用户名: 密码:
登陆 注册
加入收藏 | 设为首页 | 会员中心 | 我要投稿 | RSS






# 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第七讲 图层符号选择器的实现1

时间：2009-04-18 03:58:46 来源：3SDN.Net 作者：3SDN原创 点击量： 7957

◆ 版权声明：
《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》为3SDN（http://www.3sdn.net）原创教程，作者闲云野鹤，版权所有。禁止商业用途转载（如需请联系作者），非商业用途转载请注明出处并完整保留本声明。

◆ 读者对象：
使用C#开发ArcGIS Engine（以下简称AE）的初学者。

◆ 预备知识：
了解AE基本体系，了解C#基本语法，了解VS2005的基本使用方法。

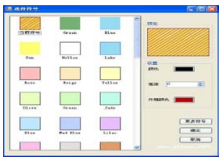
◆ 预期学习效果：
进一步理解AE的体系结构与开发方法，掌握基本的GIS桌面应用程序的开发。

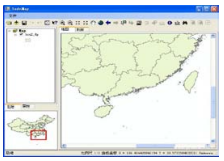
在上一讲中，我们实现了右键菜单（ContextMenu）的添加与实现，在最后我预留给下一讲的问题是TOCControl控件图层拖拽的实现。后来发现此功能的实现异常简单，只要在TOCControl的属性页中，勾选“Enable Layer Drag and Drop”即可。

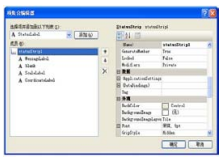
教程Bug及优化方案1查看这里。

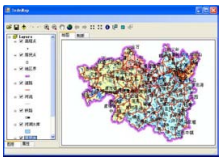
这一讲，我们要实现的是图层符号选择器，与ArcMap中的Symbol Selector的类似。本讲较前几讲而言，些许有些复杂，不过只要仔细琢磨，认真操作，你就很容易实现如下所示的符号选择器。因为本讲篇幅较长，故我将其分成两个阶段，本文是第一阶段。

推荐资讯


《ArcGIS Engine+C#实


《ArcGIS Engine+C#实


《ArcGIS Engine+C#实


《ArcGIS Engine+C#实

相关文章

- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》教程Bug及优化方案1
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第六讲 右键菜单添加
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第五讲 鹰眼的实现
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第四讲 状态栏信息的
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第三讲 MapControl与
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第二讲 菜单的添加及
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第一讲 桌面GIS应用
- AO开发客户化组件（DLL+ArcMap）入门实例
- 解决AO开发中的error C2011: 'enum' type redefini
- AO/AE中对象模型图(OMD)阅读指南

