

Визуализация графических данных средствами GDI+

Что такое GDI+

Платформа .NET обеспечивает целый набор пространств имен для поддержки визуализации двумерной графики.

Эти пространства имен формируют тот набор возможностей .NET, который называется GDI+ (Graphics Device Interface — интерфейс графических устройств, интерфейс GDI) и который является управляемой альтернативой Win32 GDI API (Application Programming Interface — программный интерфейс приложения).

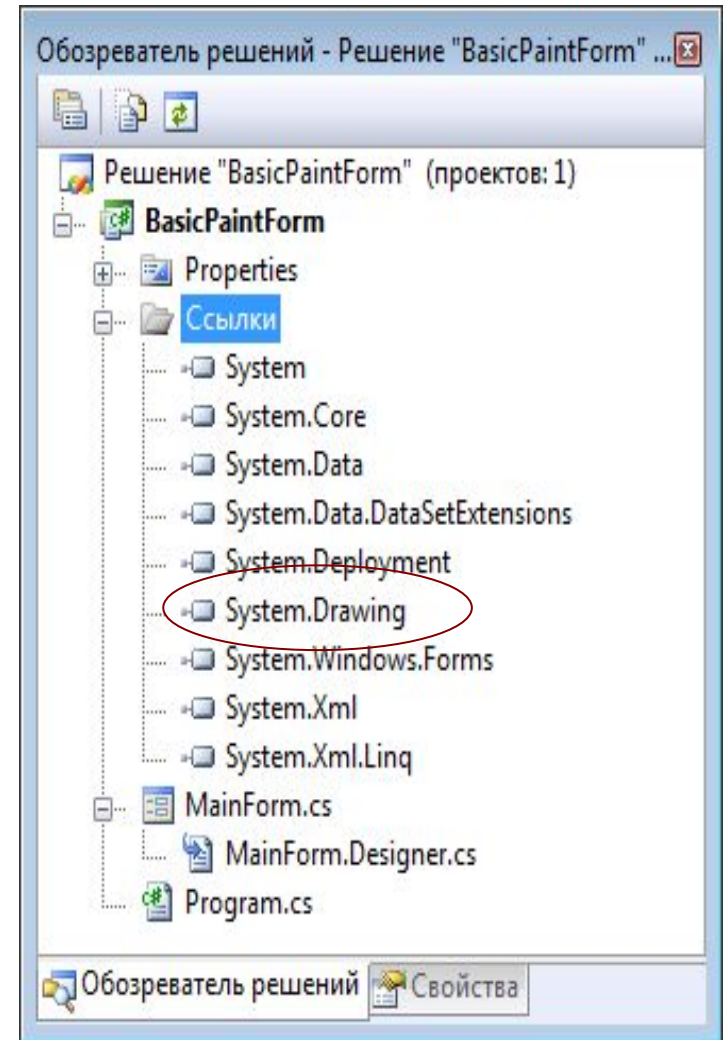
Обзор пространств имен GDI+

Пространство имен	Описание
System.Drawing	Базовое пространство имен GDI+, определяющее множество типов для основных операций визуализации (шрифты, перья, основные кисти и т.д.), а также основной тип Graphics
System.Drawing.Drawing2D	Предлагает типы, используемые для более сложной двумерной/векторной графики (градиентные кисти, стили концов линий для перьев, геометрические трансформации и т.д.)
System.Drawing.Imaging	Предлагает типы, обеспечивающие обработку графических изображений (изменение палитры, извлечение метаданных изображения, работа с метафайлами и т.д.)
System.Drawing.Printing	Предлагает типы, обеспечивающие отображение графики на печатной странице, непосредственное взаимодействие с принтером и определение полного формата задания печати
System.Drawing.Text	Дает возможность управлять коллекциями шрифтов

System.Drawing.dll

Все пространства имен GDI+ определены в компоновочном блоке **System.Drawing.dll**.

Многие типы проектов Visual Studio устанавливают ссылку на эту библиотеку программного кода автоматически, но вы можете при необходимости сослаться на **System.Drawing.dll** вручную, используя диалоговое окно **Add References** (Добавление ссылок).



Пространство имен System.Drawing

- Большинство типов, которые придется использовать при создании GDI-приложений, содержится в пространстве имен **System.Drawing**.
- Здесь есть классы, представляющие изображения, кисти, перья и шрифты.
- Кроме того, **System.Drawing** определяет ряд связанных утилитарных типов, таких как **Color** (цвет), **Point** (точка) и **Rectangle** (прямоугольник).

Базовые типы System.Drawing

Тип	Описание
Bitmap	Тип, инкапсулирующий данные изображения (*.bmp или какого-то другого)
Brush, Brushes, SolidBrush, SystemBrushes, TextureBrush	Объекты Brush используются для заполнения внутренних областей графических форм, например, таких как прямоугольники, эллипсы и многоугольники
BufferedGraphics	Тип .NET 2.0 , обеспечивающий графический буфер для двойной буферизации, которая используется, для уменьшения или полного исключения влияния эффекта мелькания, возникающего при перерисовке изображений
Color, SystemColors	Типы Color и SystemColors определяют ряд статических свойств, доступных только для чтения и используемых для получения нужного цвета при использовании различных перьев и кистей

Базовые типы System.Drawing (продолжение)

Тип	Описание
Font, FontFamily	<p>Тип Font инкапсулирует характеристики данного шрифта (название, плотность, начертание, размер и т.д.).</p> <p>FontFamily предлагает абстракцию для группы шрифтов, имеющих аналогичный дизайн, но определенные вариации стиля</p>
Graphics	Представляет реальную поверхность нанесения изображения, а также предлагает ряд методов для визуализации текста, изображений и геометрических шаблонов
Icon, SystemIcons	Представляют пользовательские пиктограммы, а также набор стандартных пиктограмм, предлагаемых системой

Базовые типы System (продолжение)

Тип	Описание
Image, ImageAnimator	<p>Тип Image — это абстрактный базовый класс, необходимый для поддержки функциональных возможностей типов Bitmap, Icon и Cursor.</p> <p>Тип ImageAnimator обеспечивает возможность выполнения цикла по набору типов Image из некоторого заданного интервала</p>
Pen, Pens, SystemPens	<p>Pens — это объекты, используемые для построения линий и кривых. Тип Pen определяет ряд статических свойств, возвращающих новый объект Pen заданного цвета</p>
Point, PointF	<p>Структуры, представляющие отображение координаты (x, y) в соответствующее целое значение или значение с плавающей точкой, соответственно</p>
Rectangle, RectangleF	<p>Структуры, представляющие размеры прямоугольника (снова с отображением в соответствующее целое значение или значение с плавающей точкой)</p>

Базовые типы System (продолжение)

Тип	Описание
Size, SizeF	Структуры, представляющие заданные высоту/ширину (снова с отображением в соответствующее целое значение или значение с плавающей точкой)
StringFormat	Тип, используемый для инкапсуляции различных характеристик размещения текста (выравнивание, промежутки между строками и т.д.)
Region	Тип, описывающий геометрический образ, скомпонованный из прямоугольников и траекторий

Класс Graphics

Класс **System.Drawing.Graphics** — это "вход" в функциональные возможности визуализации GDI+.

