

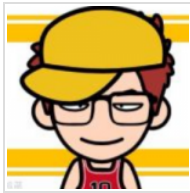
## yongyinmg的专栏

目录视图

摘要视图

RSS 订阅

## 个人资料



yongyinmg

访问: 145840次

积分: 2084

等级: BLOG &gt; 5

排名: 第7766名

原创: 11篇 转载: 267篇

译文: 0篇 评论: 32条

## 文章搜索



## 文章分类

ios (248)

ios动画 (36)

ios8 (13)

ios autolayout (22)

DOTNET技术 (13)

swift (7)

iphone6适配 (3)

## 文章存档

2015年01月 (3)

2014年12月 (9)

2014年11月 (40)

2014年10月 (23)

2014年09月 (52)

展开

## 阅读排行

关于IOS的Autolayout特 (7817)

初探 iOS8 中的 Size Cla (6277)

Xcode6的新特性、iPhon (5706)

发布iOS应用(xcode5)到 (5142)

iOS8 定位新增功能 (4714)

[从零开始掌握iOS8开发技术 \(Swift版\)](#)[那些年我们追过的Wrox精品红皮计算机图书](#)[CSDN学院-学习礼包大派送](#)[CSDN](#)[JOB带你坐飞机回家过年](#)

## CASShapeLayer

分类: ios动画

2014-08-22 13:48

1008人阅读

评论(0)

收藏

举报

## CASShapeLayer

分类: iOS

2014-04-22 10:15

62人阅读

评论

之前讲过CALayer动画相关知识,再来看看更加复杂的CASShapeLayer相关的动画知识.

普通CALayer在被初始化时是需要给一个frame值的,这个frame值一般都与给定view的bounds值一致,它本身是有形状的,而且是矩形.

CASShapeLayer在初始化时也需要给一个frame值,但是,它本身没有形状,它的形状来源于你给定的一个path,然后它去取CGPath值,它与CALayer有着很大的区别

CASShapeLayer有着几点很重要:

1. 它依附于一个给定的path,必须给与path,而且,即使path不完整也会自动首尾相接
2. strokeStart以及strokeEnd代表着在这个path中所占用的百分比
3. CASShapeLayer动画仅仅限于沿着边缘的动画效果,它实现不了填充效果

以下给出如何使用CASShapeLayer

// 创建一个view

```
UIView *showView = [[UIView alloc] initWithFrame:CGRectMake(100, 100, 100, 100)];
```

```
[self.view addSubview:showView];
```

```
showView.backgroundColor = [UIColor redColor];
```

```
showView.alpha = 0.5;
```

// 贝塞尔曲线(创建一个圆)

```
UIBezierPath *path = [UIBezierPath bezierPathWithArcCenter:CGPoint
```

```
radius:100 / 2.f
```

```
startAngle:0
```

```
endAngle:M_PI * 2
```



百度天气预报接口 (3566)  
 iOS开发技巧 (系列十五) (2788)  
 iPhone 6 / 6 Plus 设计之道 (2488)  
 Responder Chain(ios事件传递) (1991)  
 UIButton上的图片和文字 (1812)

## 评论排行

发布iOS应用(xcode5)到App Store (6)  
 iOS8 Today 实现Clips widget (5)  
 初探 iOS8 中的 Size Class (3)  
 Responder Chain(ios事件传递) (3)  
 iOS8 定位新增功能 (2)  
 Reveal查看任意app的高清截图 (2)  
 [iOS] 初探 iOS8 中的 Size Class (2)  
 Xcode6的新特性、iPhone6 (2)  
 iOS开发中那些高效常用的小技巧 (1)  
 Reveal: 分析iOS UI的利器 (1)

## 推荐文章

\* Nginx 中 HTTP 模块初始化  
 \* 3D语音天气球 (源码分享) —— 完结篇  
 \* 2014年终总结——我的匆匆这一年  
 \* Linux系统中修改用户名的两种方案整理  
 \* C++、Java、JavaScript中的异常处理(Exception)  
 \* 教你写Android网络框架之HttpURLConnection

## 最新评论

初探 iOS8 中的 Size Class  
 jmh\_88: 谢谢! 写的很详细, 有配图, 很容易理解和实际操作  
 初探 iOS8 中的 Size Class  
 lanzhe007: thanks for your time  
 发布iOS应用(xcode5)到App Store  
 q3831: 免费提供App网页自动下载安装所需https服务器! ios app 无需经过苹果漫长严格审核, 直接发布...  
 iOS8 Today 实现Clips widget  
 jhou\_31: 你好大大, 我在搞 today extension 遇到一个问题, 就是在模拟器上面运行加载网络图片, 然后...  
 Responder Chain(ios事件传递)  
 yezhizi: 图片看不到, 从哪里转载的?  
 Responder Chain(ios事件传递)  
 yezhizi: @semix: 支持  
 发布iOS应用(xcode5)到App Store  
 zy360204783: 你好我想问下这个发布要不要钱的? 我Q 能不能加下Q360204783  
 Reveal: 分析iOS UI的利器  
 fddbailing: 请问一下, 我在Reveal修改后看不到效果  
 Reveal使用步骤和 破解Reveal  
 fddbailing: 这个文件删除之后, 重启应用又会出现  
 初探 iOS8 中的 Size Class  
 潇勇: 感谢

```
clockwise:YES];
```

