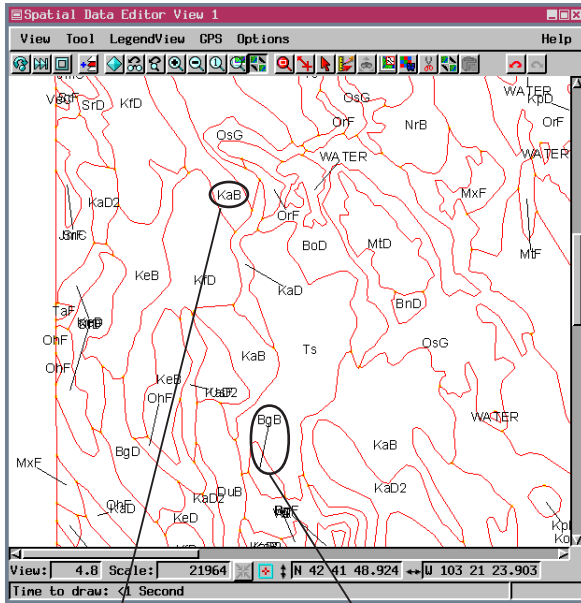


# ベクタポリゴンラベルの自動生成

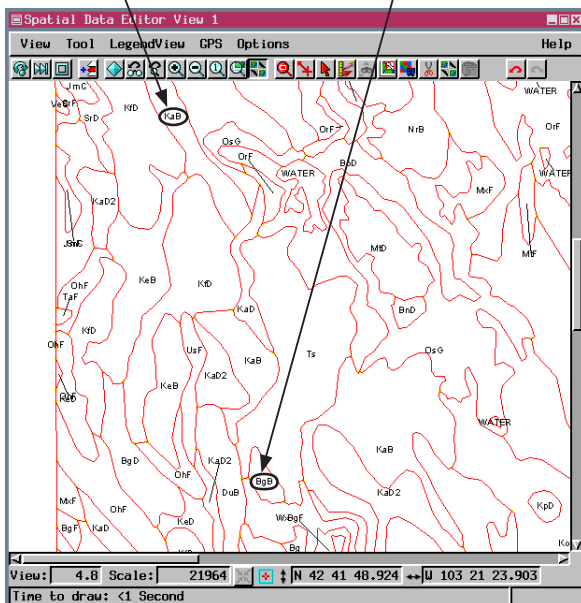
ラベルサイズ大



ポリゴン内のラベル位置はサイズを変えると変わります。

ラベルサイズが大きいと、ラベルはポリゴンの外に出て、引き出し線が引かれます。

ラベルサイズ小



要素の高さは後ほど、選択したラベルを編集することによって変更できます。スタイルの高さは、〈スタイル (Style)〉タブパネルのテキストスタイルエディタで設定します。指定したスタイルが、要素の高さを使用するか、あるいはユーザーがテキストスタイルエディタで指定した高さを使用するかのいずれを指示します。

空間データエディタでは、選択したベクタのポイントやライン、ポリゴンに対してユーザが入力したテキスト、属性、またはラベルテキストを作成するスクリプトを使ってラベルを自動生成することが出来ます。このテクニカルガイドではポリゴンのラベルの自動生成を紹介します。ポリゴンのラベル自動生成は試行錯誤を繰り返す発見的なプロセスであり、その結果は一般的に全てのポリゴンについて理想的とは限りません。自動的でないラベル処理の方が、最適なラベル位置を選び、ラベル間の衝突を避けることが出来る点で失敗がありません。ラベルの自動生成を2段階で考えます。最初の段階では全体として最適な結果を求めます。2段階目で、自動生成された結果の内、不適当な部分のラベルを対話的に再配置またはサイズ変更します。ラベルの位置、サイズ、角度は、それぞれのラベルを編集用に選択することで変更できます(テクニカルガイドの「ラベルと引き出し線の対話的編集 (Interactive Editing of Labels and Leader Lines)」を参照)。ラインラベルの新機能については、テクニカルガイドの「ベクタラインラベルの自動生成 (Auto Generating Vector Line Labels)」で説明しています。

自動生成されるポリゴンのラベル位置は、重心を含む横幅を優先し、ポリゴンの横幅の内、最も幅が広い位置が選ばれます。もしその場所がラベルサイズに対してまだ小さい場合、隣接したポリゴンから位置を捜し、ポリゴンへ引き出し線が引かれます。もしラベルがポリゴンや周りのポリゴンに収まらない場合、そのラベルは後ほど手動で再配置するために、アタッチされているポリゴンの中央に置かれます。

ラベルの位置はラベルのサイズによって決められるので、ラベルサイズを変えると位置に関して劇的な効果があります(左図参照)。ラベルを自動生成する際には、プレビュー (Preview) オプションを使用することをお勧めします。ラベルを加える前に様々なラベルサイズとフォントを試し、その中のどれを最適な結果として使用するか判断することが出来ます。ラベルのサイズは、次の2つのいずれかの方法で決まります：要素の高さによる方法、または割り当てたラベルスタイルによる方法です。要素の高さはラベルの Metrics パネルで設定されます。これは、選択した一組の要素に対して共通に適用されます。この