栏目更新

- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发

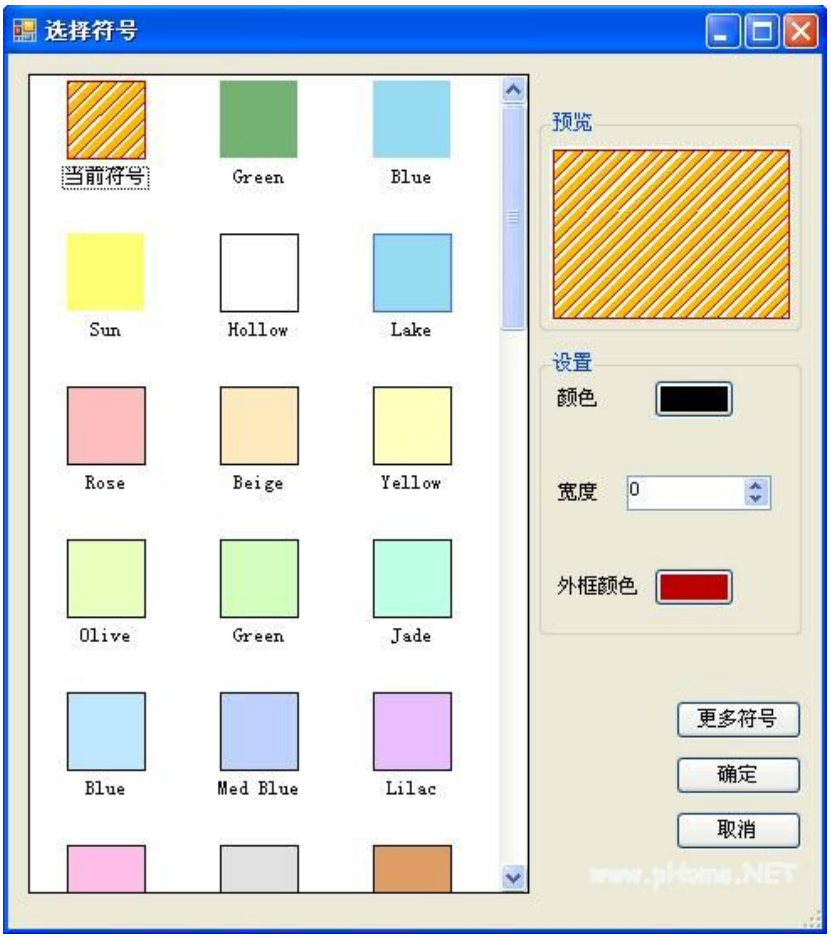



图1

在AE开发中，符号选择器有两种实现方式。

一是在程序中直接调用ArcMap中的符号选择器，如下所示：

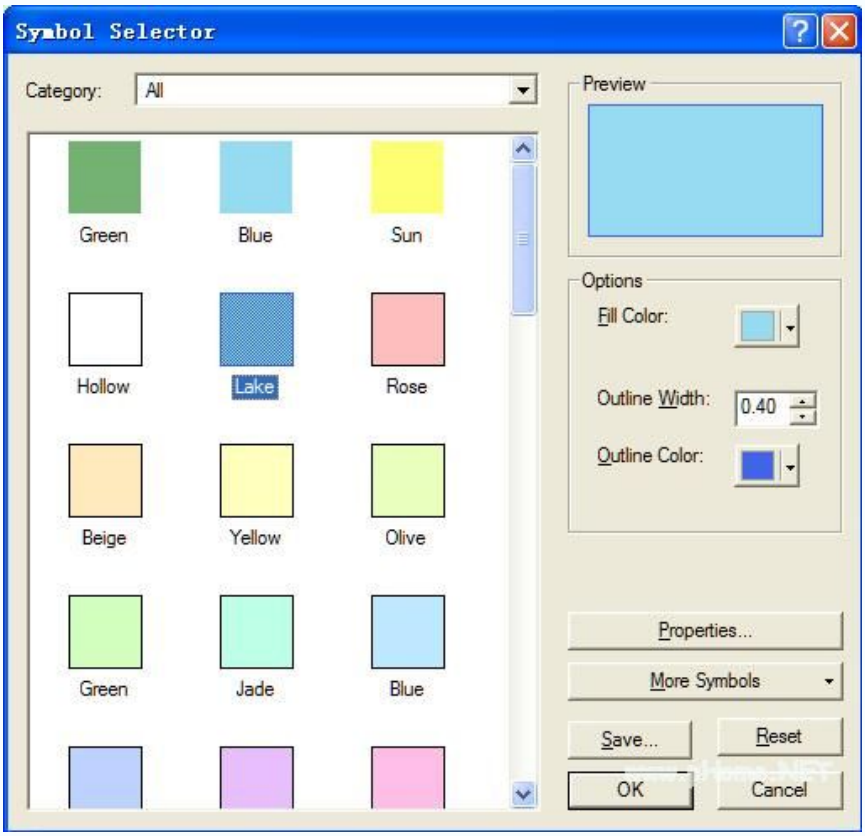



图2


- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- （连载三）VC、OpenGL、ArcG
- （连载二）VC、OpenGL、ArcG
- （连载一）VC、OpenGL、ArcG


栏目热门


- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- ArcGIS Engine中的数据访问
- （连载一）VC、OpenGL、ArcG
- ArcGIS Engine的license部署

二是自定义符号选择器，如图1所示。

由于第一种方式前提是必须安装ArcGIS Desktop，其界面还是英文的，而对二次开发来说，大部分用户希望应该是中文界面。因此开发人员通常选择第二种方式，本讲也着重讲解第二种方式。

通过对《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》前六讲的学习，我已经假定你已经基本熟悉C#语言和VS2005的操作，故在下面的教程中，我不准备说明每一步骤的具体操作方法，而只是说明操作步骤，以节省时间和篇幅。

1/5 1 2 3 4 5 下一页 尾页

5 来顶一下 返回首页

发表评论 共有 4条评论

用户名: 密码:

验证码: 3856 匿名发表

提交留言



Copyright ? 2008-2009 3sdn.net, All rights reserved.

