**内容简介**

记录5.0以后的Ripple（波纹效果）的使用.

* **1.为什么要使用Ripple**
* **2.如何使用Ripple效果**
* **3.Ripple效果的颜色值改变**
* **4.Ripple的波纹范围改变**
* **5.Ripple添加一个item，其id为@android:id/mask**

**1.为什么要使用Ripple**

* 提高用户体验，更好的视觉效果反馈给用户
* 间接增加了用户在应用停留的时间

**2.如何使用Ripple效果**

~  
在5.0的机型上，button会自带有Ripple点击效果。但是往往开发者需要修改点击效果，从而修改**android:backgroud**,这时候Ripple效果就会改变。所以使用Ripple的关键就在**android:backgroud**中设置。

**点击效果主要分为2类：**

* 有边界波纹  
  **XMLCode：**

android:background="?android:attr/selectableItemBackground"

**点击效果**



有边界波纹

* 超出边界波纹（圆形）  
  **XMLCode：**

android:background="?android:attr/selectableItemBackgroundBorderless"

**点击效果：**



超出边界波纹

**注意：**

* 超出边界波纹，API要求21以上
* 如果点击效果没有，很可能是该控件本身点击没开启，设置如下属性即可

android:clickable="true"

**3.Ripple效果的颜色值改变**

~  
现在很多APP都有自己的主题颜色，而Ripple效果的颜色如果还是默认的灰色，这样会不会显得格格不入。现在我们就来修改下Ripple效果的颜色。

**设置ripple标签的drawable**

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>

<ripple xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"

android:color="?android:colorPrimaryDark">

</ripple>

**点击效果**



改变颜色的Ripple

**注意**  
颜色可能有遮盖的情况，效果不是很理想

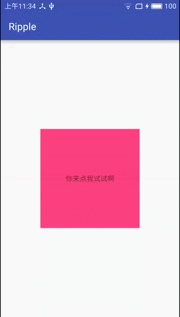
**4.Ripple的波纹范围改变**

~  
从上面我们知道，除了超出边界模式，还有一种是有边界限制的。既然要限制边界，我们就需要给他提供一个范围，即添加一个**item**标签。

* 颜色做为Mask  
  **XMLCode:**
* <ripple xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
* android:color="?android:colorPrimaryDark">
* <item android:drawable="@color/colorAccent">
* </item>

</ripple>

**点击效果：**

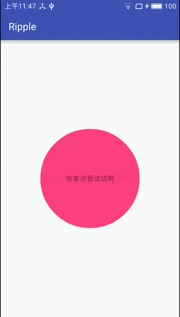


颜色做为Mask

* 形状做为Mask  
  **XMLCode:**
* <ripple xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
* android:color="?android:colorPrimaryDark">
* <item >
* <shape android:shape="oval">
* <solid android:color="@color/colorAccent"></solid>
* </shape>
* </item>

</ripple>

**点击效果：**

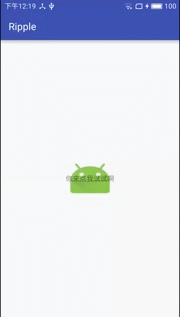


形状做为Mask

* 图片做为Mask  
  **XMLCode:**
* <ripple xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
* android:color="?android:colorPrimaryDark">
* <item android:drawable="@drawable/ic\_launcher">
* </item>

</ripple>

**点击效果：**



图片做为Mask

**注意**  
这里的图片一定要显示完整，不然会出现闪烁。

**5.添加一个item，其id为@android:id/mask**

对比上面的图片做为Mask的例子，只是添加了一个id，代码如下：

<ripple xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"

android:color="?android:colorPrimaryDark">

<item android:id="@android:id/mask" android:drawable="@drawable/ic\_launcher">

</item>

</ripple>

然而效果却发生了改变：



图片做为Mask

很明显的看到一开始，图片是隐藏的，即：

* 如果不指定id为@android:id/mask，那么在显示的时候会显示出item指定的drawable。
* 如果指定id为@android:id/mask，那么默认是不会显示该drawable，而是在点击的时候出现。