Этот класс не только представляет поверхность, на которой можно разместить изображение (например, поверхность формы, поверхность элемента управления или область в памяти), но определяет также десятки членов, которые позволяют отображать текст, изображения (пиктограммы, точечные рисунки и т.д.) и самые разные геометрические формы

Методы класса Graphics

Методы	Описание
FromHdc(), FromHwnd(), FromImage()	Статические методы, обеспечивающие возможность получения действительного объекта Graphics из данного изображения (например, пиктограммы, точечного рисунка и т.п.) или GUI-элемента
Clear()	Заполняет объект Graphics заданным цветом, выполняя в процессе заполнения очистку поверхности рисования
DrawArc() DrawCurve() DrawEllipse() DrawIcon() DrawLine() DrawString() DrawRectangle()	Эти методы используются для визуализации данного изображения или геометрического шаблона. Некоторые методы DrawXXX() требуют использования объектов Pen GDI+

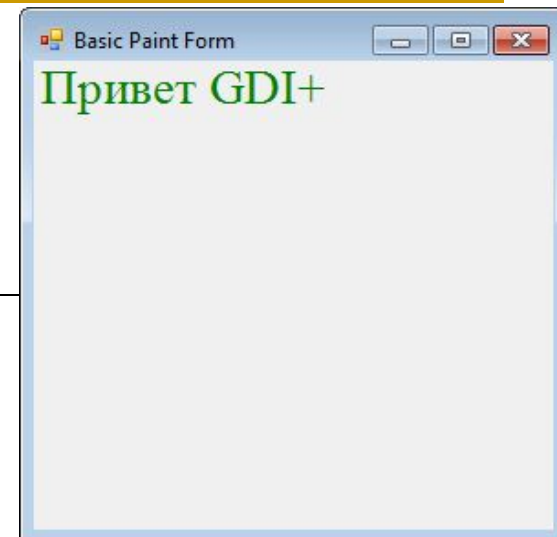
Методы класса Graphics

Методы	Описание
FillEllipse() FillPath() FillPie() FillPolygon() FillRectangle()	Эти методы используются для заполнения внутренности данной геометрической формы. Методы FillXXX() требуют использования объектов Brush GDI+

Свойства класса Graphics

Свойства	Описание
Clip, ClipBounds, VisibleClipBounds, IsClipEmpty, IsVisibleClipEmpty	Позволяют установить опции отсечения, используемые с текущим объектом Graphics
Transform	Позволяет трансформировать "мировые координаты"
PageUnit, PageScale, DpiX, DpiY	Позволяют указать начало координат для операций визуализации, а также единицу измерения
SmoothingMode, PixelOffsetMode, TextRenderingHint	Позволяют задать параметры гладкости геометрических объектов и текста
CompositingMode, CompositingQuality	Свойство CompositingMode задает режим визуализации: либо рисование поверх фона, либо сопряжение с фоном
InterpolationMode	Указывает режим интерполяции данных между конечными точками

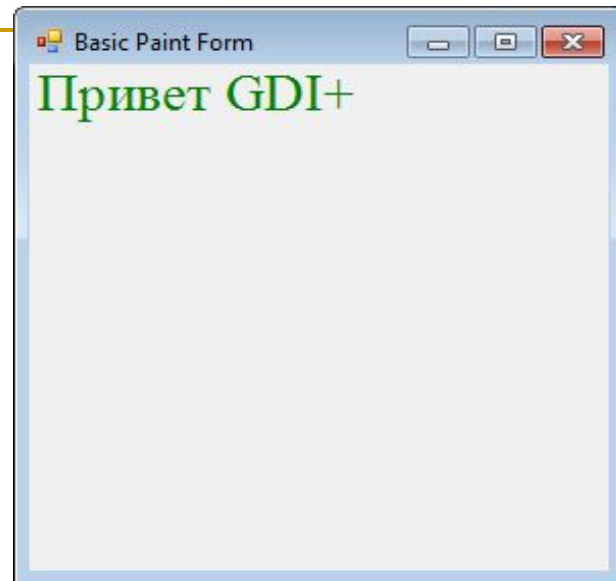
Сеансы Paint



```
public partial class MainForm : Form
{
    public MainForm()
    {
        InitializeComponent();
        CenterToScreen();
        this.Text = "Basic Paint Form";
    }
    protected override void OnPaint(PaintEventArgs e)
    {
        //При переопределении OnPaint() не забудьте вызвать
        //реализацию базового класса
        base.OnPaint(e);
        //Получение объекта Graphics из поступившего на вход
        PaintEventArgs
        Graphics g = e.Graphics;
        //Визуализация текстового сообщения с заданными цветом и шрифтом
        string str = "Привет GDI+";
        g.DrawString(str, new Font("Times New Roman", 20), Brushes.Green, 0, 0);
    }
}
```

Обработка события Paint

```
public partial class MainForm : Form
{
    public MainForm()
    {
        InitializeComponent();
        CenterToScreen();
        this.Text = "Basic Paint Form";
        this.Paint += new PaintEventHandler(MainForm_Paint);
    }
    private void MainForm_Paint(object sender, PaintEventArgs e)
    {
        Graphics g = e.Graphics;
        string str = "Привет GDI+";
        string nameFont = "Times New Roman";
        g.DrawString
            (str, new Font(nameFont, 20), Brushes.Green, 0, 0);
    }
}
```



О событии Paint

Событие **Paint** генерируется всегда, когда окно становится "грязным". Окно считается "грязным", если переопределяется его размер, окно (или его часть) открывается из-под другого окна, или окно сначала минимизируется, а затем восстанавливается.

Во всех случаях, когда требуется перерисовка формы, платформа .NET гарантирует, что обработчик события **Paint** (или переопределенный метод `OnPaint()`) будет вызван автоматически

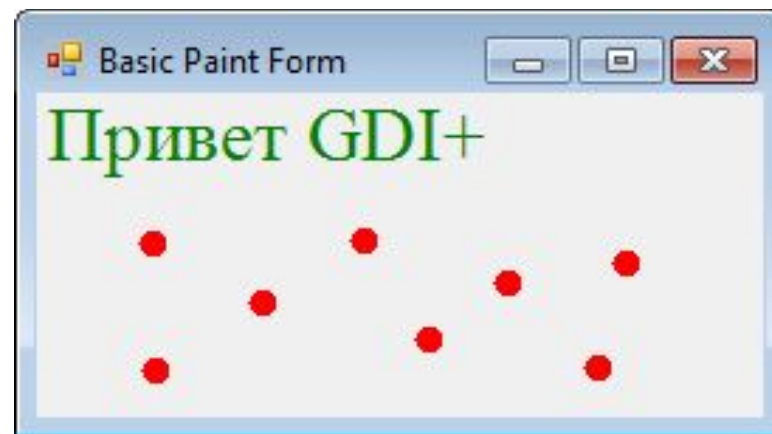
Обновление области клиента формы

В ходе выполнения приложения GDI+ может возникнуть необходимость в явном вызове события Paint вместо ожидания того, что окно станет “естественно грязным”. Чтобы вызвать перерисовку окна программно, просто вызовите наследуемый метод **Invalidate()**.

public void Invalidate() - делает недействительной всю поверхность элемента управления и вызывает его перерисовку.

