Мазмұны:

I.Кіріспе..........................................................................................2

II.Негізгі бөлім

2.1 Дайын графикалық файлдарды қолдану.Image

компоненті және оның кейбір қасиеттері............................2

2.2 Canvas және рixel...................................................................4

2.3 Холст және кенеп...................................................................5

2.4 Қалам.......................................................................................6

2.5 Қылқалам................................................................................7

2.6. Image editor бейнелеу редакторы. Бейнелеу

файлын құру............................................................................7

2.7.Мәтінді шығару.......................................................................9

2.8Графикалық примитивтерді салу әдістері............................10

2.9 Суретті шығару......................................................................13

III. Есептің қойылымы

3.1. Программа листингі..............................................................16

IV. Қорытынды.................................................................................19

V. Қолданылған әдебиеттер............................................................20

Жұмыс түрі: Реферат

Пәні: Соңғы қосылған рефераттар

Бет саны: -

Интервалы: -

-----------------------------------------------------------------------------------

http://www.topreferat.com/

РЕФЕРАТТЫҢ ҚЫСҚАРТЫЛҒАН МӘТІНІ

﻿

Мазмұны:

I.Кіріспе..........................................................................................2

II.Негізгі бөлім

2.1 Дайын графикалық файлдарды қолдану.Image

компоненті және оның кейбір қасиеттері............................2

2.2 Canvas және рixel...................................................................4

2.3 Холст және кенеп...................................................................5

2.4 Қалам.......................................................................................6

2.5 Қылқалам................................................................................7

2.6. Image editor бейнелеу редакторы. Бейнелеу

файлын құру............................................................................7

2.7.Мәтінді шығару.......................................................................9

2.8Графикалық примитивтерді салу әдістері............................10

2.9 Суретті шығару......................................................................13

III. Есептің қойылымы

3.1. Программа листингі..............................................................16

IV. Қорытынды.................................................................................19

V. Қолданылған әдебиеттер............................................................20

Кіріспе

Delphi - ортасында графикалық құралдарды пайдалануды

Tfont класының көмегімен кез келген графикалық

Tpen класының көмегімен сызықтарды сызуға арналған

Tbrush класының объектілері тұйық фигуралардың ішін

Tcanvas класы әртүрлі құралдармен – қалам,

II Негізгі бөлім

2.1.Дайын графикалық мүмкіндіктерін қолдану.

Image компоненті және оның кейбір

Қосымша программаларды бейнелермен безендіру қажеттілігі

Жаңа қосымша программаны ашып, оған Image

Егер AutoSize қасиетіне ақиқиат мәнін

Streach қасиеті компонентті сурет өлшеміне ыңғайлайды,

Center қасиеті true орналасса, бейнені

Transparent қасиеті, егер ол ақиқат болса,

1-сурет

Графикалық объектілерді сақтауға арналған

TPicture, TBitMap, TIcon, ТMetaFile кластары

Битовты матрицалардан, пиктограммалардан және метафалдардан құралған

Егер өзіміз графикалық объектілердің класын құрсақ,

(Graphic as My Class).My Property

Мұндағы: My Class енгізілген кластың

TBitMap, TIcon, MetaFile кластарының файл форматтары

Егер BitMap объектісін құрсаныңыз, онда оны

( FormDestroy процедурасы) орындауға болады:

BitMap.Free;

Егер қолданушымен редактрленген бейнені қайталап BitMapқа

BitMap.Assign(Image1.Picture);

Егер де алдыңғы бенені қайта құру

Image1.Picture.Assign (Bitmap);

Сонымен біз Assign әдісі бойынша

2.2Canvas және Pixel

Delphi программистке экранға графикалық бейнелерді шығаратын

Программа графиканы объектінің бетіне(форма немесе Image

Delphiдегі кейбір компоненттер Canvas қасиетіне

Канваның әр нүктесінде X және Y

Координаталар пиксельмен өлшенеді.Пиксель бұл сурет бетінің

2.3. Холст және кенеп

Жоғарыда айтылғандай, объекттің бетіне графиканы шығару

Графикалық примитивті шығару әдісі кезінде Сanvas

Холсттың өлшемін алу үшін, (Іmage)

