Canvas类简单理解就是表示一块画布,可以在上面画我们想画的东西

Canvas中的方法很多,Canvas可以绘制的对象有：

* **弧线(arcs) canvas.**
* **填充颜色(argb和color)**
* **Bitmap**
* **圆(circle和oval)**
* **点(point)**
* **线(line)**
* **矩形(Rect)**
* **图片(Picture)**
* **圆角矩形 (RoundRect)**
* **文本(text)**
* **顶点(Vertices)**
* **路径(path)**

canvas.save()：把当前的绘制的图像保存起来，让后续的操作相当于是在一个新的图层上的操作。   
canvas.restore(); 把当前画布返回（调整）到上一个save()状态之前   
canvas.translate(dx, dy); //把当前画布的原点移到(dx,dy),后面的操作都以(dx,dy)作为参照点，默认原点为(0,0)

canvas.scale（x,y）;扩大。x为水平方向的放大倍数，y为竖直方向的放大倍数   
canvas.rotate(angel):旋转.angle指旋转的角度，顺时针旋转。   
canvas.transform():切变。所谓切变，其实就是把图像的顶部或底部推到一边。   
canvas.saveLayer(bounds, paint, saveFlags);