Графика

[Класс Color](http://developer.alexanderklimov.ru/android/catshop/graphics.php#color)  
[Класс Paint](http://developer.alexanderklimov.ru/android/catshop/graphics.php#paint)  
[Класс Canvas](http://developer.alexanderklimov.ru/android/catshop/graphics.php#canvas)  
[Класс Bitmap](http://developer.alexanderklimov.ru/android/catshop/graphics.php#bitmap)

Пакет **android.graphics** имеет все необходимые библиотеки для работы с двухмерной графикой. Существует несколько подходов для рисования графики.

Для рисования простой графики, которая не будет динамически изменяться во время работы приложения, обычно используют класс, наследующий от**View** и задействуют метод **onDraw()**.

В метод передается объект **Canvas**, у которого есть различные графические методы.

Стандартная реализация подобного подхода выглядит следующим образом:

public class ViewGraphicsActivity extends Activity {

@Override

public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {

super.onCreate(savedInstanceState);

requestWindowFeature(Window.FEATURE\_NO\_TITLE);

setContentView(new MyView(this));

}

}

Необязательный вызов метода **requestWindowFeature(Window.FEATURE\_NO\_TITLE)** используется для создания экрана активности без заголовка. В методе **setContentView()** вместо ссылки на разметку передаётся класс **MyView**, наследующий от **View**:

class MyView extends View {

public MyView(Context context) {

super(context);

}

@Override

public void onDraw(Canvas canvas) {

}

}

В методе **onDraw()** можете рисовать:

Paint paint = new Paint();

paint.setColor(Color.WHITE);

paint.setTextSize(20);

paint.setAntiAlias(true);

canvas.drawColor(Color.BLUE);

canvas.drawText("Hello Kitty", 10, 20, paint);

Bitmap image = BitmapFactory.decodeResource(getResources(), R.drawable.ic\_launcher);

canvas.drawBitmap(image, 40, 80, null);

Для рисования динамической графики больше подойдёт класс **SurfaceView**, имеющий дополнительные возможности. Данному классу мы посвятим отдельный материал.

Класс Color

Класс **Color** отвечает за цвета. Цвета можно описывать четырьмя числами в формате ARGB, по одному для каждого канала(Alpha, Red, Green, Blue).

Подробнее про [класс Color](http://developer.alexanderklimov.ru/android/catshop/catshop/color.php)

Класс Paint

Класс **Paint** содержит стили, цвета и другую графическую информацию для рисования графических объектов. Он позволяет выбирать способ отображения графических примитивов, которые вы рисуете на объекте Canvas с помощью методов. Изменяя объект **Paint**, можно контролировать цвет, стиль, шрифт и специальные эффекты, используемые при рисовании. Например, чтобы установить сплошной цвет для рисования линии, нужно вызвать метод **Paint.setColor()**.

mPaint.setColor(COLOR.BLUE);

В этом примере мы использовали готовую константу. Также можно указать 32-битное целое число, закодированное в схеме ARGB8888.

Также вы можете установить цвет через его составляющие:

mPaint.setARGB(alpha, red, green, blue);

Стиль объекта **Paint**, задаваемый с помощью метода **setStyle()**, позволяет рисовать либо очертания графического примитива (**STROKE**), либо его заливку (**FILL**), либо и то, и другое сразу (**STROKE\_AND\_FILL**).

Помимо этих простых методов класс **Paint** поддерживает прозрачность и может быть изменён с помощью различных шейдеров, фильтров и эффектов, предоставляет богатый набор сложных красок и кистей.

Графику в приложении можно создавать двумя способами:

* через объект **View** из разметки;
* непосредственно на холсте **Canvas**

Рисование графики в объекте **View** используется в том случае, если требуется нарисовать простую графику, которая не будет динамически изменяться в процессе работы приложения, и не является реализацией сложной графической игры. Смотри пример [Работаем с графикой - Простая рисовалка](http://developer.alexanderklimov.ru/android/simplepaint.php)

1. Использование полупрозрачности

Любой цвет в Android содержит свойство прозрачности (альфа-канал). Указать его можно при создании описывающей цвет переменной, используя методы **argb()** и **parseColor()**:

// Делаем цвет красным и наполовину прозрачным

int opacity = 127;

int intColor = Color.argb(opacity, 255, 0, 0);

int parsedColor = Color.parseColor("#7FFF0000");

Но мы можем задать прозрачность уже существующего объекта **Paint** с помощью метода **setAlpha()**:

int opacity = 127;

myPaint.setAlpha(opacity);

Пример использования метода **setAlpha()** для [наложения двух картинок](http://developer.alexanderklimov.ru/android/catshop/setalpha.php).