3sdnnet@Gmail.com

用户名: 密码:
登陆 注册
加入收藏 | 设为首页 | 会员中心 | 我要投稿 | RSS






# 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第七讲 图层符号选择器的实现1

时间：2009-04-18 03:58:46 来源：3SDN.Net 作者：3SDN原创 点击量： 7959

**1.** 直接调用**ArcMap**中的符号选择器

（1）添加ESRI.ArcGIS.DisplayUI的引用。

分别在解决方案管理器和代码中添加引用。

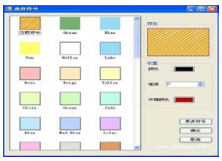
（2）添加TOCControl的Double_Click事件。

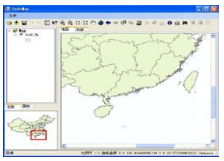
（3）实现TOCControl的Double_Click事件。

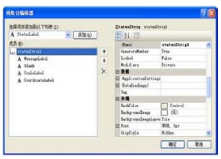
因为种方法不是本讲的重点，故不对代码进行分析，有兴趣的读者请自行理解或结合后面的内容理解。代码如下：

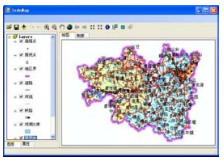
```
    private void axTOCControl1_OnDoubleClick(object sender, ITOCControlEvents_OnDoubleClickEvent e)
        {
            esriTOCControlItem toccItem = esriTOCControlItem.esriTOCControlItemNone;
            ILayer iLayer = null;
            IBasicMap iBasicMap = null;
            object unk = null;
            object data = null;
            if (e.button == 1)
            {
                axTOCControl1.HitTest(e.x, e.y, ref toccItem, ref iBasicMap, ref iLayer, ref unk,
                    ref data);
                System.Drawing.Point pos = new System.Drawing.Point(e.x, e.y);
                if (toccItem == esriTOCControlItem.esriTOCControlItemLegendClass)
                {
                    ESRI.ArcGIS.Carto.ILegendClass pLC = new LegendClassClass();
                    ESRI.ArcGIS.Carto.ILegendGroup pLG = new LegendGroupClass();
                    if (unk is ILegendGroup)
                    {
                        pLG = (ILegendGroup)unk;
                    }
                    pLC = pLG.get_Class((int)data);
                    ISymbol pSym;
                    pSym = pLC.Symbol;
                    ESRI.ArcGIS.DisplayUI.ISymbolSelector pSS = new
                        ESRI.ArcGIS.DisplayUI.SymbolSelectorClass();
                    bool bOK = false;
                    pSS.AddSymbol(pSym);
                    bOK = pSS.SelectSymbol(0);
                    if (bOK)
```

推荐资讯


《ArcGIS Engine+C#实


《ArcGIS Engine+C#实


《ArcGIS Engine+C#实


《ArcGIS Engine+C#实

相关文章

- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》教程Bug及优化方案1
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第六讲 右键菜单添加
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第五讲 鹰眼的实现
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第四讲 状态栏信息的
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第三讲 MapControl与
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第二讲 菜单的添加及
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第一讲 桌面GIS应用
- AO开发客户化组件（DLL+ArcMap）入门实例
- 解决AO开发中的error C2011: 'enum' type redefini
- AO/AE中对象模型图(OMD)阅读指南

栏目更新

- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发

```
                {
                    pLC.Symbol = pSS.GetSymbolAt(0);
                }
                this.axMapControl1.ActiveView.Refresh();
                this.axTOCControl1.Refresh();
            }
        }
    }
```

（4）编译运行即可。

2/5 首页 上一页 1 2 3 4 5 下一页 尾页

5
来顶一下
返回首页

发表评论 共有 4条评论

用户名: 密码:
验证码: 4859 匿名发表

提交留言

- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- （连载三）VC、OpenGL、ArcG
- （连载二）VC、OpenGL、ArcG
- （连载一）VC、OpenGL、ArcG

栏目热门

- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- ArcGIS Engine中的数据访问
- （连载一）VC、OpenGL、ArcG
- ArcGIS Engine的license部署

站内搜索: 文章 搜索 高级搜索

网站首页 | 关于我们 | 服务条款 | 广告服务 | 联系我们 | 网站地图 | 免责声明 | 返回顶部

Copyright ? 2008-2009 3sdn.net, All rights reserved.