Жоғарыда айтылып кеткендей, графиканы программа бетіне

Графикалық примивтерді шығару әдістерінің Canvas қасиетін

Қалам және қылқалам. Суретші өз жұмысында

2.4.Қалам

Қалам нүктелерді, сызықтарды, геометриялық фигураларды: шеңбер,

Тұрақты Түсі Тұрақты Түсі

Clblack

ClMaroon

ClGreen

ClOlive

ClNavy

ClPurple

ClTeal

ClGray

Width қасиеті сызықтың енін береді. Мысалы,

Style қасиеті сызықтың стилін көрсетеді. Ол

Тұрақты Сызық түрі

psSoild

PsDush

PsDot

Mode қасиеті нүкте түсі мен бет

Бірақ, рпограммист фон түсіне байланысты сызық

Тұрақты

MpBlack

MpWhite

MpCopy

MpNotCopy Cызық түсі Pen.Color

MpNot

2.5.Қылқалам

Қылқалам тұйықталған бөліктерді салу әдісімен, мысалы

Қасиет Сипаттама

Color

Style

Контур ішінде бөлік боялған немесе штрихталған

Тұрақты Бөлікті толтыру типі

BsSolid

BsClear

BsHorisontal

BsVertical

BsFDiagonal

штрих

BsBDiagonal

штрих

BsCross

штрих

BsDiagCross

2.6.Image Editor бейнелеу редакторы.

Бейнелеу файлын құру

Delphiде енгізілген ImageEditor бейнелеу редакторы бар,ол

2-сурет

3-сурет

Жұмыс меню бөліміндегі File басталады, онда

Егер Newді таңдамасақ, онда қосымша таңдау

Recourse File (.res) Файл ресурстары

Component Recourse File(.dcr) Компоненттің файл ресурсы

Bitmap File (.bmp) Битовты матрица файлы

Icon File (.ico) Пиктограмма файлы

Cursor File (.cur) Курсор бейнесінің файлы

Мысалы, битовты матрицаға сурет құрсақ, онда

Терезенің сол жағында орналасқан саймандар панелі:

Суреттің тікбұрышты облысын белгілеп,оны тышқанмен жылжытуға,

Суреттің проиволды облысын белгілеп,оны тышқанмен жылжытуға,көшіуге,кесіп

Жеке пикселдерді қарау: суреттің тік бұрышты

Ластик, ол қозғалғанда сурет өшеді,пиксель қосымша

Карандаш,оның қозғалуы басты түспен сызық

Кисть,оның қозғалуы бетті баты түспен бояйды,

Пульверизатор.Түс тышқанның батырмасын басқаннан таңдалады.

Мәтінді енгізу.Мәтіннің типін және шрифт өлшемін

Толтырушы.Ол таңдалған түспен әрбір контурды толтырады.

Түс индикаторы.Ол пиксельдің түсін көрсетеді.

Сонымен қатар саймандар панелінде түзу

2.7.Мәтінді шығару

Графикалық объектінің бетіне мәтінді шығару үшін

Объект.Canvas.TextOut(x,y,Мәтін)

х

у

Canvas – форманың немесе компаненттің беті

Мұндағы, объект-мәтін шығаратын объект аты);

х,у-мәтін шығаратын графикалық беттің координатасы;

Мәтін-символ типті айнымалы немесе тұрақты.

Мәтінді шығару үшін қолданылатын шрифт Canvas

Қасиет Сипаттамасы

Name Қолданылатын шрифт мәні ретінде шрифтін

атын көрсеткен жөн.

Size

Style

мүмкін (fsbold, fsItalic, fsUderlinhe,

fsStrikeOut).

