

# ХОЛСТ CANVAS

**Canvas** - это контейнер, который позиционирует содержимое относительно границ. Название контейнера в переводе с английского означает *холст*.

Элемент может быть позиционирован только относительно *относительно перпендикулярных границ* (т.е. пары границ, образующих угол).

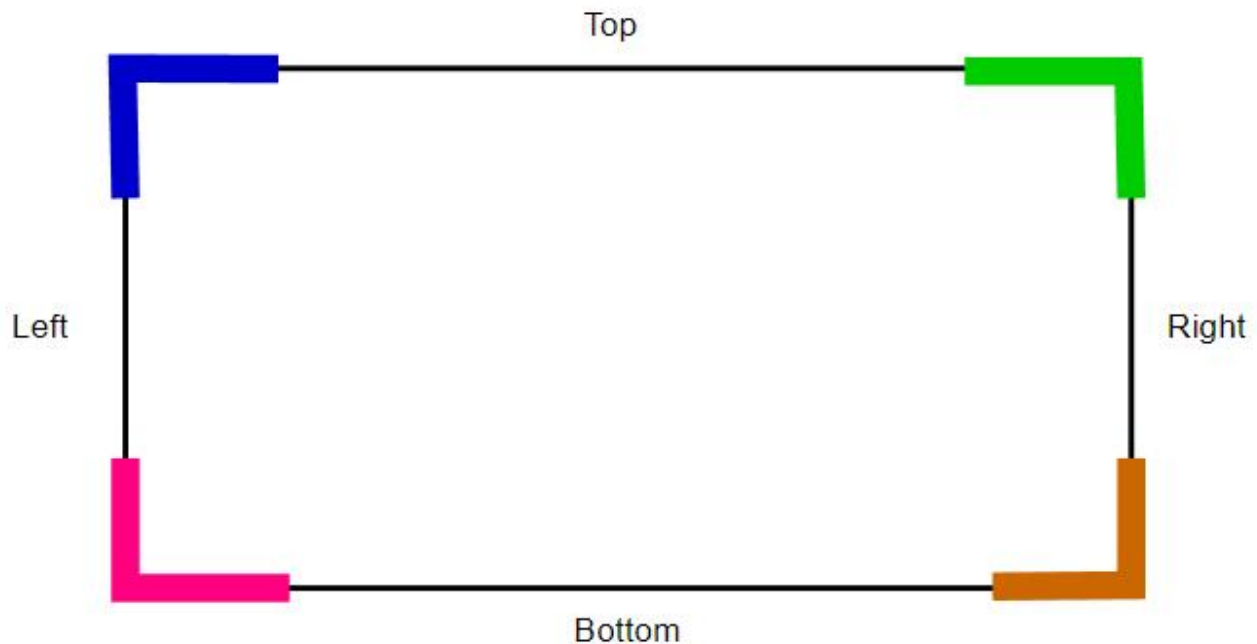


Рисунок 1

Контейнер работает в динамичном режиме, когда, например, находится в ячейке **Grid**, изменяющей размеры при изменении размеров окна, однако не предназначен для этого напрямую. Обычно для **Canvas** устанавливают фиксированные размеры ширины и высоты.

Контейнер определяется следующей записью.

```
<Canvas>
  <!--Содержимое-->
</Canvas>
```

Рисунок 2

К элементам, находящимся внутри контейнера, прицепляются свойства **Canvas.Top**, **Canvas.Bottom**, **Canvas.Left** и **Canvas.Right**.

```

<Canvas>
  <Button Width="100"
    Height="100"
    Canvas.Top="50"
    Canvas.Left="70"/>
  <Button Width="50"
    Height="50"
    Canvas.Right="30"
    Canvas.Bottom="20"/>
</Canvas>

```

Рисунок 3

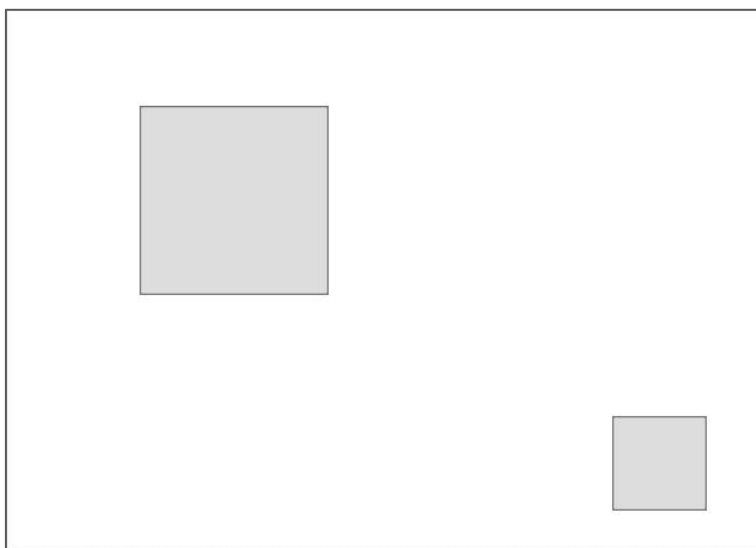


Рисунок 4

Отступы задаются относительно точки угла элемента. Так, например, если будут указаны отступы для верхней и левой границы, отступ будет производиться относительно точки элемента, находящейся в левом верхнем углу.

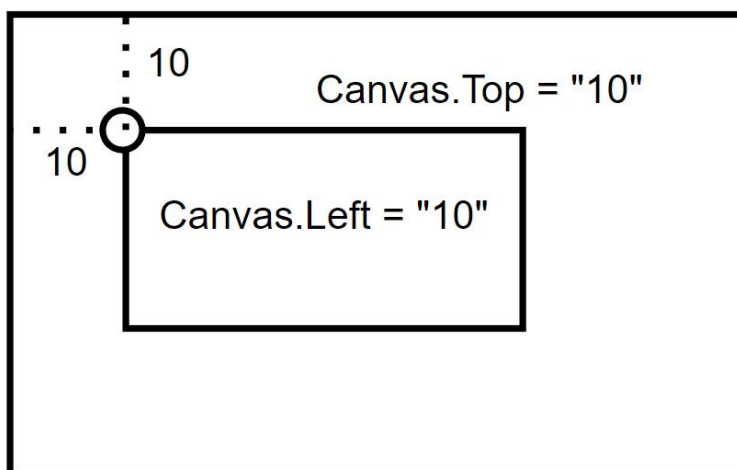


Рисунок 5

Если вдруг были одновременно установлены значения для свойств **Canvas.Top** и **Canvas.Bottom**, приоритетным будет **Canvas.Top**.

Так же для одновременного указания свойств **Canvas.Left** и **Canvas.Right** приоритетным окажется **Canvas.Left**.

☺ На заметку: для указания каких-либо координат, WPF отдаёт приоритет системе координат из левой и верхней границы. Так, например, указание стартовой и конечной точки градиентной линии будет относительно этих границ.