
第9章 演習	9-12

第 10 章 属性とテーブルの編集

第 10 章 概要.....	10-2
属性エラーの検出.....	10-3
フィーチャの整合チェック.....	10-4
フィールドのサマリ.....	10-5
目視で検出.....	10-6
属性の編集.....	10-7
SQL を使用して選択セットを作成.....	10-8
大量の属性編集.....	10-9
VB 関数を使ったテキストフィールドへの構文.....	10-10
その他の構文.....	10-11
テーブルの編集.....	10-12
フィールドの並び換えと名前の変更.....	10-13
レコードやフィールドの抽出.....	10-14
テーブルの正規化.....	10-15
第 10 章 演習.....	10-16