



鱼C论坛 论坛 技术交流区 Python交流 《零基础入门学习Python》 gfxdraw | Pygame中文文档

发帖 回复

返回列表

查看: 806 | 回复: 0

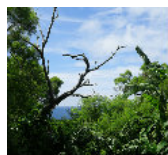
[Pygame] gfxdraw | Pygame中文文档 [复制链接]



发表于 2015-6-18 23:59:35 | 只看该作者

1# 电梯直达

小甲鱼 V 助



累计签到: 2113 天
连续签到: 11 天

最佳答案 78

2613 1万 1万
主题 帖子 荣誉



管理员

鱼C - 小甲鱼



技术值 184

发消息

gfxdraw | Pygame中文文档

注: 本文档由 MS节操 翻译, 小甲鱼校对。

pygame.gfxdraw

Pygame 中绘制图形的模块。

函数

- pygame.gfxdraw.pixel() —— 绘制一个像素点
- pygame.gfxdraw.hline() —— 绘制一条水平线
- pygame.gfxdraw.vline() —— 绘制一条垂直线
- pygame.gfxdraw.rectangle() —— 绘制一个矩形边框
- pygame.gfxdraw.box() —— 绘制一个填充的矩形
- pygame.gfxdraw.line() —— 绘制一条直线
- pygame.gfxdraw.circle() —— 绘制一个圆形边框
- pygame.gfxdraw.arc() —— 绘制一条弧线
- pygame.gfxdraw.aacircle() —— 绘制一个平滑 (抗锯齿) 的圆形
- pygame.gfxdraw.filled_circle() —— 绘制一个填充的圆形
- pygame.gfxdraw.ellipse() —— 绘制一个椭圆形边框
- pygame.gfxdraw.aellipse() —— 绘制一个平滑 (抗锯齿) 的椭圆形
- pygame.gfxdraw.filled_ellipse() —— 绘制一个填充的椭圆形
- pygame.gfxdraw.pie() —— 绘制一个扇形边框
- pygame.gfxdraw.trigon() —— 绘制一个三角形边框
- pygame.gfxdraw.aatrigon() —— 绘制一个平滑 (抗锯齿) 的三角形
- pygame.gfxdraw.filled_trigon() —— 绘制一个填充的三角形
- pygame.gfxdraw.polygon() —— 绘制一个多边形边框
- pygame.gfxdraw.aapolygon() —— 绘制一个平滑 (抗锯齿) 的多边形
- pygame.gfxdraw.filled_polygon() —— 绘制一个填充的多边形
- pygame.gfxdraw.textured_polygon() —— 绘制一个纹理填充的多边形
- pygame.gfxdraw.bezier() —— 绘制一条贝塞尔曲线

注意: 当前版本 API 函数可能会在下一个版本发生改变或者取消。如果你要使用这个实验性的模块, 你的代码将可能会与之后的 Pygame 版本不兼容。

在一个 Surface 上绘制出几种图形。

大多数函数中有一个表示 RGB 色彩的三元组参数, 有时也接收一个表示 RGBA 色彩的四元组参数, 色彩参数也可以是已经映射到 Surface 对象内的像素格式下的一个整数值。

所有函数的参数都使用固定坐标, 坐标和圆的半径仅支持整数描述。

对于类似绘制矩形函数, 尽管传入一个 pygame.Rect 对象才是首选, 但也可以接收一个用于描述 rect 的参数, 像 (x, y, w, h) 序列。注意, 对于一个 pygame.Rect 对象来说, 矩形将不包含右边和底边。因此, 对于 Rect 的 right 和 bottom 属性的值其实是不再矩形上的。

绘制平滑和填充的图形, 首先使用抗锯齿版本的函数 ("aa" 开头的那些), 然后使用填充版本的函数。

例如：

```
01. col = (255, 0, 0)
02. surf.fill((255, 255, 255))
03. pygame.gfxdraw.aacircle(surf, x, y, 30, col)
04. pygame.gfxdraw.filled_circle(surf, x, y, 30, col)
```

[复制代码](#)

注意：pygame 不会自动导入 pygame.gfxdraw 模块（因为目前来说，这还是一个实验性的模块），所以你需要在使用之前自己导入。

线程提示：在调用 C 语言函数部分，都会释放 GIL（Global Interpreter Lock，全局解释器锁）。

pygame.gfxdraw 模块不同于 [draw](#) 模块的 API 函数使用，并且绘制的图形也不一样。因为它打包了 SDL_gfx 库的原函数，而非使用修订后的版本。

函数详解

pygame.gfxdraw.pixel()

绘制一个像素点。

pixel(surface, x, y, color) -> None

在 Surface 对象上绘制一个像素点。

pygame.gfxdraw.hline()

绘制一条水平线。

hline(surface, x1, x2, y, color) -> None

在 Surface 对象上的 y 坐标处，绘制一条从 x1 到 x2 的直线。

pygame.gfxdraw.vline()

