

**CANVAS2D CARREGAR IMAGENS**



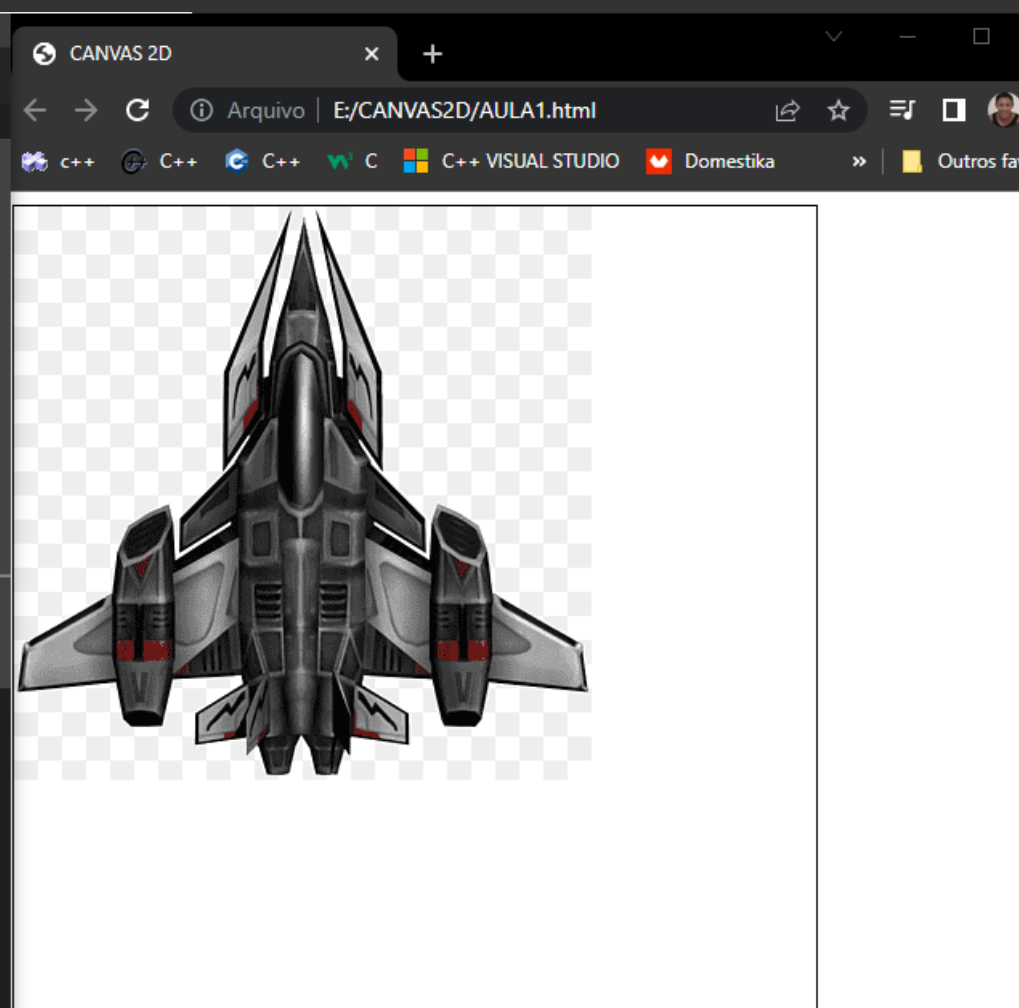
AULA1.html X



AULA1.html &gt; html &gt; body &gt; script

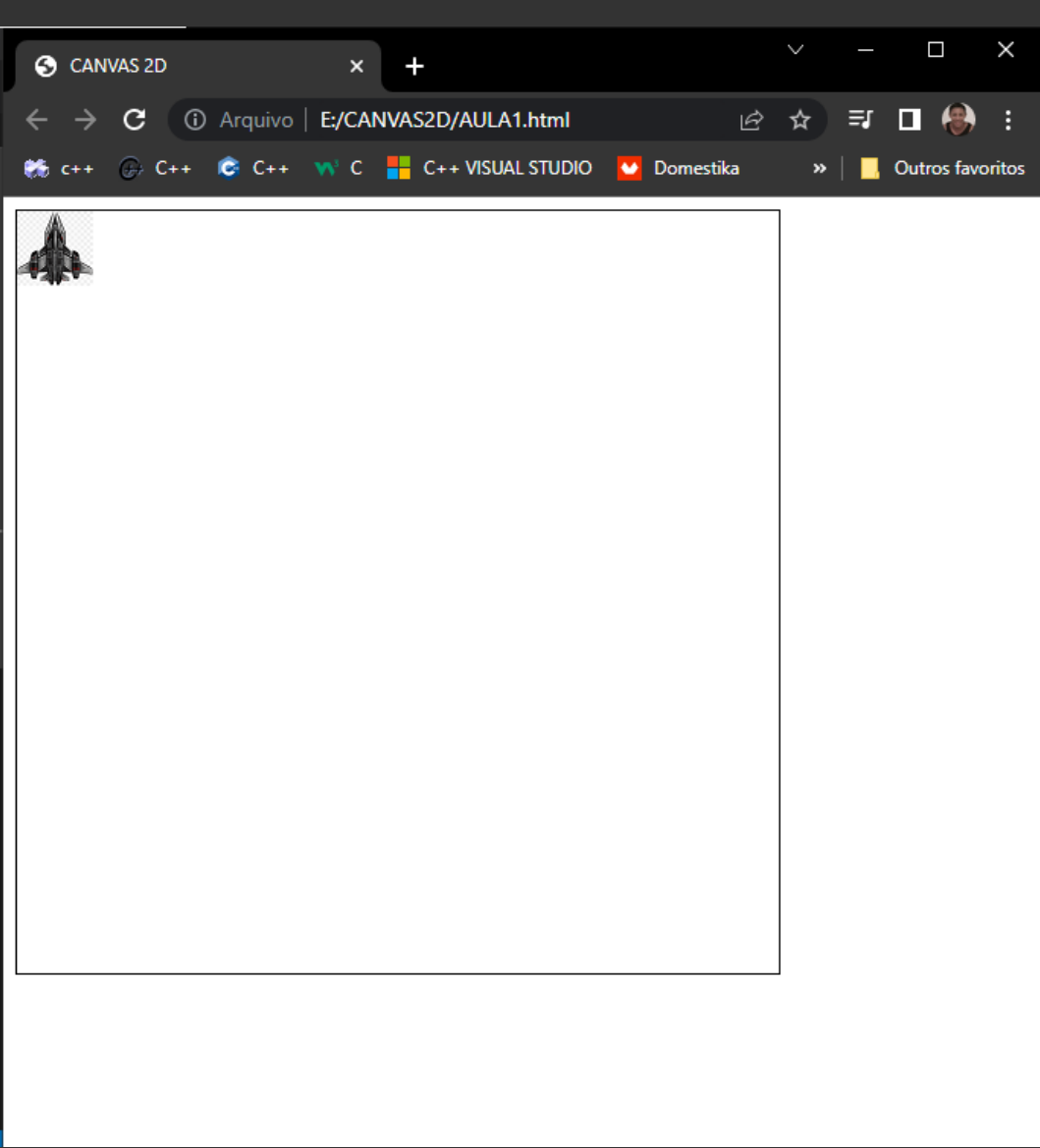
```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="pt-br">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7      <title>CANVAS 2D</title>
8      <style type="text/css">
9          #desenho1{
10              border: 1px solid □#000;
11          }
12      </style>
13  </head>
14  <body>
15
16      <canvas id="desenho1" width="500" height="500">
17          <p>CRISTIANO TEM SUPORTE PARA ESSE CANVAS</p>
18      </canvas>
19      <script type="text/javascript">
20          let canvas    = document.getElementById("desenho1");
21          let ctx       = canvas.getContext("2d");
22
23      </script>
24  </body>
25  </html>
```

```
Arquivo  Editar  Seleção  Ver  ...  AULA1.html - CANVAS2D...  0%  -  +  X
AULA1.html X
AULA1.html > html > body > script
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="pt-br">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
7      <title>Canvas 2D</title>
8      <style>
9          #desenho1 {
10              border: 1px solid #000;
11          }
12      </style>
13  </head>
14  <body>
15
16      <canvas id="desenho1" width="500" height="500">
17          <p>CRISTIANO TEM SUPORTE PARA ESSE CANVAS</p>
18      </canvas>
19      <script type="text/javascript">
20          let canvas = document.getElementById("desenho1");
21          let ctx = canvas.getContext("2d");
22
23          let nave = new Image();
24          nave.src="NAVE.png";
25          nave.onload={() => {
26              ctx.drawImage(nave, 0, 0);
27          }}
28
29      </script>
30  </body>
31  </html>
```



