

Графические методы и процедуры



Canvas – это холст, который дает доступ к каждому пикселю.

Canvas содержит два инструмента:



Pen –
определяет
цвет, толщину
и стиль линий
и границ
областей.



Brush –
определяет
цвет и стиль
заливки.



Графические примитивы

Ellipse(x-r, y-r, x+r, y+r)	закрашенный эллипс или окружность радиуса r
LineTo	провести линию в заданную точку
MoveTo	перейти в заданную точку
Rectangle	прямоугольная рамка



Принцип работы с графическими примитивами тот же, что и в среде Pascal. Например, процедура обработки события **OnMouseDown** для формы, содержащая строку

```
form1.Canvas.Rectangle (x, y,  
x+100, y+100);
```

будет рисовать прямоугольную рамку от точки с координатами указателя мыши (левый верхний угол) со стороной, равной 100, при каждом щелчке левой кнопкой мыши.



Если нажата клавиша мыши на форме, то выполняется процедура `FormMouseDown` (`Sender: TObject; Button: TMouseButton; Shift: TShiftState; X, Y: Integer`).

Ее параметры:

Button	номер нажатой кнопки(<code>mbLeft</code> , <code>mbRight</code> , <code>mbMiddle</code>);
X, Y	курсора мыши
Shift	определяет, нажата ли клавиша

