

Ads by Google

Flip ImageC#Image CanvasImage Rotate

設定

100% 文字の大きさ

100% コードの文字

VB.NETのコードを非表示

C#のコードを非表示

検索

Google™ カスタム検索

DOBON.NET

プログラミング

.NET Tips

フォーム

コントロール

DataGrid

DataGridView

ファイル・フォルダ

画像・印刷

インターネット

システム

文字列・暗号化

セットアップ

その他

インストーラ研究

メールマガジン

無料で.NETプログラミング

...すべて見る

掲示板最新情報

listviewのオーナードロ

でサブアイテムにアイコン

表示

DOBON.NET > プログラミング道 > .NET Tips > 画像、印刷

- 画像を回転、反転して表示する
 - Image.RotateFlipメソッドによる方法
 - 幅、高さに負の整数を指定する方法
 - より複雑な回転、反転
- この記事への評価、コメント、トラックバック

画像を回転、反転して表示する

注意：画像の表示方法が分からないという方は、まず「[コントロールやフォームに画像を表示する](#)」をご覧ください。

Image.RotateFlipメソッドによる方法

Imageクラスの[RotateFlipメソッド](#)を使用することにより、画像の回転、反転を行うことが出来ます。RotateFlipメソッドでは、回転は90度、180度、270度を、反転は水平方向、垂直方向、その両方を指定できます。

以下の例では、画像（test.bmp）を180度回転、水平方向に反転して、ピクチャボックス（PictureBox1）に表示しています。

VB.NET

コードを隠す

コードを選択

'Imports System.Drawing

Dim bmp As Bitmap = New Bitmap("test.bmp")

'180度回転して、水平方向に反転

'"Rotate180FlipX"の"Rotate180"は180度回転することを意味し、

'"FlipX"は水平方向に反転することを意味する

bmp.RotateFlip(RotateFlipType.Rotate180FlipX)

'表示

PictureBox1.Image = bmp

C#

コードを隠す

コードを選択

Windows Azure

オープンソースにも対応。

まずはお試しください。

90日間無料評価版はこちら

DOBON.NET

プログラミング

無料ソフト

掲示板

Wiki

...トップページに戻る

ブックマーク

★お気に入りに追加

✉ URLをメールで送る

🖨 このページを印刷

🌐 Yahoo!

📖 はてな **2 users**

👍 +1 0

👍 いいね! 0

🐦 ツイート 0

Translate

言語を選択

Powered by Google 翻訳

その他

リンク集

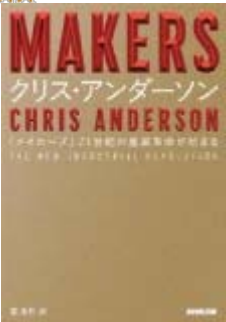
リンクをご希望の方へ

DOBON.NETへの要望

管理人に連絡

広告

Amazon.co.jp: 本 > ビジネス・経済 > ITのベストセラー

1位: MAKERS—21世紀の産業革命が始まる ¥1,995 (¥1,640 より)
★★★★★


2位: ワンクリックジェフ・ベズ率いるAmazonの隆盛 ¥1,680 (¥1,400 より)

```
//using System.Drawing;

Bitmap bmp = new Bitmap("test.bmp");
//180度回転して、水平方向に反転
//Rotate180FlipXの"Rotate180"は180度回転することを意味し、
//FlipXは水平方向に反転することを意味する
bmp.RotateFlip(RotateFlipType.Rotate180FlipX);
//表示
PictureBox1.Image = bmp;
```

幅、高さに負の整数を指定する方法

また、画像を描画するときには反転させるには、Graphics.DrawImageメソッドで描画先（または元のイメージ）の領域の指定で、幅または高さの値をマイナスにするという方法もあります。幅をマイナスにすると水平方向に、高さをマイナスにすると垂直方向に反転します。

この時、描画先（または元のイメージ）の位置に注意する必要があります。つまり例えば幅の値をマイナスにしたときは、その分描画位置をX座標方向にプラスしなければ正常な位置に描画されません。

次の例は画像を水平方向に反転させていますが、幅を"-img.Width"としているため、この画像を(0, 0)の位置に描画するためには、描画先の位置を(img.Width, 0)とする必要があります。