Доступ к объекту Graphics вне обработчика Paint

```
private void MainForm_MouseDown(object sender, MouseEventArgs e)
{
    //Получение объекта Graphics через Hwnd.
    Graphics g = Graphics.FromHwnd(this.Handle);
    //Рисование круга 10*10 по щелчку мыши.
    g.FillEllipse(Brushes.Red, e.X, e.Y, 10, 10);
    //Освобождение объектов Graphics, созданных напрямую.
    g.Dispose();
}
```



Доступ к объекту Graphics вне обработчика Paint

```
public partial class MainForm : Form
{
    //Используется для хранения всех Point
    private List<Point> myPts = new List<Point>();
    public MainForm()
    {
        InitializeComponent();
        CenterToScreen();
        this.Text = "Basic Paint Form";
        this.Paint += new PaintEventHandler(MainForm_Paint);
    }
    private void MainForm_Paint(object sender, PaintEventArgs e)
    {
        Graphics g = e.Graphics;
        string str = "Привет GDI+";
        string nameFont = "Times New Roman";
        g.DrawString
            (str, new Font(nameFont, 20), Brushes.Green, 0, 0);
        foreach (Point p in myPts)
        {
            g.FillEllipse(Brushes.Red, p.X, p.Y, 10, 10);
        }
    }
    private void MainForm_MouseDown(object sender, MouseEventArgs e)
    {
        myPts.Add(new Point(e.X, e.Y));
        this.Invalidate();
    }
}
```

Освобождение объекта Graphics

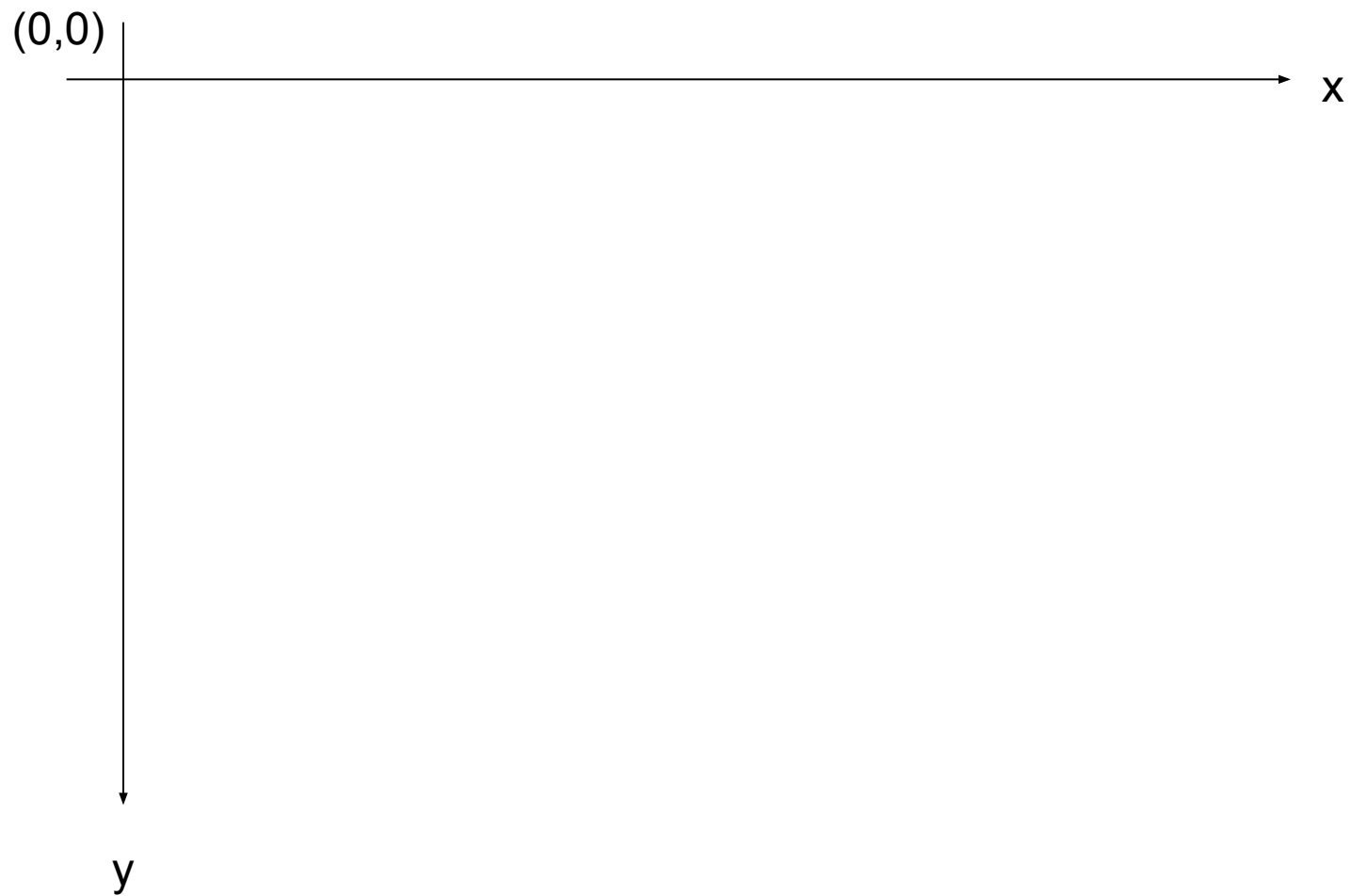
- Если объект **Graphics** был создан вами непосредственно, после окончания его использования его следует освободить
- Если вы ссылаетесь на существующий объект **Graphics**, его освобождать не следует

```
private void MainForm_Paint(object sender, PaintEventArgs e)
{
    //Загрузка локального файла *.jpg
    Image myImageFile = Image.FromFile("photo.jpg") ;
    //Создание нового объекта Graphics на основе изображения
    Graphics imgGraphics = Graphics.FromImage(myImageFile);
    //Визуализация новых данных
    imgGraphics.FillEllipse(Brushes.DarkOrange, 50, 50, 150, 150);
    //Нанесение изображения на форму.
    Graphics g = e.Graphics;
    g.DrawImage(myImageFile, new Point(0,0));
    //Освобождение созданного нами объекта Graphics.
    imgGraphics.Dispose();
}
```

Системы координат GDI+

- *Мировые координаты* (или внешние координаты) - представляют абстракцию размеров данного типа GDI+, независимую от единиц измерения.
- *Страничные координаты* (координаты страницы) - представляют смещение в применении к оригинальным мировым координатам.
- *Приборные координаты* (координаты устройства) - представляют результат применения страничных координат к оригинальным мировым координатам. Эта координатная система используется для определения того, где именно будет показан соответствующий тип GDI+.

Система координат

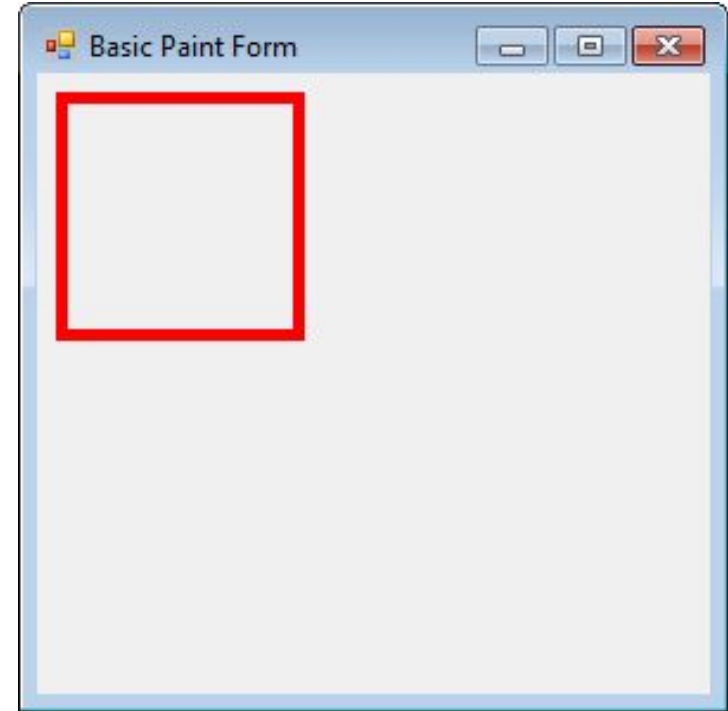


Единицы измерения

В GDI+ единицей измерения по умолчанию является пиксель.

