

# *Графика в Бейсике*



# Содержание

- Введение
- Графический режим Графический режим  
SCREEN 12
- Основные цвета
- Задание цвета
- Вывод текстовой информации в графике
- Графические примитивы
- Правила закраски
- Макроязык Макроязык GML



# Введение

При входе в оболочку Бейсика по умолчанию включается текстовый режим, в котором можно производить вычисления и выводить результаты на экран, но если мы хотим пользоваться графическими возможностями языка, нам надо объяснить это компьютеру посредством включения графического режима командой **SCREEN 12**.

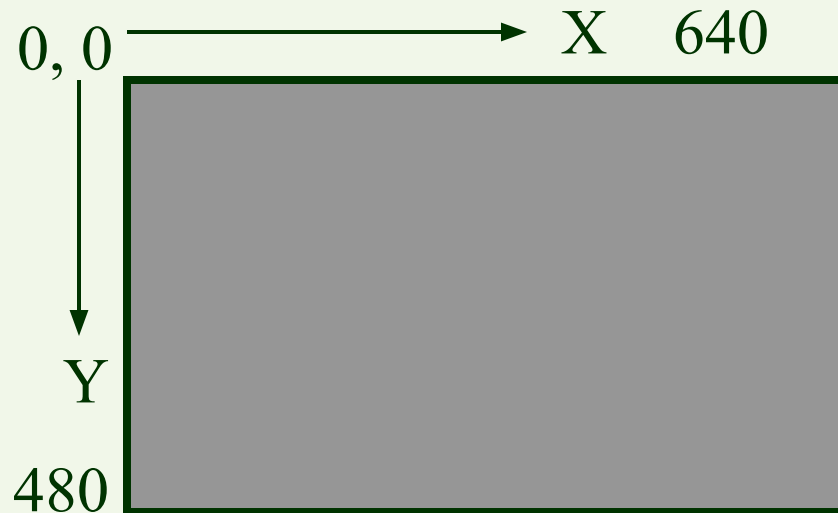
Графических режимов несколько, но именно режим № 12 обладает наибольшей разрешающей способностью и позволяет получать качественные графические объекты.

После включения графического режима мы можем задавать компьютеру команды рисования **графических примитив**.



# Режим SCREEN 12

В режиме SCREEN 12 экран представляет собой координатную сетку с началом в верхнем углу, вправо от которого увеличивается координата  $X$ , а вниз - координата  $Y$ . Максимальное значение  $X$  на экране 640, а  $Y$  - 480.



# Основные цвета

0 - чёрный 

1 - синий 


2 - зелёный 


3 - голубой 

4 - красный 

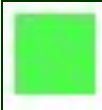
5 - фиолетовый 

6 - коричневый 

7 - светло-серый 

8 - тёмно-серый 

9 - ярко-синий 

10 - ярко-зелёный 

11 - ярко-голубой 

12 - ярко-красный 

13 - ярко-фиолетовый 

14 - жёлтый 

15 - белый 



# *Задание цвета*

## **COLOR C**

где C – цвет, которым далее будет окрашен текст или графическая фигура.

## **Пример программы:**

10 SCREEN 12

20 Color 5

30 ? ” Меня зовут Аксинья”

Цвет букв текста -  
сиреневый



# *Вывод текстовой информации в графике*

Текстовая информация в графическом режиме выводится с помощью операторов LOCATE и PRINT.

При этом нужно помнить, что координаты в операторе LOCATE не графические (640x480), а текстовые (80x25).

**LOCATE Y, X: ? "Текст"**

где X – номер позиции первой буквы текста;

Y – номер строки, с которой будет выводиться текст.

