利用canvas绘制飘雪特效

先设置一下背景。

body{background-color: #000044;}

body,html{width: 100%;height: 100%;overflow: hidden;}

然后定义一些需要用到的变量。

var context;

var snowCount=150;//雪花数量

var snowArray=[];//用于存放雪花对象

var windowWidth=window.innerWidth;//当前窗口宽度

var windowHeight=window.innerHeight;//当前窗口高度

先写一个初始化画布的函数。

function init(){

var snow=document.getElementById("snow");

context=snow.getContext("2d");

snow.width=windowWidth;

snow.height=windowHeight;

}

再创建一个雪花对象。

function Snow(){

this.x=windowWidth\*Math.random();//横坐标

this.y=windowHeight\*Math.random();//纵坐标

this.r=Math.random()\*2+2;//雪花的半径

this.offset\_x=Math.random()\*2-1;//横轴偏移量

this.offset\_y=Math.random()\*3+0.5;//纵轴偏移量

//绘制雪花

this.draw=function(){

context.fillStyle="rgba(255,255,255,0.8)";

context.beginPath();

context.moveTo(this.x,this.y);

context.arc(this.x,this.y,this.r,0,Math.PI\*2,true);

context.fill();

}

//实现坐标更新

this.countPosition=function(){

this.x=this.x+this.offset\_x;

this.y=this.y+this.offset\_y;

}

//清除原位置的雪花，并绘制坐标更新后的雪花，实现雪花的飘落

this.move=function(){

context.clearRect(this.x-this.r\*1.2,this.y-this.r\*1.2,this.r\*2+2,this.r\*2+2);

this.countPosition();

this.draw();

}

}

然后写控制雪花运动的函数

function playSnow(){

for(var n=0;n<snowCount;n++){

//让数组中的全部雪花都实现飘落

var snow=snowArray[n];

snow.move();

//当雪花飘出界面后，重置雪花的坐标

if(snow.y>windowHeight){

snow.x=windowWidth\*Math.random();

snow.y=windowHeight\*Math.random();

}

}

setTimeout("playSnow()",40);

}

最后写界面加载时的函数

window.onload=function(){

init();//初始画布

for(var n=0;n<snowCount;n++){

var snow=new Snow();

snowArray.push(snow);//把雪花对象放入数组

}

playSnow();//雪花飘落

}