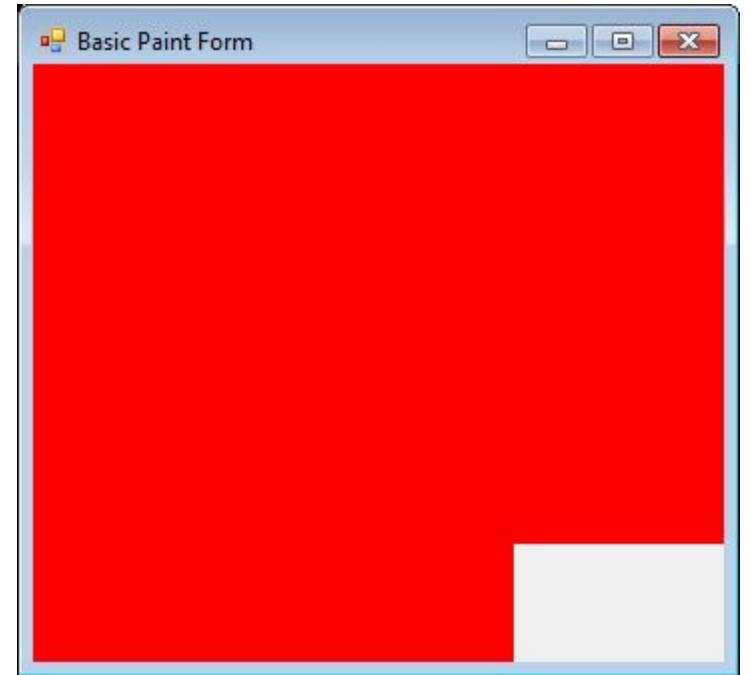
```
public enum GraphicsUnit
{
    //Мировые координаты.
    World,
    //Пиксель для видео дисплея и 1/100 дюйма для принтера
    Display,
    //Пиксель,
    Pixel,
    //Стандартная точка принтера (1/72 дюйма)
    Point,
    //Дюйм
    Inch,
    //Стандартная единица документа (1/300 дюйма)
    Document,
    //Миллиметр
    Millimeter
}
```

Выбор единиц измерения



```
private void MainForm_Paint(object sender, PaintEventArgs e)
{
    //Установка мировых координат с использованием единиц измерения,
    //предлагаемых по умолчанию.
    Graphics g = e.Graphics;
    g.DrawRectangle(new Pen(Color.Red, 5), 10, 10, 100, 100);
}
```

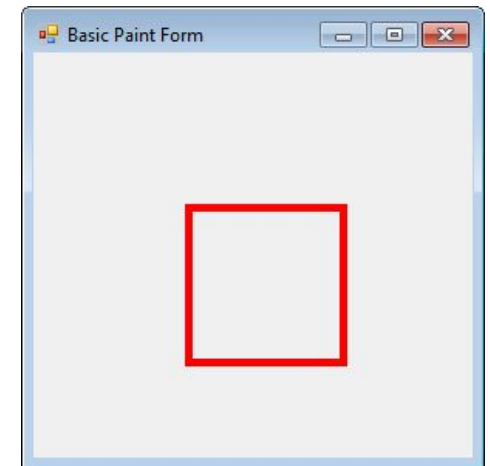

Выбор единиц измерения



```
private void MainForm_Paint(object sender, PaintEventArgs e)
{
    //Отображение прямоугольника в дюймах, а не в пикселях...
    Graphics g = e.Graphics;
    g.PageUnit = GraphicsUnit.Inch;
    g.DrawRectangle(new Pen (Color.Red, 5), 0, 0, 100, 100);
}
```

Изменение начала координат

```
private void MainForm_Paint(object sender, PaintEventArgs e)
{
    Graphics g = e.Graphics;
    //Установка смещения (100, 100) для страничных координат
    g.TranslateTransform(100, 100);
    //Значениями мировых координат остаются (0, 0, 100, 100),
    //но приборные координаты теперь равны (100, 100, 200, 200).
    g.DrawRectangle(new Pen (Color.Red, 5), 0, 0, 100, 100);
}
```



Определение цветовых значений

Структура **System.Drawing.Color** представляет цветовую константу ARGB (от Alpha-Red-Green-Blue— альфа, красный, зеленый, синий).

```
//Один из множества встроенных цветов...  
Color c = Color.RoyalBlue;  
//Указание ARGB вручную.  
Color myColor = Color.FromArgb(0, 255, 128, 64);
```

Члены типа **Color**:

GetBrightness () — возвращает значение яркости типа **Color** на основании измерения HSB (Hue-Saturation-Brightness — оттенок, насыщенность, яркость).

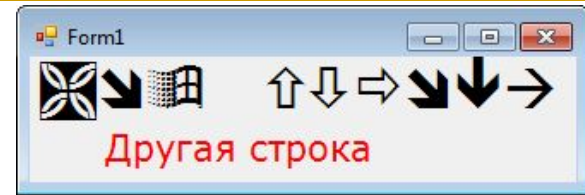
GetSaturation () — возвращает значение насыщенности типа **Color** на основании измерения HSB.

GetHue () — возвращает значение оттенка типа **Color** на основании измерения HSB.

IsSystemColor — индикатор того, что данный тип **Color** является зарегистрированным системным цветом.

A, R, G, B — возвращают значения, присвоенные для альфа, красной, зеленой и синей составляющих типа **Color**.

Работа со шрифтами



Тип **System.Drawing.Font** представляет шрифт, установленный на машине ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ.

```
//Создание Font с заданными именем типа и размером.  
Font f = new Font("Times New Roman", 12);  
//Создание Font с заданными именем типа, размером и начертанием  
Font f2 =  
    new Font("WingDings", 50, FontStyle.Bold|  
FontStyle.Underline);
```

```
private void Form1_Paint(object sender, PaintEventArgs e)  
{  
    Graphics g = e.Graphics;  
    g.DrawString  
        ("Моя строка", new Font("WingDings", 25),  
        Brushes.Black, new Point(0, 0));  
    g.DrawString  
        ("Другая строка", new Font("Verdana", 16),  
        Brushes.Red, 40, 40);  
}
```

Классы System.Drawing.Drawing2D

Классы	Описание
AdjustableArrowCap CustomLineCap	Используются для изменения формы концов линий для перьев. Данные типы задают, соответственно, регулируемую стрелку и пользовательскую форму конца линии
Blend ColorBlend	Позволяют определить шаблон смешивания (и цвет) для использования с LinearGradientBrush
GraphicsPath GraphicsPathlterator PathData	Объект GraphicsPath представляет серию линий и кривых. Этот класс позволяет добавлять в траектории геометрические шаблоны практически любого вида (дуги, прямоугольники, линии, строки, многоугольники и т.д.). PathData содержит графические данные, формирующие траекторию
HatchBrush LinearGradientBrush PathGradientBrush	Экзотические типы кистей

Работа с типами Pen

Типы **Pen** GDI+ используются для построения линий, соединяющих конечные точки.

Для выполнения визуализации геометрической формы на поверхности производного от **Control** типа действительный тип **Pen** следует направить подходящему методу визуализации, определенному классом **Graphics**.

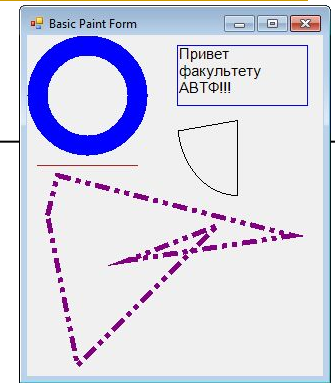
С объектами **Pen** обычно используются методы **DrawXXX()**, позволяющие отобразить некоторый набор линий на соответствующей графической поверхности.