Color

Программаның келесі фрагменті TexOut функциясының қолданылуын

With Form1.Canvas do

Begin

Font.Name:=’Tahoma’;

Font.Size:=20;

Font.Style:=[fsItalic, fsBold];

Brush.Style:=bsClear;

TextOut(10,10,’Borland Delphi 7’);

End;

2.8.Графикалық примитивтерді салу әдістері

Түзу. Түзу сызықты салу әдісі LineTo

Компанент.Canvas.LineTo(x,y);

LineTo әдісі еүзу сызықты қаламның ағымдағы

Сынық сызық. Polyline әдісі сынық, кесінділер

Шеңбер және элипс

Ellips әдісі берілген параметрге байланысты элипс

Объект.Сanvas.Ellips(x1,y1,x2,y2)

Мұндағы:

Объект – сызу орындалатын беттің объектісі;

х1,у1,х2,у2 – ішінде шеңбер салынатын тіктөртбұрыштың

х1,у1 х1,у1

х2,у2

х2,у2

Доға. Доғаны салу Arc әдісі арқылы

Объект. Canvas.Arc(x1,y1,x2,y2,x3,y3,x4,y4)

Мұндағы,

х1,у1,х2,у2 – элипсті анықтайтын параметр;

х3,у3 – доғаның бастапқы нүктесін анықтайтын

х4,у4 – доғаның соңғы нүктесін анықтайтын

Бастапқы нүкте – бұл элипс және

Доғаның түсі, неі түзу стилі беттегі

х1,у1

х4,у4

Тіктөртбұрыш. Тіктөртбұрыш Rectengle әдісі арқылы салынады.

Объект. Canvas. Rectengle(x1,y1,x2,y2)

х1,у1

у3

х2,у2

Мұндағы:

Объект – объект немесе компанент аты;

х1,у1 және х2 у2 – тіктөртбұрыштың

Кейде Объект.Canvas.Rectengle(x1,y1,x2,y2,x3,y3) болады. Бұл кезде тіктөртбұрыштың

Мұндағы х3,у3 – элипс түрінде келетін

Көпбұрыш. Көпбұрыш Poligonәдісі арқылы салынады. Параметр

Сектор.Pie әдісі арқылы элипс немесе шеңбердің

Оның жалпы түрі:

Объект.Canvas.Pie(x1,y1,x2,y2,x3,y3,x4,y4)

х1,у1

х2,у2

Мұндағы

х1,у1,х2,у2 – элипстің бөлшегі болатын сектордың

х3,у3,х4,у4 – сектордың шекаралары болатын түзулердің

2.9.Суретті шығару

Заты. Bmp,.jpg,.ico болып келген графикалық файлдарды

Image

Төменгі кестеде осы компаненттің қасиеттері келтірілген.

Қасиеті

Picture

Width,

Height

AutoSize

Strech

өлшемін өзгерту белгісі

Visible

белгісі

Pixel-мен сурет салу

Канвада әртүрлі тәсілмен сурет салуға болады.Бірінші

Pen қалам көмегімен сурет салу

Канвада Pen қалам қасиеті бар.Бұл объекттің

Style қасиеті сызық түрін анықтайды.Бұл қасиет

psSolid Жай сызық

psDash Пунктир, ұзын штрих

psDot Пунктир, қысқа штрих

psDashDot Пунктир, ұзын және қысқа штрихпен

psDashDotDot Пунктир, бір ұзын бір қысқа

psClear Сызықтың көрінбейді

psInsideFrame Үзіліссіз сызық, бірақ Width>1 түске

Барлық пункты және штрихты стильдер

psInsideFrame стилі ғана призвольный түстерді береді.Басқа

Канвада TPoint типіндегі PenPos қасиеті

Қылқалам түзу сызықтармен қатар, фигураларды да

arc Доға

Chord Жабық доға

Ellipse Эллипс

Pie Секторды дөңгелектеу

polyBezier Үш нүктеден аспайтын қисық сызық

polyBezierTo Бірден кем емес қисық сызық

Polygon Сызықты бөлік шекаралы жабық фигура

Polyline Сызықты бөлік қисық сызық

Rectangle Тіктөртбұрышты салады

roundRect Бұрыштары дөңгелектенген төрт бұрышты салады

III. Есептің қойылымы

Графика жұмысында ТВітМар объекті типін қолдануға

Келесі программа 10.7 текстта образдарды бірнеше

3.1Программа листингі

unit aplane;

interface

uses

Windows, Messages, SysUtils, Classes, Graphics, Controls,

ExtCtrls, StdCtrls, Buttons;

type

TForm1 = class(TForm)

