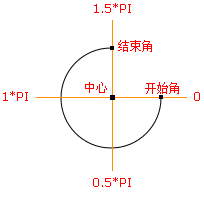
stroke() 方法会实际地绘制出通过 moveTo() 和 lineTo() 方法定义的路径。默认颜色是黑色。

fill() 方法填充当前的图像（路径）。默认颜色是黑色。

arc() 方法创建弧/曲线（用于创建圆或部分圆）。

**提示：**如需通过 arc() 来创建圆，请把起始角设置为 0，结束角设置为 2\*Math.PI。

**提示：**请使用 [stroke()](http://www.w3school.com.cn/tags/canvas_stroke.asp) 或 [fill()](http://www.w3school.com.cn/tags/canvas_fill.asp) 方法在画布上绘制实际的弧。



|  |  |
| --- | --- |
| **参数** | **描述** |
| *x* | 圆的中心的 x 坐标。 |
| *y* | 圆的中心的 y 坐标。 |
| *r* | 圆的半径。 |
| *sAngle* | 起始角，以弧度计。（弧的圆形的三点钟位置是 0 度）。 |
| *eAngle* | 结束角，以弧度计。 |
| *counterclockwise* | 可选。规定应该逆时针还是顺时针绘图。False = 顺时针，true = 逆时针。 |

addColorStop() 方法规定 gradient 对象中的颜色和位置。

|  |  |
| --- | --- |
| **参数** | **描述** |
| *stop* | 介于 0.0 与 1.0 之间的值，表示渐变中开始与结束之间的位置。 |
| *color* | 在结束位置显示的 CSS 颜色值 |

Stop应该就是渐变中开始与结束之间的位置百分比了，0.5代表百分之50

createLinearGradient() 方法创建线性的渐变对象。

|  |  |
| --- | --- |
| **参数** | **描述** |
| *x0* | 渐变开始点的 x 坐标 |
| *y0* | 渐变开始点的 y 坐标 |
| *x1* | 渐变结束点的 x 坐标 |
| *y1* | 渐变结束点的 y 坐标 |

**实例 1**

定义从上到下的渐变，作为矩形的填充样式：

var c=document.getElementById("myCanvas");

var ctx=c.getContext("2d");

var my\_gradient=ctx.createLinearGradient(0,0,0,170);

my\_gradient.addColorStop(0,"black");

my\_gradient.addColorStop(1,"white");

ctx.fillStyle=my\_gradient;

ctx.fillRect(20,20,150,100);

**实例 2**

定义从左到右的渐变，作为矩形的填充样式：

var c=document.getElementById("myCanvas");

var ctx=c.getContext("2d");

var my\_gradient=ctx.createLinearGradient(0,0,170,0);

my\_gradient.addColorStop(0,"black");

my\_gradient.addColorStop(1,"white");

ctx.fillStyle=my\_gradient;

ctx.fillRect(20,20,150,100);

注意x1，y1，决定了渐变的方向

fillRect() 方法绘制“已填色”的矩形。默认的填充颜色是黑色。

|  |  |
| --- | --- |
| **参数** | **描述** |
| *x* | 矩形左上角的 x 坐标 |
| *y* | 矩形左上角的 y 坐标 |
| *width* | 矩形的宽度，以像素计 |
| *height* | 矩形的高度，以像素计 |