HTML5 CANVAS



El elemento HTML <canvas> se utiliza para dibujar gráficos, sobre la marcha, a través de secuencias de comandos (normalmente JavaScript). El elemento <canvas> es sólo un contenedor de gráficos. Debe utilizar un script para dibujar los gráficos.

El elemento <canvas> tiene varios métodos para dibujar rutas, cajas, círculos, texto y añadir imágenes.

Elemento Canvas

ATRIBUTOS

Nombre oqiT Por defecto width unsigned long 300 150 height unsigned long

MÉTODOS

Nombre Devuelve toDataURL(string

[Optional] string type, [Variadic] any args) getContext(string contexId)

Object

Transformación

MÉTODOS

void

Devuelve Nombre void scale(float x, float y)

void rotate(float angle) void translate(float x, float y)

void transform(

float m11. float m12. float m21, float m22, float dx, float dy) setTransform(

float m11, float m12, float m21, float m22,

float dx, float dy)

Contexto 2D

ATRIBUTOS

Nombre

canvas HTMLCanvasObject [readonly]

MÉTODOS

Devuelve **Nombre** void save() void restore()

Dibujo de imagen

MÉTODOS

Devuelve **Nombre** void drawImage(Object image, float dx, float dy,

[Optional] float dw, float dh)

El argumento "image" puede ser de tipo HTMLImageElement, HTMLCanvasElement or

HTMLVideoElement

void drawImage(

Object image, float sx, float sy, float sw, float sh, float dx, float dy, float dw, float dh)

Colores, estilos y sombras

ATRIBUTOS

Nombre Tipo Por defecto strokeStyle black any fillStyle any black shadowOffsetX float 0.0 shadowOffsetY float 0.0 shadowBlur float 0.0

shadowColor string transparent black

INTERFAZ CanvasGradient

addColorStop(float offset, string color)

INTERFAZ CanvasPattern

Sin atributos ni métodos

MÉTODOS

Devuelve Nombre

CanvasGradient createLinearGradient(float x0, float y0,

float x1, float y1) CanvasGradient createRadialGradient(

float x0, float y0, float r0, float x1, float y1, float r1)

createPattern(CanvasPattern Object image,

string repetition)

El argumento "image" puede ser del tipo HTMLImageElement, HTMLCanvasElement o **HTMLVideoElement**

"repetiton" admite cualquiera de los siguientes valores [repeat (por defecto), repeat-x, repeat-y, no-repeat]

Manipulación de píxeles

MÉTODOS

Nombre

Devuelve **ImageData** createImageData(float sw, float sh) *ImageData* createImageData(ImageData imageData)

getImageData(float sx, float sy, float sw, float sh) **ImageData**

void putImageData(ImageData imageData, float dx, float dy)

INTERFAZ ImageData

width unsigned long [readonly] [readonly] height unsigned long [readonly] height unsigned long

INTERFAZ CanvasPixelArray

length unsigned long [readonly]

HTML5 CANVAS

rertega

Rutas

MÉTODOS	
Devuelve	Nombre
void	beginPath()
void	closePath()
void	fill()
void	stroke()
void	clip()
void	moveTo(float x, float y)
void	lineTo(float x, float y)
void	quadraticCurveTo(
	float cpx, float cpy,
	float x, float y)
void	bezierCurveTo(
	float cp1x, float cp1y,
	float cp2x, float cp2y,
void	float x, float y) arcTo(
voiu	float x1, float y1,
	float x2, float y2,
	float radius)
void	arc(
	float x, float y, float raidus,
	float startAngle, float endAngle,
	boolean anticlockwise)
	rect(float x, float y, float w, float h)
boolean	isPointInPath(<i>float</i> x, <i>float</i> y)
	void void void void void void void void

Estilos de líneas

ATRIBUTOS

Por defecto Nombre Tipo 1.0 lineWidth float butt lineCap string Admite cualquiera de los siguientes valores rounded square



Rectángulos

miterLimit

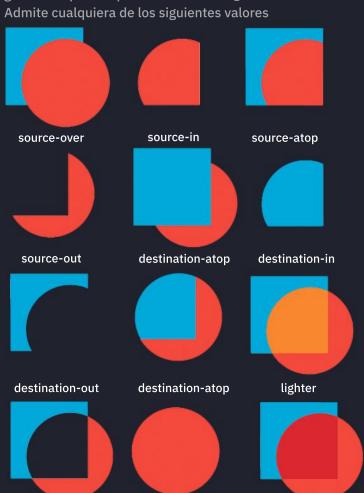
MÉTODOS Devuelve void	Nombre clearRect(float x, float y, float w, float h)
void	fillRect(float x, float y, float w, float h)
void	strokeRect(float x, float y, float w, float h)

Float

Composición

ATRIBUTOS

Nombre Tipo Por defecto float globalAlpha 1.0 globalCompositeOperation string source-over



Texto

Nombre

ATRIBUTOS

XOR

font string 10px sans-serif textAlign string start Admite cualquiera de los siguientes valores [start, end, left, right, center] textBaseline string alphabetic Admite cualquiera de los siguientes valores [top, hanging, middle, alphabetic, ideographic, bottom]

Tipo

copy

Por defecto

darker

MÉTODOS

Devuelve	Nombre		
void	fillText(
	string text, float x,	float y,	
	[Optional] float ma	axWidth)	
void	strokeText(
	string text, float x,	float y,	
	[Optional] float ma	axWidth)	
TextMetrics	measureText(string	text)	
INTERFAZ TextMetrics			
* 1.1		* 1.1	

width string

10