Свойства Pen

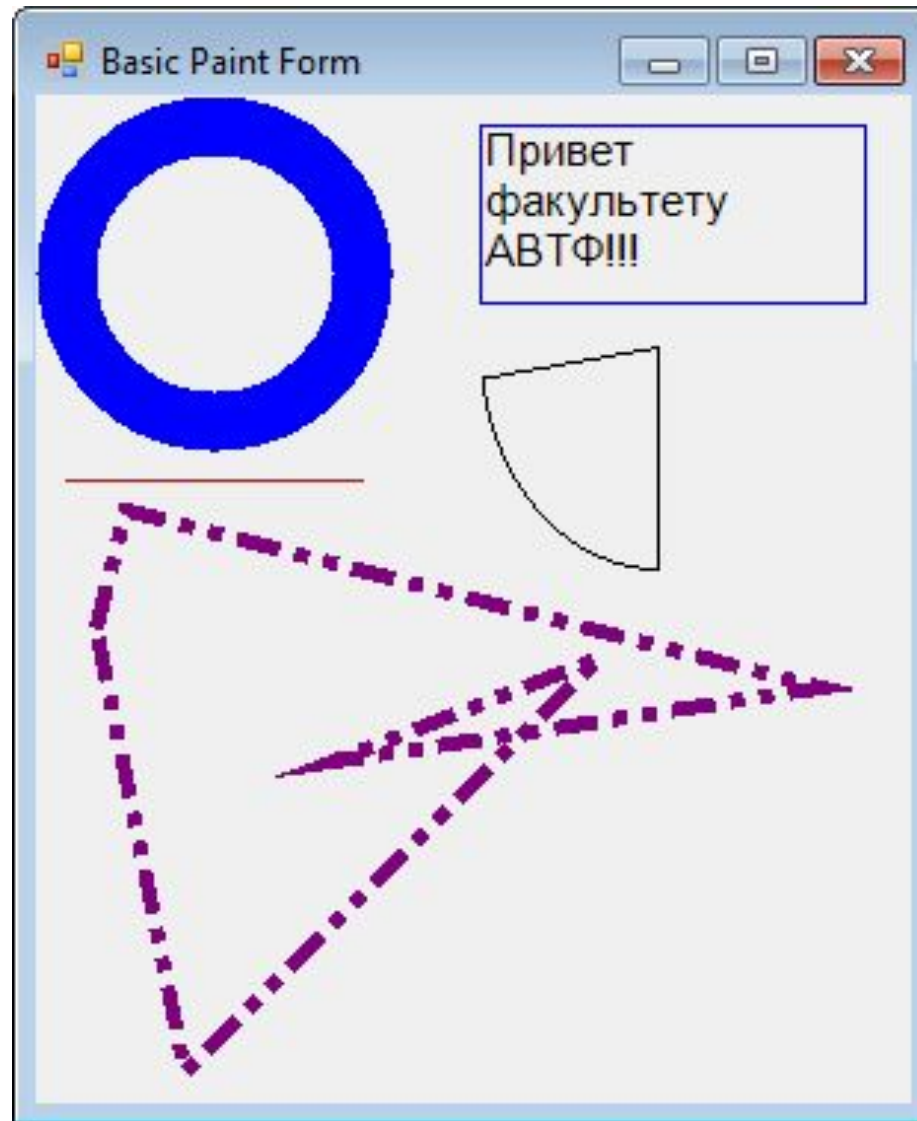
Свойства	Описание
Brush	Определяет тип Brush для использования с данным типом Pen
Color	Определяет тип Color для использования с данным типом Pen
CustomStartCap CnstomEndCap	Читает или устанавливает параметры пользовательского стиля концов линий, создаваемых с помощью данного типа Pen , Стил <i>ь концов</i> линий — это просто термин, используемый для обозначения того, как должен выглядеть начальный и заключительный "штрих" данного пера.
DashCap	Читает или устанавливает параметры стиля концов линий, используемого для прерывистых линий, создаваемых с помощью данного типа Pen
DashPattern	Читает или устанавливает массив пользовательской маски для рисования прерывистых линий. Соответствующие "типе" складываются из сегментов линий
DashStyle	Читает или устанавливает параметры стиля, используемого для прерывистых линий, создаваемых с помощью данного типа Pen
StartCap EndCap	Читает или устанавливает встроенный стиль концов линий, создаваемых с помощью данного типа Pen . Стил <i>ь концов</i> линий Pen устанавливается в соответствии с перечнем LineCap из пространства имен System.Drawing.Drawing2D
Width	Читает или устанавливает ширину данного Pen
DashOffset	Читает или устанавливает расстояние от начала линии до начала шаблона прерывистой линии

Пример кода

```
private void MainForm_Paint(object sender, PaintEventArgs e)
{
    Graphics g = e.Graphics;
    //Создание большого пера синего цвета.
    Pen bluePen = new Pen(Color.Blue, 20);
    //Получение готового пера из типа Pens.
    Pen pen2 = Pens.Firebrick;
    //Визуализация некоторых шаблонов.
    g.DrawEllipse (bluePen, 10, 10, 100, 100);
    g.DrawLine(pen2, 10, 130, 110, 130);
    g.DrawPie(Pens.Black, 150, 10, 120, 150, 90, 80);
    //Рисование пурпурного полигона с пунктирной границей...
    Pen pen3 = new Pen(Color.Purple, 5);
    pen3.DashStyle = DashStyle.DashDotDot;
    g.DrawPolygon (pen3, new Point[]
        {
            new Point(30, 140), new Point(265, 200),
            new Point(100, 225), new Point(190, 190),
            new Point(50, 330), new Point (20, 180)
        });
    //... и прямоугольника, содержащего текст...
    Rectangle r = new Rectangle(150, 10, 130, 60);
    g.DrawRectangle (Pens.Blue, r);
    string str = "Привет факультету АВТФ!!!";
    g.DrawString(str, new Font("Arial", 11), Brushes.Black, r) ;
}
```