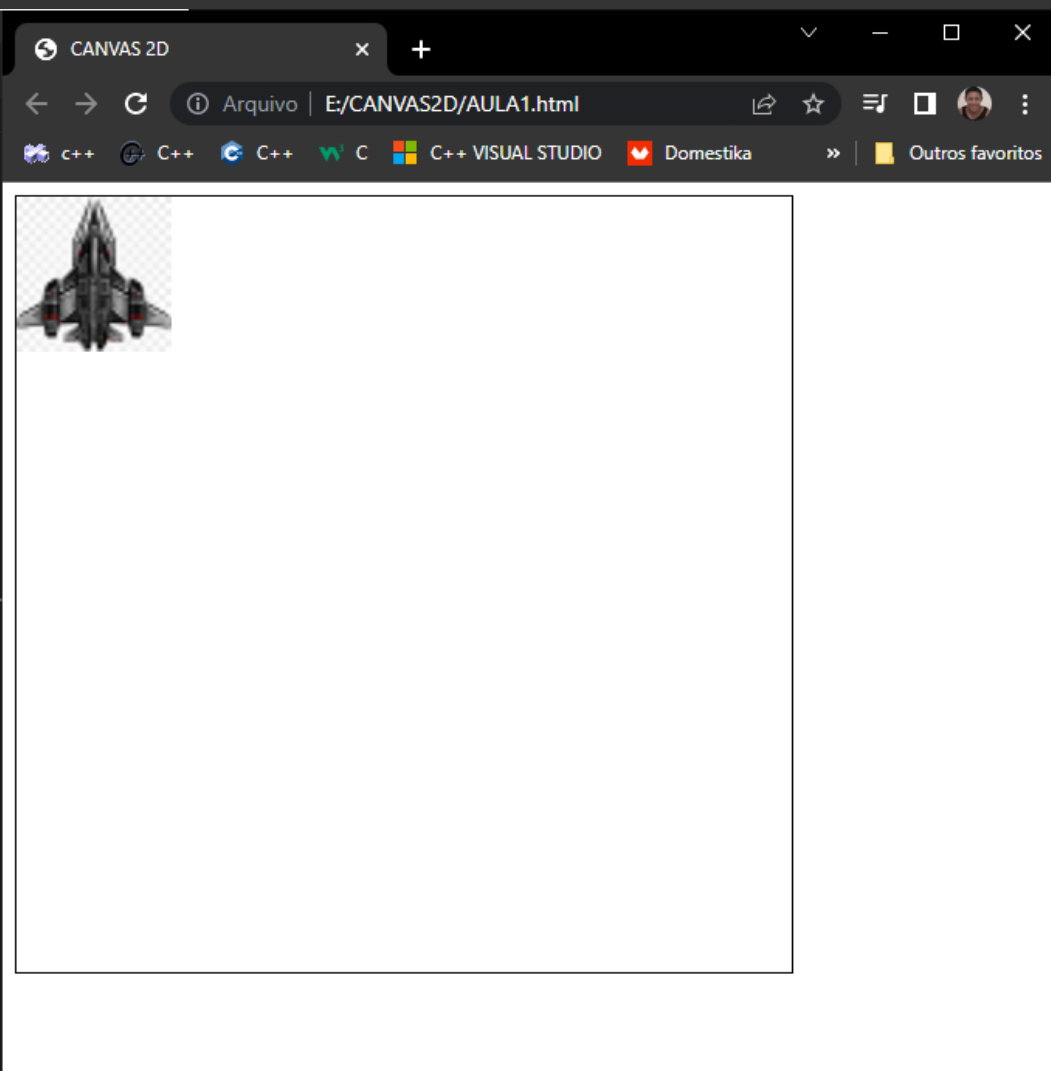
```
Arquivo  Editar  Seleção  Ver  ...  AULA1.html - CANVAS2D...  | 00  -  □  X

AULA1.html X
AULA1.html > html > body > script > nave.addEventListener('load') callback
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="pt-br">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
7      <title>CANVAS 2D</title>
8      <style type="text/css">
9          #desenho1{
10              border: 1px solid #000;
11          }
12      </style>
13  </head>
14  <body>
15
16      <canvas id="desenho1" width="500" height="500">
17          <p>CRISTIANO TEM SUPORTE PARA ESSE CANVAS</p>
18      </canvas>
19      <script type="text/javascript">
20          let canvas = document.getElementById("desenho1");
21          let ctx = canvas.getContext("2d");
22
23          let nave = new Image();
24          nave.src="NAVE.png";
25          nave.addEventListener('load', ()=>{
26              ctx.drawImage(nave,0,0);
27          })
28
29      </script>
30  </body>
31  </html>
```



