

HenCoder Plus 讲义

Xfermode 完全使用解析

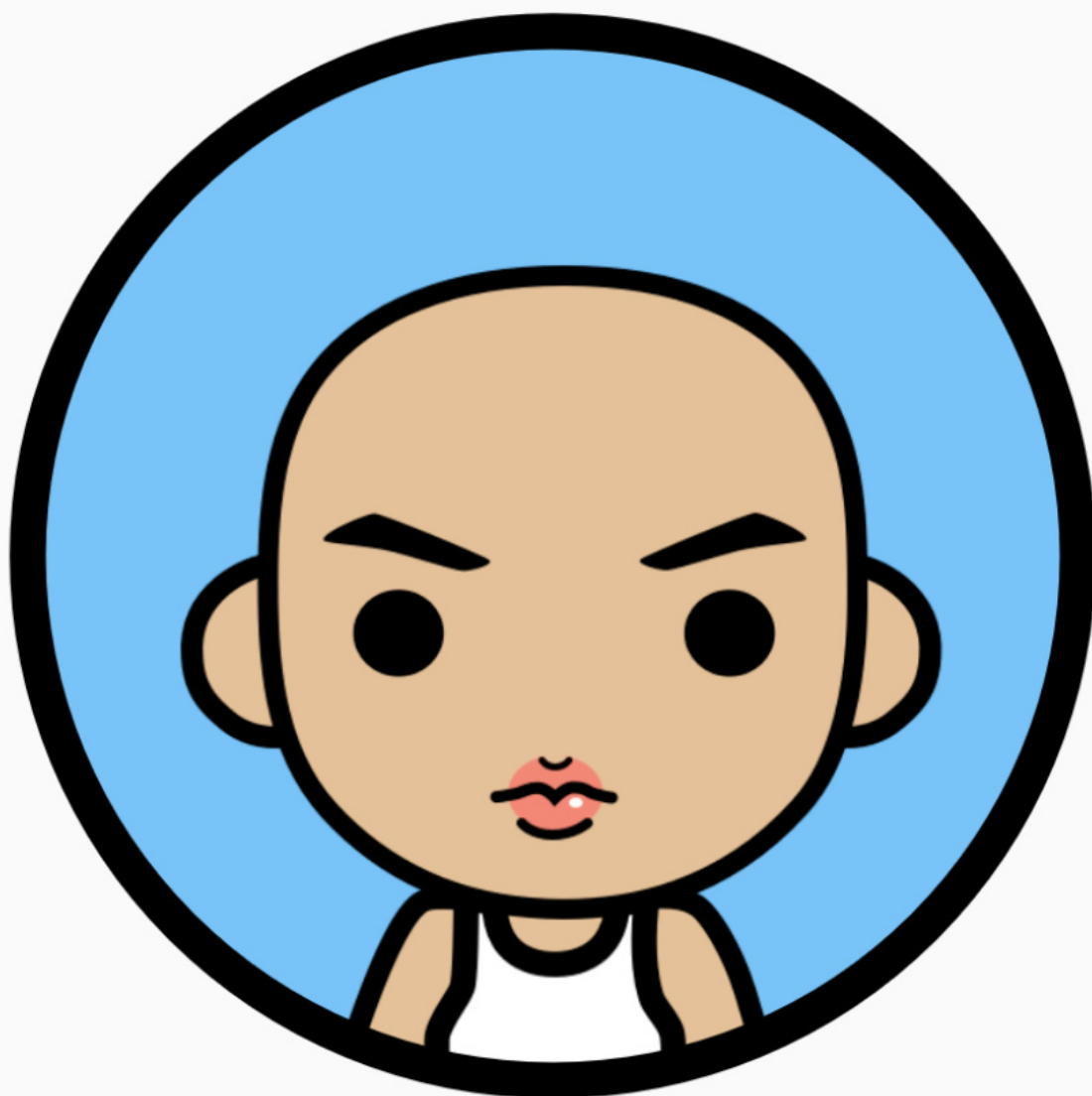
Xfermode:

- 为什么要 Xfermode? 为了把多次绘制进行「合成」，例如蒙版效果：用 A 的形状和 B 的图案
- 怎么做？
 - Canvas.saveLayer() 把绘制区域拉到单独的离屏缓冲里
 - 绘制 A 图形
 - 用 Paint.setXfermode() 设置 Xfermode
 - 绘制 B 图形
 - 用 Paint.setXfermode(null) 恢复 Xfermode
 - 用 Canvas.restoreToCount() 把离屏缓冲中的合成后的图形放回绘制区域

```
canvas.drawOval(PADDING, PADDING, PADDING + WIDTH,
PADDING + WIDTH, paint);
int saved = canvas.saveLayer(savedArea, paint);
canvas.drawOval(PADDING + EDGE_WIDTH, PADDING +
EDGE_WIDTH, PADDING + WIDTH - EDGE_WIDTH, PADDING +
WIDTH - EDGE_WIDTH, paint);
paint.setXfermode(xfermode);
canvas.drawBitmap(bitmap, PADDING, PADDING, paint);
paint.setXfermode(null);
canvas.restoreToCount(saved);
```

- 为什么要用 saveLayer() 才能正确绘制？

为了把需要互相作用的图形放在单独的位置来绘制，不会受 View 本身的影响。如果不使用 saveLayer()，绘制的目标区域将总是整个 View 的范围，两个图形的交叉区域就错误了。



问题和建议？

课上技术相关的问题，都可以去群里和大家讨论，对于比较通用的、有价值的问题，可以去我们的知识星球提问。

具体技术之外的问题和建议，都可以找丢物线（微信：diuwuxian），丢丢会为你解答技术以外的一切。



觉得好？

如果你觉得课程很棒，欢迎给我们好评呀！<https://ke.qq.com/comment/index.html?cid=381952>

一定要是你真的觉得好，再给我们好评。不要仅仅因为对扔物线的支持而好评（报名课程已经是你最大的支持了，再不够的话 B 站多来点三连我也很开心），另外我们也坚决不做好评返现等任何的交易。我们只希望，在课程对你有帮助的前提下，可以看到你温暖的评价。

更多内容：

- 网站：<https://hencoder.com>；<https://kaixue.io>
- 各大搜索引擎、微信公众号、微博、知乎、掘金、哔哩哔哩、YouTube、西瓜视频、抖音、快手、微视：统一账号「扔物线」，我会持续输出优质的技术内容，欢迎大家关注。
- 哔哩哔哩快捷传送门：<https://space.bilibili.com/27559447>

大家如果喜欢我们的课程，还请去扔物线的哔哩哔哩，帮我素质三连，感谢大家！