

HTML5 Canvas Cheat Sheet v1.1

<http://blog.nihilogic.dk/>

Canvas element

Attributes

Name	Type	Default
width	<i>unsigned long</i>	300
height	<i>unsigned long</i>	150

Methods

Return	Name
<i>string</i>	toDataURL() [Optional] <i>string</i> type, [Variadic] <i>any</i> args)
<i>Object</i>	getContext() (<i>string</i> contextId)

2D Context

Attributes

Name	Type
canvas	<i>HTMLCanvasObject</i> [readonly]

Methods

Return	Name
<i>void</i>	save()
<i>void</i>	restore()

Transformation

Methods

Return	Name
<i>void</i>	scale() (<i>float</i> x, <i>float</i> y)
<i>void</i>	rotate() (<i>float</i> angle)
<i>void</i>	translate() (<i>float</i> x, <i>float</i> y)
<i>void</i>	transform() <i>float</i> m11, <i>float</i> m12, <i>float</i> m21, <i>float</i> m22, <i>float</i> dx, <i>float</i> dy)
<i>void</i>	setTransform() <i>float</i> m11, <i>float</i> m12, <i>float</i> m21, <i>float</i> m22, <i>float</i> dx, <i>float</i> dy)

Image drawing

Methods

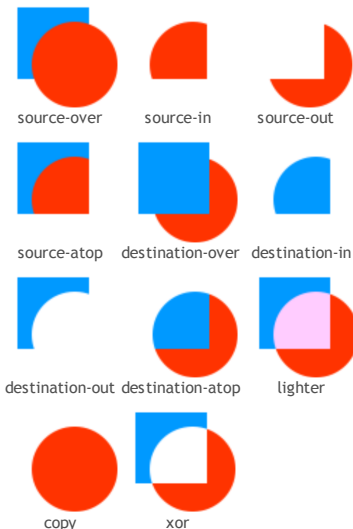
Return	Name
<i>void</i>	drawImage() <i>Object</i> image, <i>float</i> dx, <i>float</i> dy, [Optional] <i>float</i> dw, <i>float</i> dh)
Argument "image" can be of type <i>HTMLImageElement</i> , <i>HTMLCanvasElement</i> or <i>HTMLVideoElement</i>	
<i>void</i>	drawImage() <i>Object</i> image, <i>float</i> sx, <i>float</i> sy, <i>float</i> sw, <i>float</i> sh, <i>float</i> dx, <i>float</i> dy, <i>float</i> dw, <i>float</i> dh)

Compositing

Attributes

Name	Type	Default
globalAlpha	<i>float</i>	1.0
globalCompositeOperation	<i>string</i>	source-over

Supports any of the following values:



Line styles

Attributes

Name	Type	Default
lineWidth	<i>float</i>	1.0
lineCap	<i>string</i>	butt

Supports any of the following values:



lineJoin *string*

Supports any of the following values:



miterLimit *float* 10

Colors, styles and shadows

Attributes

Name	Type	Default
strokeStyle	<i>any</i>	black
fillStyle	<i>any</i>	black
shadowOffsetX	<i>float</i>	0.0
shadowOffsetY	<i>float</i>	0.0
shadowBlur	<i>float</i>	0.0
shadowColor	<i>string</i>	transparent black

Methods

Return	Name
<i>CanvasGradient</i>	createLinearGradient() <i>float</i> x0, <i>float</i> y0, <i>float</i> x1, <i>float</i> y1)
<i>CanvasGradient</i>	createRadialGradient() <i>float</i> x0, <i>float</i> y0, <i>float</i> r0, <i>float</i> x1, <i>float</i> y1, <i>float</i> r1)
<i>CanvasPattern</i>	createPattern() <i>Object</i> image, <i>string</i> repetition)
Argument "image" can be of type <i>HTMLImageElement</i> , <i>HTMLCanvasElement</i> or <i>HTMLVideoElement</i>	
"repetition" supports any of the following values: [repeat (default), repeat-x, repeat-y, no-repeat]	

CanvasGradient interface

void	addColorStop() <i>float</i> offset, <i>string</i> color)
------	--

CanvasPattern interface

No attributes or methods.

Paths

Methods

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

Text

Attributes

Name	Type	Default
font	<i>string</i>	10px sans-serif
textAlign	<i>string</i>	start
Supports any of the following values: [start, end, left, right, center]		
textBaseline	<i>string</i>	alphabetic
Supports any of the following values: [top, hanging, middle, alphabetic, ideographic, bottom]		

Methods

Return	Name
<i>void</i>	fillText() <i>string</i> text, <i>float</i> x, <i>float</i> y, [Optional] <i>float</i> maxWidth)
<i>void</i>	strokeText() <i>string</i> text, <i>float</i> x, <i>float</i> y, [Optional] <i>float</i> maxWidth)
<i>TextMetrics</i>	measureText() (<i>string</i> text)

TextMetrics interface

width	<i>float</i>	[readonly]
-------	--------------	------------

Rectangles

Methods

Return	Name
<i>void</i>	clearRect() <i>float</i> x, <i>float</i> y, <i>float</i> w, <i>float</i> h)
<i>void</i>	fillRect() <i>float</i> x, <i>float</i> y, <i>float</i> w, <i>float</i> h)
<i>void</i>	strokeRect() <i>float</i> x, <i>float</i> y, <i>float</i> w, <i>float</i> h)

Pixel manipulation

Methods

Return	Name
<i>ImageData</i>	createImageData() (<i>float</i> sw, <i>float</i> sh)
<i>ImageData</i>	createImageData() (<i>ImageData</i>)
<i>ImageData</i>	getImageData() <i>float</i> sx, <i>float</i> sy, <i>float</i> sw, <i>float</i> sh)
<i>void</i>	putImageData() <i>ImageData</i> imagedata, <i>float</i> dx, <i>float</i> dy, [Optional] <i>float</i> dirtyX, <i>float</i> dirtyY, <i>float</i> dirtyWidth, <i>float</i> dirtyHeight)

ImageData interface

width	<i>unsigned long</i>	[readonly]
height	<i>unsigned long</i>	[readonly]
data	<i>CanvasPixelArray</i>	[readonly]

CanvasPixelArray interface

length	<i>unsigned long</i>	[readonly]
--------	----------------------	------------