

# 绘制文本

在pygame中，绘制文本与绘制图片是类似的，都是调用`window.blit()`并传入两个实参，传入的第一个实参是文本对应的`surface`对象，传入的第二个实参是文本对应的矩形。

在前面的课程中，我们是通过调用`pygame.image.load()`来获得图片的`surface`对象，如何获得文本的`surface`对象呢？可以首先获得字体`Font`的一个实例对象，然后调用`render()`对要绘制的文本进行渲染，这样就可以得到文本对应的`surface`对象了。