

# CocosCreator 绘图系统(cc.Graphics)

By youyou

# cc.Graphics 能做什么？

- 网格背景
- 走势图
- 酷炫的动画
- 一些小游戏

# cc.Graphics vs cc.DrawNode

- cc.Graphics 的接口设计参考了 canvas 绘图接口，相较于 cc.DrawNode 的接口更容易组装出各种复杂图形
- cc.Graphics 在 native 上也支持反走样
- 同一个 cc.Graphics 内的顶点会自动 batch

# cc.Graphics api 简介

## 路径

方法	功能说明
<code>moveTo (x, y)</code>	把路径移动到画布中的指定点，不创建线条
<code>lineTo (x, y)</code>	添加一个新点，然后在画布中创建从该点到最后指定点的线条
<code>bezierCurveTo (c1x, c1y, c2x, c2y, x, y)</code>	创建三次方贝塞尔曲线
<code>quadraticCurveTo (cx, cy, x, y)</code>	创建二次贝塞尔曲线
<code>arc (cx, cy, r, a0, a1, counterclockwise)</code>	创建弧/曲线（用于创建圆形或部分圆）
<code>ellipse (cx, cy, rx, ry)</code>	创建椭圆
<code>circle (cx, cy, r)</code>	创建圆形
<code>rect (x, y, w, h)</code>	创建矩形
<code>close ()</code>	创建从当前点回到起始点的路径
<code>stroke ()</code>	绘制已定义的路径
<code>fill ()</code>	填充当前绘图（路径）
<code>clear ()</code>	清楚所有路径

## 颜色，样式

属性	功能说明
<code>lineCap</code>	设置或返回线条的结束端点样式
<code>lineJoin</code>	设置或返回两条线相交时，所创建的拐角类型
<code>lineWidth</code>	设置或返回当前的线条宽度
<code>miterLimit</code>	设置或返回最大斜接长度
<code>strokeColor</code>	设置或返回笔触的颜色
<code>fillColor</code>	设置或返回填充绘画的颜色

<http://www.cocos.com/docs/creator/graphics/index.html>

**cc.Graphics 实战，各式各样的画笔**

# 项目中使用 ccc.raphael

- git clone [git@github.com:2youyou2/ccc.raphael.git](https://github.com:2youyou2/ccc.raphael.git)
- 添加 package.json

```
{  
  "name": "raphael-tutorial",  
  "version": "0.0.1",  
  "language": "zh",  
  "description": "Raphael tutorial.",  
  "author": "2youyou2",  
  "dependencies": {  
    "cheerio": "0.20.0",  
    "domhandler": "2.3.0"  
  }  
}
```
- npm install

# 灵感的源泉

- <http://codepen.io/>
- <http://openprocessing.org/>
- <http://paperjs.org/>
- <http://dmitrybaranovskiy.github.io/raphael/>
- <http://p5js.org/>
- <http://mojs.io/>



感谢支持！