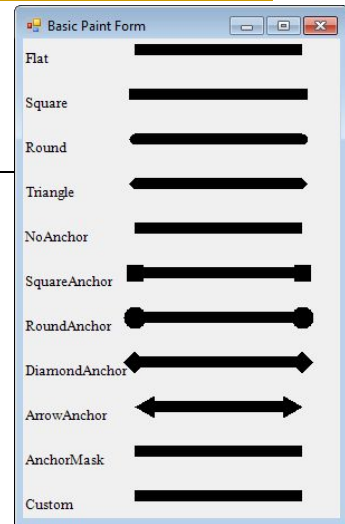


Пример кода

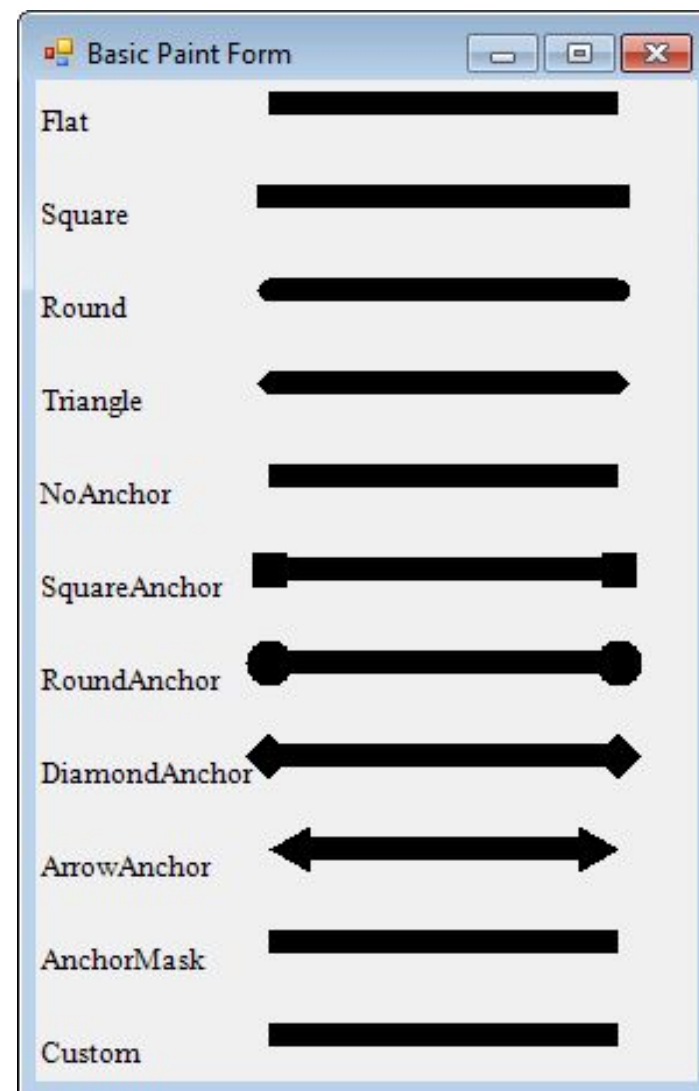


Концы линий

```
private void MainForm_Paint(object sender, PaintEventArgs e)
{
    Graphics g = e.Graphics;
    Pen thePen = new Pen(Color.Black, 10);
    int yOffset = 10;
    //Получение всех членов перечня LineCap.
    Array obj = Enum.GetValues(typeof(LineCap));
    //Рисование линии для данного члена LineCap.
    for (int x = 0; x < obj.Length; x++)
    {
        //Получение следующего стиля конца линии и настройка
пера.
        LineCap temp = (LineCap)obj.GetValue(x);
        thePen.StartCap = temp; thePen.EndCap = temp;
        //Вывод имени из перечня LineCap.
        g.DrawString(temp.ToString(),
            new Font("Times New Roman", 10),
            new SolidBrush(Color.Black), 0, yOffset);
        //Рисование линии с соответствующим стилем концов.
        g.DrawLine(thePen, 100, yOffset, Width - 50, yOffset);
        yOffset += 40;
    }
}
```



Концы линий



Работа с типами **Brush**

Типы, производные от **System.Drawing.Brush**, используются для заполнения имеющегося региона заданным цветом, узором или изображением.

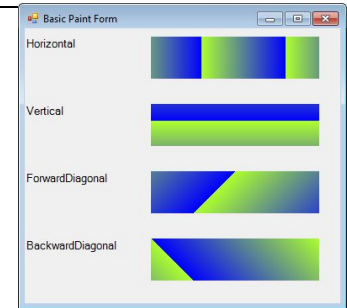
Сам класс **Brush** является абстрактным типом, поэтому он не позволяет создать соответствующий экземпляр непосредственно.

Однако **Brush** может играть роль базового класса для родственных ему типов кисти (например, **SolidBrush**, **HatchBrush**, **LinearGradientBrush** и др.).

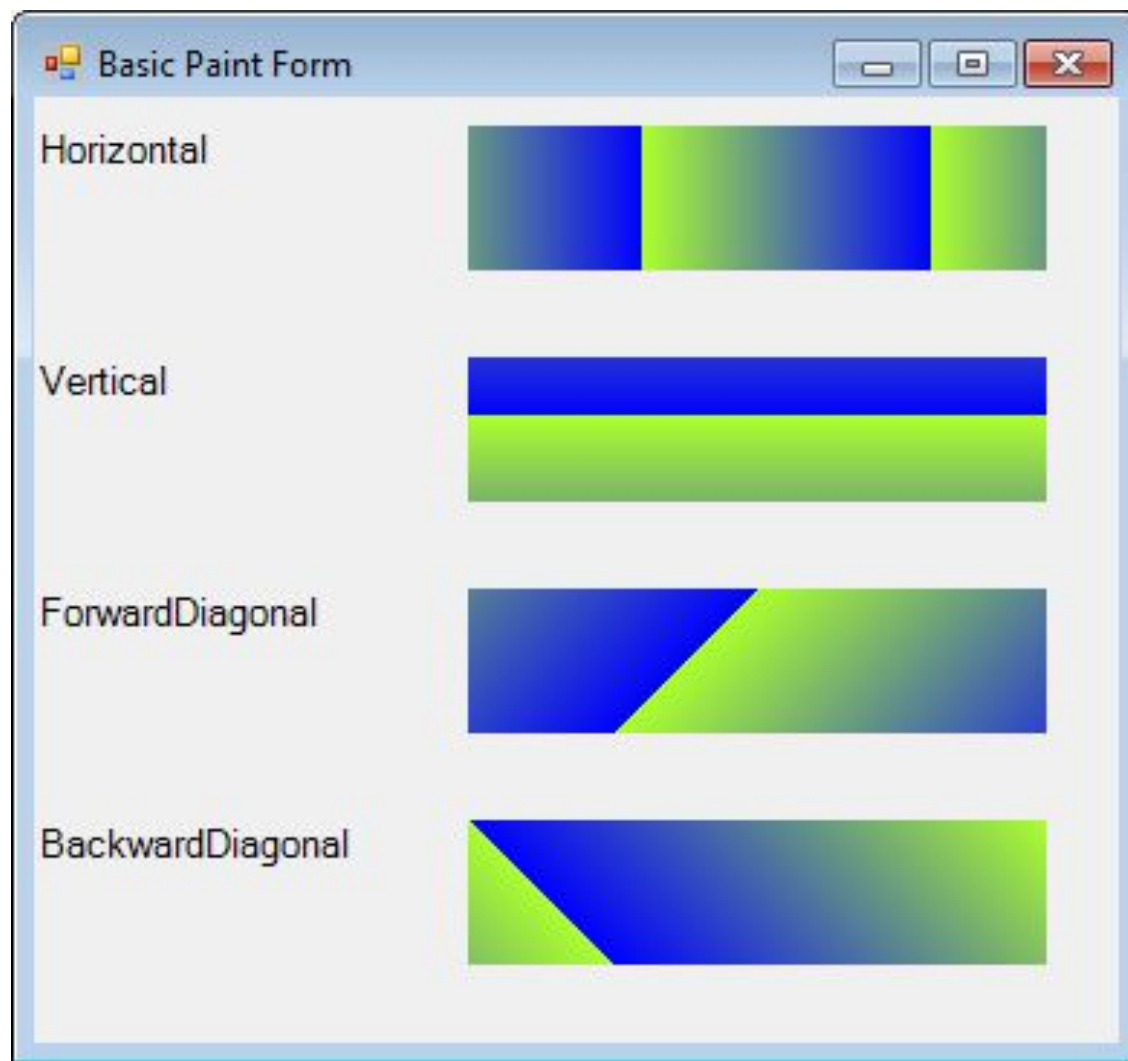
Имея кисть, вы получаете возможность вызвать любой из методов **FillXXX()** типа **Graphics**.

