

地理信息系统开发



[地理信息系统开发_下载链接1](#)

著者:韩鹏/王泉/王鹏/漆伟/乌萌

出版者:武汉大学出版社

出版时间:2008-9

装帧:平装

isbn:9787307065352

《地理信息系统开发:ArcEngine方法》中所讲的Arcobjects是ESRI公司推出的功能强大的组件式地理信息开发软件，它是目前GIS业界最为著名的组件式GIS开发产品。通过Arcobjects提供的组件GIS开发方法，用户可以根据需要把实现各种功能组件像“积木”一样搭建起来，实现地理信息系统的灵活应用和扩展。《地理信息系统开发:ArcEngine方法》以Visualc++作为开发语言，结合大量实例，详细介绍了利用Arcobjects组件进行GIS二次开发的方法和过程。书中在讲述利用Arcobjects实现GIS功能的基础上，重点介绍了在Arcobjects环境下空间数据的符号化显示、空间分析、三维显示和三维分析、空间数据管理等功能的实现方法。每个章节对应一个具体的GIS功能，先介绍概念，然后讲述Arcobjects实现这个功能所提供的方法，并给出具体的实现过程。

作者介绍:

目录: 第一章 Arcobjects介绍

1.1 Arcobjects概述

1.1.1 什么是Arcobjects

1.1.2 Arcobjects的结构

1.1.3 Arcobjects的特点

1.1.4 Arcobjects的功能

1.2 Arcobjects支持的数据

1.2.1 Arcobjects支持的数据

1.2.2 Shape files数据说明

1.2.3 Coverage 数据说明

1.3 一个简单的ArcObjects工程

1.3.1 创建一个VC工程

1.3.2 MapControl控件

1.3.3 添加MapControl控件

1.3.4 加载要显示的图层数据

1.3.5 设置图层属性

1.3.6 向视图类中添加MapControl控件对应的变量

1.3.7 向工程中导入需要的组件库和文件

1.3.8 定义两个接口对象的变量

1.3.9 建立IMap接口与MapControl控件的关联

1.3.10 控制MapControl控件在窗口中的显示范围

第二章 ArcObjects的基本知识

2.1 概述

2.1.1 ArcObjects的基本组成

2.1.2 三种主要控件

2.1.3 ArcObjects提供的组件库

2.1.4 ArcObjects提供的类和接口

2.2 深入理解对象模型图

2.2.1 类和对象

2.2.2 类与类之间的关系

2.3 ArcObjects中的常用控件

2.3.1 MapControl控件

2.3.2 SceneViewer控件

2.4 ArcObjects中的工作机理

2.4.1 ArcObjects的控件、类、接口之间的关系

2.4.2 ArcObjects中的核心类、接口

2.4.3 ArcObjects应用开发的基本过程

第三章 地图图层控制和地图浏览操作的实现

3.1 概述

3.2 添加图层数据

- 3.2.1 添加Shapefile文件
- 3.2.2 添加CAD文件
- 3.2.3 添加栅格影像文件
- 3.3 图层控制
 - 3.3.1 图层的添加和删除
 - 3.3.2 图层间头条的调整
 - 3.3.3 图层显示状态的控制
 - 3.3.4 图层控制的具体实现
- 3.4 地图浏览操作的实现
- 第四章 ArcObjects环境下的地图符号化
 - 4.1 地图符号化
 - 4.1.1 地图符号
 - 4.1.2 地图符号库
 - 4.2 ArcObjects环境下的地图符号化
 - 4.3 点状要素符号化的实现
 - 4.3.1 模块对象模型
 - 4.3.2 相关类说明
 - 4.3.3 接口说明
 - 4.3.4 实例介绍
 - 4.4 线状要素符号化的实现
 - 4.4.1 模块对象模型
 - 4.4.2 相关类说明
 - 4.4.3 接口说明
 - 4.4.4 实例介绍
 - 4.5 面状要素符号化的实现
 - 4.5.1 模块对象模型
 - 4.5.2 相关类说明
 - 4.3.8 ScaleDependentRenderer
 - 4.4 常用技巧
 - 4.4.1 制作专题图时的统计计算
 - 4.4.2 指定地物对象的符号化
- 第5章 地图编辑
 - 5.1 概述
 - 5.2 涉及的类和接口
 - 5.2.1 相关类说明
 - 5.2.2 相关接口说明
 - 5.3 编辑准备工作
 - 5.3.1 功能概述
 - 5.3.2 功能实现
 - 5.4 添加要素
 - 5.4.1 功能概述
 - 5.4.2 功能实现
 - 5.5 修改要素
 - 5.5.1 功能概述
 - 5.5.2 功能实现
 - 5.6 撤销与重做
 - 5.6.1 功能概述
 - 5.6.2 功能实现
 - 5.7 创建自定义的地图编辑工具
 - 5.7.1 功能概述
 - 5.7.2 功能实现
- 第6章 地图整饰与输出
 - 6.1 概述
 - 6.2 空间参考

