

2.4 图片

你可以自己修改图片的尺寸，图片的尺寸单位是米，不能用像素

```
// GOOD

<Image source={{uri:
  'https://facebook.github.io/react/img/logo_og.png'}}
  style={{width: 1, height: 1}} />

// BAD

<Image source={{uri:
  'https://facebook.github.io/react/img/logo_og.png'}}}/>
```

为什么不是自动设置尺寸呢

因为 React VR 是全 3D 的，像素和世界的尺寸不符合，因为图片可能防止在不同深度的地方，如果

在浏览器里没有指定了图片的尺寸，浏览器会将渲染一个 0*0 元素，下载图像，然后根据实际的尺寸渲染，所以我们要求开发者指定图片的尺寸。

source 对象

React Native 里面的 `src` 属性在这儿用 `source` 命名，而且不是一个 `string`，在这儿是一个 `uri` 对象

```
<Image source={{uri: 'something.jpg'}} />
```

从基础机构来说，这还是不错的，这样你可以放些元数据给这个对象，如果要用 `require('./my-icon.png')` 然后我们再增加定位和大小，这都需要将来在验证，比如我们想支持精灵图，`nearest`、`mipmaps` 等等

嵌套背景图

和 web 上的 `background-image` 一样，我们可以创建一个 `<Image>` 组件，然后把其他的子组件放在这个 `Image` 里面：

```
return(  
  <Image source={...}>  
    <Text>Inside</Text>  
  </Image>  
);
```

圆角样式

下面的边框圆角属性被 `image` 忽略了

- `borderTopLeftRadius`
- `borderTopRightRadius`
- `borderBottomLeftRadius`
- `borderBottomRightRadius`