<canvas> с HTML5  
Для изменения графически параметров используется JavaScript

<style> .. </style> -- подгрузка css

<body onload="main()"> -- после загрузки страницы будет вызываться функция onload

JavaScript чувствителен к регистру

JavaScript – слабо типизированный язык

Ошибки из js вылезают в консоль браузера (CTRL+SHIFT+J) -- console.log

getContext – позволяет вернуть ссылку на объект, который позволяет менять canvas

X, width

(0,0)

Y, height

rgba – rgb + alpha: alpha = 0..1, где 1 – полностью не прозрачный

Чтобы нарисовать объект, его разбивают на приммтивы