

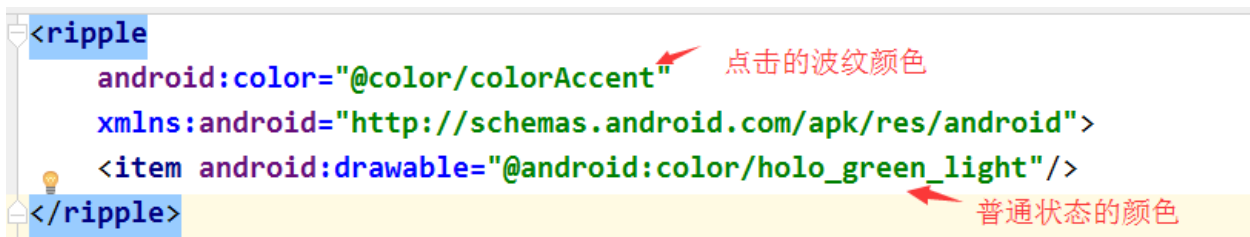
# Ripple动画

## 1、基本介绍

听名字可能没听过，但是实际效果肯定见过，就是5.0以后出现的，原生的控件，点击时，会有波纹一样的效果，这就是Ripple动画效果。它是一种RippleDrawable, 父类是layerDrawable. 因此使用xml文件来定义非常方便。但是只能在5.0开始使用，不兼容4.x的版本。因此使用时，需要兼容不同的版本，新建不同版本的drawbale文件夹

## 2、基本使用

5.0的系统都是自带这个效果的，并且系统也提供了默认的实现方法给我们调用（但是非常不好用。。。就不介绍了）（波纹范围有两种，一种是限制在View的边界中，另一种则是发撒出边界）



```
<ripple
    android:color="@color/colorAccent"
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">
    <item android:drawable="@android:color/holo_green_light"/>
</ripple>
```

The image shows an XML code snippet for defining a ripple effect. The root tag is `<ripple>`. It has two attributes: `android:color="@color/colorAccent"` and `xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">`. Inside the root tag, there is a single child element `<item android:drawable="@android:color/holo_green_light"/>`. Two red arrows point to the values in the code: one points to `@color/colorAccent` with the label "点击的波纹颜色" (Color of the ripple on click), and the other points to `@android:color/holo_green_light` with the label "普通状态的颜色" (Color of the normal state).

在根标签中，还有一个属性，radius。表示在长按时，View的中心会显示一个半径为radius的圆

然后直接在布局文件中，给对应的View设置background属性为对应的xml文件 即可（系统提供的也是同样的使用方法，只是文件名字不同而已），上面自定义的是限制在View范围的波纹，发散的不知道怎么设置