```
一、Image

1、构造方法

2、fit参数

3、alignment

3、repeat

4、filterQuality

5、范例代码

二、Icon

1、构造方法

2、代码范例
```

—、Image

1、构造方法

```
1 class Image extends StatefulWidget {
2
3 const Image({
  @required this.image,
   })
6
   Image.network(String src,{
8
   })
10
11
    Image.file(File file, {
12
13
   })
14
15
    {\tt Image.asset}({\tt String name},\ \{
16
17
```

Image一共有五个构造方法,我们常用的则是四个。

- Image.network(url):从网络加载显示图片
- Image.file(file):从本地文件加载显示图片
- Image.asset(name):从Flutter App的资源文件里加载显示图片
- Image.memory(bytes):从内存中加载显示图片

而这些构造方法的参数各有不同,这里我们选择公共的参数来讲解:

参数名字	参数类型	意义	必选 or 可选
key	Key	Widget 的标识	可选
scale	double	图形显示的比例	可选
semantics Label	String	给 Image 加上一个语义标签 没有实际用处	可选
width	double	图片的宽 如果为null的话,则图像将选择最佳大小显示,而且会保留其固有 宽高比的大小	可选
height	double	图片的高 如果为null的话,则图像将选择最佳大小显示,而且会保留其固有 宽高比的大小	可选
color	Color	图片的混合色值	可选
colorBlen dMode	BlendMo de	图片与颜色的混合模式	
fit	BoxFit	用于在图片的显示空间和图片本身大小不同时指定图片的适应模式	
alignmen t	Alignmen t	图片的对齐方式	
repeat	lmageRe peat	当图片本身大小小于显示空间时,指定图片的重复规则	
centerSlic e	Rect	在这个矩形范围内的图片会被当成.9的图片	可选
matchTex tDirection	bool	图片的绘制方向 true:从左往右 false:从右往左	可选
gaplessPl ayback	bool	当图像提供者更改时 true:继续显示旧图像 false:简单地显示任何内容	可选

filterQuali	FilterQual
ty	ity

设置图片的过滤质量

可选

2、fit参数

BoxFit, 用于在图片显示空间和图片本身大小不同时指定图片的适应模式

BoxFit的值	含义
BoxFit.fill	会拉伸填充满显示空间,图片本身长宽比会发生变化,图片会变形。
BoxFit.contain	会按图片的长宽比放大后居中填满显示空间,图片不会变形,超出显示空间部分会被剪裁。
BoxFit.cover	这是图片的默认适应规则,图片会在保证图片本身长宽比不变的情况下缩 放以适应当前显示空间,图片不会变形。
BoxFit.fitWidt h	图片的宽度会缩放到显示空间的宽度,高度会按比例缩放,然后居中显示,图片不会变形,超出显示空间部分会被剪裁。
BoxFit.fitHeig ht	图片的高度会缩放到显示空间的高度,宽度会按比例缩放,然后居中显示,图片不会变形,超出显示空间部分会被剪裁。
BoxFit.scaleD own	对齐目标框内的源(默认情况下,居中),并在必要时缩小源以确保源适合框内。这与contains相同,如果这会缩小图像,否则它与none相同。
BoxFit.none	图片没有适应策略,会在显示空间内显示图片,如果图片比显示空间大,则显示空间只会显示图片中间部分

3. alignment

图片的对齐方式

Alignment的值	含义
Alignment.topLeft	左上对齐
Alignment.topCenter	上部居中对齐
Alignment.topRight	右上对齐
Alignment.centerLeft	中间居左对齐
Alignment.center	中间对齐
Alignment.centerRight	中间居右对齐
Alignment.bottomLeft	左下对齐
Alignment.bottomCenter	底部居中对齐
Alignment.bottomRight	右下对齐

3、repeat

ImageRepeat, 当图片本身大小小于显示空间时, 指定图片的重复规则

|--|

ImageRepeat.repeat	在x和y轴上重复图像,直到填充满空间。	
ImageRepeat.repeatX	在x轴上重复图像,直到填充满空间。	
ImageRepeat.repeatY	在y轴上重复图像,直到填充满空间。	
ImageRepeat.noRepeat	不重复	

4. filterQuality

设置图

FilterQuality的值	含义	
FilterQuality.none	最快的过滤。	
FilterQuality.low	比none的过滤质量好,但是比none的时间要 长。	
FilterQuality.medium	比low的过滤质量好,但是也比low的时间要长	
FilterQuality.high	过滤质量最高,但也最慢	

5、范例代码

```
1 class ImageWidget extends StatelessWidget {
 @override
 Widget build(BuildContext context) {
4 // TODO: implement build
 return MaterialApp(
  title: "Flutter Demo",
  theme: ThemeData(primaryColor: Colors.blue),
  home: Scaffold(
   appBar: AppBar(title: Text("Flutter学习手册之图片组件")),
10 // body: Image.asset("images/flutter.png", fit: BoxFit.cover),
    body: Image.network(
    "https://timgsa.baidu.com/timg?image&quality=80&size=b9999_10000&sec=15
57781801455&di=17f9f2fc3ded4efb7214d2d8314e8426&imgtype=0&src=http%3A%2F%2F
img2.mukewang.com%2F5b4c075b000198c216000586.jpg",
  width: 120,
13
  height: 30,
14
   fit: BoxFit.fill,
15
16
    ),
    ),
17
18
    );
19
```

二、Icon

Flutter中可以像Web中一样使用iconfont,即可以将图标作为文字,然后通过不同的字符显示不同的图片。

当然我们用image一样可以实现,那么它的优势是:

- 体积小:减少安装包大小
- 矢量的: 放大不会影响清晰度
- 可以应用文本样式:即可以像文本一样改变字体图标的颜色,大小对齐等
- 通过TextSpan与文本混用

1、构造方法

```
1 class Icon extends StatelessWidget {
2
3  const Icon(this.icon, {
4  Key key,
5  this.size,
6  this.color,
7  this.semanticLabel,
8  this.textDirection,
9  }) : super(key: key);
10
11  ...
12 }
```

参数名字	参数类型	意义	必选 or 可选
key	Key	Widget 的标识	可选
size	double	icon的大小	可选
color	Color	icon的颜色	可选
semantics Label	String	给 Image 加上一个语义标签 没有实际用处	可选
textDirect ion	TextDirection	lcon的绘制方向	可选

2、代码范例

```
1 class IconWidget extends StatelessWidget {
2  @override
3  Widget build(BuildContext context) {
4  // TODO: implement build
```

```
5 return MaterialApp(
6 title: "Flutter Demo",
7 theme: ThemeData(primaryColor: Colors.blue),
8 home: Scaffold(
9 appBar: AppBar(title: Text("Flutter学习笔记之Icon组件")),
10 body: Icon(
11 Icons.android,
12 size: 50.0,
13 color: Colors.green,
14 ),
15 ),
16 );
17 }
18 }
```