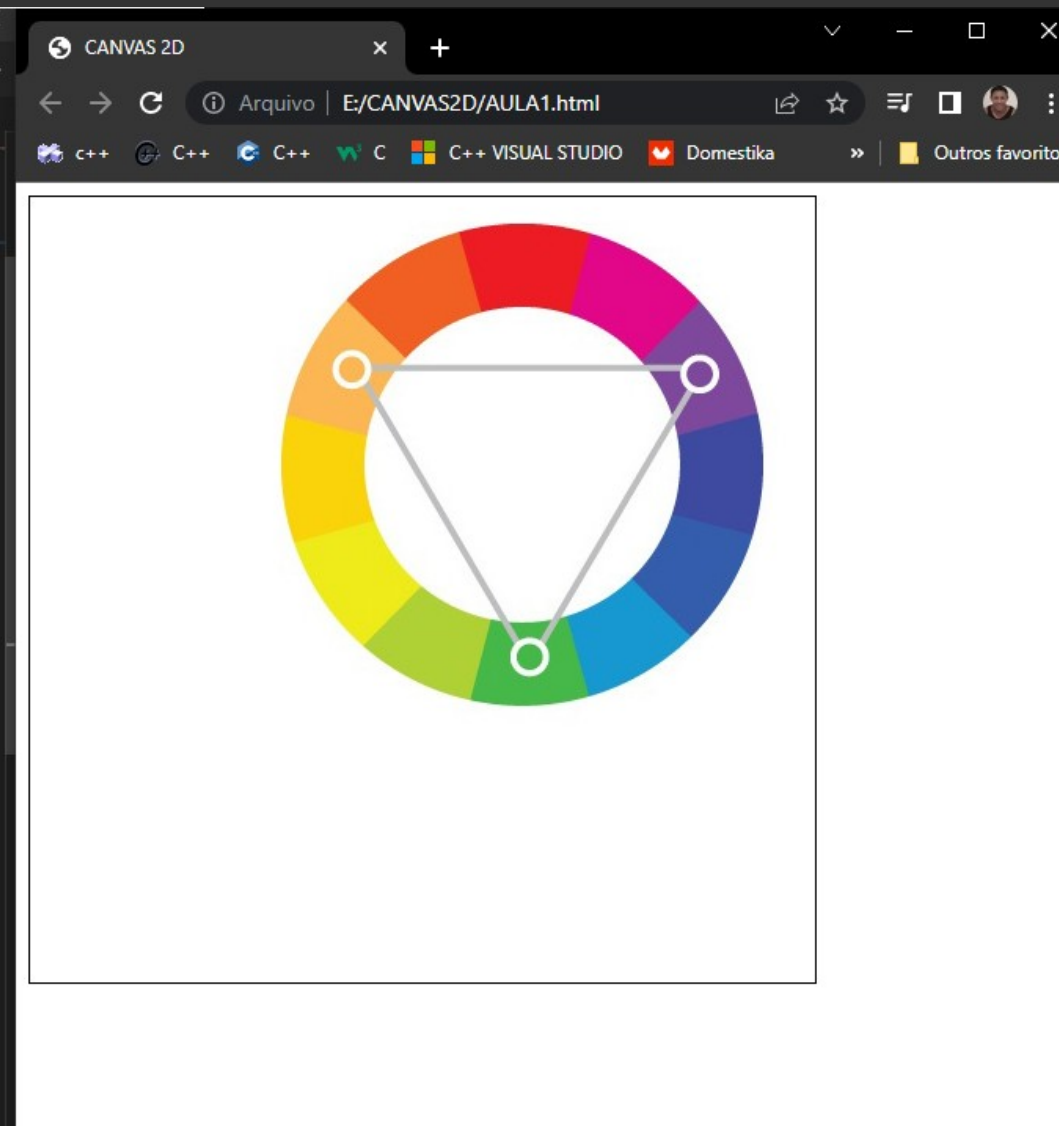
```
Arquivo  Editar  Seleção  Ver  ...  AULA1.html - CANVAS2D...  100%  -  □  X

AULA1.html X
AULA1.html > html
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="pt-br">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7      <title>CANVAS 2D</title>
8      <style type="text/css">
9          #desenho1{
10              border: 1px solid black;
11          }
12      </style>
13  </head>
14  <body>
15
16      <canvas id="desenho1" width="500" height="500">
17          <p>CRISTIANO TEM SUPORTE PARA ESSE CANVAS</p>
18      </canvas>
19      <script type="text/javascript">
20          let canvas = document.getElementById("desenho1");
21          let ctx = canvas.getContext("2d");
22
23          let nave = new Image();
24          nave.src="NAVE.png";
25          nave.addEventListener('load', ()=>{
26              ctx.drawImage(nave,0,0,100,100);
27          })
28
29      </script>
30  </body>
31  </html>
```