**Пример программы:**

10 SCREEN 12

20 Color 5

30 LOCATE y,x: ? "Текст"



# Графические примитивы

- Точка
- Отрезок прямой линии
- Прямоугольник со сторонами, параллельными экрану
- Закрашенный прямоугольник
- Окружность
- Эллипс
- Дуги окружностей
- Дуги эллипсов

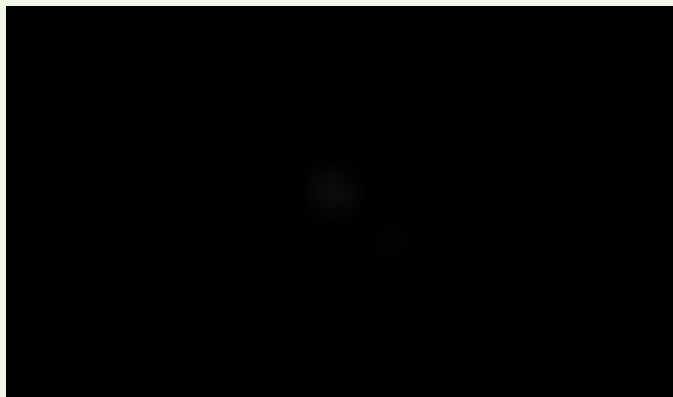




# Точка

## **PSET (X, Y), C**

где  $X$  и  $Y$  - координаты точки на экране, а  $C$  - её цвет.  
Если цвет не указан, то точка будет изображена последним установленным цветом.



## **Пример программы:**

```
10 SCREEN 12
```

```
20 PSET (320, 240), 4
```



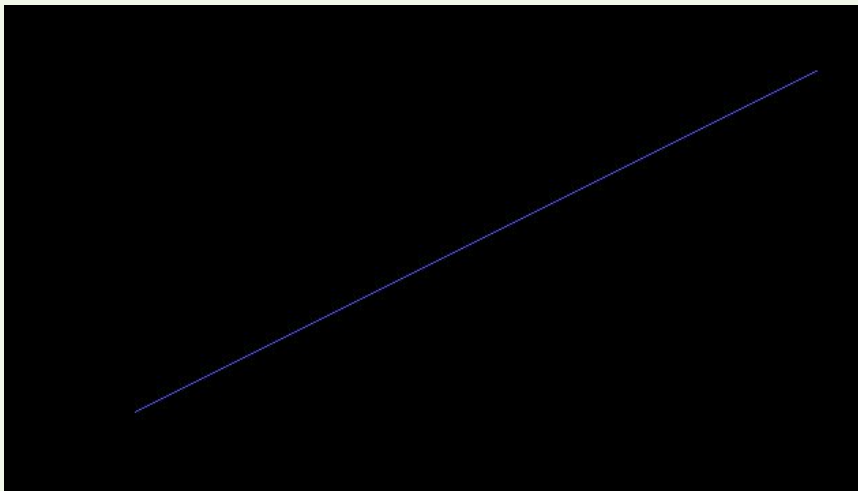
# Отрезок прямой линии

**LINE (X1, Y1) - (X2, Y2), C**

где X1, Y1 - координаты начала отрезка;

X2, Y2 - координаты конца отрезка;

C - цвет.



