Paper de Canvas.

Canvas paper.

Autor 1: Juan Esteban Corrales

*Risaralda, Universidad tecnológica de, Pereira, Colombia*

Correo-e: j.corrales@utp.edu.co

***Resumen*— Canvas es una herramienta HTML que permite la creación de gráficos y animaciones de forma dinámica por medio de Scripts, sus aplicaciones en el momento son infinita o inimaginables, ya que crea juegos, interfaces, editores gráficos, animaciones 3D, etc.**

**Canvas técnicamente hablando es creado por Apple, pero fue liberado de forma pública, además de muy fácil acceso, no requiere plugin y además solo se requiere un sistema que soporte HTML 5, y además todos los navegadores importantes, son compatibles con este sistema, como lo son Google, Safari, Opera, etc.**

**Summary—**   
**Canvas is an HTML tool that allows the creation of graphics and animations dynamically by means of Scripts, its applications at the moment are infinite or unimaginable, since it creates games, interfaces, graphic editors, 3D animations, etc.**

**Canvas technically speaking is created by Apple, but was released publicly, in addition to very easy access, does not require a plugin and also only requires a system that supports HTML 5, and all-important browsers are compatible with this system, such as they are Google, Safari, Opera, etc.**

***Palabras clave****—*

**<canvas>: este habilita el lienzo para dibujar o lo que desees hacer en este espacio**

**moveTo(x,y):  punto de comienzo de la línea.**

**lineTo(x,y):  punto final de la línea.**

**stroke():  dibuja la línea.**

**moveTo(x,y): punto de comienzo de la línea.**

**lineTo(x,y) : punto final de la línea.**

**stroke(): dibuja la línea.**

**Font: permite definir la fuente del texto.**

**fillText(texto,x,y) ;el texto a dibujar en el canvas y su posición dentro del canvas.**

**strokeText(texto,x,y): permite dibujar un texto sin relleno en el canvas dado la posición "x" y "y".**

***Key Word* —**

**<canvas>: this enables the canvas to draw or what you want to do in this space**

**move to (x, y): start point of the line.**

**line to (x, y): end point of the line.**

**stroke (): draw the line.**

**move to (x, y): start point of the line.**

**line to (x, y): end point of the line.**

**stroke (): draw the line. Font: allows you to define the font of the text.**

**fill Text (text, x, y), the text to draw on the canvas and its position within the canvas.**

**stroke Text (text, x, y): allows you to draw a text without padding on the canvas given the position "x" and "y".**

INTRODUCCIÓN

En este documento hablaremos del lenguaje Canvas, el cual nos ayuda a editar o hacer en una página web diseños inimaginables de una forma amigable y el cual queda un trabajo muy bien hecho.

1. CONTENIDO

Canvas un lenguaje creado por Apple, para un uso exclusivo en Mac Os X en 2004, y mas tarde adaptado para Opera y Gecko en 2006, fue estandarizado por WHATWG (grupo de trabajo de tecnologías de aplicación de hipertexto web.

El canvas o traducido Lienzo es una opción que hace que en la pagina se cree un lienzo de tal forma que se pueda dibujar en 2D o 3D, animaciones, juegos y hasta composición de imagines desde la creación de vectores

1. Inicios de Canvas

**Canvas inicia entre el 2004 y el 2006 creado por la empresa Apple para un uso exclusivo en los computadores Mac Os X sacados al mercado en el 2004, pero al cabo del tiempo, Canvas fue liberado para el mercado, donde Opera y Gecko aprovecharon para usarlo y agregarlo a su sistema, y al cabo del tiempo la WHATWG estandarizo Canvas para todas las medidas.**

1. **Como funciona Canvas**

**Como sabemos Canvas utiliza un tipo de de lienzo o espacio donde el editor tiene coordenadas donde puede crear animaciones del tipo x,y o x,y,z siendo 2D o 3D respectivamente.**

1. **Requerimientos para Canvas**

**Canvas es un sistema muy bien optimizado y que no pide ningún plugin, simplemente un sistema que soporte sus actualizaciones, que en este caso sería HTML 5**

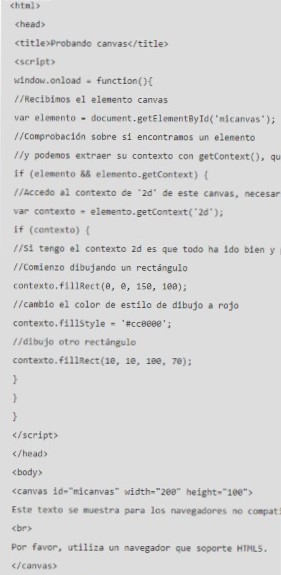
1. **Proyectos y juegos hechos por Canvas**

**En la lista teneos, Tetris, Mario Kart, Coverfire y Asteroid**

1. **Canvas desde el punto de vista comercial.**

**Muchos proyectos económicos se han desarrollado desde Canvas, ya que es muy atractivo y genera confianza y atracción hacia el consumidor, por lo que este revoluciono la publicidad, además que este lenguaje no tiene límites, por lo que pueden crearse cosas muy atractivas**

1. **Algunos ejemplos de programación en Canvas**

****

1. CONCLUSIONES

Canvas desde sus inicios en el revoluciono, como algún día lo hizo Java el mercado de las animaciones en las páginas Web , además es un programa accesible y fácil de usar, fue creado con ciertos detalles, que hacen que el artista o el creador tengan un espacio tanto 2D o 3D con vectores, también puede crear juegos o animaciones, por lo que revoluciono el mundo de la publicidad de las paginas Web con lo que ayudo a diversificar el mercado.

**REFERENCIAS**

[**https://www.arsys.es/blog/programacion/diseno-web/que-es-canvas/**](https://www.arsys.es/blog/programacion/diseno-web/que-es-canvas/)***:***

[**https://conecta13.com/canvas/**](https://conecta13.com/canvas/)

[**https://es.wikipedia.org/wiki/Canvas\_(HTML)**](https://es.wikipedia.org/wiki/Canvas_(HTML))

[**https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/Guide/HTML/Canvas\_tutorial**](https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/Guide/HTML/Canvas_tutorial)