Canvas

1. Canvas.getContext(contextID)

getContext() 方法返回一个用于在画布上绘图的环境。

*contextID* 指定了您想要在画布上绘制的类型。当前唯一的合法值是 "2d"

2. 划线

ctx.moveTo(0,0);

ctx.lineTo(300,150);

ctx.stroke();//描边

1. 填充一块区域：

ctx.fillStyle

设置一条线颜色：

ctx.strokeStyle="green";

1. 画方框

ctx.fillRect(20,20,150,100);//默认黑色填充

画圆弧

Ctx.arc(820,370,60,0，Math.PI\*3/2)

1. contex.drawImage
2. x.toFixed(0)
3. beginPath 不再按上次的样式划线

<https://blog.csdn.net/jearbilove/article/details/38340141>

closePath

将一个开放图形进行封闭

7．getImageData putImageData

Rect()创造的路径是封闭的，arc（）是不封闭的