

# OffscreenCanvas

開始

Canvas要素の取得  
Workerの作成

OffscreenCanvasへ  
描画のコントロール  
を委譲

WorkerへCanvas,  
変数を送る

# WebWorker

開始

Canvas要素の取得  
Workerの作成

同期処理  
Workerへ変数を送る

Workerから  
演算結果を受け取る

描画

