第一图书网, tushu007.com

<<ArcObjects开发基础与 >

图书基本信息

书名：<<ArcObjects开发基础与技巧-基于VisalBasic.NET>>

13位ISBN编号：9787307049208

10位ISBN编号：7307049201

出版时间：2006-4

出版时间：武汉大学出版社

作者：蒋波涛

页数：350

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

第一图书网, tushu007.com

<<ArcObjects开发基础与 >

内容概要

《ArcObjects开发基础与技巧：基于VisalBasic.NET》共分为11章，分别介绍了ArcObjects的预备内容、ArcMap结构、地图组成、地图图形显示、ArcObjects控件、GeoDatabase和Geometry等方面的知识，这些内容涵盖了ArcObjects的基本范围。
《ArcObjects开发基础与技巧：基于VisalBasic.NET》使用VisualBasic.NET语言作为ArcObjects的开发语言。

第一图书网, tushu007.com

<<ArcObjects开发基础与 >

书籍目录

1 对象组件模型(COM)与Arcobjects1.1 GIS的发展历史1.2为什么要使用接口编程1.3什么是对象组件模型(COM)1.4如何阅读OMD1.4.1类与对象1.4.2类与类的关系1.5 ArcObjects简介1.6 ArcObjects的组件库1.7. NET开发平台1.7.1全新的.NET平台1.7.2 Visual Basic.NET1.8 ArcGIS的二次开发方式1.8.1使用VBA环境开发1.8.2使用动态链接库(DLL)组件进行开发1.8.3使用控件构建独立程序2 用户界面定制2.1 Application对象2.2 Document对象2.3定制ArcMap的界面2.3.1定制状态栏(StatusBar)2.3.2定制浮动窗口(DockableWindow)2.3.3快捷键表2.3.4 CommandBars和CommandBar对象2.3.5 Commandhem对象2.4 uIControl的使用2.5 使用Extension扩展ArcGIS3 地图是如何组成的3.1 Map的双重身份3.2数据以层划分3.2.1 图层对象的ILayer接口3.2.2要素图层的使用3.2.3往地图中加入CAD文件3.2.4 TIN图层——显示三维信息3.2.5 GraphicsI.ayer——元素的容器3.3 地图显示的幕后人——screenDisplay对象3.4地图排版3.4.1 Paget.ayout——幕后高手3.4.2 Page对象3.4.3 SnapGrid对象3.4.4 SnapGuides对象3.4.5 RulerSettings对象3.5 Element对象——可显示的和不可显示的图形3.5.1图形元素3.5.1.1 LineElement和MarkerElement对象3.5.1.2 TextElement对象3.5.1.3 DataGraphElement对象3.5.1.4 GroupElement对象3.5.1.5 FillShapeElement对象3.5.1.6 PietureElement对象3.5.2框架元素——真相在这里3.5.2.1 MapFrame对象3.5.2.2 MapSurroundFrame对象3.5.2.3 TableFrame对象3.5.3元素的选择跟踪对象3.6 MaptGrid对象模型3.6.1 MapGtid对象3.6.2 MapGridBorder对象3.6.3 MapGridLabel对象3.6.4 MapGridFaetory对象3.7 动态修饰地图——Mapsurround对象3.7.1图例对象3.7.2指明地图的方位——指南针对象3.7.3比例尺对象3.7.4比例文本对象3.8不劳而获——使用Style对象3.8.1 StyleGallery对象3.8.2 StyleSelector对象3.9 像ArcMap一样显示信息——IDentify，Dialog对象4 地图的显示4.1添加色彩——颜色对象4.1.1 IColoi‘的对象4.1.2颜色对话框4.1.3 ColorRamp对象4.1.4转换ArcObjects与VB.NET的颜色模式4.2图形的外观——Symbol对象4.2.1 MarkerSymbol对象4.2.2 I，ineSymbol对象4.2.3 FillSymbol对象4.2.4 TextSymbol对象4.2.5 3DChartSymbol对象4.3制作专题图4.3.1 SimpleRenderer着色法4.3.2 ClassBreakRenderer着色法4.3.3 UniqueValueRenderer着色法4.3.4 ProportionalSymbolRenderer着色法4.3.5 ChartRenderer着色法4.3.6 DotDensityRenderer‘着色法4.3.7着色中使用的各种计算方法4.4地图的标注4.4.1YextElement标注4.4.2 AO中的标注4.5如何与地图进行互动4.5.1产生新Geometry的Feedback对象4.5.2移动几何形体对象上的节点4.5.3移动整个对象4.5.4其他DisplayFeedback介绍5 Arcobjects的控件5.1 MapControl控件5.1.1 MapControl控件与MXD文件5.1.2鼠标与控件的交互5.1.3数据选择5.1.4鹰眼程序5.1.5控件关闭时内存泄露问题5.2 PageLayoutControl控件5.2.1 PageLayoutControl操作MXD文件5.2.2 PageLayout与Map控件联动5.2.3在Pagelayout里面绘制要素5.2.4绘制Mapsurround对象5.2.5将版式保存为文件6 地图的输出6.1地图的打印输出6.2地图的转换输出6.2.1基于影像格式的输出6.2.2基于矢量格式的输出6.2.3 ExportFileDialog对象7 Arccatalog对象7.1 Gxobject对象7.2 Gxialog对象8 GeoDatabse模型8.1 GeoDatat)ase的基础知识8.2 workspace及相关对象8.2.1 打开工作空间8.2.2工作空间8.2.3属性集8.2.4名称对象8.3 Dataset对象8.3.1 GeoDataset类8.3.2 FeatureDataset对象8.4表、对象类和要素类8.4.1 Table对象8.4.2 ObjectClass对象8.4.3 FeatureClass对象8.4.4字段集与字段8.4.5与字段相关的对象8.4.5.1几何字段的设计8.4.5.2索引集和索引8.4.5.3子类8.4.5.4值域8.5查询要素8.5.1 cursor对象8.5.2 QueryFiher对象8.5.3 QueryDef对象8.5.4 TableSort对象8.6 Row，0bjeel和Feature对象8.6.1 RowBuffer和Row对象8.6.2 Object和Feature对象8.6.3点选法获取要素8.6.4更新要素8.7再谈选择集对象8.8关系与关系类8.9数据转换与装载9 Geometry——几何形体对象9.1 Geometry面面观9.2 Point和MultiPoint对象9.2.1 Point对象9.2.2 MuhiPoint对象9.3包络线Envelope9.4 几何对象的组成部分——曲线(curve)9.4.1片段对象9.4.1.1 CircularArc对象9.4.1.2 Ifine对象9.4.1.3 EllipticArc对象9.4.1.4 BezierCurve对象9.4.2路径(Dath)对象9.4.3环(Ring)对象9.4.4 PolyCurve对象9.4.4.1 Polyline对象9.4.4.2 Polygon对象9.5集合接口9.5.1 IGeoemtryCollection接口9.5.2 ISegmentCollectiorI接口9.5.3 IPointCollection接口9.6拓扑关系9.7关系运算9.8 IProximityOperator‘接口9.9动态跟踪10 空间参考10.1什么是空间参考10.2两种坐标系统10.3 AO中空间参考的设置10.4 SpatialReference对象11 Raster数据简介11.1 RasterWorkspace对象11.2栅格数据集11.3栅格图层对象附录一、ArcObjects信息获取二、ArcSDE+Oracle9.2安装参考文献

第一图书网, tushu007.com

<<ArcObjects开发基础与 >

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com