**Пример программы:**

```
10 SCREEN 12
```

```
20 LINE (100, 300) - (600, 50), 9
```



# Прямоугольник со сторонами, параллельными экрану

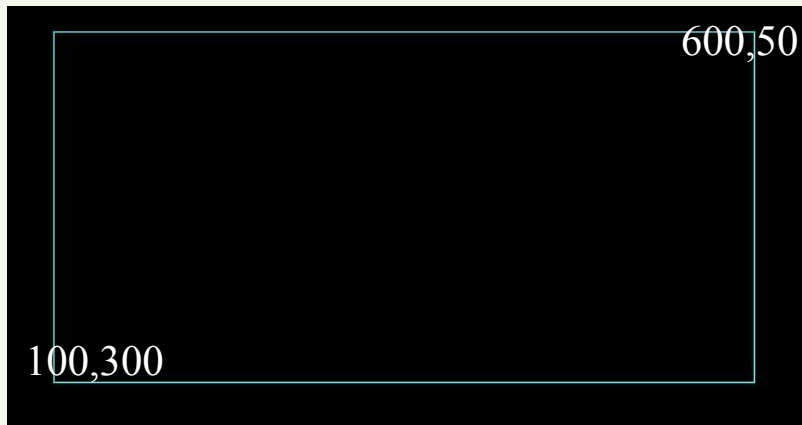
**LINE (X1, Y1) - (X2, Y2), C, B**

где X1, Y1 - координаты начала диагонали прямоугольника;

X2, Y2 - координаты конца диагонали прямоугольника;

C – цвет;

B (от английского BOX - коробка, ящик) - показатель того, что мы рисуем прямоугольник.



**Пример программы:**

```
10 SCREEN 12
```

```
20 LINE (100, 300) - (600, 50), 11, B
```



# Закрашенный прямоугольник

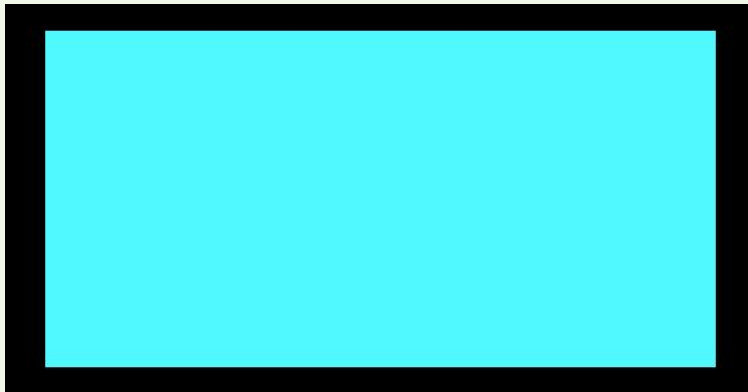
**LINE (X1, Y1) - (X2, Y2), C, BF**

где X1, Y1 - координаты начала диагонали прямоугольника;

X2, Y2 - координаты конца диагонали прямоугольника;

C – цвет;

BF (от английского BOX FULL - полная коробка) - показатель того, что мы рисуем закрашенный прямоугольник.



**Пример программы:**

```
10 SCREEN 12
```

```
20 LINE (100, 300) - (600, 50), 11, BF
```



# Окружность

**CIRCLE (X, Y), R, C**

где X, Y - координаты центра;

R - радиус (в экранных точках);

C - цвет.



**Пример программы:**

```
10 SCREEN 12
```

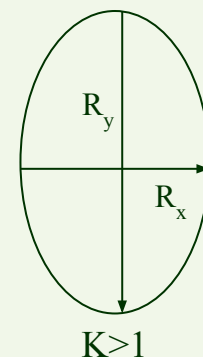
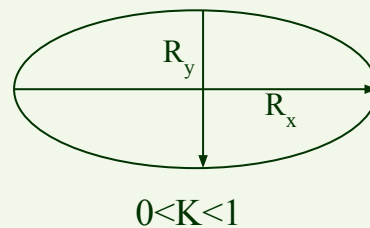
```
20 CIRCLE (320, 175), 50, 2
```



# Эллипс

Эллипс - это окружность, сжатая по вертикали или горизонтали, у которой имеется два радиуса - по осям X и Y. Частное от деления  $R_y$  на  $R_x$  дает нам *коэффициент сжатия*:

$$K = \frac{R_y}{R_x}$$



Таким образом, для эллипсов:

- сжатых по вертикали, коэффициент сжатия будет в пределах от 0 до 1;
- для эллипсов сжатых по горизонтали –  $K > 1$ ;
- если же  $K = 1$ , то это окружность.



