그림자 효과

캔버스에서는 다음의 네 가지 프로퍼티를 이용해서 도형이나 텍스트에 그림자 효과를 추가할 수 있음

|  |  |
| --- | --- |
| shadowOffsetX = float | 객체로부터 그림자가 x축 방향으로 얼마나 떨어져 있는가를 나타냅니다. 기본값은 0이며, 음수이면 왼쪽에 그림자가 생깁니다. |
| shadowOffsetY=float | 객체로부터 그림자가 y축 방향으로 얼마나 떨어져 있는가를 나타냅니다. 기본값은 0이며, 음수이면 왼쪽에 그림자가 생깁니다. |
| shadowBlur= float | 그림자가 얼마나 흐릿한가를 나타냅니다. 기본값은 0입니다. |
| shadowColor= color | 그림자 색상을 지정하는데 기본값은 완전히 투명한 검은색 입니다. |

4-4 캔버스 드로잉 상태 저장하기

save 메서드와 restore메서드

캔버스 객체에는 save라는 메서드와 restore라는 메서드가 있어서 현재 상태를 저장하기도 하고 다시 가져오기도 함. 캔버스를 저장하면 적용된 여러 스타일이나 작업 내용들이 마치 사진을 찍어놓은 것처럼 고스란히 저장됨

save()

restore()

save메서드와 restore메서드에는 매개변수가 없음

캔버스를 저장하면 스택에 저장됨. 스택은 특성상 가장 나중에 저장된 값이 가장 먼저 추출되기 때문에 save메서드가 호출되면 가장 최근의 드로잉 상태를 꺼내오고 다시 호출되면 그 직전의 상태를 꺼냅니다. 캔버스를 저장할 때 저장되는 드로잉 정보는 다음과 같음