- 6.2.1 ArcEngine中的坐标系统
- 6.2.2 ArcEngine中实现空间参考设置
- 6.3 地图整饰及其实现
 - 6.3.1 地图整饰概述
 - 6.3.2 地图整饰的实现
- 6.4 地图输出及其实现
 - 6.4.1 地图输出概述
 - 6.4.2 地图输出实现
- 第7章 空间分析
 - 7.1 概述
 - 7.2 空间查询与分析的基础
 - 7.2.1 基础概念
 - 7.2.2 使用ITopologicalOperator接口来操作图形
 - 7.2.3 使用ITopologicalOperator裁剪矢量要素层
 - 7.3 空间查询
 - 7.3.1 基于空间属性的查询
 - 7.3.2 基于空间位置的查询
 - 7.3.3 联合空间属性和空间位置的查询
 - 7.4 缓冲区分析
 - 7.5 叠置分析
 - 7.5.1 基于矢量数据的叠置分析
 - 7.5.2 基于栅格数据的叠置分析
- 第8章 空间数据管理
 - 8.1 空间数据库概述
 - 8.1.1 空间数据库的概念
 - 8.1.2 空间数据库的内容
 - 8.1.3 地理空间数据模型的发展
 - 8.2 ArcSDE概述
 - 8.2.1 ArcSDE的概念
 - 8.2.2 ArcSDE与Geodatabase的关系
 - 8.3 Geoclatabase概述
 - 8.3.1 Geoclatabase的概念
 - 8.3.2 Geoclatabase的优势
 - 8.3.3 Geoclatabase的三种存储方案
 - 8.3.4 Geodatabase的版本机制
 - 8.3.5 Geoclatabase的访问方式
 - 8.4 Geoclatabase对象模型和体系结构
 - 8.4.1 Geoclatabase的体系结构
 - 8.4.2 Geodatabase的对象模型
 - 8.5 数据库连接
 - 8.5.1 数据库连接概述
 - 8.5.2 数据库连接实现
 - 8.6 新建要素数据集
 - 8.6.1 新建要素数据集概述
 - 8.6.2 新建要素数据集实现
 - 8.7 版本管理
 - 8.7.1 版本管理概述
 - 8.7.2 版本管理实现
 - 8.8 数据转换
 - 8.8.1 数据转换概述
 - 8.8.2 数据转换实现
- 第9章 动态分段功能实现
 - 9.1 概述
 - 9.2 线性参照系统

- 9.2.1 线性参照系统的定义
- 9.2.2 线性参照系统概念模型
- 9.2.3 基于线性参照系统的动态分段数据模型
- 9.3 基于ArcEngine的动态分段功能实现
- 9.3.1 实现步骤及原理
- 9.3.2 实现方法
- 第10章 最短路径分析技术
- 10.1 概述
- 10.2 网络分析基础
- 10.2.1 网络及其类型
- 10.2.2 网络数据集概念
- 10.2.3 网络数据集的建立
- 10.3 最短路径分析的实现
- 10.3.1 相关类与接口
- 10.3.2 基于ArcEngine最短路径分析实现
- 第11章 交通规划决策支持系统
- 11.1 系统开发背景和目标
- 11.2 系统架构设计及模块划分
- 11.2.1 系统架构
- 11.2.2 GIS图形功能模块
- 11.2.3 数据查询模块
- 11.2.4 统计分析模块
- 11.2.5 路网评价预测模块
- 11.2.6 图幅打印和整饰模块
- 11.2.7 数据管理模块
- 11.2.8 系统配置管理模块
- 11.2.9 用户管理模块
- 11.3 数据库设计
- 11.3.1 总体设计思想
- 11.3.2 空间数据库
- 11.3.3 交通业务属性数据库
- 11.4 主界面及各模块设计
- 11.4.1 主界面设计
- 11.4.2 GIS图形功能设计
- 11.4.3 数据查询模块设计
- 11.4.4 统计分析及路网评价模块
- 参考文献
- • • • • (收起)

[地理信息系统开发_下载链接1](#)

标签

GIS

开发

地理

gis

评论

VB已经被淘汰了，所以看这个实在是不行，按着正常的步骤走都不能出来效果。AE控件都整不明白，AO就直接算了。。。。。找了个C#下的pdf好好看吧。 god bless me

[地理信息系统开发_下载链接1](#)

书评

[地理信息系统开发_下载链接1](#)