



Тема 18. Работа с графическими файлами. Класс `filedialog`, `ImageTK`.

1. Класс `filedialog`

Класс **`filedialog`** позволяет пользователю выбирать файл из системы компьютера. Открывает диалоговое окно компьютера-проводник (по умолчанию папку, в которой сохранен файл проекта).

Метод **`askopenfilename`** – возвращает имя файла, который выбрал пользователь для открытия.

Подключение класса: `from tkinter import filedialog`

Вызов проводника для открытия файла: `file_open=filedialog.askopenfilename()`

2. Класс `ImageTK`

Класс **`ImageTK`** поддерживает создание и редактирование графических файлов.

Метод **`PhotoImage`** возвращает изображение, разложенное по пикселям.

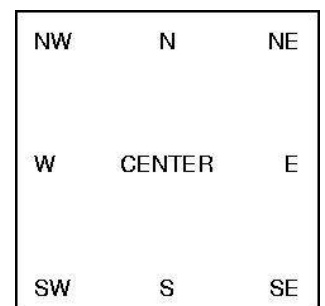
Подключение класса: `from PIL import Image, ImageDraw, ImageTk`

`canvas.image = ImageTk.PhotoImage(image1)` - создание объекта на холсте, который будет указывать на содержимое файла.

3. Метод `create_image`

Метод **`create_image`** класса `Canvas` воссоздает переданное изображение на холсте, относительно якоря (**`anchor`**).

`canvas.create_image(0, 0, image=canvas.image, anchor='nw')`



4. Функция открытия файла

<code>def open_image():</code>	Заголовок функции
<code>file_open=filedialog.askopenfilename()</code>	Вызов проводника для открытия файла
<code>global image1</code>	Указание на изменение глобальной переменной
<code>image1 = Image.open(file_open)</code>	Передача указателя с именем выбранного файла в переменную <code>image1</code>