

Képek kezelése felsfokon

Ha valaha felmerült bennünk képek kezelése, akkor érdemes a nézeldést a [JavaLobby cikkénél](#) kezdeni, ahol összeszedték a képkezelés gyakori problémáit, illetve azok megoldását. A cikk a képek tárolásával és kezelésével kezdődik, ami fontos dolog, ha meg szeretnénk érteni a képek memóriahasználatát, illetve a képeken végzett mveleteket. Ezek után a képek betöltése következik, majd a betöltött kép kirajzolása egy ablak területére. Ezek után már biztos lábban mozgunk a képek kezelésével, így a folytatásban létrehozunk egy új - üres - képet, majd megtöltve tartalommal, elmentjük azt egy fájlba.

A cikk második részénél betöltött képeken végzünk mveleteket, áttetszvé tesszük a teljes képet; átlátszóvá állítunk egy bizonyos színt; tükrözzük a képet; elforgatjuk a képet; átméretezzük a képet; s végül kivágunk egyes részeket a képből. Ez utóbbi alapjául szolgál az animációnak, amikor egy nagyobb képből (amely a mozgás fázisait tartalmazza), egyes képkockákat kivágva a kirajzolt képet cserélgetjük.