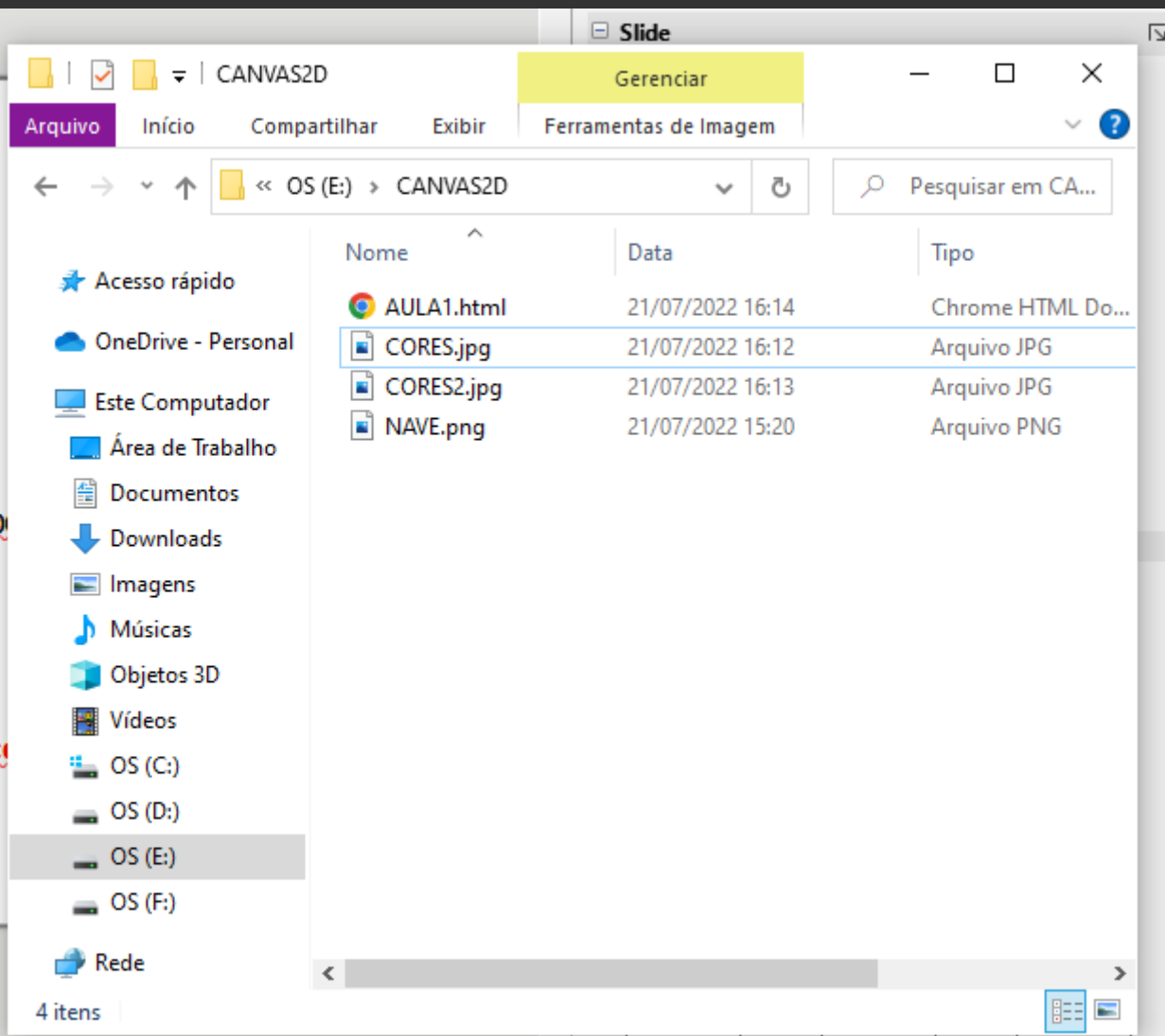
```
Arquivo  Editar  Seleção  Ver  ...  AULA1.html - CANVAS2D...  [Icons]  [Close]

AULA1.html X
AULA1.html > html
10      border: 1px solid #000;
11    }
12  </style>
13 </head>
14 <body>
15
16   <canvas id="desenho1" width="500" height="500">
17     <p>CRISTIANO TEM SUPORTE PARA ESSE CANVAS</p>
18   </canvas>
19   <script type="text/javascript">
20     let canvas  = document.getElementById("desenho1");
21     let ctx     = canvas.getContext("2d");
22
23     // let nave = new Image();
24     // nave.src="NAVE.png";
25     // nave.addEventListener('load', ()=>{
26     //   ctx.drawImage(nave,0,0,50,50);
27     // })
28
29     let cores = new Image();
30     cores.src="CORES.jpg";
31     cores.addEventListener('load', ()=>{
32       ctx.drawImage(cores,0,0,620,342);
33     })
34   </script>
35 </body>
36 </html>
```



```
let cores = new Image();
    cores.src="CORES.jpg";
    cores.addEventListener('load',()=>{
        // imagem, XiniRecorte, YiniRecorte, Lrecorte, Arecorte, posX, posY, Limagem, Aimagem
        ctx.drawImage(cores,0,0,620,342);
    })
```

