今天学习的内容

1:复习昨天的重点

2:今天的目标

2.1:canvas绘图--变形

-save(); 画笔状态(颜色/角度/原点/..)

-restore(); 恢复画笔状态(恢复保存时的状态)

有画布上绘制二架小飞机:

小飞机1 旋转 15度

小飞机2 旋转 30度

#画之前先保存,画之后立即恢复

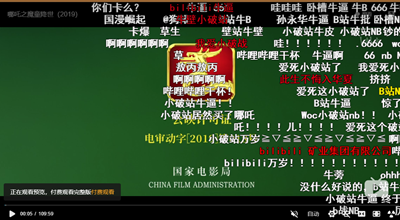
#公式记忆:***当画布上有一个以上的元素需要旋转***

***#画之前要保存画之后立即恢复***

示例:上题绘制二架旋转小飞机----40

|  |  |
| --- | --- |
| 小飞机1 (0) | 小飞机2 (0) |
| 保存(角度==0;原点=0,0) | 保存(角度=0; 原点=0,0) |
| 旋转15度/原点=100,200  画小飞机 | 旋转30/原点=350,200  画小飞机 |
| 复恢(角度==0;原点=0,0) | 复恢(角度==0原点=0,0) |
| deg1=15+15+15 | deg2=30+30+30 |

2.2:canvas绘图--弹幕(网页特效)



弹幕:专业视频网站常用功能

当用户观看视频时可以发表自己想法/情绪/观点

将文字浮动在视频上方

分析:

(1)背景层视频

(2)前景层弹幕区域(画布),文字通常从右向左移动(速度不同)

(3)用户输入区域:输入框;下拉列表;按钮'发表'

2.3:canvas绘图--弹幕(网页特效)--创建网页

(1)视频布局

-父元素 相对定位

-视频元素 绝对定位 856\*481 后 z-index:0

-画布元素(弹幕) 绝对定位 856\*481 前 z-index:1

(2)用户输入区域

-输入框

-下拉列表(颜色/文字大小)

-发送按钮

2.4:canvas绘图--弹幕(网页特效)--添加功能

-main.js 主程序

(1)负责创建弹幕对象并且调用相关方法

画布/画笔/画布宽度/弹幕/..

(2)负责处理用户(发送按钮)点击事件,获取用户发送内容

-msg.js 弹幕

-保存文字 (100条)

-保存文字位置x (100)

-保存文字位置y(100)

-颜色 (100)

-大小 (100)

-速度 (100)

-最大100条弹幕

2.5:canvas绘图--弹幕(网页特效)--创建空msg.js

-创建目录 js

-在js目录创建文件msg.js

-创建msgObj构造函数

var msgObj = function(){}

-为构造函数添加属性 num = 100 #节省内存

msgObj.prototype.num = 100;

-为构造函数添加方法init 表示初始化

msgObj.prototype.init = function(){}

-为构造函数添加方法 draw 绘制 表示初始化

msgObj.prototype.draw = function(){}

示例:如果调用构造函数方法

2.6:canvas绘图--弹幕(网页特效)-- main.js

game(){ 入口

init();

gameloop();

}

init() 初始化:创建对象并且为对象赋值

gameloop(); 创建定时器绘制游戏内容!!!!!!!!!!!!!

document.body.onload = game;

2.7:canvas绘图--弹幕(网页特效)-- 添加 msg.js

练习:让文字从右向左移动,到最左侧状态false

定时器 16:50

gameloop(){

?

msg.draw();

}

2.8:canvas绘图--弹幕(网页特效)-- 添加 msg.js

#定时器

setTimeout(fn,100) 一次性

setInterval(fn,100) 周期性

#弱点 100固定值 新电脑 60ms / 旧 110ms

#新定时器

#智能定时器:计算画布需要多长时(计算最佳时间)

requestAnimationFrame(fn);

#使用方法类似 setTimeout= requestAnimationFrame

#通用解决方法

function f1(){

requestAnimationFrame(f1);

...

}

f1();

**6:15 项目大赛介绍(文华老师亲讲)**

作业1:弹幕复习文档,参考的代码再一次