3sdnnet@Gmail.com

用户名: 密码:
登陆 注册
加入收藏 | 设为首页 | 会员中心 | 我要投稿 | RSS






# 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第七讲 图层符号选择器的实现1

时间: 2009-04-18 03:58:46 来源: 3SDN.Net 作者: 3SDN原创 点击量: 7961

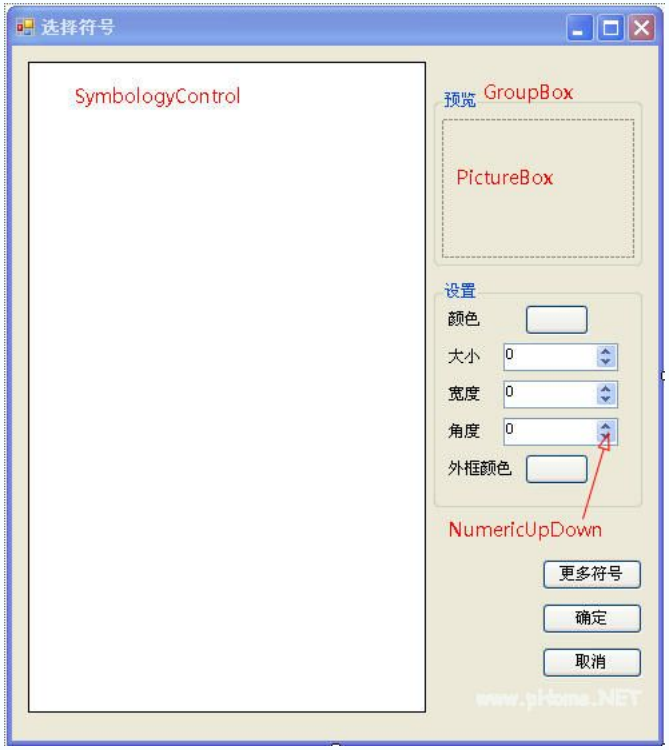
## 2. 自定义符号选择器

AE9.2提供了SymbologyControl控件，极大的方便了图层符号选择器的制作。本讲实现的符号选择器有如下功能。

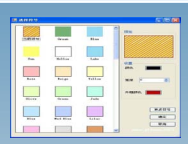
用户双击TOCControl控件中图层的符号时，弹出选择符号对话框，对话框能够根据图层类型自动加载相应的符号，如点、线、面。用户可以调整符号的颜色、线宽、角度等参数。还可以打开自定义的符号文件（*.ServerStyle），加载更多的符号。

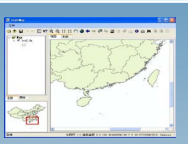
### 2.1 新建符号选择器窗体

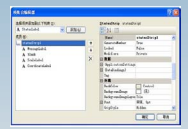
新建Winodws窗体，命名为SymbolSelectorFrm，修改窗体的Text属性为“选择符号”。并添加SymboloryControl、PictureBox、Button、Label、NumericUpDown、GroupBox、ColorDialog、OpenFileDialog、ContextMenuStrip控件。控件布局如下所示：

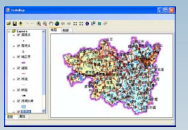



推荐资讯


《ArcGIS Engine+C#实


《ArcGIS Engine+C#实


《ArcGIS Engine+C#实


《ArcGIS Engine+C#实

相关文章

- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》教程Bug及优化方案1
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第六讲 右键菜单添加
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第五讲 鹰眼的实现
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第四讲 状态栏信息的
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第三讲 MapControl与
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第二讲 菜单的添加及
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第一讲 桌面GIS应用
- AO开发客户化组件（DLL+ArcMap）入门实例
- 解决AO开发中的error C2011: 'enum' type redefini
- AO/AE中对象模型图(OMD)阅读指南

栏目更新

- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发

图3

## 2.2 设置控件属性

设置相应控件的相关属性，如下表所示(空则不用修改)：

| 控件 | **Name**属性 | **Text**属性 | 其它 |
|---|---|---|---|
| SymbologyControl | axSymbologyControl | | |
| PictureBox | ptbPreview | | |
| Label | lblColor | 颜色 | |
| Label | lblSize | 大小 | |
| Label | lblWidth | 线宽 | |
| Label | lblAngle | 角度 | |
| Label | lblOutlineColor | 外框颜色 | |
| NumericUpDown | nudSize | | |
| NumericUpDown | nudWidth | | |
| NumericUpDown | nudAngle | | |
| Button | btnColor | （设置为空） | |
| Button | btnOutlineColor | （设置为空） | |
| Button | btnMoreSymbols | 更多符号 | |
| Button | btnOK | 确定 | DialogResult属性设为OK |
| Button | btnCancel | 取消 | |
| GroupBox | groupBox1 | 预览 | |
| GroupBox | groupBox2 | 设置 | |
| ColorDialog | colorDialog | | |
| OpenFileDialog | openFileDialog | | Filter属性设置为:<br>Styles 文件\|*.ServerStyle |
| ContextMenuStrip | contextMenuStripMoreSymbol | | |