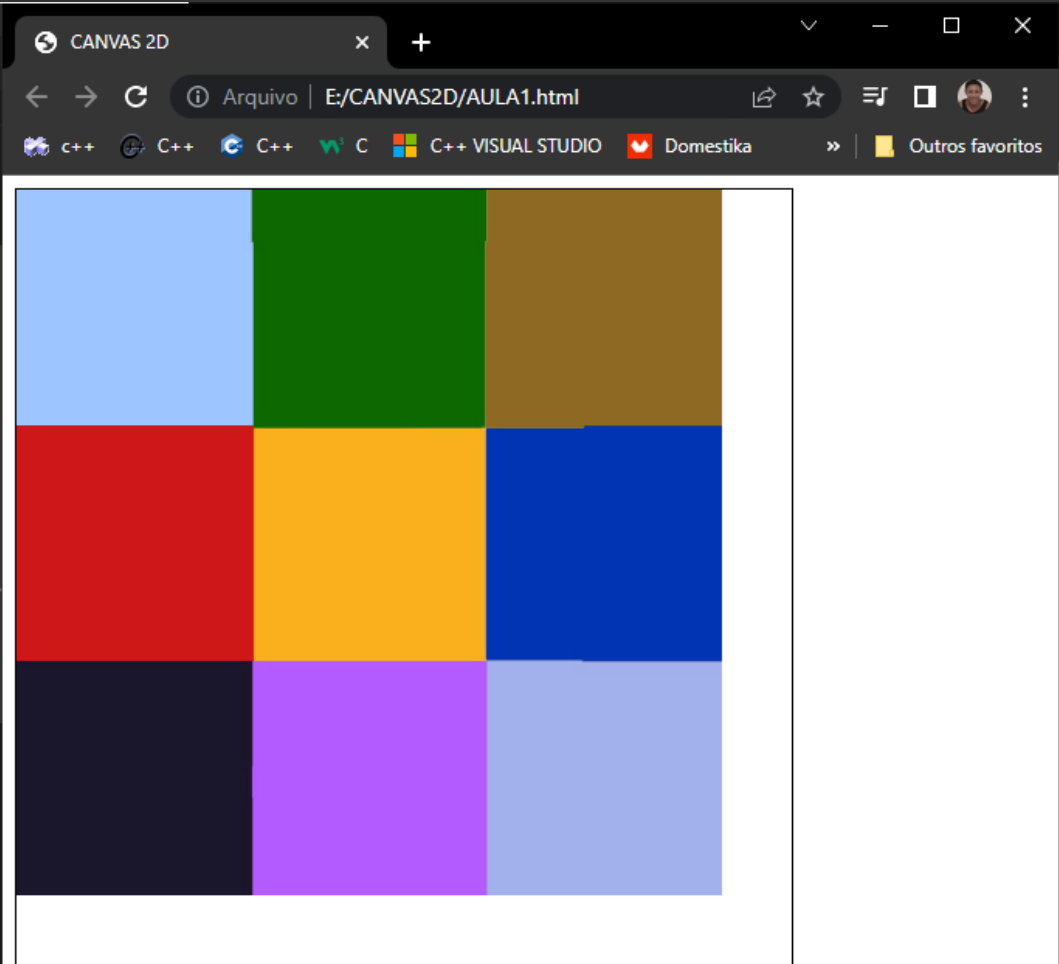
**As imagens estão na mesma pasta raiz do código**





```
Arquivo  Editar  Seleção  Ver  ...  AULA1.html - CANVAS2D...  [Icons]  [Zoom]  [Fullscreen]  [Close]

AULA1.html x
AULA1.html > html > body > script > cores.addEventListener('load') callback
10     border: 1px solid #000;
11 }
12 </style>
13 </head>
14 <body>
15
16 <canvas id="desenho1" width="500" height="500">
17   <p>CRISTIANO TEM SUPORTE PARA ESSE CANVAS</p>
18 </canvas>
19 <script type="text/javascript">
20   let canvas = document.getElementById("desenho1");
21   let ctx = canvas.getContext("2d");
22
23   // let nave = new Image();
24   // nave.src="NAVE.png";
25   // nave.addEventListener('load',()=>{
26   //   ctx.drawImage(nave,0,0,50,50);
27   // })
28
29   let cores = new Image();
30   cores.src="CORES2.jpg";
31   cores.addEventListener('load',()=>{
32     // dentro de uma imagem podemos exibir so a area que
33     // imagem, XiniRecorte, YiniRecorte, Lrecorte, Arecor
34     ctx.drawImage(cores,0,0,455,455);
35   })
36 </script>
37 </body>
38 </html>
```



Altura e largura da imagem 455

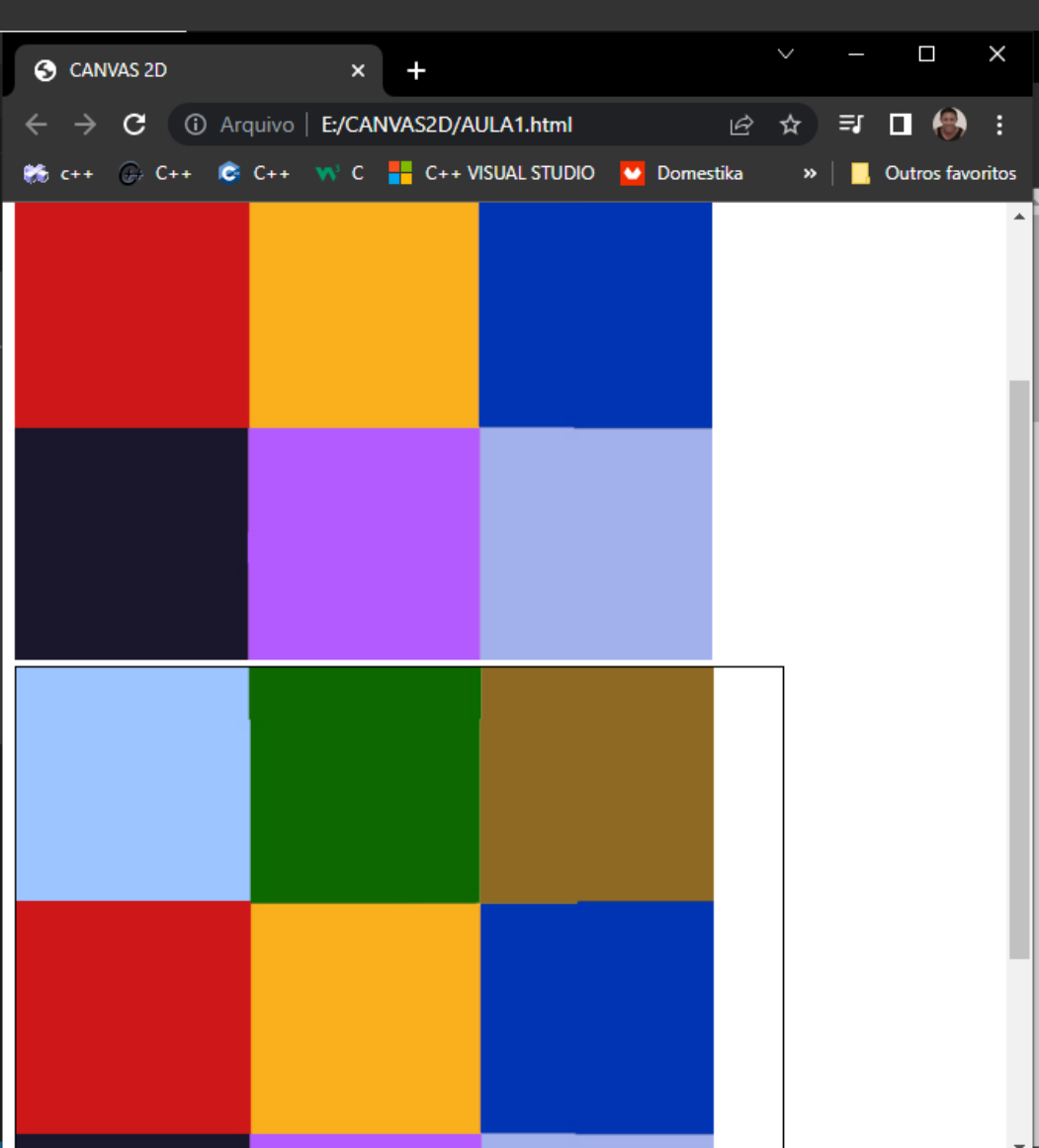
```
Arquivo  Editar  Seleção  Ver  ...  AULA1.html - CANVAS2D...  0%
```