Работа с LinearGradientBrush

```
private void MainForm_Paint(object sender, PaintEventArgs e)
{
    Graphics g = e.Graphics;
    Rectangle r = new Rectangle (10, 10, 100, 100);
    //Градиентная кисть.
    LinearGradientBrush theBrush = null;
    int yOffset = 10;
    //Получение членов перечня LinearGradientMode.
    Array obj = Enum.GetValues(typeof(LinearGradientMode));
    //Отображение прямоугольников для членов LinearGradientMode.
    for (int x = 0; x < obj.Length; x++)
    {
        //Конфигурация кисти.
        LinearGradientMode temp = (LinearGradientMode)obj.GetValue(x);
        theBrush = new LinearGradientBrush
(r, Color.GreenYellow, Color.Blue, temp);
        //Вывод имени из перечня LinearGradientMode.
        g.DrawString(temp.ToString(), new Font("Times Sew Raman", 10),
            new SolidBrush(Color.Black), 0, yOffset);
        //Закраска прямоугольника подходящей кистью.
        g.FillRectangle(theBrush, 150, yOffset, 200, 50);
        yOffset += 80;
    }
}
```



Работа с LinearGradientBrush



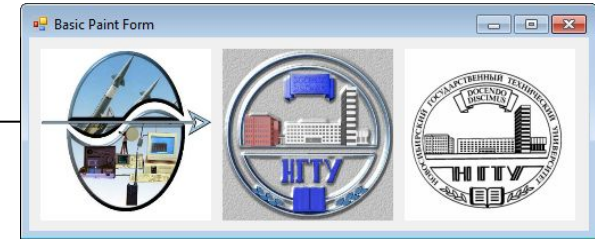
Визуализация изображений

Абстрактный тип **System.Drawing.Image** определяет ряд методов и свойств, хранящих различную информацию о том изображении, которое этот тип представляет.

Члены типа Image	Описание
FromFile()	Статический метод, создающий объект Image из указанного файла
FromStream()	Статический метод, создающий объект Image из указанного потока данных
Height, Width, Size, HorizontalResolution, VerticalResolution	Свойства, возвращающие информацию о размерах данного объекта Image
Palette	Свойство, возвращающее тип данных ColorPalette , который представляет палитру, используемую для данного объекта Image
GetBounds	Метод, возвращающий объект Rectangle , который представляет текущие размеры данного объекта Image
Save()	Метод, сохраняющий в файл данные, содержащиеся в производном от Image типе

Класс Bitmap

```
public partial class MainForm : Form
{
    private Bitmap[] myImages = new Bitmap[3];
    public MainForm()
    {
        // Загрузка локальных изображений.
        myImages[0] = new Bitmap ("image1.jpg");
        myImages[1] = new Bitmap ("image2.jpg");
        myImages[2] = new Bitmap ("image3.jpg");
        InitializeComponent();
        this.Text = "Basic Paint Form";
        this.Paint += new PaintEventHandler(MainForm_Paint);
    }
    private void MainForm_Paint(object sender, PaintEventArgs e)
    {
        Graphics g = e.Graphics;
        //Визуализация изображений.
        int xOffset = 10;
        foreach (Bitmap b in myImages)
        {
            g.DrawImage(b, xOffset, 10, 150, 150);
            xOffset += 160;
        }
    }
}
```



Двойная буферизация

Мерцание является распространенной проблемой при программировании графики. Графические операции, требующие нескольких сложных операций рисования могут привести к тому, что визуализируемые изображения будут мерцать или иметь неприемлемый внешний вид. Чтобы устранить эти неполадки, **.NET Framework** предоставляет доступ к двойной буферизации.

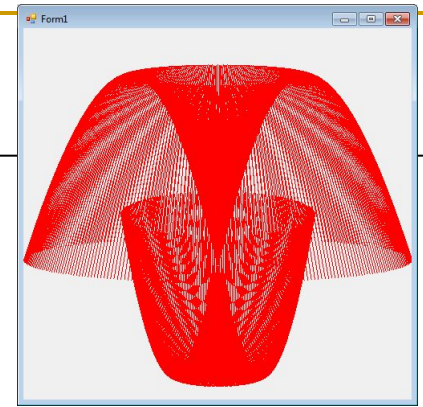
При двойной буферизации все операции рисования сначала выполняются в памяти, а лишь затем на экране компьютера. После завершения всех операций рисования содержимое буфера копируется из памяти непосредственно на связанную с ним область экрана.

```
public Form1()  
{  
    InitializeComponent();  
    //Включение двойной буферизации  
    this.DoubleBuffered = true;  
}
```

Двойная буферизация

```
public Form1()
{
    InitializeComponent();
    this.Size = new Size(500, 500);
    this.DoubleBuffered = true;
}

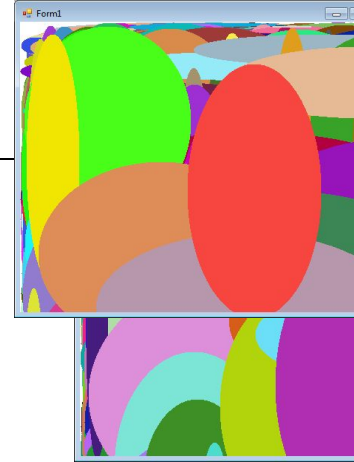
private void Form1_Paint(object sender, PaintEventArgs e)
{
    Graphics g = e.Graphics;
    int num = 300;
    int cx = ClientSize.Width;
    int cy = ClientSize.Height;
    Pen pen = new Pen(Color.Red);
    PointF[] aptf = new PointF[4];
    for (int i = 0; i < num; i++)
    {
        double dAngle = 2 * i * Math.PI / num;
        aptf[0].X = cx / 2 + cx / 2 * (float)Math.Cos(dAngle);
        aptf[0].Y = 5 * cy / 8 + cy / 16 * (float)Math.Sin(dAngle);
        aptf[1] = new PointF(cx / 2, -cy);
        aptf[2] = new PointF(cx / 2, 2 * cy);
        dAngle += Math.PI;
        aptf[3].X = cx / 2 + cx / 4 * (float)Math.Cos(dAngle);
        aptf[3].Y = cy / 2 + cy / 16 * (float)Math.Sin(dAngle);
        g.DrawBeziers(pen, aptf);
    }
}
```



