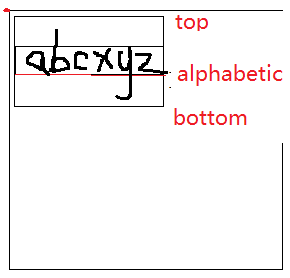
今天学习的内容

1:复习昨天的重点

2:今天的目标

2.1:html5新特性--canvas绘图-文本(重点)

#常用方法与属性



-ctx.strokeText(str,x,y); 绘制描边文字(空心)

str:绘制文本

x,y:字符串左上角位置(以文本基线为准)

-ctx.fillText(str,x,y); 绘制填充文字(实心)

-ctx.font="19px SimHei"; 前面文本大小/字体

-ctx.textBaseline = "top"; 调整文本基线[top/alphabetic/bottom]

2.2:html5新特性--canvas绘图-路径 (重点)

路径:绘制不规则图形 (复杂)

path:由多个坐标点组件任意图形,图形本身***不可见***

可以描边或者填充

-ctx.beginPath(); 开始一条新路径(上一条路径结束)

-ctx.moveTo(x,y); 移动到指定点(x,y)

-ctx.lineTo(x,y); 从当前点到指定点绘制一条直线(x,y)

-ctx.stroke(); 描边

-ctx.fill(); 填充

-ctx.closePath(); 闭合一条路径(结束点到开始点画一条直线)

-ctx.arc(cx,cy,r,start,end); 绘制一条圆拱形

cx,cy 圆心位置(x,y)

r 半径

start 开始角度

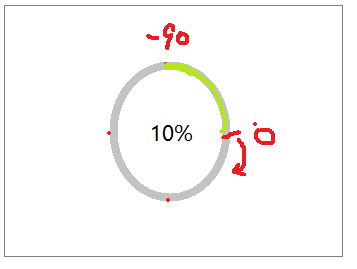
end 结束角度

#参数start,end 不使用常用角度完成设置，使用弧度设置

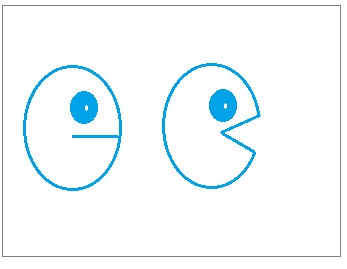
#角度 0~360 弧度0~2PI

#采用角度转换弧度 90角度\*Math.PI/180=弧度

练习1:使路径创建可以动态前进的圆环进度条



练习:创建张嘴笑脸再绘制闭嘴笑脸1秒切换一张



2.3:html5新特性--canvas绘图-图像 (重点)

#?图片可以使用img标准显示网页为什么用canvas[复杂]

#?图片位置:一个软件项目所有图片保存服务器

(1)图片版权

(2)图片数量巨大

#操作过程将图片绘制canvas画布上

(1)创建图像对象 p3 = new Image();

(2)下载图像 p3.src = "p3.png"; //2ms

(3)为图片绑定事件下载成功 p3.onload = function(){...}

(4)绘制图片 ctx.drawImage(p3,x,y)

(4)绘制图片 ctx.drawImage(p3,x,y,w,h)

#p3 图片对象

#x,y 图片或者文本或者图片左上角位置(原始大小图片)

#w,h 图片宽度和高度(拉伸)

2.4:html5新特性--canvas绘图-变形 (重点)

canvas绘制时对图片进行旋转操作

-rotate(deg) 旋转

(1)旋转画笔对象

(2)旋转轴心在画布原点

(3)旋转角度会有累加操作

(4)deg不同角度弧度

-translate(x,y) 移动原点(移动轴心)到指定位置

#原则:什么时候使用如下两个方法

#当画布上绘制一个以上元素时必须使用下面方法

-save() 保存画笔状态(原点;角度;颜色;...)

-restore() 恢复到画笔保存时状态(原点;角度;颜色;..)

#画图时:如果画布中有多个(一个以上)元素,画之前先保存状态

#画之后恢复状态(元素之间不会受到影响)

2.5:html5新特性--canvas绘图-变形 (弹幕)

#弹幕:专业视频网站常用功能

当用户在观看视频希望(参与感)发表自己想法

情绪/观点

发表内容转文字浮动视频上方

#理解用户操作

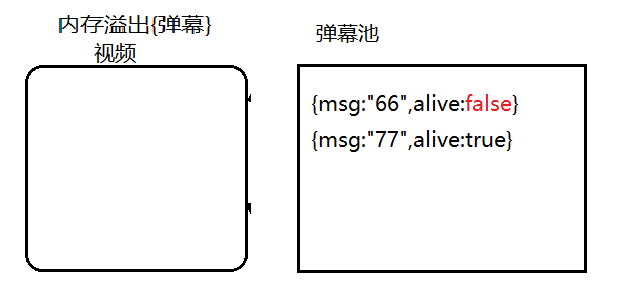
(1)输入文字 修改文字大小;修改文字颜色

(2)用户点击"发送按钮" 将内容显示视频上方

#(#)项目工作流程!!!

(1)遇到问题:如果发送文字过多效率有一定影响

解决方案:池子



(2)创建程序结构

当设计大规则项目采用方式:

单一原则(一个程序完成一种任务)

#第一个程序:index.html

(1)创建元素 显示视频 画布

(2)加载其它 js

#第二个程序:msg.js 完成所有弹幕任务(一家餐厅)

#第三个程序:main.js 项目入口程序:调用msg.js 方法(大楼主管)

2.6:html5新特性-- -变形 (弹幕)-index.html

(1)视频元素：video #底层 z-index:0

(2)画布元素: canvas #上层 z-index:1

(3)创建输入区域

[输入文字区域;文字大小下拉列表;文字颜色下拉列表;发送按钮]

(4)加载main.js 文件(主管)

(5)加载msg.js 文件(一家餐厅)

作业1:msg.js main.js 实现弹幕