AULA1.html x

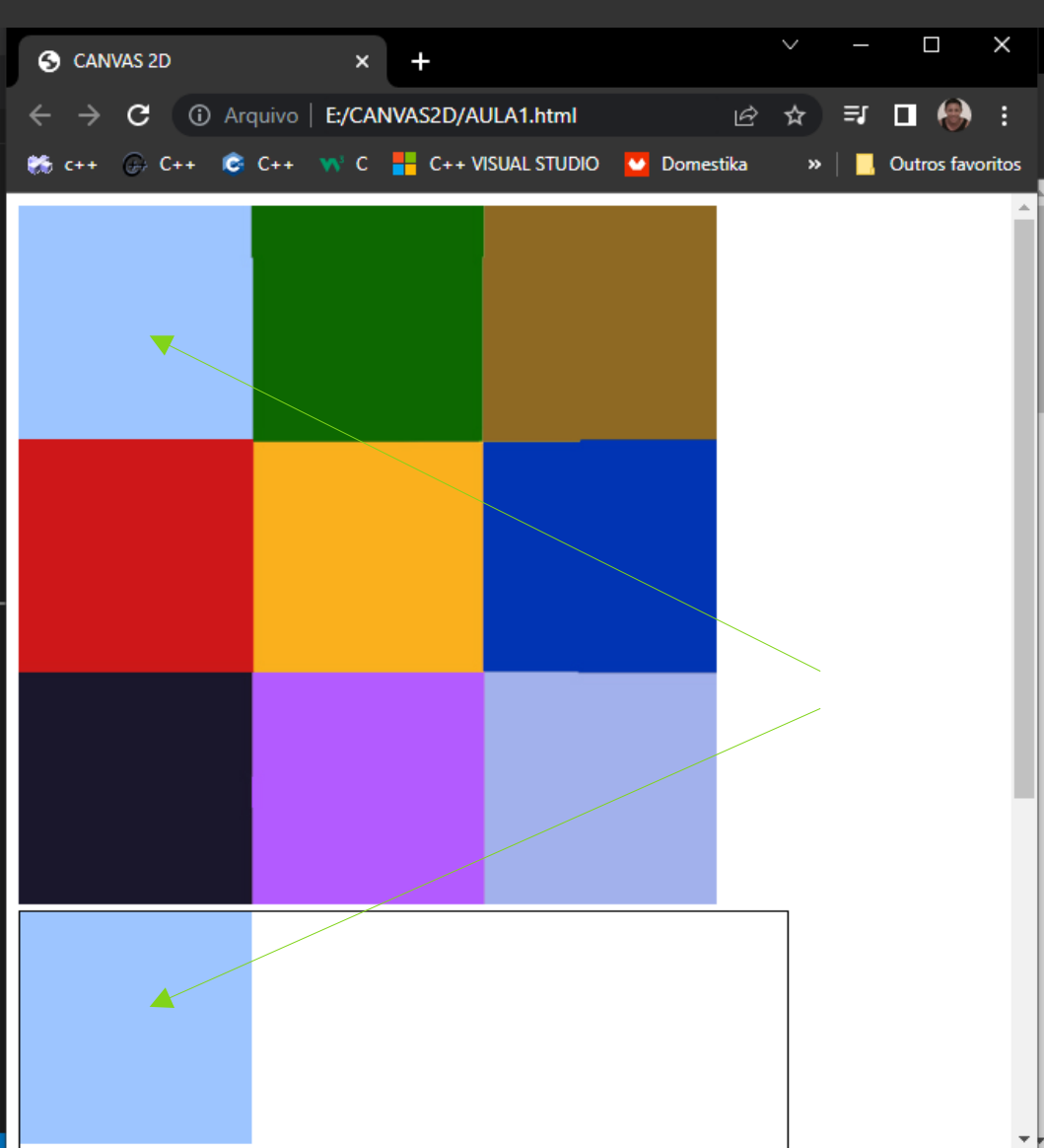
AULA1.html > html > body > img

```
10     border: 1px solid #000;
11   }
12 </style>
13 </head>
14 <body>
15   
17     <p>CRISTIANO TEM SUPORTE PARA ESSE CANVAS</p>
18   </canvas>
19   <script type="text/javascript">
20     let canvas = document.getElementById("desenho1");
21     let ctx = canvas.getContext("2d");
22
23     // let nave = new Image();
24     // nave.src="NAVE.png";
25     // nave.addEventListener('load',()=>{
26     //   ctx.drawImage(nave,0,0,50,50);
27     // })
28
29     let cores = new Image();
30     cores.src="CORES2.jpg";
31     cores.addEventListener('load',()=>{
32       // dentro de uma imagem podemos exibir so a area que
33       // imagem, XiniRecorte, YiniRecorte, Lrecorte, Areco
34       ctx.drawImage(cores,0,0,455,455);
35     })
36   </script>
37 </body>
38 </html>
```

