Convas

|  |
| --- |
| <canvas id="canvas"></canvas> |

|  |
| --- |
| var canvas = document.getElementById("canvas");  var ctx = canvas.getContext("2d"); |

Размер Canvas

|  |  |
| --- | --- |
| Canvas.width = 100;  Canvas.height = 100; | Задать размеры полотна |
| Canvas.width = windows.innerWidth;  Canvas.height = windows.innerHeight; | На весь экран |

Рисование заполненного прямоугольника.

|  |  |
| --- | --- |
| ctx.fillStyle = "green"; | Цвет заливки |
| ctx.fillRect(10, 10, 100, 100); |  |
| ctx.fillRect(0, 0, canvas.width, canvas.height); | залить canvas целиком |

Рисование прямоугольного контура.

void ctx.strokeRect(x, y, width, height);

|  |
| --- |
| ctx.strokeStyle = "green";  ctx.lineWidth = 10; - Ширина линии  ctx.strokeRect(10, 10, 100, 100); |

Очистка  прямоугольной области, делая содержимое совершенно прозрачным.

void ctx.clearRect(x, y, width, height);

|  |
| --- |
| ctx.clearRect(10, 10, 100, 100); |

|  |  |
| --- | --- |
| ctx.clearRect(0, 0, canvas.width, canvas.height); | очистить весь холст |

Создает новый контур. После создания используется в дальнейшем командами рисования при построении контуров.

void ctx.moveTo(x, y);

|  |
| --- |
| ctx.beginPath(); |

Закрывает контур, так что будущие команды рисования вновь направленыконтекст.

|  |
| --- |
| void ctx.closePath(); |

|  |  |
| --- | --- |
| ctx.beginPath(); | путь новой фигуры. |
| ctx.strokeStyle = 'blue'; |  |
| ctx.moveTo(20, 20); | переместить начальную точку в нужное положение (Передвижение пера) .  Можно использовать moveTo() и для рисования несвязанного(незакрытого) контура. |
| ctx.lineTo(200, 20); |  |
| ctx.closePath(); | *Закрывает контур, так что будущие команды рисования вновь направлены на контекст.* |
| ctx.stroke(); или  ctx.fill(); | *Рисует фигуру с внешней обводкой.*  *Рисует фигуру с заливкой внутренней области.* |
|  |  |
|  |  |

Круг

|  |
| --- |
| void ctx.arc(x, y, radius, startAngle, endAngle [, anticlockwise]); |