

CANVAS

Dodał pwimmer
czwartek, 27 grudzień 2012 10:31

CANVAS - kanwa, płótno

HTML	XHTML	Internet Explorer	Firefox
Opera	Chrome		
5	x (9.0)	x	x
x			

Polecenie CANVAS służy do renderowania w dokumencie grafiki bitowej (w przeciwieństwie do wektorowej SVG), generowanej dynamicznie przez skrypty JavaScript. Samo polecenie wstawia kontener (płótno), który jest wypełniany przez działanie skryptów.

Przykład (za Wikipedią): `<canvas id="example" width="200" height="100">`

Tekst wyświetlany, gdy przeglądarka nie obsługuje Canvas.

`</canvas>`

`<script>`

```
var example = document.getElementById('example');
```

```
var context = example.getContext('2d');
```

```
context.fillStyle = 'red';
```

```
context.fillRect(30, 30, 50, 50);
```

`</script>`

Przykład: This text is displayed if your browser does not support HTML5 Canvas. `var example = document.getElementById('example'); var context = example.getContext('2d'); context.fillStyle = 'red'; context.fillRect(30, 30, 50, 50);`

Atrybuty:

- Specyficzne atrybuty
- height - atrybut określa w pikselach wysokość obszaru Canvas.
- width - atrybut określa w pikselach szerokość obszaru Canvas.
- Atrybuty standardowe - [więcej informacji](#)
- Atrybuty zdarzeń - [więcej informacji](#)

Znacznik zamykający: wymagany

Sposób wyświetlania: blokowy

Może być zawarty wewnątrz innych elementów:

Może zawierać w swoim obrębie inne elementy:

Porównawcza tabela znaczników - [Więcej…](#)