



电子信息工程学院

移动终端开发技术

# 随手指运动的小球

讲 师：陈媛媛

返回目录

## 随手指运动的小球

1

● 画图三要素介绍

2

● 绘制简单的图形

3

● 随手指运动的小球



## Canvas

画布，绘制Bitmap操作

## Paint

绘制的画笔Paint（颜色和样式）

## Path

路径、轨迹

## Canvas

画布，绘制Bitmap操作

1，如果直接继承View,可以重写onDraw(Canvas canvas)方

法，直接用里面的canvas进行绘制。

```
protected void onDraw(Canvas canvas) {  
    super.onDraw(canvas);  
    // 绘制一个圆  
    canvas.drawCircle(300, 300, 200, paint); }
```

## Paint

### 绘制的画笔Paint ( 颜色和样式 )

画笔的使用很简单，直接通过new关键字来实例化，然后通过

Paint对象来对画笔进行相应的设置：

Paint 类的几个最常用的方法。具体是：

Paint.setStyle(Style style) 设置绘制模式

•Paint.setColor(int color) 设置颜色

•Paint.setStrokeWidth(float width) 设置线条宽度

•Paint.setTextSize(float textSize) 设置文字大小

•Paint.setAntiAlias(boolean aa) 设置抗锯齿开关

## Path

### 路径、轨迹

Path路径，用法也很简单，直接用new来实例化，

然后通过path对象来设置你想要画图的轨迹或路线：

比如，矩形，三角形，圆，曲线等。

## Canvas.drawColor(@ColorInt int color)

在整个绘制区域统一涂上指定的颜色

```
drawColor(Color.BLACK); //会把整个区域染成纯黑色, 覆盖掉原有内容
```

```
drawColor(Color.parse("#88880000")); // 半透明红色
```



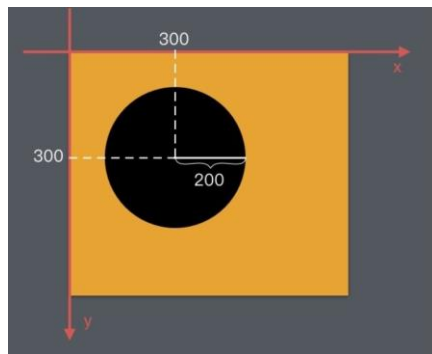
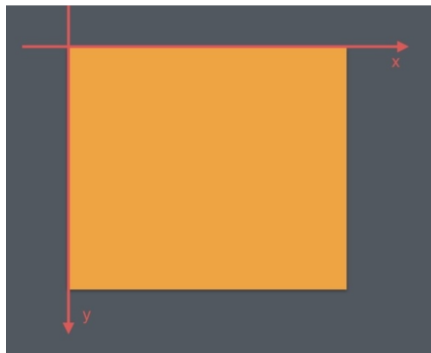
绘制前



绘制后

**drawCircle(float centerX, float centerY, float radius, Paint paint) 画圆**

```
canvas.drawCircle(300,300,200,paint);
```



思考：如何画一个红色的圆？

```
Paint.setColor(Color.RED);  
canvas.drawCircle(300,300,200,paint);
```



**drawCircle(float centerX, float centerY, float radius, Paint paint) 画圆**

```
canvas.drawCircle(300,300,200,paint);
```

思考：如何画一个红色的圆？

```
paint.setColor(Color.RED);  
canvas.drawCircle(300,300,200,paint);
```

**drawCircle(float centerX, float centerY, float radius, Paint paint) 画圆**

思考：如何画一个空心圆？

```
paint.setStyle(Paint.Style STROKE);  
canvas.drawCircle(300,300,200,paint);
```

思考：如何设置线条的宽度？

```
paint.setStyle(Paint.Style STROKE);  
Paint.setStrokeWidth(20);  
canvas.drawCircle(300,300,200,paint);
```

获取屏幕的宽度和高度

自定义绘图类

初始化画笔

重写onDraw方法

修正圆点坐标

重写onTouchEvent方法