1. Режим Xfermode

Изменение режима **Xfermode** для объекта **Paint** влияет на способ наложения новых цветов поверх уже нарисованных. В обычных обстоятельствах при рисовании поверх имеющегося рисунка создастся новый верхний слой. Если новый объект **Paint** на 100% непрозрачный, он полностью закрасит все, что находится под областью для рисования; если он полупрозрачный, то только затенит лежащие ниже цвета. Подклассы **Xfermode** позволяют изменить такое поведение.

* AvoidXfermode. Определяет цвет, поверх которого объект **Paint** не может (или наоборот — может только поверх него) рисовать. Задается также параметр **tolerance**, указывающий на допустимое отклонение.
* PixelXorXfermode. Применяет простое побитовое исключение (XOR) при рисовании поверх существующих цветов.
* [PorterDuffXfermode](http://developer.alexanderklimov.ru/android/catshop/porterduffxfermode.php). Мощный режим, с помощью которого можно использовать любое из шестнадцати правил смешивания изображений Портера-Даффа, управляя процессом наложения кисти на уже существующий рисунок.

Для того чтобы применить один из этих режимов, используйте метод **setXferMode()**:

AvoidXfermode avoid = new AvoidXfermode(Color.BLUE, 10, AvoidXfermode.Mode.AVOID);

borderPen.setXfermode(avoid);

1. Сглаживание

При создании нового объекта Paint вы можете передать в его конструктор несколько флагов, которые будут влиять на способ отображения. Одним из наиболее интересных из них считается флаг **ANTI\_ALIAS\_FLAG**, обеспечивающий сглаживание диагональных линий, рисуемых объектом **Paint** (снижая при этом производительность).

Сглаживание играет важную роль в процессе отрисовки текста, значительно упрощает его восприятие. Чтобы сделать текст еще более гладким, можете использовать флаг **SUBPIXEL\_TEXT\_FLAG**, который применяет субпиксельное сглаживание. Можно задать оба этих флага вручную, используя методы**setSubpixelText()** и **setAntiAlias()**:

myPaint.setSubpixelText(true);

myPaint.setAntiAlias(true);

1. Класс DashPathEffect и метод setPathEffect()

Можно рисовать не сплошными линиями, а пунктиром. Для этого есть класс **DashPathEffect**:

package ru.alexanderklimov.simplepaint;

import android.content.Context;

import android.graphics.Canvas;

import android.graphics.DashPathEffect;

import android.graphics.Paint;

import android.graphics.Paint.Style;

import android.view.View;

public class Draw2D extends View {

Context mContext;

Paint linePaint;

Paint dotPaint;

Paint linePaint1;

DashPathEffect dashPath;

public Draw2D(Context context) {

super(context);

mContext = context;

dashPath = new DashPathEffect(new float[] { 5, 5 }, 1);

linePaint = new Paint();

linePaint.setAntiAlias(true);

linePaint.setARGB(255, 255, 0, 0);

linePaint.setPathEffect(dashPath);

linePaint.setStyle(Style.STROKE);

linePaint.setStrokeWidth(3.0f);

dotPaint = new Paint();

dotPaint.setAntiAlias(true);

dotPaint.setARGB(255, 255, 0, 0);

dotPaint.setStyle(Style.FILL);

linePaint1 = new Paint();

linePaint1.setAntiAlias(true);

linePaint1.setARGB(255, 255, 0, 0);

linePaint1.setStrokeWidth(3.0f);

