

Canvas绘图

2016年6月25日 星期六

19:16

HTML5 的元素提供了一组 JavaScript API , 让我们可以动态地创建图形和图像

2D上下文 绘制简单2D图形

设置填充、描边颜色和模式

绘制矩形

绘制路径

绘制文本

创建渐变和模式

3D上下文 使用WebGL绘制3D图形

WebGL 是从 OpenGL ES 2.0 移植到浏览器中的

OpenGL ES 2.0 是游戏开发人员在创建计算机图形图像时经常使用的一种语言

WebGL 支持比 2D 上下文更丰富 和更强大的图形图像处理能力

用 GLSL (OpenGL 着色语言) 编写的顶点和片段着色器

支持类型化数组 , 即能够将数组中的数据限定为某种特定的数值类型

创建和操作纹理



canvas



WebGL