# Эллипс

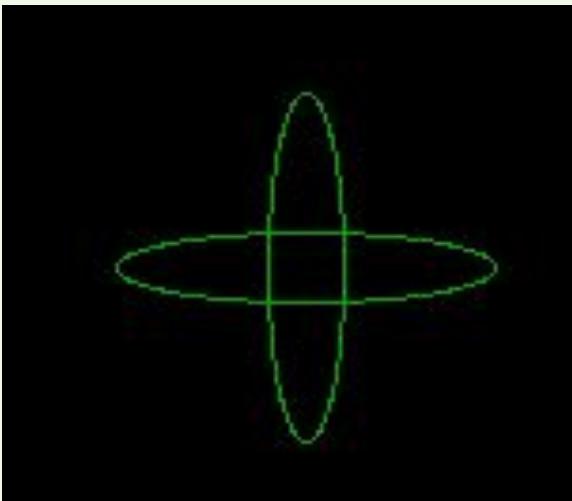
**CIRCLE (X, Y), R, C, , , K**

где X, Y - координаты центра эллипса;

R - радиус той окружности, из которой этот эллипс получился;

C - цвет;

K - численное значение коэффициента сжатия.



## Пример программы:

```
10 SCREEN 12
```

```
20 CIRCLE (320, 175), 50, 2, , , 5
```

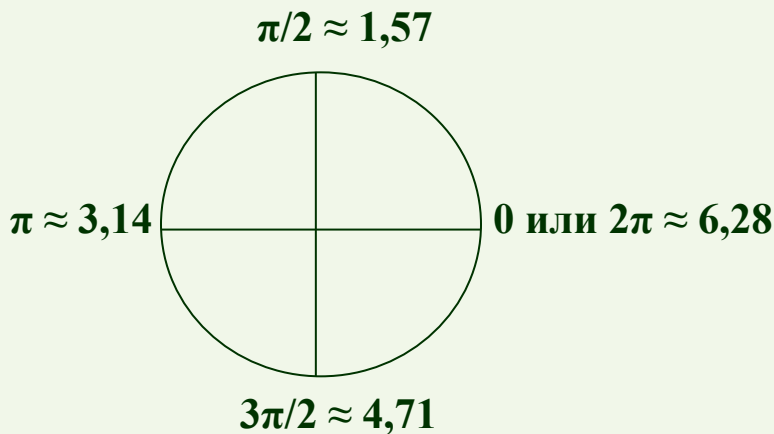
```
30 CIRCLE (320, 175), 50, 2, , , 0.2
```



# Дуги окружностей

CIRCLE (X, Y), R, C, a, b

*дуга строится от угла a к углу b против часовой стрелки.*



Бейсик позволяет использовать в качестве операторов в своих командах арифметические выражения. Поэтому, если вы знаете угол начала дуги, например 30 градусов, но затрудняетесь определить его на тригонометрической окружности, то можете написать по формуле:  $\pi * \lambda / 180$

$$3.14 * 30 / 180$$





# Дуги окружностей

Если в операторе построения дуг поставить знак минус перед значениями углов дуги, то автоматически будут проведены радиусы, соединяющие центр окружности с концами дуг.



**Пример программы:**

```
10 SCREEN 12
```

```
20 CIRCLE (200, 120), 50, 15, -45*3.14/180, -315*3.14/180
```



# Дуги эллипсов

**CIRCLE (X, Y), R, C, a, b, K**

В качестве примера нарисуем «светит месяц, светит ясный».



**Пример программы:**

```
10 SCREEN 12
```

дуга окружности

```
20 CIRCLE (500, 70), 50, 14, 4.71, 1.57
```

```
30 CIRCLE (500, 70), 50, 14, 4.71, 1.57, 2
```

дуга эллипса



# Правила закраски

**PAINT (X, Y), C1, C2**

где X, Y - координаты любой (!) точки внутри закрашиваемого контура;

C1 - цвет, которым закрашивается контур;

C2 - цвет самого контура.

Если цвета совпадают, то достаточно указать один.

