

Тақырып № 2

Графикалық файлдар форматтары.

Графикалық файл пішімдерін түрлендіру жоспарында біз ішкі құрылымды түрлендіруді қарастырдық .BMP файлдар. Мұнда әңгіме DIB форматтары файлдарын ұйымдастырудың бұрын қаралған ішкі құрылымынан өзгеше ұйымдастырылған форматтар туралы болады. Ең танымал форматтар .jpeg, .jpg, .ico, .gif. Форматтардың ерекшелігіне қарамастан, бұл жерде Borland C++ Builder құралдары көрсетіледі, олардың көмегімен форматтарды айырбастауға болады. Пішім .gif сурет контейнерінің пішімі ретінде ерекше назар аударуды талап етеді және одан әрі оған бөлек бөлім арналады, бірақ Borland C++ Builder үшін қосымша және Пішім қолданылатын пішіммен жұмыс істеу үшін стандартты емес компоненттің болуына қарамастан .gif, автор бағдарламаға Tcrrwebbrowser компонентін қосуды қалайды.

Осыған орай осы параграфта практикада жиі талап етілетін бірнеше мәселелерді қарастырайық:

- түрлендіру .jpeg в .bmp.
- түрлендіру .bmp в .jpeg.
- түрлендіру .ico в .bmp.
- түрлендіру .bmp в .ico.

Суретті пішімде түрлендіру үшін .JPG пішімге.bmp, оны пішімді қолдайтын қандай да бір компонентке немесе графикалық элементке алдын ала жүктеу қажет .bmp. Мысалы, келесі код пішім файлы .jpg Graphics графикалық нысанына жүктейді (қ түрлендіріледі): TBitmap.

```
void __fastcall
```

```
TForm1::Button1Click(TObject *Sender)
```

```

{
    Graphics::TBitmap *ptBmp;
    TJPEGImage      *ptJpg=new TJPEGImage;
    ptBmp=new Graphics::TBitmap;
    //Загружаем изображение .jpg
    ptJpg->LoadFromFile("a.jpg");
    //Перебрасываем его в TBitmap
    ptBmp->Width=ptJpg->Width;
    ptBmp->Height=ptJpg->Height;
    ptBmp->Assign(ptJpg);
    //Можно сохранить изображение в формате .bmp
    ptBmp->SaveToFile("a.bmp");
    //Можно его нарисовать
    Canvas->Draw(0,0,ptBmp);
    delete ptJpg;
    delete ptBmp; }

// TImage компонентін қолдануға болады:
void __fastcall
TForm1::Button1Click(TObject *Sender)
{
    Graphics::TBitmap *ptBmp;
    ptBmp=new Graphics::TBitmap;
    Image1->AutoSize=true;
    Image1->Picture->LoadFromFile("a.jpg");
    ptBmp->Assign(Image1->Picture->Graphic);
    //Можно сохранить изображение в формате .bmp
    ptBmp->SaveToFile("a.bmp");
    //Можно его нарисовать
    Canvas->Draw(0,0,ptBmp);}

```