## 2.3 添加引用

在解决方案资源管理器中添加ArcGIS Engine的ESRI.ArcGIS.Geodatabase引用，在SymbolSelectorFrm.cs文件中添加如下引用代码：


- 《**ArcGIS Engine+C#**实例开发
- （连载三）VC、OpenGL、ArcG
- （连载二）VC、OpenGL、ArcG
- （连载一）VC、OpenGL、ArcG

栏目热门

- 《**ArcGIS Engine+C#**实例开发
- 《**ArcGIS Engine+C#**实例开发
- 《**ArcGIS Engine+C#**实例开发
- 《**ArcGIS Engine+C#**实例开发
- 《**ArcGIS Engine+C#**实例开发
- 《**ArcGIS Engine+C#**实例开发
- 《**ArcGIS Engine+C#**实例开发
- ArcGIS Engine中的数据访问
- （连载一）VC、OpenGL、ArcG
- ArcGIS Engine的license部署

```
using ESRI.ArcGIS.Carto;
using ESRI.ArcGIS.Display;
using ESRI.ArcGIS.esriSystem;
using ESRI.ArcGIS.SystemUI;
using ESRI.ArcGIS.Controls;
using ESRI.ArcGIS.Geodatabase;
```

3/5 首页 上一页 1 2 3 4 5 下一页 尾页

5 来顶一下 返回首页

发表评论 共有 4条评论

用户名: 密码:

验证码: 9895 匿名发表

提交留言



Copyright ? 2008-2009 3sdn.net, All rights reserved.

3sdnnet@Gmail.com

用户名: 密码:
登陆 注册
加入收藏 | 设为首页 | 会员中心 | 我要投稿 | RSS






# 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第七讲 图层符号选择器的实现1

时间: 2009-04-18 03:58:46 来源: 3SDN.Net 作者: 3SDN原创 点击量: 7963

## 2.4 初始化

（1） 添加SymbolSelectorFrm的全局变量，代码如下：

```
private IStyleGalleryItem pStyleGalleryItem;
private ILegendClass pLegendClass;
private ILayer pLayer;
public ISymbol pSymbol;
public Image pSymbolImage;
```

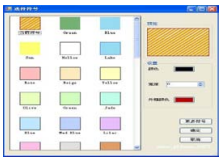
（2） 修改SymbolSelectorFrm的构造函数，传入图层和图例接口。代码如下：

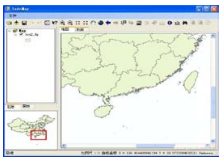
```
/// <summary>
/// 构造函数,初始化全局变量
/// </summary>
/// <param name="tempLegendClass">TOC图例</param>
/// <param name="tempLayer">图层</param>
public SymbolSelectorFrm(ILegendClass tempLegendClass, ILayer tempLayer)
{
    InitializeComponent();
    this.pLegendClass = tempLegendClass;
    this.pLayer = tempLayer;
}
```

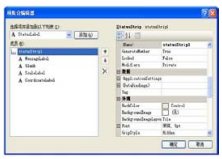
（3） 添加SymbolControl的SymbologyStyleClass设置函数SetFeatureClassStyle()，代码如下：

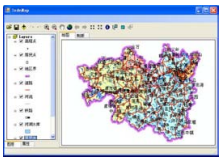
```
/// <summary>
/// 初始化SymbologyControl的StyleClass,图层如果已有符号,则把符号添加到Symbolo
    gyControl中的第一个符号,并选中
/// </summary>
/// <param name="symbologyStyleClass"></param>
private void SetFeatureClassStyle(esriSymbologyStyleClass symbologyStyleClas
    s)
{
    this.axSymbologyControl.StyleClass = symbologyStyleClass;
    ISymbologyStyleClass pSymbologyStyleClass = this.axSymbologyControl.Get
        StyleClass(symbologyStyleClass);
    if (this.pLegendClass != null)
    {
        IStyleGalleryItem currentStyleGalleryItem = new ServerStyleGalleryItem()
```

推荐资讯


《ArcGIS Engine+C#实


《ArcGIS Engine+C#实


《ArcGIS Engine+C#实


《ArcGIS Engine+C#实

相关文章

- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》教程Bug及优化方案1
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第六讲 右键菜单添加
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第五讲 鹰眼的实现
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第四讲 状态栏信息的
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第三讲 MapControl与
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第二讲 菜单的添加及
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第一讲 桌面GIS应用
- AO开发客户化组件（DLL+ArcMap）入门实例
- 解决AO开发中的error C2011: 'enum' type redefini
- AO/AE中对象模型图(OMD)阅读指南

