

枚举类型	说明
SrcAtop	将源图片合成到目标图片上, 但仅在与目标图片重叠的位置合成
DstAtop	将目标图片合成到源图片上, 但仅在与源图片重叠的位置合成
Xor	对源图片和目标图片应用按位异或运算符, 这将使它们重叠的地方保持透明
Plus	对源图片和目标图片的组成部分求和
Modulate	将源图片和目标图片的颜色分量相乘
Screen	将源图片和目标图片的分量的逆值相乘, 然后将结果相逆
Overlay	调整源图片和目标图片的分量以使其适合目标, 然后将它们相乘
Darken	通过从每个颜色通道中选择最小值来合成源图片和目标图片
Lighten	通过从每个颜色通道中选择最大值来合成源图片和目标图片
ColorDodge	将目标除以源的倒数
ColorBurn	将目标的倒数除以源, 然后将结果求倒数
HardLight	调整源图片和目标图片的分量以使其适合源图片, 然后将它们相乘
SoftLight	对于小于 0.5 的源值使用 ColorDodge, 对于大于 0.5 的源值使用 ColorBurn
Difference	从每个通道的较大值中减去较小的值
Exclusion	从两张图片的总和中减去两张图片乘积的两倍
Multiply	将源图片和目标图片的分量 (包括 Alpha 通道) 相乘
Hue	获取源图片的色相以及目标图片的饱和度和光度
Saturation	获取源图片的饱和度以及目标图片的色相和亮度
Color	获取源图片的色相和饱和度以及目标图片的光度
Luminosity	获取源图片的亮度以及目标图片的色相和饱和度

从表 6-1 中可以看出, Compose 混合模式中的类型比 Android View 中多了 11 种, 多出来的已经在表 6-1 中加粗显示。下面看看怎样使用 Compose 中的混合模式:

```

@Composable
fun DrawBlendModeTest() {
    Canvas(modifier = Modifier.size(360.dp)) {
        drawCircle(
            color = Color.Yellow,
            radius = 175f,
            center = Offset(350f, 350f),
            blendMode = BlendMode.Clear
        )
        drawRect(
            color = Color.Blue,
            topLeft = Offset(300f, 300f),
            size = Size(350f, 350f),
            blendMode = BlendMode.Clear
        )
    }
}

```