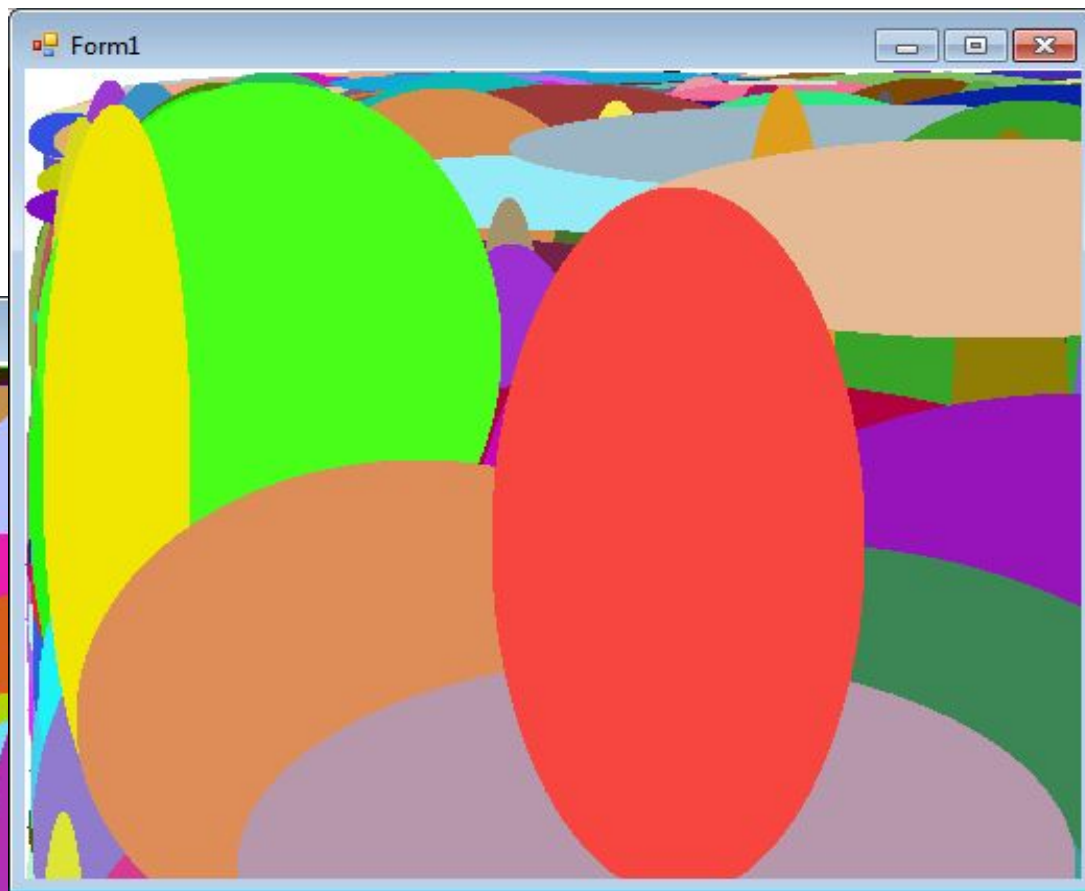
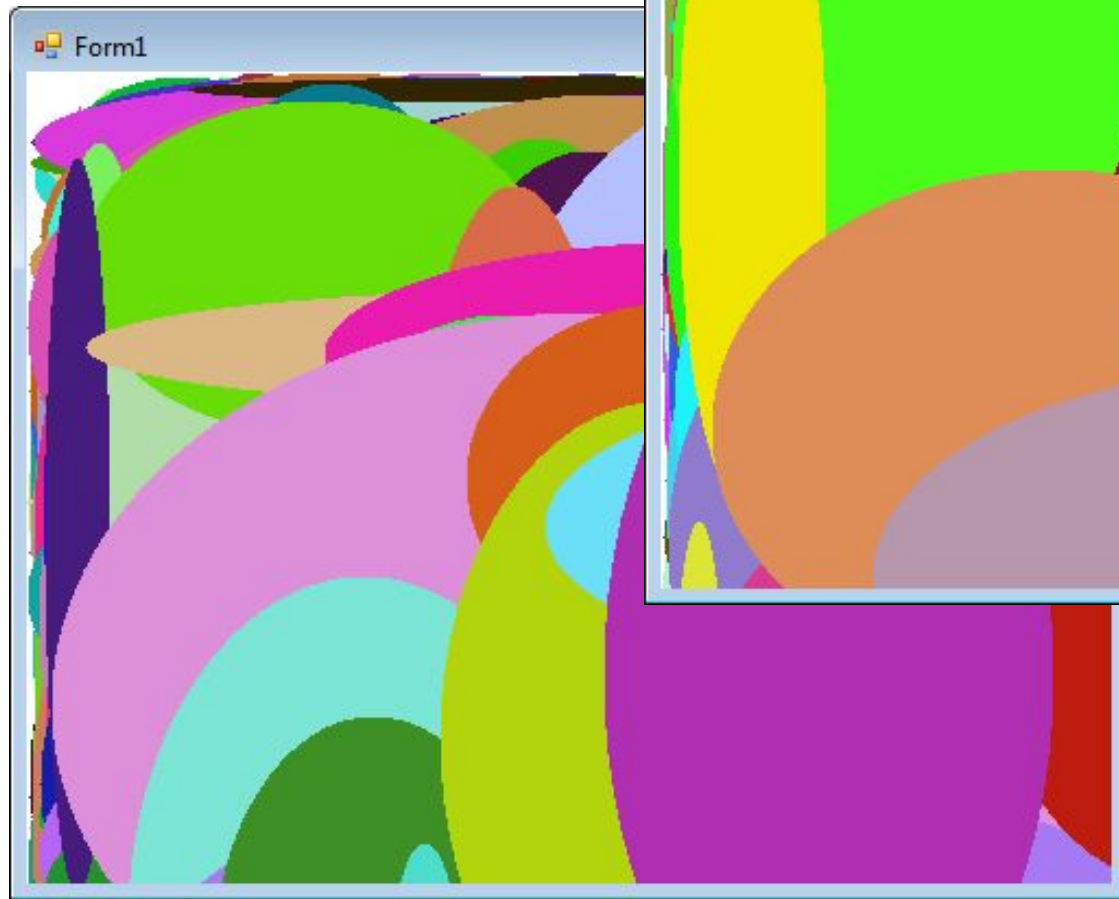
Пример кода

```
public partial class MyForm : Form
{
    Random rnd = new Random();
    int n = 5000;
    Bitmap bitmap;
    public MyForm()
    {
        InitializeComponent();
        bitmap = new Bitmap(1, 1);
    }
    private void MyForm_Paint
        (object sender, PaintEventArgs e)
    {
        Graphics grFrom = e.Graphics;
        grFrom.DrawImage(bitmap, 0, 0);
    }
}
```

```
private void MyForm_MouseDown(object sender,
    MouseEventArgs e)
{
    int x1, y1, x2, y2;
    Color col;
    SolidBrush sb;
    int r, g, b;
    int maxC = 255;
    int maxX = this.ClientRectangle.Width;
    int maxY = this.ClientRectangle.Height;
    bitmap = new Bitmap(maxX, maxY);
    Graphics grImage = Graphics.FromImage(bitmap);
    grImage.Clear(Color.White);
    for (int i = 0; i < n; i++)
    {
        r = rnd.Next(maxC);
        g = rnd.Next(maxC);
        b = rnd.Next(maxC);
        col = Color.FromArgb(r, g, b);
        sb = new SolidBrush(col);
        x1 = rnd.Next(maxX); x2 = rnd.Next(maxX);
        y1 = rnd.Next(maxY); y2 = rnd.Next(maxY);
        grImage.FillEllipse(sb, x1, y1, x2, y2);
    }
    this.Invalidate();
}
```



Пример кода



Анимация

```
public partial class Form1 : Form
{
    Bitmap myImage;
    int h = 30;
    int w = 30;
    SolidBrush sbFon;
    SolidBrush sbFill;
    Thread thread;
    public Form1()
    {
        InitializeComponent();
        this.Size = new Size(500, 500);
        myImage = new Bitmap
            (ClientRectangle.Width, ClientRectangle.Height);
        this.DoubleBuffered = true;
        sbFon = new SolidBrush(this.BackColor);
        sbFill = new SolidBrush(Color.Red);
    }

    private void Form1_Paint(object sender, PaintEventArgs e)
    {
        lock (this)
        {
            Graphics g = e.Graphics;
            g.DrawImage(myImage, 0, 0);
        }
    }
}
```

```
private void Animator()
{
    int x = 0, y = 0;
    Rectangle r;
    Graphics g = Graphics.FromImage(myImage);
    while (x < ClientRectangle.Width)
    {
        r = new Rectangle(x, y, w, h);
        lock (this)
        {
            g.FillEllipse(sbFill, r);
        }
        this.Invalidate();
        Thread.Sleep(5);
        x++;
        y++;
        lock (this)
        {
            g.FillEllipse(sbFon, r);
        }
    }
}

private void Form1_MouseDown
(object sender, MouseEventArgs e)
{
    thread = new Thread(this.Animator);
    thread.Start();
}
}
```

Анимация