栏目更新

- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发

```
            ;
        currentStyleGalleryItem.Name = "当前符号";
        currentStyleGalleryItem.Item = pLegendClass.Symbol;
        pSymbologyStyleClass.AddItem(currentStyleGalleryItem,0);
        this.pStyleGalleryItem = currentStyleGalleryItem;
      }
      pSymbologyStyleClass.SelectItem(0);
    }
```

（4） 添加注册表读取函数ReadRegistry()，此函数从注册表中读取ArcGIS的安装路径，代码如下：

```
/// <summary>
/// 从注册表中取得指定软件的路径
/// </summary>
/// <param name="sKey"></param>
/// <returns></returns>
private string ReadRegistry(string sKey)
{
  //Open the subkey for reading
  Microsoft.Win32.RegistryKey rk = Microsoft.Win32.Registry.LocalMachine.Ope
      nSubKey(sKey, true);
  if (rk == null) return "";
  // Get the data from a specified item in the key.
  return (string)rk.GetValue("InstallDir");
}
```

（5） 添加SymbolSelectorFrm的Load事件。根据图层类型为SymbologyControl导入相应的符号样式文件，如点、线、面，并设置控件的可视性。代码如下：

```
private void SymbolSelectorFrm_Load(object sender, EventArgs e)
{
//取得ArcGIS安装路径
string sInstall = ReadRegistry("SOFTWARE\\ESRI\\CoreRuntime");

//载入ESRI.ServerStyle文件到SymbologyControl
this.axSymbologyControl.LoadStyleFile(sInstall + "\\Styles\\ESRI.ServerStyle");

//确定图层的类型(点线面),设置好SymbologyControl的StyleClass,设置好各控件的可见
      性(visible)
IGeoFeatureLayer pGeoFeatureLayer = (IGeoFeatureLayer)pLayer;
switch (((IFeatureLayer)pLayer).FeatureClass.ShapeType)
{
  case ESRI.ArcGIS.Geometry.esriGeometryType.esriGeometryPoint:
this.SetFeatureClassStyle(esriSymbologyStyleClass.esriStyleClassMarkerSymbol
      s);
    this.lblAngle.Visible = true;
    this.nudAngle.Visible = true;
    this.lblSize.Visible = true;
    this.nudSize.Visible = true;
    this.lblWidth.Visible = false;
    this.nudWidth.Visible = false;
    this.lblOutlineColor.Visible = false;
    this.btnOutlineColor.Visible = false;
    break;
  case ESRI.ArcGIS.Geometry.esriGeometryType.esriGeometryPolyline:
    this.SetFeatureClassStyle(esriSymbologyStyleClass.esriStyleClassLineSymb
      ols);
    this.lblAngle.Visible = false;
    this.nudAngle.Visible = false;
    this.lblSize.Visible = false;
    this.nudSize.Visible = false;
    this.lblWidth.Visible = true;
```


- 《**ArcGIS Engine+C#**实例开发
- （连载三）VC、OpenGL、ArcG
- （连载二）VC、OpenGL、ArcG
- （连载一）VC、OpenGL、ArcG

栏目热门

- 《**ArcGIS Engine+C#**实例开发
- 《**ArcGIS Engine+C#**实例开发
- 《**ArcGIS Engine+C#**实例开发
- 《**ArcGIS Engine+C#**实例开发
- 《**ArcGIS Engine+C#**实例开发
- 《**ArcGIS Engine+C#**实例开发
- 《**ArcGIS Engine+C#**实例开发
- ArcGIS Engine中的数据访问
- （连载一）VC、OpenGL、ArcG
- ArcGIS Engine的license部署

```
            this.nudWidth.Visible = true;
            this.lblOutlineColor.Visible = false;
            this.btnOutlineColor.Visible = false;
            break;
        case ESRI.ArcGIS.Geometry.esriGeometryType.esriGeometryPolygon:
            this.SetFeatureClassStyle(esriSymbologyStyleClass.esriStyleClassFillSymbo
                ls);
            this.lblAngle.Visible = false;
            this.nudAngle.Visible = false;
            this.lblSize.Visible = false;
            this.nudSize.Visible = false;
            this.lblWidth.Visible = true;
            this.nudWidth.Visible = true;
            this.lblOutlineColor.Visible = true;
            this.btnOutlineColor.Visible = true;
            break;
        case ESRI.ArcGIS.Geometry.esriGeometryType.esriGeometryMultiPatch:
            this.SetFeatureClassStyle(esriSymbologyStyleClass.esriStyleClassFillSymbo
                ls);
            this.lblAngle.Visible = false;
            this.nudAngle.Visible = false;
            this.lblSize.Visible = false;
            this.nudSize.Visible = false;
            this.lblWidth.Visible = true;
            this.nudWidth.Visible = true;
            this.lblOutlineColor.Visible = true;
            this.btnOutlineColor.Visible = true;
            break;
        default:
            this.Close();
         break;
    }
    }
```

