Canvas笔记

一、语法

1.创建画布

HTML内容：

<canvas id=”canvas” width=”1024” height=”768” style=”border:1px solid #aaa; display:block;margin:50px auto;”></canvas>

JS内容：

var canvas=document.getElementById(‘canvas’);

var context=canvas.getContext(‘2d’);

2.绘图

JS内容：

context.moveTo(100,100) 将笔移至100,100

context.lineTo(700,700) 终点是700,700

context.lineWidth=5 线条宽度

context.strokeStyle=”#005588” 线条样式

context.fillStyle=”rgb(2,100,30)” 填充色

context.fill() 执行填充

context.stroke() 绘制（放在最后）

context.beginPath() 移动的首尾

context.closePath() 闭合

3.绘制弧线

context.arc(centerx圆心坐标X,centery圆心坐标Y,radius半径,startingAngle起始弧度，单位pi,endingAngle终点弧度,anticlockwise=false（可选）顺时针false/逆时针true绘制)

4.循环调用函数

window API:

1.requestAnimFrame(function());根据电脑性能改变刷新时间

2.setTimeout(function(),time); time之后，循环调用function

3.setInterval(function(),time); 首先调用function

5.加载图片

var pic=new Image(); 定义一个图片变量

pic.src=”pic.jpg”; 图片的本地位置

context.drawImage(pic,x,y) 图片左上角在canvas画布的位置

context.drawImage(pic,sx,sy,swidth,sheight,x,y,width,height)

图片资源句柄，图片坐标，图片宽高，图片放置位置，图片显示宽高

6.canvas背景色  
context.fillstyle=”#798998”;

context.fillRect=(0,0,w,h);

context.clearRect(0,0,window\_width,window\_height);

清理画布