VB.NET

コードを隠す

コードを選択

```
'Imports System.Drawing

'描画先とするImageオブジェクトを作成する
Dim canvas As New Bitmap(PictureBox1.Width, PictureBox1.Height)
'ImageオブジェクトのGraphicsオブジェクトを作成する
Dim g As Graphics = Graphics.FromImage(canvas)

'画像を読み込む
Dim img As Image = Image.FromFile("test.bmp")

'画像を水平方向に反転して描画する
'座標(0, 0)に描画するために、描画位置のX座標をimg.Widthにしている
g.DrawImage(img, img.Width, 0, -img.Width, img.Height)

'Graphicsオブジェクトのリソースを解放する
g.Dispose()

'PictureBox1に表示する
PictureBox1.Image = canvas
```

C#

コードを隠す

コードを選択

```
//using System.Drawing;

//描画先とするImageオブジェクトを作成する
Bitmap canvas = new Bitmap(PictureBox1.Width, PictureBox1.Height);
//ImageオブジェクトのGraphicsオブジェクトを作成する
```



3位: スーパーフリーエージェント
スタイル 21世紀型ビジネスの成功
条件 (角川フォレスト) ¥1,470
(¥1,350 より) ★★★★★
なか見! 検索



4位: ビッグデータの衝撃——巨大な
データが戦略を決める ¥1,890
(¥1,473 より) ★★★★★
なか見! 検索



5位: アップル、グーグル、マイクロ
ソフト-仁義なきIT興亡史- ¥1,890



6位: ソーシャルゲームだけがなぜ儲
かるのか (PHPビジネス新書) ¥861



```
Graphics g = Graphics.FromImage(canvas);  
  
// 画像を読み込む  
Image img = Image.FromFile("test.bmp");  
  
// 画像を水平方向に反転して描画する  
// 座標(0, 0)に描画するために、描画位置のx座標をimg.Widthにしている  
g.DrawImage(img, img.Width, 0, -img.Width, img.Height);  
  
// Graphicsオブジェクトのリソースを解放する  
g.Dispose();  
  
// PictureBox1に表示する  
PictureBox1.Image = canvas;
```

より複雑な回転、反転

より複雑な回転、反転は、「[画像を傾けて表示する](#)」や「[ワールド変換により画像を平行移動、拡大、縮小、回転して表示する](#)」の方法により可能です。

履歴：

- 2012/8/1 表示する方法を、PictureBox.Imageプロパティを使った方法に変更。

注意：この記事では、基本的な事柄の説明が省略されているかもしれません。初心者の方は、特に以下の点にご注意ください。

- このサイトで紹介されているコードの多くは、例外処理が省略されています。例外処理については、[こちら](#)をご覧ください。
- コードの先頭に記述されている「Imports ??? がソースファイルの一番上に書かれているものとする」（C#では、「using ???; がソースファイルの一番上に書かれているものとする」）の意味が分からないという方は、[こちら](#)をご覧ください。

7位: インターネット新時代の法律実務Q&A ¥3,675



8位: ネットワークビジネス最初の一年—すべては、ここで決まる! ¥2,100 (¥566 より) ★★★★★



9位: アップル、アマゾン、グーグルの競争戦略 ¥2,310 (¥1,877 より) ★★★★★



10位: クラウド時代のタスク管理の技術—驚くほど仕事が片付いてしまう! ¥1,680 (¥504 より) ★★★★★





広範囲をサポートする 実用的UMLツール



- UML2.1
- BPMN
- DFD
- SysML
- PFD
- 状態遷移表

この記事への評価

良い / 悪い = 16 / 5

良い 悪い

この記事へのコメント

通常のコメント [トロ] 2005年2月9日 18:04:03

イメージが描画エリアからはみ出した場合（xが負の場合）はみ出た部分がエリアの反対側に描画されます。
yが負の時はハングしました。

この記事に関するコメントを投稿するには、下のボタンをクリックしてください。投稿フォームが表示されます。通常のご質問、ご意見等は[掲示板](#)へご投稿ください。

この記事へのトラックバック

(受信したトラックバックがありません。)

この記事のトラックバック Ping URL ([注意事項](#)):
<http://dobon.net/cgi-bin/pc/tb.php/graphics/rotateflip.html>