

### 图书基本信息

书名：<<ArcGIS Engine地理信息系统开发从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787115304629

10位ISBN编号：7115304629

出版时间：2013-4

出版时间：邱洪钢、张青莲、熊友谊 人民邮电出版社 (2013-04出版)

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>

## 内容概要

《ArcGIS Engine地理信息系统开发从入门到精通(第二版)》讲解基于ArcGIS Engine 10开发平台，介绍了相关的开发技术和工程应用，并用C#语言编程实现了工程实例。

《ArcGIS Engine地理信息系统开发从入门到精通(第二版)》分4篇共16章，第一篇基础篇(第1~9章)集中介绍了 ArcGIS Engine基础知识，包括开发基础组件对象模型、ArcGIS Engine介绍、基于.NET的ArcGIS Engine的开发，ArcGIS Engine中的控件、框架控件介绍、控件使用实例等，为以后应用ArcGIS Engine的各种接口，快速地实现系统的开发打下坚实的基础；第二篇应用提高篇(第10章)介绍了空间分析,通过学习这些高级应用可以使读者得心应手地完成各种GIS系统的开发；第三篇综合实例篇(第11章~第12章)用两个综合例子将前面讲解的知识点串起来，让读者将学习的知识点融合起来，以便可以胜任项目开发的角色；第四篇常见疑难解答与经验技巧集萃(第13~16章)，本篇将一些开发过程中常见的异常、数据库连接与释放、数据加载以及一些经验技巧作了介绍，本篇的例子主要是对开发过程中经常碰到的问题和实战技巧进行了汇总解答，以便帮助读者提高工作效率。

《ArcGIS Engine地理信息系统开发从入门到精通(第二版)》从开发者的角度，全面讨论了ArcGIS Engine开发的知识，让读者了解和掌握ArcGIS Engine开发的实战技术，无论是想对ArcGIS Engine入门还是对ArcGIS Engine感兴趣的GIS人员，都能从本书中得到提高。

## 作者简介

资深技术开发工程师，深入理解了ArcGIS Engine内涵、精髓，在ArcGIS教学、地理信息系统应用开发及培训上有丰富的经验，开发了多个地理信息工程应用项目。

## 书籍目录

目 录第一篇 基础篇第1章 开发基础	21.1 组件对象模型	21.2 ArcGIS Engine介绍	21.2.1
ArcGIS Engine的体系结构	21.2.2 ArcGIS Engine的类库	21.2.3 ArcGIS Engine10新特性介绍	41.3
.NET平台概述	41.3.1 .NET平台介绍	41.3.2 .NET FrameWork 4.0新特性	51.4
基于.NET的ArcGIS Engine的开发	51.5 本章小结	9第2章 ArcGIS Engine中的控件	102.1
制图控件介绍	102.1.1 地图控件	102.1.2 页面布局控件	122.2
3D控件介绍	132.2.1 场景控件——SceneControl	132.2.2 Globe控件	152.2.3
SceneControl和GlobeControl的异同	162.3 框架控件介绍	192.3.1 图层树控件——TOCControl	192.3.2
工具栏控件——ToolbarControl	202.4 控件使用实例	212.4.1 GIS系统常用功能集合	212.4.2
布局控件与地图控件关联	282.4.3 布局控件中属性设置与绘制元素	292.5 本章小结	31
第3章 几何对象和空间坐标系	323.1 Geometry对象	323.2 Envelope对象	413.3
Curve对象	413.3.1 Segment对象	423.3.2 Path对象	463.3.3
Ring对象	463.3.4 PolyCurve对象	463.4 点对象	473.5
线对象	573.6 面对象	573.7 空间坐标系及变换	583.8
本章小结	59第4章 地图组成及图层控制	604.1 地图对象	604.1.1
IMap接口	604.1.2 IGraphicsContainer接口	624.1.3 IActiveView接口	634.1.4
IActiveViewEvents接口	644.1.5 IMapBookmark接口	644.1.6 ITableCollection接口	644.2
图层对象	644.2.1 ILayer接口	654.2.2 要素图层	654.2.3
CAD文件	684.2.4 TIN图层	694.2.5 GraphicsLayer	694.3
屏幕显示对象	694.4 页面布局对象	704.5 地图排版	714.5.1
Page对象	714.5.2 SnapGrid对象	714.5.3 SnapGuides对象	714.5.4
RulerSettings对象	724.6 Element对象	724.6.1 图形元素	724.6.2
框架元素	754.7 MapGrid对象模型	754.7.1 MapGrid对象	764.7.2
MapGridBorder对象	764.8 MapSurround对象	774.8.1 图例对象	774.8.2
指北针对象	784.8.3 比例尺对象	784.8.4 比例文本对象	804.9
Style对象	804.10 添加、删除图层数据	814.10.1 矢量数据的添加	814.10.2
栅格数据的添加	824.10.3 删除图层数据	824.11 图层控制	824.11.1
图层间关系的调整	834.11.2 图层显示状态的控制	834.12 本章小结	83
第5章 地图制图	845.1 地图标注	845.2 符号及符号库	855.2.1
颜色对象	855.2.2 Symbol对象	905.3 专题图制作	1055.3.1
SimpleRenderer专题图	1055.3.2 ClassBreakRenderer专题图	1055.3.3 UniqueValueRenderer专题图	1055.3.4
ProportionalSymbolRenderer专题图	1055.3.5 ChartRenderer专题图	1055.3.6 DotDensityRenderer专题图	1065.4
地图打印输出	1135.4.1 Printer对象	1135.4.2 Paper对象	1145.4.3
在控件中打印输出	1145.4.4 地图的转换输出	1145.4.5 ExportFileDialog对象	1155.5
本章小结	115第6章 空间数据管理	1166.1 SDE及空间数据	1166.1.1
SDE介绍	1166.1.2 空间数据	1176.2 空间数据库及组织	1186.2.1
混合型空间数据库	1196.2.2 集成型空间数据库	1206.3 空间数据模型	1226.3.1
矢量模型(vector model)	1226.3.2 栅格模型(raster model)	1236.3.3 数字高程模型(DEM, Digital Elevation Model)	1236.3.4
面向对象的数据模型(Object-Oriented Data Model)	1246.3.5 混合数据模型(Hybrid Model)	1246.4 Geodatabase体系结构	1256.4.1
Geodatabase介绍	1256.4.2 Geodatabase的体系结构	1256.5 Geodatabase对象模型	1266.5.1
Geodatabase中的主要类	1266.5.2 Geodatabase中的其他常用类	1276.6 Geodatabase的使用与开发	1276.6.1
空间数据库连接	1276.6.2 创建新的数据集	1276.6.3 空间数据的入库	1286.7
本章小结	132第7章 数据编辑	1337.1 简介	1337.2
捕捉功能设计与实现	1337.3 要素编辑	1367.3.1 开始编辑	1367.3.2
结束编辑	1377.3.3 图形编辑	1387.4 高级编辑	1427.5
本章小结	142第8章 栅格数据	1448.1 简介	1448.2
访问和创建栅格数据	1448.3 栅格数据配准	1458.4 栅格数据处理	1458.4.1
栅格数据转换	1458.4.2 栅格数据变换	1478.4.3 栅格数据叠置分析	1478.4.4
栅格数据与矢量数据叠加分析	1478.5 栅格图层渲染	1488.5.1 RasterRGBRenderer(栅格RGB符号化)	1488.5.2
RasterUniqueValueRenderer(唯一值符号化)	1488.5.3 RasterClassifyColorRamp-Renderer(分类符号化)	1498.5.4 RasterStretchColorRamp-Renderer	1508.5.5
RasterDiscreteColorRenderer(点密度符号化)	1518.6 本章小结	151第9章 三维可视化	1529.1
简介	1529.2 数据的三维显示	1529.2.1 DEM数据的加载	1529.2.2
叠加纹理数据	1529.2.3 分层设色	1539.3 三维分析	1579.3.1
三维场景属性查询	1579.3.2 坡度分析	1579.3.3 通视分析	1579.3.4
剖面图绘制	1579.4 本章小结	160 第二篇	

