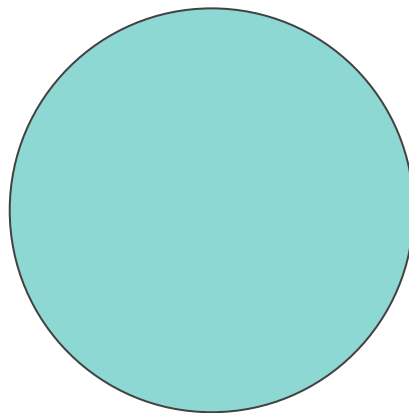
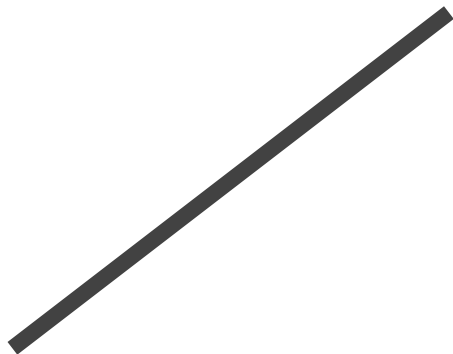
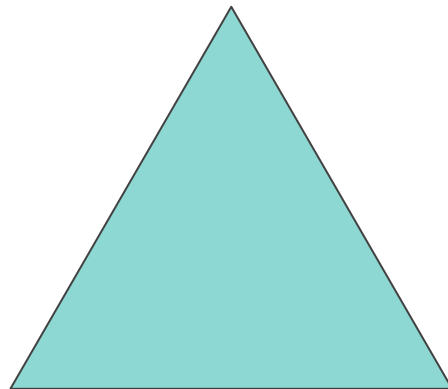
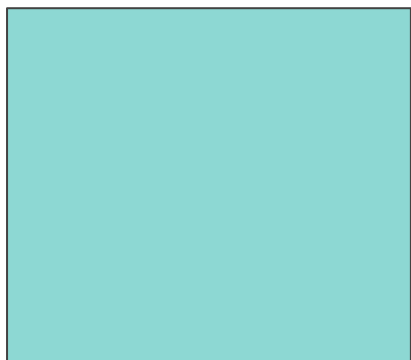


# CANVAS



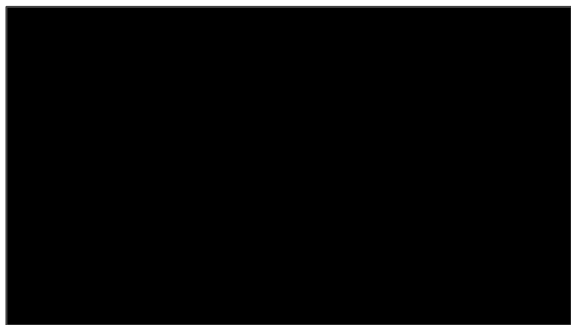


**<canvas id="canvas">***not supported***</canvas>**





```
c = document.getElementById("myCanv");  
ctx = c.getContext("2d");
```



```
ctx.fillRect(50, 50, 300, 200);
```

#позиция X, позиция Y, ширина,  
высота



```
ctx.fillStyle = "red"; // #HEX
```

#заливка (по умолчанию цвет чёрный)



**//KOHTYP**

**ctx.strokeRect(50, 50, 300, 200);**



## **Задача**

**Реализовать анимацию -  
движение прямоугольника  
слева направо**





**x=50;**

```
setInterval(function() {  
    ctx.fillStyle = "white";  
    ctx.fillRect(0, 0, ctx.width, ctx.height);  
  
    ctx.fillStyle = "red";  
    ctx.fillRect(x++, 50, 300, 200);  
}, 10);
```



//Создает новый контур

**ctx.beginPath();**

//Перемещает перо в точку с координатами x и y

**ctx.moveTo(X,Y);**

//Рисует линию с текущей позиции до позиции,  
определенной x и y

**ctx.lineTo(X,Y);**

//Рисует фигуру с внешней обводкой

**ctx.stroke();**

//Рисует фигуру с заливкой внутренней области

**ctx.fill();**



//Дуга

**arc(x, y, radius, startAngle, endAngle,  
anticlockwise)**

//Дуга + соединяем точки линией

**arcTo(x1, y1, x2, y2, radius)**



Рadiany/gradusy

**radians = (Math.PI/180)\*degrees**



```
ctx.beginPath();  
ctx.arc(75,75,50,0,Math.PI*2,true);  
ctx.moveTo(110,75);  
ctx.arc(75,75,35,0,Math.PI,false);  
ctx.moveTo(65,65);  
ctx.arc(60,65,5,0,Math.PI*2,true);  
ctx.moveTo(95,65);  
ctx.arc(90,65,5,0,Math.PI*2,true);  
ctx.stroke();
```