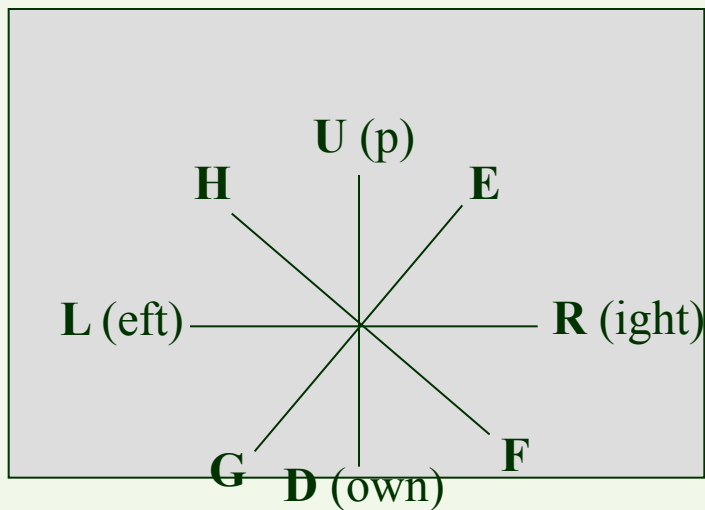
## Правила закраски:

- контур должен быть *замкнут*;
- контур должен быть *одноцветен*;
- координаты точки закраски должны лежать *внутри* контура.



# Макроязык GML

Для расширения возможностей машинной графики Бейсика был дополнительно разработан специальный макроязык GML (Graphics Macro Language). Он позволяет строить довольно сложные изображения и быстро выводить их на экран. Каждая команда языка представляет собой латинскую букву, после которой следует один или два числовых параметра (как правило целые числа).



## Основные команды перемещения языка GML

После команды указывается количество точек перемещения.



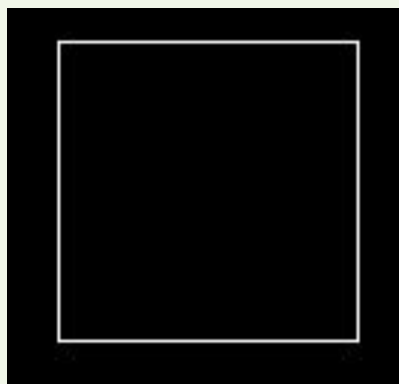
# Макроязык GML

Команда	Действие
M x, y	Переместиться в точку с координатами x и y
M $\pm n, \pm m$	Переместиться по отношению к текущей позиции на $\pm n$ точек по оси X и на $\pm m$ точек по оси Y. Знаки плюс и минус проставлять обязательно
At	Поворот изображения против часовой стрелки вокруг точки, с которой начиналось рисование, на $90^\circ * t$ ( $t$ может принимать значения 0, 1, 2,3). Действует во всех дальнейших командах до нового назначения
Cn	Задание нового цвета. Действует во всех дальнейших командах до нового назначения
Sn	Расстояние, указанное в командах перемещения, умножается на $n / 4$ ( $0 \leq n \leq 255$ )
B	Переместиться на новую позицию при помощи следующих B команд, но рисования не производить. Отменяется установкой цвета C
N	Выполнить следующую команду перемещения и вернуться в исходную позицию; может предшествовать любой команде перемещения
Pc1, c2	Команда заполнения контура цветом: c1 – цвет заполнения, c2 – цвет контура



# Макроязык GML

Для приведения в действие последовательности команд языка GML необходимо использование оператора **DRAW**.



**Пример программы:**

```
10 SCREEN 12
```

```
20 DRAW "R50 D50 L50 U50"
```

Программа изобразит квадрат, начиная от последней графической точки. Если такой точки не было, и вы сразу начинаете строить изображение с помощью оператора DRAW, то по умолчанию исходной точкой считается центр экрана.



*Тема закончена*



*До свидания!*

ВЫХОД