<canvas> 是 HTML5 新增的，一个可以使用脚本(通常为JavaScript)在其中绘制图像的 HTML 元素。它可以用来制作照片集或者制作简单(也不是那么简单)的动画，甚至可以进行实时视频处理和渲染。

看2个栗子：

<https://www.html5tricks.com/demo/html5-canvas-3d-planet/index.html>

<https://www.html5tricks.com/demo/html5-text-pixel/index.html>

Canvas 通过 JavaScript 来绘制 2D 图形。

Canvas 是逐像素进行渲染的。

canvas画10000条线，页面上还是只有一个canvas元素

canvas操作单独图形的方法是清除掉再重绘

canvas的图形对搜索引擎是一片黑

Canvas的应用

HTML5的Canvas元素称得上HTML5的一大重点内容。能够用JavaScript绘制复杂图形图像，那么Canvas究竟能够应用在哪些场景呢?

1. 网页游戏：页游戏逐渐改变端游的垄断局面，游戏在HTML5领域具有举足轻重的地位。运用Canvas制作的图像能够令HTML5游戏在流畅度和跨平台方面发挥更大的潜力，特别是跨平台的能力，是Flash和端游没法比的。

2. 后台工具：后台工具形式将更加丰富，后台分析工具软件都离不开图表。现在一些开发者使用HTML/CSS完成图表制作，其实完全可以用Canvas来实现。当然，使用SVG矢量图形来完成图表制作也是非常好的方法。

3. 模拟仿真：无论从视觉效果还是核心功能方面来说，模拟仿真类的产品可以完全由Canvas来实现。

4. 图形编辑：类似于图形编辑设计工具将能够100%基于Web实现。而且更宜离线保存云端存储。