Timer1: TTimer;

Image1: TImage;

procedure FormActivate(Sender: TObject);

procedure Timer1Timer(Sender: TObject);

procedure FormClose(Sender: TObject; var Action: TCloseAction);

private

{ Private declarations }

public

{ Public declarations }

end;

var

Form1: TForm1;

implementation

{$R \*.DFM}

var

Back, bitmap, Buf : TBitMap;

BackRct : TRect; // область фона,

// восстановлена из буфера

BufRct: Trect; // область

// восстановления фона

x,y:integer; // текущее положение картинки

W,H: integer; // размеры картинки

procedure TForm1.FormActivate(Sender: TObject);

begin

// создать три объекта - битовых

Back := TBitmap.Create;

bitmap := TBitmap.Create; // картинка

Buf := TBitmap.Create;

// загрузить и вывести фон

Back.LoadFromFile('factory.bmp');

Form1.Image1.canvas.Draw(0,0,Back);

// загрузить картинку, которая будет двигаться

bitmap.LoadFromFile('aplane.bmp');

// определим "прозрачный" цвет

bitmap.Transparent := True;

bitmap.TransParentColor := bitmap.canvas.pixels[1,1];

// создать буфер для сохранения копии

// на которую накладывается картинка

W:= bitmap.Width;

H:= bitmap.Height;

Buf.Width:= W;

Buf.Height:=H;

Buf.Palette:=Back.Palette; // Чтобы обеспечить соответствие палитр

Buf.Canvas.CopyMode:=cmSrcCopy;

// определим область буфера, которая будет

// для восстановления фона

BufRct:=Bounds(0,0,W,H);

// начальное положение картинки

x := -W;

y := 20;

// определим сохраняемую область фона

BackRct:=Bounds(x,y,W,H);

// и сохраним ее

Buf.Canvas.CopyRect(BufRct,Back.Canvas,BackRct);

end;

// обработка сигнала таймера

procedure TForm1.Timer1Timer(Sender: TObject);

begin

// восстановлением фона (из буфера) удалим

Form1.image1.canvas.Draw(x,y,Buf);

x:=x+2;

if x>form1.Image1.Width then x:=-W;

// определим сохраняемую область фона

BackRct:=Bounds(x,y,W,H);

// сохраним ее копию

Buf.Canvas.CopyRect(BufRct,Back.Canvas,BackRct);

// выведем рисунок

Form1.image1.canvas.Draw(x,y,bitmap);

end;

// завершение работы программы

procedure TForm1.FormClose(Sender: TObject; var Action: TCloseAction);

begin

// освободим память, выделенную

// для хранения битовых образов

Back.Free;

bitmap.Free;

Buf.Free;

end;

end.

4-сурет

Ұшақтың қозғалыстағы бейнесі

IV.ҚОРЫТЫНДЫ

Қорыта келгенде, мен осы курстық жұмысымды

Дельфидің графикалық мүмкіндіктері графикалық

Delphi көптеген есептерді шешуге, кестелері, графиктері

Бұл курстық жұмыс барысында

Менің курстық жұмысымда графикалық мүмкіндіктер жалпы

Тоқсан ауыз сөздің тобықтай түйінін айтатын

V. Қолданылған әдебиеттер:

1) С.И.Бобровский. Delphi7

2) Баженова.И.Ю - Delphi7

3) Сухарев.М.В. основы Delphi профессиональный подход

4) А.Я.Архангельский программирование в Delphi7