（6） 双击确定按钮和取消按钮，分别添加如下代码：

```
/// <summary>
/// 确定按钮
/// </summary>
/// <param name="sender"></param>
/// <param name="e"></param>
private void btnOK_Click(object sender, EventArgs e)
{
    //取得选定的符号
    this.pSymbol = (ISymbol)pStyleGalleryItem.Item;
    //更新预览图像
    this.pSymbolImage = this.ptbPreview.Image;
    //关闭窗体
    this.Close();
}
/// <summary>
/// 取消按钮
/// </summary>
/// <param name="sender"></param>
/// <param name="e"></param>
private void btnCancel_Click(object sender, EventArgs e)
{
    this.Close();
}
```

（7） 为了操作上的方便，我们添加SymbologyControl的DoubleClick事件，当双击符号时同按下确定按钮一样，选定符号并关闭符号选择器窗体。代码如下：

```
/// <summary>
/// 双击符号同单击确定按钮，关闭符号选择器。
/// </summary>
/// <param name="sender"></param>
/// <param name="e"></param>
private void axSymbologyControl_OnDoubleClick(object sender, ESRI.ArcGIS.C
        ontrols.ISymbologyControlEvents_OnDoubleClickEvent e)
{
 this.btnOK.PerformClick();
}
```

（8） 再添加符号预览函数，当用户选定某一符号时，符号可以显示在PictureBox控件中，方便预览，函数代码如下：

```
/// <summary>
/// 把选中并设置好的符号在picturebox控件中预览
/// </summary>
private void PreviewImage()
{
 stdole.IPictureDisp picture = this.axSymbologyControl.GetStyleClass(this.axS
        ymbologyControl.StyleClass).PreviewItem(pStyleGalleryItem, this.ptbPr
        eview.Width, this.ptbPreview.Height);
 System.Drawing.Image image = System.Drawing.Image.FromHbitmap(new S
        ystem.IntPtr(picture.Handle));
 this.ptbPreview.Image = image;
}
```

（9） 当SymbologyControl的样式改变时，需要重新设置符号参数调整控件的可视性，故要添加SymbologyControl的OnStyleClassChanged事件，事件代码与Load事件类似，如下：

```
/// <summary>
/// 当样式（Style）改变时，重新设置符号类型和控件的可视性
/// </summary>
/// <param name="sender"></param>
/// <param name="e"></param>
private void axSymbologyControl_OnStyleClassChanged(object sender, ESRI.Ar
        cGIS.Controls.ISymbologyControlEvents_OnStyleClassChangedEvent e)
{
 switch ((esriSymbologyStyleClass)(e.symbologyStyleClass))
 {
    case esriSymbologyStyleClass.esriStyleClassMarkerSymbols:
        this.lblAngle.Visible = true;
        this.nudAngle.Visible = true;
        this.lblSize.Visible = true;
        this.nudSize.Visible = true;
        this.lblWidth.Visible = false;
        this.nudWidth.Visible = false;
        this.lblOutlineColor.Visible = false;
        this.btnOutlineColor.Visible = false;
        break;
    case esriSymbologyStyleClass.esriStyleClassLineSymbols:
        this.lblAngle.Visible = false;
        this.nudAngle.Visible = false;
        this.lblSize.Visible = false;
        this.nudSize.Visible = false;
        this.lblWidth.Visible = true;
        this.nudWidth.Visible = true;
        this.lblOutlineColor.Visible = false;
        this.btnOutlineColor.Visible = false;
```

```
            break;
        case esriSymbologyStyleClass.esriStyleClassFillSymbols:
            this.lblAngle.Visible = false;
            this.nudAngle.Visible = false;
            this.lblSize.Visible = false;
            this.nudSize.Visible = false;
            this.lblWidth.Visible = true;
            this.nudWidth.Visible = true;
            this.lblOutlineColor.Visible = true;
            this.btnOutlineColor.Visible = true;
            break;
    }
}
```

4/5 首页 上一页 2 3 4 5 下一页 尾页

5 来顶一下 返回首页

发表评论 共有 4条评论

用户名: 密码:

验证码: 0359 匿名发表

提交留言

站内搜索: 文章 搜索 高级搜索

网站首页 | 关于我们 | 服务条款 | 广告服务 | 联系我们 | 网站地图 | 免责声明 | 返回顶部

Copyright ? 2008-2009 3sdn.net, All rights reserved.

