Atitit **WebGL** Canvas的区别

，Canvas已经足够满足要求了。**但是，我觉得未来的发展趋势必然是对****WebGL**

**canvas标签：** canvas标签是HTML5提供的，通过JavaScript可以在Canvas上绘制2D图形，Cocos2d-JS在网页运行的游戏场景都是通过Canvas渲染出来的，但Cocos2d-JS在本地运行游戏场景时，是通过OpenGL渲染出来的。其实与OpenGL类似，HTML5有WebGL，但是不同浏览器对WebGL的支持程度不同。所以，Cocos2d-JS没有采用WebGL进行渲染，而是采用了Canvas。虽然后者在性能方面不如前者，但是，对于一般的网页游戏来说，Canvas已经足够满足要求了。**但是，我觉得未来的发展趋势必然是对WebGL的全面支持，HTML5游戏（网页游戏）会越来越好，性能也越来越不是问题。**另外，注意canvas标签的id，后面的project.json文件中会用到这个id。

手机可能对webgl支持不佳。。

0、pc 端浏览器大部分都支持 webGL，移动端浏览器大部分都还是 canvas 渲染模式，最新的 iPhone6以上（ios8+）、小米4等一些搭载着最新系统的移动端才支持 webGL。最简单的测试当前环境是否支持 webGL 的方法：项目里 project.json 文件里 renderMode 改成2，然后看游戏是否正常运行。

#### **renderMode**

跟原来配置相同，表示渲染模式。0为默认，1为canvas，2为webgl。

在这个实验中，两者差异的原因主要是cocos2d-js使用了webgl渲染，可以让部分矩阵计算放到GPU，而createjs使用纯canvas 2d渲染，只能依赖CPU计算矩阵变换，导致每帧的计算超过了重绘时间间隔，导致了帧频降低。