

# Способы и стили заливки фигур

По типу создания можно разделить все графические объекты на *простые* и *сложные*.

Так, например, *окружность, эллипс, прямоугольник* – это простые объекты, а, *треугольник, многоугольник, звезда, кольцо* – сложные. Почему?

Будем считать фигуру простой, если она является результатом использования одной графической процедуры. Действительно, для создания окружности используется одна процедура  $circle(x,y,r)$ , а для рисования прямоугольника одна процедура –  $rectangle(x1,y1,x2,y2)$ .

Будем считать фигуру сложной, если она является результатом использования нескольких графических процедур. Действительно, для создания треугольника необходимо три раза использовать процедуру  $line(x1,y1,x2,y2)$ , а для рисования кольца – две команды  $circle(x,y,r)$  с указанием одинаковых координат для центра при разных длинах радиусов.

Так как графические объекты программируются по-разному, то и способы заливки тоже разные.

# Объекты

**простые**

**сложные**

1. Устанавливаем по необходимости цвет, стиль и толщину линий рисования процедурами : `Setpencolor(Color)`, `Setpenstyle(ps)`, `Setpenwidth(w)`.
2. Устанавливаем цвет заливки процедурой `Setbrushcolor(Color)`.
3. Устанавливаем по необходимости стиль заливки процедурой `Setbrushstyle(bs)`.
4. Программируем (рисует) объект с помощью команд программирования графических примитивов.

1. Устанавливаем по необходимости цвет, стиль и толщину линий рисования процедурами : `Setpencolor(Color)`, `Setpenstyle(ps)`, `Setpenwidth(w)`.
2. Программируем (рисует) объект с помощью команд программирования графических примитивов.
3. Устанавливаем по необходимости стиль заливки процедурой `Setbrushstyle(bs)`.
4. Устанавливаем цвет заливки и указываем координаты любой точки,

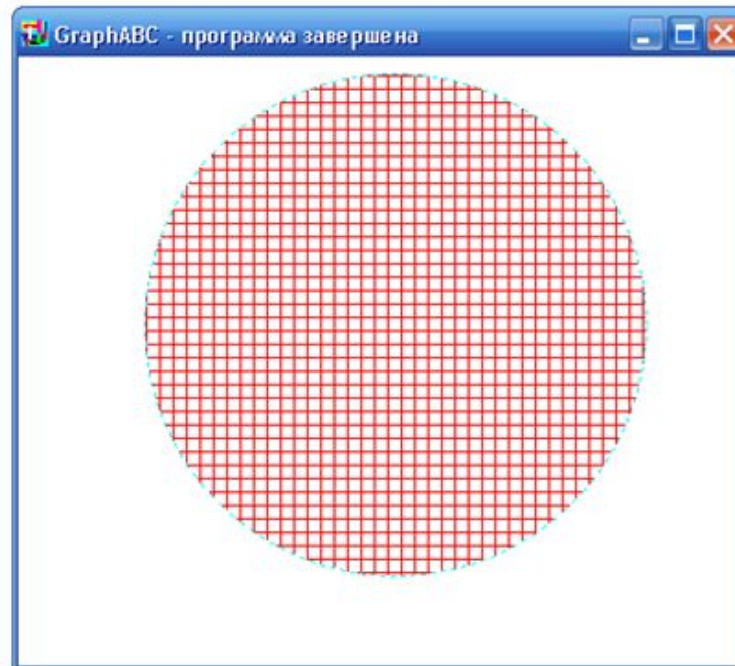
лежащей внутри закрашиваемой

## 1. Программа рисования и заливки окружности:

```
program z1;  
uses graphABC;  
begin  
  setpencolor(claqua);  
  setpenstyle(psdot);  
  
  setpenwidth(10);  
  setbrushstyle(bscross);  
  setbrushcolor(clred);  
  circle(225,160,50);  
end.
```

{устанавливает цвет рисования окружности –бирюзовый}  
{устанавливает стиль линии рисования окружности –  
пунктирная линия}  
{устанавливает ширину линии рисования окружности }  
{устанавливает стиль заливки окружности}  
{устанавливает цвет заливки окружности}  
{рисует окружность}

Результатом будет



сначала  
все  
установил  
и, в том  
числе  
**цвет** и  
**стиль**  
**заливки**