Só para comparar



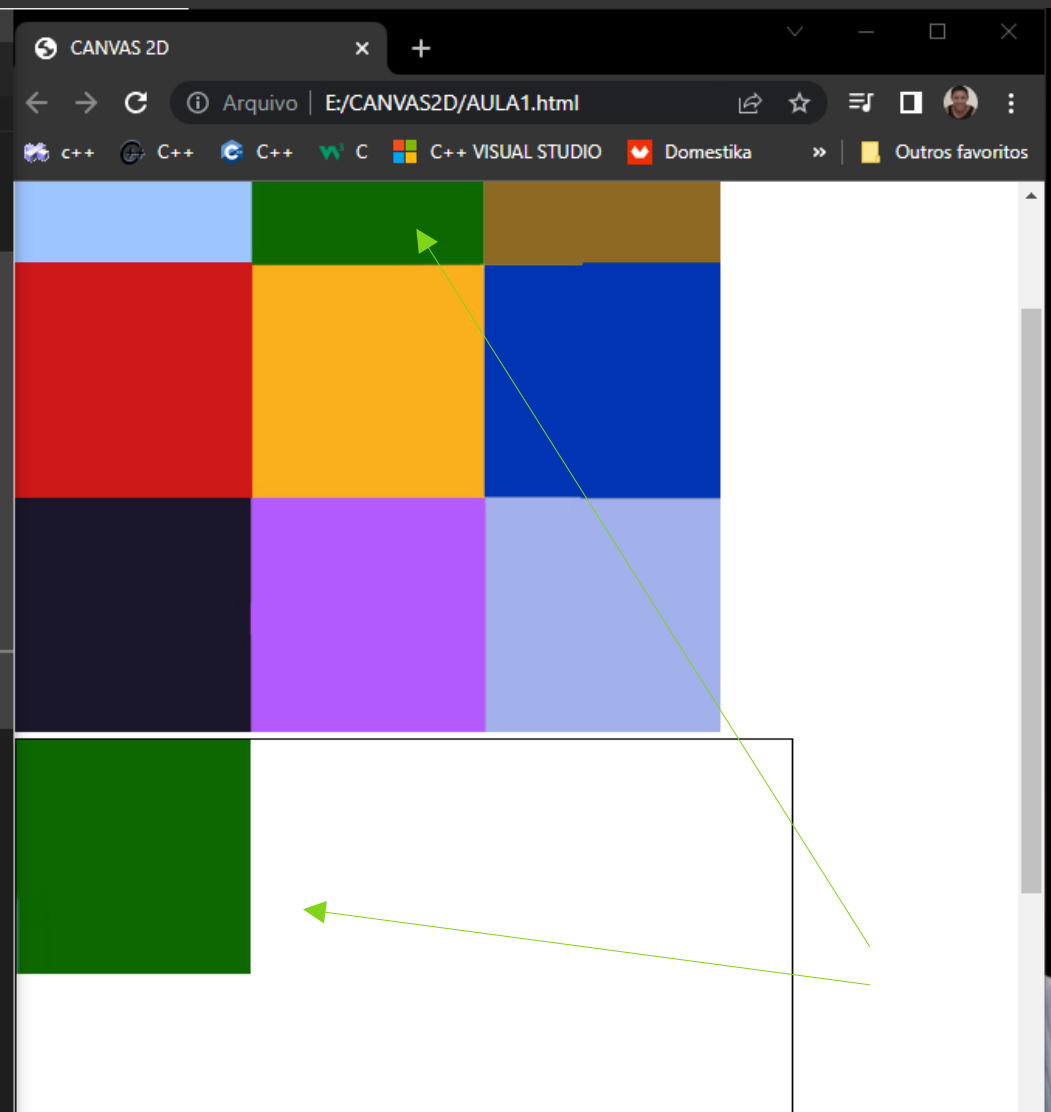
```
Arquivo  Editar  Seleção  Ver  ...  AULA1.html - CANVAS2D...  Uő  -  U  X
AULA1.html X
AULA1.html > html > body > script > cores.addEventListener('load') callback
10     border: 1px solid #000;
11 }
12 </style>
13 </head>
14 <body>
15     
16     <canvas id="desenho1" width="500" height="500">
17         <p>CRISTIANO TEM SUPORTE PARA ESSE CANVAS</p>
18     </canvas>
19     <script type="text/javascript">
20         let canvas = document.getElementById("desenho1");
21         let ctx = canvas.getContext("2d");
22
23         // let nave = new Image();
24         // nave.src="NAVE.png";
25         // nave.addEventListener('load', ()=>{
26         //     ctx.drawImage(nave,0,0,50,50);
27         // })
28
29         let cores = new Image();
30         cores.src="CORES2.jpg";
31         cores.addEventListener('load', ()=>{
32             // dentro de uma imagem podemos exibir so a area que
33             // imagem, XiniRecorte, YiniRecorte, Lrecorte, Arecor
34             ctx.drawImage(cores,0,0,50,50,0,0,151,151);
35         })
36     </script>
37 </body>
38 </html>
```



