**Watermark наносим водяной знак**

Распространенная практика - наносить на изображение водяной знак.

Реализуем это на Android. За основу возьмём [предыдущий пример](http://developer.alexanderklimov.ru/android/catshop/flip.php). В нашем методе можно будет задавать текст, позицию, цвет, степень прозрачности, размер текста и возможность подчёркивания.

Перейдем к коду.

butDemo.setOnClickListener(new OnClickListener() {

@Override

public void onClick(View v) {

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

Bitmap b = mydrawable.getBitmap();

b = setWaterMark(b, "developer.alexanderklimov.ru/android",

new Point(10, 600), Color.WHITE, 95, 26, true); // 1098

imageView.setImageBitmap(b);

}

});

public static Bitmap setWaterMark(Bitmap src, String watermark,

Point location, int color, int alpha, int size, boolean underline) {

int w = src.getWidth();

int h = src.getHeight();

Bitmap result = Bitmap.createBitmap(w, h, src.getConfig());

Canvas canvas = new Canvas(result);

canvas.drawBitmap(src, 0, 0, null);

Paint paint = new Paint();

paint.setColor(color);

paint.setAlpha(alpha);

paint.setTextSize(size);

paint.setAntiAlias(true);

paint.setUnderlineText(underline);

canvas.drawText(watermark, location.x, location.y, paint);

return result;

}

Идея статьи: [Watermarking On The Fly](http://xjaphx.wordpress.com/2011/06/23/image-processing-watermarking-on-the-fly/#1098)



**Р**