## // 创建一个shapeLayer

```
CAShapeLayer *layer = [CAShapeLayer layer];
layer.frame = showView.bounds; // 与showView的frame一致
layer.strokeColor = [UIColor greenColor].CGColor; // 边缘线的颜色
layer.fillColor = [UIColor clearColor].CGColor; // 闭环填充的颜色
layer.lineCap = kCALineCapSquare; // 边缘线的类型
layer.path = path.CGPath; // 从贝塞尔曲线获取到形状
layer.lineWidth = 4.0f; // 线条宽度
layer.strokeStart = 0.0f;
layer.strokeEnd = 0.1f;
```

## // 将layer添加进图层

```
[showView.layer addSublayer:layer];
```

## // 3s后执行动画操作(直接赋值就能产生动画效果)

```
[[GCDQueue mainQueue] execute:^(
    layer.speed = 0.1;
    layer.strokeStart = 0.5;
    layer.strokeEnd = 0.9f;
    layer.lineWidth = 1.0f;
} afterDelay:NSEC_PER_SEC * 3];
```

## // 给这个layer添加动画效果

```
CABasicAnimation *pathAnimation = [CABasicAnimation animationWithKeyPath:@"strokeEnd"];
pathAnimation.duration = 1.0;
pathAnimation.fromValue = [NSNumber numberWithFloat:0.5f];
pathAnimation.toValue = [NSNumber numberWithFloat:0.8f];
[layer addAnimation:pathAnimation forKey:nil];
```

## // 创建一个gradientLayer

```
CAGradientLayer *gradientLayer = [CAGradientLayer layer];
gradientLayer.frame = showView.bounds;
[gradientLayer setColors:[NSArray arrayWithObjects:
    (id)[[UIColor redColor] CGColor],
    (id)[[UIColor yellowColor] CGColor], nil]];
[gradientLayer setLocations:@[@0.5, @0.9, @1]];
[gradientLayer setStartPoint:CGPointMake(0.5, 1)];
[gradientLayer setEndPoint:CGPointMake(0.5, 0)];
```

附录:



TestView.h



```
#import <UIKit/UIKit.h>

@interface TestView : UIView

{

    CAShapeLayer *layer;

}

- (void)strokeStart:(CGFloat)value;
- (void)strokeEnd:(CGFloat)value;

@end
```



TestView.m



```
#import "TestView.h"

@implementation TestView

- (id)initWithFrame:(CGRect)frame
{
    self = [super initWithFrame:frame];
    if (self)
    {
        layer = [CAShapeLayer layer];
        layer.frame = self.bounds;

        UIBezierPath *path = [UIBezierPath
        bezierPathWithArcCenter:CGPointMake(self.frame.size.height / 2.0f,
        self.frame.size.height / 2.0f)
        radius:self.frame.size.height / 2.f
        startAngle:0
        endAngle:M_PI * 2
        clockwise:YES];

        layer.strokeColor = [UIColor greenColor].CGColor;
        layer.fillColor = [UIColor clearColor].CGColor;
        layer.lineCap = kCALineCapSquare;
        layer.path = path.CGPath;
        layer.lineWidth = 1.0f;
        layer.strokeStart = 0.0f;
        layer.strokeEnd = 0.0f;
```



```
[self.layer addSublayer:layer];

}

return self;
}

- (void)strokeStart:(CGFloat)value
{
    layer.speed = 1;
    layer.strokeStart = value;
}

- (void)strokeEnd:(CGFloat)value
{
    layer.speed = 1;
    layer.strokeEnd = value;
}

@end
```

上一篇

UITableViewDataSource, UITableViewDelegate

下一篇

CAShapeLayer和CAGradientLayer

主题推荐

microsoft

interface

动画

阅读

nsarray

猜你在找

iOS 类别和扩展Categories和Extensions

UIView Key-frame Animations

iOS Button的一般设置

使用UIScrollView和UIPageControl实现一个简单的图片

《iOS应用逆向工程》学习笔记三iOS文件权限

iOS百度地图开发系列-百度地图不能正常显示

iOS安全攻防八键盘缓存与安全键盘

iOS开发笔记—UILabel的相关属性设置

Xcode Scheme Apple Document 什么是Xcode 中的

关于uINavigationController跳转时若跳转到的页面不

Ctrip 携程

开封酒店天天低价

热卖酒店

开封经济型酒店

88% 用户推荐

¥98起

返15元

开封三星级酒店

96% 用户推荐

¥119起

返24元

开封四星级酒店

83% 用户推荐

¥398起

返50元

查看评论

暂无评论

您还没有登录,请[\[登录\]](#)或[\[注册\]](#)

\* 以上用户言论只代表其个人观点, 不代表CSDN网站的观点或立场

核心技术类目

全部主题

Hadoop

AWS

移动游戏

Java

Android

iOS

Swift

智能硬件

Docker

OpenStack

VPN

Spark

ERP

IE10

Eclipse

CRM

JavaScript

数据库

Ubuntu

NFC

WAP

jQuery

BI

HTML5

Spring

Apache

.NET

API

HTML

SDK

IIS

Splashtop

UML

components

Windows Mobile

Rails

QEMU

K

FTC

coremail

OPhone

CouchBase

云计算

iOS6

Rackspace

Compuware

大数据

aptech

Perl

Tornado

Ruby

Hibernate

Angular

Cloud Foundry

Redis

Scala

Django

Bootstrap

学会Unity3D

成功步入高薪之路