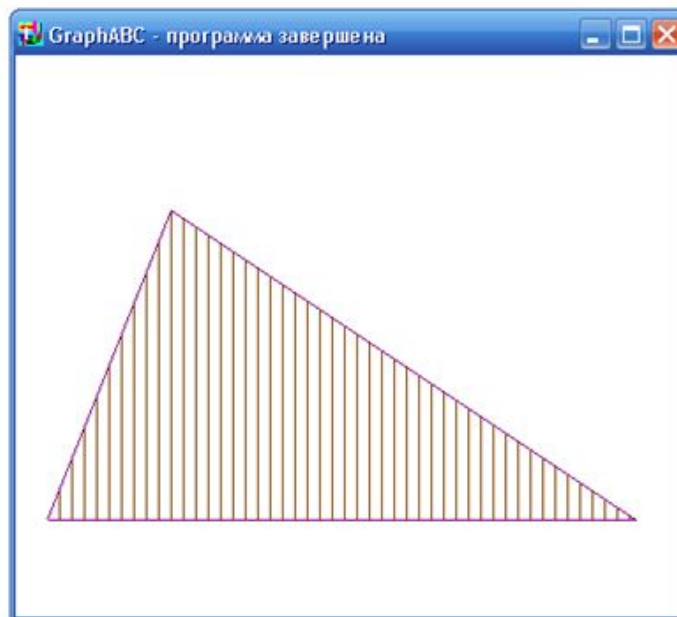
а потом  
написали  
команду,  
рисующую  
**простую**  
фигуру -  
окружност

ь

## 2. Программа рисования треугольника:

```
program z2;  
uses graphABC;  
begin  
  setpencolor(clpurple);           {устанавливает цвет рисования линий – фиолетовый}  
  line(100,100,400,300);          {рисует линию от точки (100,100) до точки (400,300)}  
  line(400,300,20,300);           {рисует линию от точки (400,300) до точки (20,300)}  
  line(100,100,20,300);           {рисует линию от точки (100,100) до точки (20,300)}  
  setbrushstyle(bsvertical);       {устанавливает стиль заливки окружности –  
                                   вертикальными линиями}  
  floodfill(150,250,clbrown);      {заливает полученную замкнутую область (в  
                                   программе треугольник) коричневым цветом,  
                                   начиная с точки (150,250)}  
  
end.
```

Результатом будет



сначала  
нарисовали  
**сложную**  
фигуру -  
треугольник

а потом  
написали  
команды,  
закраши-  
вающие  
фигуру –  
**стиль** и  
**цвет**  
заливки



Таблица 4 – Действия с кистью (стиль и цвет заливки фигур)

Формат записи	Как работает																				
SetBrushColor(color);	Устанавливает цвет кисти, задаваемый параметром <i>color</i> (смотри таблицу цветов).																				
SetBrushStyle(bs);	Устанавливает стиль кисти ( <i>bs</i> ), который задается следующими именованными константами: <table border="1" data-bbox="768 562 1729 1210"> <thead> <tr> <th>Константа</th> <th>Стиль заливки</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>bsSolid</td> <td>Сплошная заливка текущим цветом.</td> </tr> <tr> <td>bsClear</td> <td>Без заливки</td> </tr> <tr> <td>bsCross</td> <td>Штриховка в клетку.</td> </tr> <tr> <td>bsDiagCross</td> <td><u>xxx</u> штриховка</td> </tr> <tr> <td>bsHorizontal</td> <td>Штриховка горизонтальными линиями</td> </tr> <tr> <td>bsVertical</td> <td>Штриховка вертикальными линиями</td> </tr> <tr> <td>bsBDiagonal</td> <td>/// штриховка</td> </tr> <tr> <td>bsFDiagonal</td> <td>\\\ штриховка</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Константа	Стиль заливки	bsSolid	Сплошная заливка текущим цветом.	bsClear	Без заливки	bsCross	Штриховка в клетку.	bsDiagCross	<u>xxx</u> штриховка	bsHorizontal	Штриховка горизонтальными линиями	bsVertical	Штриховка вертикальными линиями	bsBDiagonal	/// штриховка	bsFDiagonal	\\\ штриховка		
Константа	Стиль заливки																				
bsSolid	Сплошная заливка текущим цветом.																				
bsClear	Без заливки																				
bsCross	Штриховка в клетку.																				
bsDiagCross	<u>xxx</u> штриховка																				
bsHorizontal	Штриховка горизонтальными линиями																				
bsVertical	Штриховка вертикальными линиями																				
bsBDiagonal	/// штриховка																				
bsFDiagonal	\\\ штриховка																				