Rotate - вращение

В графических редакторах есть операция вращения картинки на заданный угол.

Реализуем это на Android. За основу возьмём [предыдущий пример](http://developer.alexanderklimov.ru/android/catshop/matrix.php#prescale) и удалим из неё вторую кнопку.

Перейдем к коду. Для вращения можно воспользоваться методом **Matix.postRotate(float degree)**

package ru.alexanderklimov.invert\_1098;

butInvert.setOnClickListener(new OnClickListener() {

@Override

public void onClick(View v) {

BitmapDrawable mydrawable = (BitmapDrawable) imageView.getDrawable();

Bitmap b = mydrawable.getBitmap();

b = rotate(b, 270); // поворачиваем на 270 градусов

imageView.setImageBitmap(b);

}

});

public static Bitmap rotate(Bitmap src, float degree) {

// создаем новый объект Matrix

Matrix matrix = new Matrix();

// устанавливем угол поворота

matrix.postRotate(degree);

// возвращаем новый bitmap, повернутый при помощи matrix

return Bitmap.createBitmap(src, 0, 0, src.getWidth(), src.getHeight(),

matrix, true);

}

Запускаем проект и щелкаем на кнопку, чтобы повернуть изображение на заданный угол - в нашем примере на 45° и на 270°.

  