3sdnnet@Gmail.com

用户名: 密码:
登陆 注册
加入收藏 | 设为首页 | 会员中心 | 我要投稿 | RSS






# 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第七讲 图层符号选择器的实现1

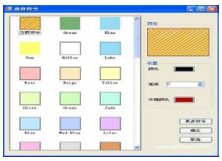
时间: 2009-04-18 03:58:46 来源: 3SDN.Net 作者: 3SDN原创 点击量: 7965

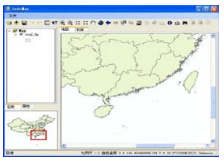
## 2.5 调用自定义符号选择器

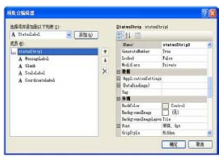
通过以上操作，本符号选择器雏形已经完成，我们可以3sdnMap主窗体中调用并进行测试。如果您已经完成“直接调用ArcMap中的符号选择器”这一节，请注释axTOCControl1_OnDoubleClick事件响应函数里的代码，并添加如下代码。如果您是直接学习自定义符号选择器这一节的，请先添加axTOCControl1控件的OnDoubleClick事件，再添加如下事件响应函数代码:

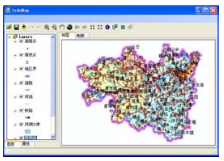
```
    /// <summary>
    /// 双击TOCControl控件时触发的事件
    /// </summary>
    /// <param name="sender"></param>
    /// <param name="e"></param>
    private void axTOCControl1_OnDoubleClick(object sender, ITOCControlEve
nts_OnDoubleClickEvent e)
    {
        esriTOCControlItem itemType = esriTOCControlItem.esriTOCControlItem
None;
        IBasicMap basicMap = null;
        ILayer layer = null;
        object unk = null;
        object data = null;
        axTOCControl1.HitTest(e.x, e.y, ref itemType, ref basicMap, ref layer, ref
unk, ref data);
        if (e.button == 1)
        {
            if(itemType==esriTOCControlItem.esriTOCControlItemLegendClass)
            {
                //取得图例
                ILegendClass pLegendClass = ((ILegendGroup)unk).get_Class((i
nt)data);
                //创建符号选择器SymbolSelector实例
                SymbolSelectorFrm SymbolSelectorFrm = new SymbolSelectorFr
m(pLegendClass, layer);
                if (SymbolSelectorFrm.ShowDialog() == DialogResult.OK)
                {
                    //局部更新主Map控件
                    m_mapControl.ActiveView.PartialRefresh(esriViewDrawPhase.e
sriViewGeography, null, null);
                    //设置新的符号
```

推荐资讯


《ArcGIS Engine+C#实


《ArcGIS Engine+C#实


《ArcGIS Engine+C#实


《ArcGIS Engine+C#实

相关文章

- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》教程Bug及优化方案1
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第六讲 右键菜单添加
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第五讲 鹰眼的实现
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第四讲 状态栏信息的
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第三讲 MapControl与
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第二讲 菜单的添加及
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第一讲 桌面GIS应用
- AO开发客户化组件（DLL+ArcMap）入门实例
- 解决AO开发中的error C2011: 'enum' type redefini
- AO/AE中对象模型图(OMD)阅读指南

栏目更新

- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发

```
                    pLegendClass.Symbol = SymbolSelectorFrm.pSymbol;
                    //更新主Map控件和图层控件
                    this.axMapControl1.ActiveView.Refresh();
                    this.axTOCControl1.Refresh();
                }

            }
        }
```

按F5编译运行，相信你已经看到自己新手打造的符号选择器已经出现在眼前了。当然，它还比较简陋，下面我们将一起把它做得更完美些。

本讲的下一阶段将完成符号参数的调整与“更多符号”的加载。敬请关注3SDN.Net。

5/5 首页 上一页 3 4 5

5 来顶一下 返回首页

- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- （连载三）VC、OpenGL、ArcG
- （连载二）VC、OpenGL、ArcG
- （连载一）VC、OpenGL、ArcG

栏目热门

- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- ArcGIS Engine中的数据访问
- （连载一）VC、OpenGL、ArcG
- ArcGIS Engine的license部署

发表评论 共有 4条评论

用户名: 密码:

验证码: 5296 匿名发表

提交留言



Copyright ? 2008-2009 3sdn.net, All rights reserved.

3sdnnet@Gmail.com