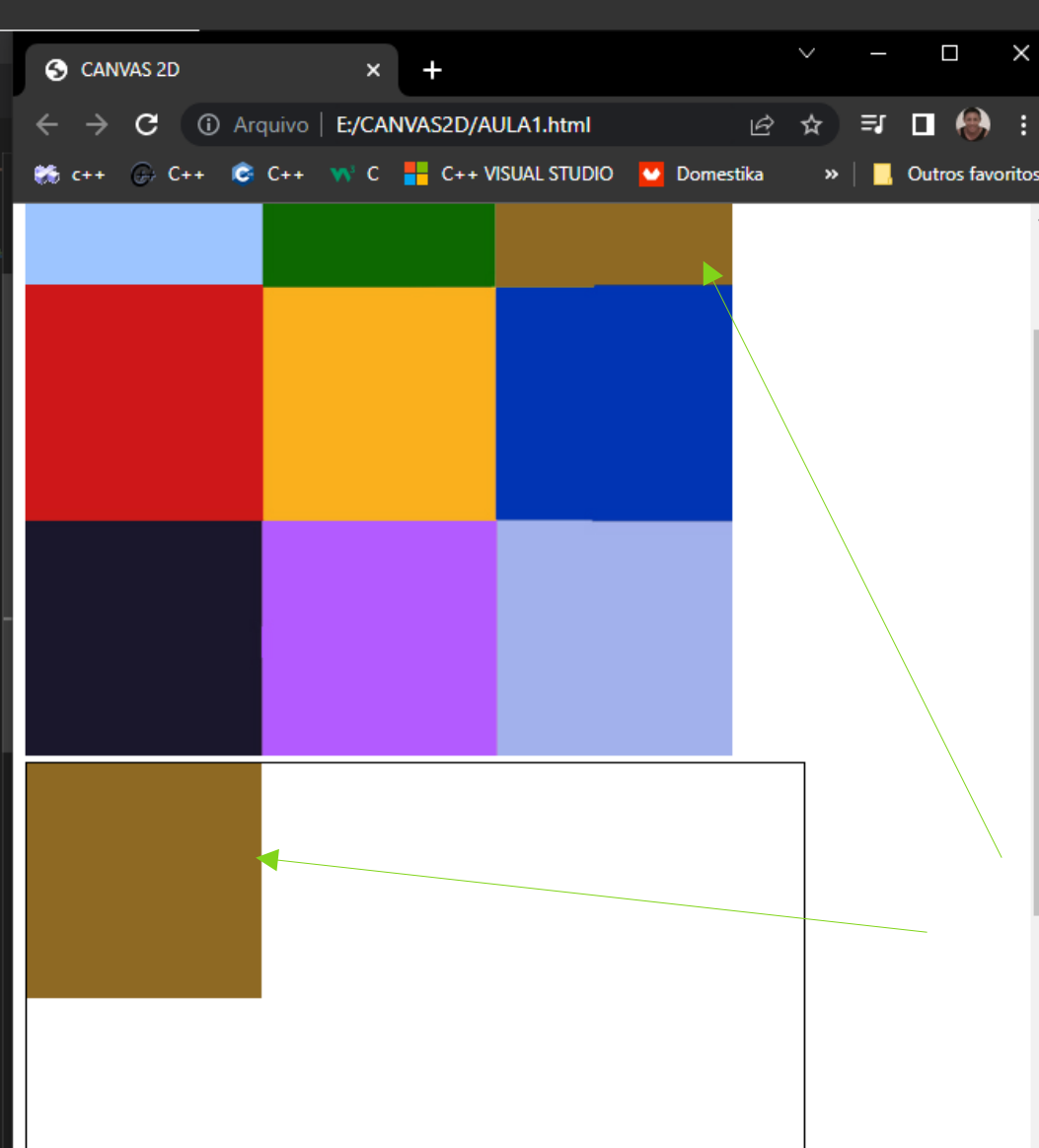
*A imagem tem 455 de largura e 455 de altura e temos 3 quadrados na parte de cima  
Dividimos 455 por 3 e obtemos 151.66666 e assim obtemos só a parte da imagem  
Que queremos como no unity mascara de recorte.  
Pegando as posições x e y conseguimos pegar o que queremos.*

*Para a segunda posição colocamos o valor da divisão 151.66666  
Para pegar a terceira posição já que só tem 3 quadrados colocamos  $151 + 151 = 305$*

```
Arquivo Editar Seleção Ver ... AULA1.html - CANVAS2D... | 0%  
AULA1.html X  
AULA1.html > html  
10     border: 1px solid #000;  
11 }  
12 </style>  
13 </head>  
14 <body>  
15       
16     <canvas id="desenho1" width="500" height="500">  
17         <p>CRISTIANO TEM SUPORTE PARA ESSE CANVAS</p>  
18     </canvas>  
19     <script type="text/javascript">  
20         let canvas = document.getElementById("desenho1");  
21         let ctx = canvas.getContext("2d");  
22  
23         // let nave = new Image();  
24         // nave.src="NAVE.png";  
25         // nave.addEventListener('load',()=>{  
26         //     ctx.drawImage(nave,0,0,50,50);  
27         // })  
28  
29         let cores = new Image();  
30         cores.src="CORES2.jpg";  
31         cores.addEventListener('load',()=>{  
32             // dentro de uma imagem podemos exibir so a area que  
33             // imagem, XiniRecorte, YiniRecorte, Lrecorte, Areco  
34             ctx.drawImage(cores,152.80,0,50,50,0,0,151,151);  
35         })  
36     </script>  
37 </body>  
38 </html>
```



```
Arquivo  Editar  Seleção  Ver  ...  AULA1.html - CANVAS2D...  0%  
AULA1.html x  
AULA1.html > html > body > script > cores.addEventListener('load') callback  
10     border: 1px solid #000;  
11     }  
12 </style>  
13 </head>  
14 <body>  
15       
16     <canvas id="desenho1" width="500" height="500">  
17         <p>CRISTIANO TEM SUPORTE PARA ESSE CANVAS</p>  
18     </canvas>  
19     <script type="text/javascript">  
20         let canvas = document.getElementById("desenho1");  
21         let ctx = canvas.getContext("2d");  
22  
23         // let nave = new Image();  
24         // nave.src="NAVE.png";  
25         // nave.addEventListener('load', ()=>{  
26         //     ctx.drawImage(nave,0,0,50,50);  
27         // })  
28  
29         let cores = new Image();  
30         cores.src="CORES2.jpg";  
31         cores.addEventListener('load', ()=>{  
32             // dentro de uma imagem podemos exibir so a area que  
33             // imagem, XiniRecorte, YiniRecorte, Lrecorte, Areco  
34             ctx.drawImage(cores,305,0,50,50,0,0,151,151);  
35         })  
36     </script>  
37 </body>  
38 </html>
```





```
Arquivo  Editar  Seleção  Ver  ...  AULA1.html - CANVAS2D...  
AULA1.html X  
AULA1.html > html > body > script > cores.addEventListener('load') callback  
10     border: 1px solid #000;  
11     }  
12 </style>  
13 </head>  
14 <body>  
15       
16     <canvas id="desenho1" width="500" height="500">  
17         <p>CRISTIANO TEM SUPORTE PARA ESSE CANVAS</p>  
18     </canvas>  
19     <script type="text/javascript">  
20         let canvas = document.getElementById("desenho1");  
21         let ctx = canvas.getContext("2d");  
22  
23         // let nave = new Image();  
24         // nave.src="NAVE.png";  
25         // nave.addEventListener('load', ()=>{  
26         //     ctx.drawImage(nave,0,0,50,50);  
27         // })  
28  
29         let cores = new Image();  
30         cores.src="CORES2.jpg";  
31         cores.addEventListener('load', ()=>{  
32             // dentro de uma imagem podemos exibir so a area que  
33             // imagem, XiniRecorte, YiniRecorte, Lrecorte, Arecor  
34             ctx.drawImage(cores,305,0,50,50,0,0,455,455);  
35         })  
36     </script>  
37 </body>  
38 </html>
```

