

SHANXI **UNIQUE**  
TECHNOLOGY CO.,LTD.



优逸客

SHANXI UNIQUE TECHNOLOGY

# html5 canvas像素处理

- canvas给我们提供了像素级别的控制，也就是说我们可以精确的控制画布当中的每一个像素，可以使我们完成复杂的效果。



属性	描述
width	返回 ImageData 对象的宽度，以像素计
height	返回 ImageData 对象的高度，以像素计
data	<p>返回一个对象，其包含指定的 ImageData 对象的图像数据</p> <p>对于 ImageData 对象中的每个像素，都存在着四方面的信息，即 RGBA 值：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>R - 红色 (0-255)</li><li>G - 绿色 (0-255)</li><li>B - 蓝色 (0-255)</li><li>A - alpha 通道 (0-255; 0 是透明的，255 是完全可见的)</li></ul>

## < canvas像素操作 >

方法	描述
<code>createImageData()</code>	<p>创建新的、空白的 <code>ImageData</code> 对象</p> <p>有两个版本的 <code>createImageData()</code> 方法：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 以指定的尺寸（以像素计）创建新的 <code>ImageData</code> 对象： <code>var imgData=context.createImageData(width,height);</code></li><li>2. 创建与指定的另一个 <code>ImageData</code> 对象尺寸相同的新 <code>ImageData</code> 对象（不会复制图像数据）： <code>var imgData=context.createImageData(imageData);</code></li></ol>
<code>getImageData()</code>	<p>返回 <code>ImageData</code> 对象，该对象为画布上指定的矩形复制像素数据</p> <p><code>x</code>:开始复制的左上角位置的 <code>x</code> 坐标</p> <p><code>y</code>:开始复制的左上角位置的 <code>y</code> 坐标。</p> <p><code>w</code>:将要复制的矩形区域的宽度。</p> <p><code>h</code>:将要复制的矩形区域的高度。</p>
<code>putImageData()</code>	<p>把图像数据（从指定的 <code>ImageData</code> 对象）放回画布上</p> <p><code>imgData</code>:规定要放回画布的 <code>ImageData</code> 对象。</p> <p><code>x</code>:<code>ImageData</code> 对象左上角的 <code>x</code> 坐标，以像素计</p> <p><code>y</code>:<code>ImageData</code> 对象左上角的 <code>y</code> 坐标，以像素计</p> <p><code>newx</code>:可选。水平值（<code>x</code>），以像素计，在画布上放置图像的位置。</p> <p><code>newy</code>:可选。水平值（<code>y</code>），以像素计，在画布上放置图像的位置。</p> <p><code>w</code>:可选。在画布上绘制图像所使用的宽度。</p> <p><code>h</code>:可选。在画布上绘制图像所使用的高度。</p>



# 谢谢观看...

SHANXI **UNIQUE**  
TECHNOLOGY CO.,LTD.