应用提高篇 第10章 空间分析 16210.1 简介 16210.2 空间查询 16210.2.1 基于属性查询  
16210.2.2 基于空间位置查询 16310.2.3 要素选择集 16410.3 空间几何图形的集合运算  
16510.4 空间拓扑运算 16610.5 空间关系运算 17610.5.1 IRelationalOperator接口 17610.5.2  
IproximityOperator接口 18510.6 网络及网络分析 18810.6.1 主要对象类 18910.6.2 类之间的相  
互关系 19010.7 本章小结 191 第三篇 综合实例篇 第11章 符号库管理系统的开发 19411.1 简  
介 19411.2 系统设计 19411.2.1 主程序界面设计 19511.2.2 点状符号 19511.2.3 线状符号  
19611.2.4 面状符号 19711.3 符号管理工具实现 19811.4 本章小结 226 第12章 空间数据管理  
系统 22712.1 简介 22712.2 空间数据管理框架设计 22712.3 空间数据管理实现 22712.4 本章  
小结 252 第四篇 常见疑难解答与经验技巧集萃 第13章 空间数据库连接与释放 25413.1 Shapefile  
文件 25413.2 Coverage数据格式 25413.3 Geodatabase数据格式 25513.4 ArcSDE(Enterprise  
Geodatabase)数据库连接 25513.5 TIN不规则三角网 25513.6 栅格数据 25613.7 CAD数据  
25613.8 一般关系表 25613.9 ArcSDE客户端负载连接方式 25713.10 ArcSDE连接Oracle数据库  
25713.11 ArcSDE连接释放 25813.12 自动关闭空闲SDE连接 258 第14章 空间数据库加载  
25914.1 通过设置属性加载个人数据库 25914.2 通过名称加载个人数据库 26014.3 SDE数据库  
26014.4 分图层加载CAD图层 26114.5 整幅CAD图的加载 262 第15章 程序出错和异常  
26315.1 释放资源异常问题 26315.2 表结构操作错误 26315.3 要素编辑的错误 26315.4  
Network I/O Error异常 26415.5 数据插入错误 26415.6 索引被占用异常 26415.7 SDE导入空间  
数据错误 26415.8 HRESULT:0x80040228异常 26515.9 HRESULT:0x80040213异常 26515.10  
HRESULT:0x80040205 26515.11 HRESULT:0x80010105(RPC\_E\_SERVERFAULT) 265 第16章 其他  
经验技巧 26616.1 ArcEngine中的先闪烁后刷新现象 26616.2 ArcEngine中几种数据的删除方法和性  
能比较 26616.3 数据游标 26816.4 投影变换 26816.5 ITopologicalOperator 26816.6 缓冲区查  
询 26916.7 插入记录效率 269

### 编辑推荐

最新版本的ARCGis 10.0 全面讲解了ArcGIS Engine开发的核心技术，如基础组件对象模型、基于.NET的ArcGIS Engine的开发中的控件、框架控件介绍、控件使用实例等.帮助读者答疑解惑，将一些开发过程中常见的异常、数据库连接与释放、数据加载以及一些经验技巧做了介绍和汇总解答，以便帮助读者提高工作效率，找到解决问题的捷径。

#### 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>