绘制一条垂直线。

vline(surface, x, y1, y2, color) -> None

在 Surface 对象上的 x 坐标处，绘制一条从 y1 到 y2 的直线。

pygame.gfxdraw.rectangle()

绘制一个矩形边框。

rectangle(surface, rect, color) -> None

在 Surface 对象上绘制一个矩形边框，rect 参数指定矩形的区域。

记住，[Surface.fill\(\)](#) 方法也可以用于绘制填充矩形。事实上，[Surface.fill\(\)](#) 可以在一些平台上可以使用硬件加速，无论是软件还是硬件显示模式。

pygame.gfxdraw.box()

绘制一个填充的矩形。

box(surface, rect, color) -> None

在 Surface 对象上绘制一个填充的矩形。

pygame.gfxdraw.line()

绘制一条直线。

line(surface, x1, y1, x2, y2, color) -> None

在 Surface 对象上绘制一条直线，没有 endcaps。

pygame.gfxdraw.circle()

绘制一个圆形。

circle(surface, x, y, r, color) -> None

在 Surface 对象上绘制一个圆形边框。坐标参数 (x,y) 决定圆心的位置，r 参数决定半径长度。没有用颜色进行填充。

pygame.gfxdraw.arc()

绘制一条弧线。

arc(surface, x, y, r, start, end, color) -> None

在 Surface 对象上绘制一条弧线。

pygame.gfxdraw.aacircle()

绘制一个平滑（抗锯齿）的圆形。

aacircle(surface, x, y, r, color) -> None

在 Surface 对象上绘制一个平滑（抗锯齿）的圆形。

pygame.gfxdraw.filled_circle()

绘制一个填充的圆形。

filled_circle(surface, x, y, r, color) -> None

在 Surface 对象上绘制一个填充的原型，填充的颜色由 color 参数指定。

pygame.gfxdraw.ellipse()

绘制一个椭圆形边框。

ellipse(surface, x, y, rx, ry, color) -> None

在 Surface 对象上绘制一个椭圆形边框。

pygame.gfxdraw.aellipse()

绘制一个平滑（抗锯齿）的椭圆形。

aaellipse(surface, x, y, rx, ry, color) -> None

在 Surface 对象上绘制一个平滑（抗锯齿）的椭圆形。

pygame.gfxdraw.filled_ellipse()

绘制一个填充的椭圆形。

filled_ellipse(surface, x, y, rx, ry, color) -> None

在 Surface 对象上绘制一个填充的椭圆形，填充的颜色由 color 参数指定。

pygame.gfxdraw.pie()

绘制一个扇形边框。

pie(surface, x, y, r, start, end, color) -> None

在 Surface 对象上绘制一个扇形边框。

pygame.gfxdraw.trigon()

绘制一个三角形边框。

trigon(surface, x1, y1, x2, y2, x3, y3, color) -> None

在 Surface 对象上绘制一个三角形边框。

pygame.gfxdraw.aatrigon()

绘制一个平滑（抗锯齿）的三角形。

aatrigon(surface, x1, y1, x2, y2, x3, y3, color) -> None

在 Surface 对象上绘制一个平滑（抗锯齿）的三角形。

pygame.gfxdraw.filled_trigon()

绘制一个填充的三角形。

filled_trigon(surface, x1, y1, x2, y2, x3, y3, color) -> None

在 Surface 对象上绘制一个填充的三角形，填充的颜色由 color 参数指定。

pygame.gfxdraw.polygon()

绘制一个多边形边框。

polygon(surface, points, color) -> None

在 Surface 对象上绘制一个多边形边框。

pygame.gfxdraw.aapolygon()

绘制一个平滑（抗锯齿）的多边形。

aapolygon(surface, points, color) -> None

在 Surface 对象上绘制一个平滑（抗锯齿）的多边形

pygame.gfxdraw.filled_polygon()

绘制一个填充的多边形。

filled_polygon(surface, points, color) -> None

在 Surface 对象上绘制一个填充的多边形，填充的颜色由 color 参数指定。

pygame.gfxdraw.textured_polygon()

绘制一个纹理填充的多边形。

textured_polygon(surface, points, texture, tx, ty) -> None

在 Surface 对象上绘制一个纹理填充的多边形。

一个带 alpha 通道的纹理绘制到另一个带 alpha 通道的 Surface 对象上，将不同于使用 Surface.blit() 绘制。

带 alpha 通道的纹理不能被用于一个 8 位单像素的目标。

pygame.gfxdraw.bezier()

绘制一条贝塞尔曲线。

bezier(surface, points, steps, color) -> None

在 Surface 对象上绘制一条贝塞尔曲线。

- 分享到:  QQ好友和群  QQ空间  腾讯微博  腾讯朋友
-  收藏  评分  分享  淘帖  顶  踩



如果您的【问题求助】得到满意的解答，请自行将分类修改为【已经解决】

回复

举报

回复

发帖

返回列表



高级模式

发表回复 ☐ 回帖后跳转到最后一页



本版积分规则