El canvas en HTML es como un lienzo en una página web donde se pueden dibujar formas, figuras y también se hacen gráficos. Se puede decir que es como una hoja, pero de manera digital. Como HTML no es un lenguaje de programación se utiliza también JavaScript que si es un lenguaje de programación para tener más características y poder usar de más funciones para crear gráficos y animaciones más interactivas de estas canvas, una cosa importante de canvas es que no manejan el formato 2d ya que este fue diseñado para dibujos en dos dimensiones (2d). si se quiere utilizar gráficos en 3d se usa el contexto WebGL. Las canvas son muy fáciles de utilizar solo se tiene que colocar <canvas> en el documento HTML y si se le quiere poner un tamaño width (ancho) y height (alto)

Un sistema de coordenadas son unos valores o números para identificar y/o decir de alguna manera en que posición o donde está un objeto, un punto en un espacio determinado. Las coordenadas en HTML es semejante al normal pero en el caso de utilizarlo con canvas este sistema inicia en la esquina izquierda de la parte de arriba y de acuerdo a la posición que se digite se moverá hacia la derecha en x y en y hacia abajo se podría decir que es como el cuarto cuadrante de un plano cartesiano, cada punto se toma como un pixel, este sistema facilita el dibujo y la ubicación precisa de los elementos en el canvas, haciendo que el proceso sea sencillo y directo. Si se quieren realizar transformaciones como rotaciones traslaciones se pueden utilizar métodos como rotate(), scale(), y translate() que permiten modificar la forma en que se renderizan los gráficos sin cambiar el sistema de coordenadas anterior puesto.