



链滴

# LoveExample-15~16 图片旋转

作者: [ZephyrJung](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1474713475458>

来源网站: 链滴

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

平面旋转，也即xy旋转，本人自创的词儿 `joy`  
效果就是向月亮环绕地球的旋转，只不过不自转

```
-- Example: Rotating images
angle = 0
function love.load()
    image = love.graphics.newImage("assets/love-ball.png")
end
function love.update(dt)
    angle = (angle + dt) % (2 * math.pi) --决定了图片的向心旋转
    x, y = 400 + math.cos(angle)*100, 300 + math.sin(angle)*100 --决定了图片位置的旋转
end
function love.draw()
--image: 图片本身
--x, y: 图片位置坐标
--angle: 图片旋转角度，加上这个参数，会在指定位置上旋转图片指定角度
    love.graphics.draw(image, x, y, angle)
end
```

love本身的API还是很好理解的，问题是在于数学函数的运用，用什么样的函数做出什么样的运动轨迹，很考验数学水平了吧

真是个悲伤的故事.....

z旋转，也就是自转了，不知道这么说能懂不，不行自行运行代码看吧 `z`  
`z`

(因为截图总是一帧，没有视觉残留造成的效果，录GIF又失帧严重，没办法了)

```
-- Example: Rotation and scaling
angle = 0
function love.load()
    image = love.graphics.newImage("assets/love-ball.png")
end
function love.update(dt)
    angle = angle + dt
    x, y = 400 + math.cos(angle)*100, 300 + math.sin(angle)*100
end
function love.draw()
    local rot = angle*180/math.pi
    local sx = math.cos(angle)*3
    local sy = math.sin(angle)*2
--与之前相比，多了四个参数
--sx,sy: 分别对应x、y坐标的缩放比例
--32,32: x、y坐标原点偏移值
    love.graphics.draw(image, x, y, rot, sx, sy, 32, 32)
end
```

我没有完全闹明白这些参数的含义，比如为什么上一段代码图片是向运动轨迹中心旋转自身角度，而一段似乎有所偏移，并且出现绕心旋转的现象

通过调整后四个的参数产生了很多有趣的图案（有点像万花筒），不妨试试

通过这个函数，飞镖旋转什么的应该很容易做到了