}

@Override

protected void onDraw(Canvas canvas) {

super.onDraw(canvas);

canvas.drawCircle(130, 150, 40, linePaint);

canvas.drawCircle(130, 150, 20, linePaint);

canvas.drawCircle(130, 150, 4, dotPaint);

canvas.drawLine(130, 110, 130, 100, linePaint1);

canvas.drawLine(130, 190, 130, 200, linePaint1);

canvas.drawLine(170, 150, 180, 150, linePaint1);

canvas.drawLine(90, 150, 80, 150, linePaint1);

}

}

[Источник](http://smartandroidians.blogspot.ru/2009/09/creatin-dashed-circle-and-bulls.html)

1. Смотри также

[Шейдеры](http://developer.alexanderklimov.ru/android/catshop/catshop/shader.php)

[Фильтры для масок](http://developer.alexanderklimov.ru/android/catshop/catshop/maskfilters.php)

[Метод setShadowLayer() класса Paint](http://developer.alexanderklimov.ru/android/catshop/setshadowlayer.php)

Класс Canvas

Класс **Canvas** представляет собой специальную поверхность (холст), на которой вы можете рисовать. С помощью многочисленных методов класса вы можете рисовать линии, окружности, дуги и так далее.

В Android экран захватывается активностью, которая содержит окно просмотра View, которое в свою очередь содержит холст Canvas. Вы можете рисовать на холсте, переопределяя метод **View.OnDraw()** (мы уже разбирали этот момент выше).

public class GraphicsDemo extends Activity {

@Override

public void OnCreate(Bundle savedInstanceState) {

super.onCreate(savedInstanceState);

setContentView(new GraphicsView(this));

}

static public class GraphicsView extends View {

public GraphicsView(Context context) {

super(context);

}

@Override

protected void onDraw(Canvas canvas) {

// ваши команды для рисования

}

}

}

Рисование на холсте (Canvas) лучше всего использовать, когда окно приложения должно регулярно себя перерисовывать во время работы. Например, при разработке игр необходимо создавать постоянно меняющуюся графику. Учтите, что динамическое рисование на холсте — процесс довольно медленный. Всего существует два способа реализации рисования на холсте:

* в основном потоке программы, в котором запускается активность, вы создаете собственный компонент **View**, затем вызываете метод **invalidate()**и обрабатываете создание графики в методе обратного вызова **onDraw()**;
* в отдельном потоке через объект **SurfaceView**

Класс **Canvas** имеет [собственный набор методов для рисования](http://developer.alexanderklimov.ru/android/catshop/catshop/android.graphics.canvas.php): **drawBitmap()**, **drawRect()**, **drawText()** и другие. Некоторые классы также имеют методы **draw()**. Например, можно создать объекты **Drawable** и передать их для прорисовки на холст. Класс **Drawable** имеет собственный метод **draw()**, который принимает объект **Canvas** как параметр.

Холст - это поверхность, на которой рисуется ваша графика. Когда вы выполняете прорисовку в пределах метода обратного вызова **View.onDraw()**, система передает в качестве параметра объект **Canvas**. Вы можете также получить объект Canvas вызовом метода **SurfaceHolder.lockCanvas()**, если имеете дело с объектом **SurfaceView**.

Система вызывает метод **onDraw()** по мере необходимости. Каждый раз, когда ваше изображение на холсте требует перерисовки, необходимо вызывать метод **invalidate()**. Он требует от системы обновления представления, и система тогда вызовет ваш метод **onDraw()**. Поскольку**ShapeDrawable** имеет свой собственный метод **draw()**, вы можете создать подкласс **View**, который рисует **ShapeDrawable** в коде метода обратного вызова **view.onDraw()**.

Класс Bitmap

Класс **Bitmap** отвечает за растровые картинки.

[Подробнее о Bitmap](http://developer.alexanderklimov.ru/android/catshop/catshop/bitmap.php).

1. Дополнительная информация

[Класс Drawable](http://developer.alexanderklimov.ru/android/catshop/catshop/android.graphics.drawable.php#drawable)

[Класс TransitionDrawable](http://developer.alexanderklimov.ru/android/catshop/catshop/android.graphics.drawable.php#transitiondrawable)

[Класс ShapeDrawable](http://developer.alexanderklimov.ru/android/catshop/catshop/android.graphics.drawable.php#shapedrawable)

Реклама