
HTML5 – Gráficos 2D

*Programación Multimedia.
G.I.M.*

Resumen

- En este tema veremos cómo crear gráficos basados en bitmaps con HTML5 haciendo uso del **canvas**.

Gráficos bitmaps: canvas HTML5

- El uso de la etiqueta “canvas” junto con un contexto gráfico 2D nos permite crear gráficos tipo bitmap directamente en HTML5.
- <canvas> es únicamente un contenedor para gráficos.
 - Atributos: width y height
- El método getContext() nos devuelve un objeto con propiedades y métodos para dibujar sobre un canvas.
- Se utilizará conjuntamente con un lenguaje de script, normalmente Javascript para dibujar.

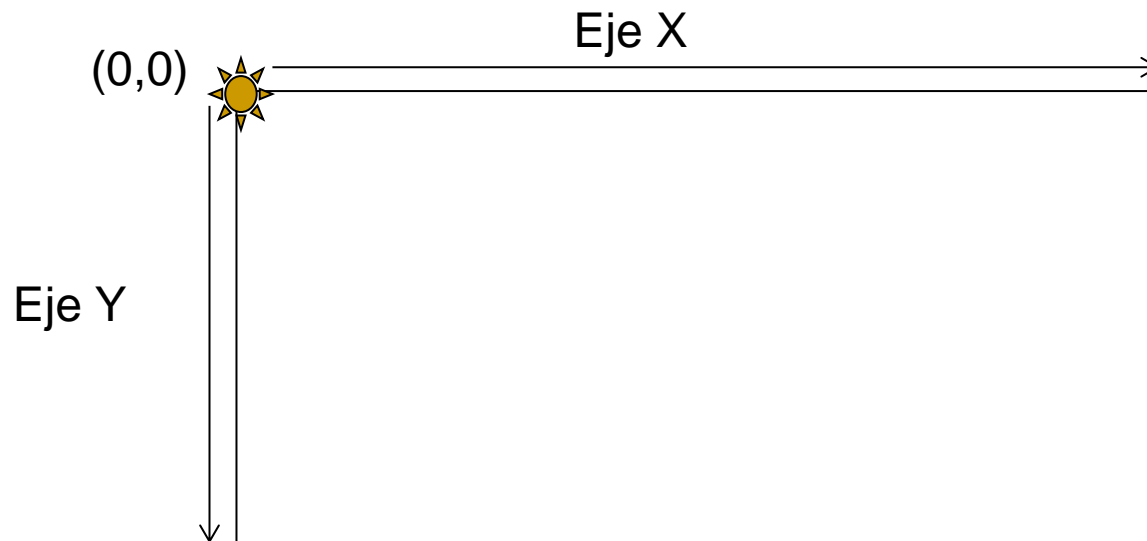
Ejemplo

```
<body>
<canvas id="miPrimerCanvas" width="200" height="100"
  |style= "border:1px solid #000000">
</canvas>
<script>
var c=document.getElementById("miPrimerCanvas");
var ctx=c.getContext("2d");
ctx.fillStyle="#FF0000";
ctx.fillRect(0,0,200,100);
</script>
</body>
```



Coordenadas del canvas

- El canvas es un rectángulo con dos dimensiones, con las coordenadas (0,0) en su esquina superior izquierda.



Guardando el contenido del canvas

- Podemos guardar el contenido generado en un canvas y exportarlo como un mapa de bits:
- `canvas.toDataURL('image/a.png');`

Contexto 2D

- El contexto 2D (`context2D`) que obtenemos mediante `getContext('2D')` proporciona objetos, métodos y propiedades para dibujar sobre un canvas.
- Además, almacena una pila de estados de dibujo del canvas que contiene matrices de transformación y algunos atributos de dibujado.
- Los métodos `save()` y `restore()` permiten guardar y recuperar el estado.

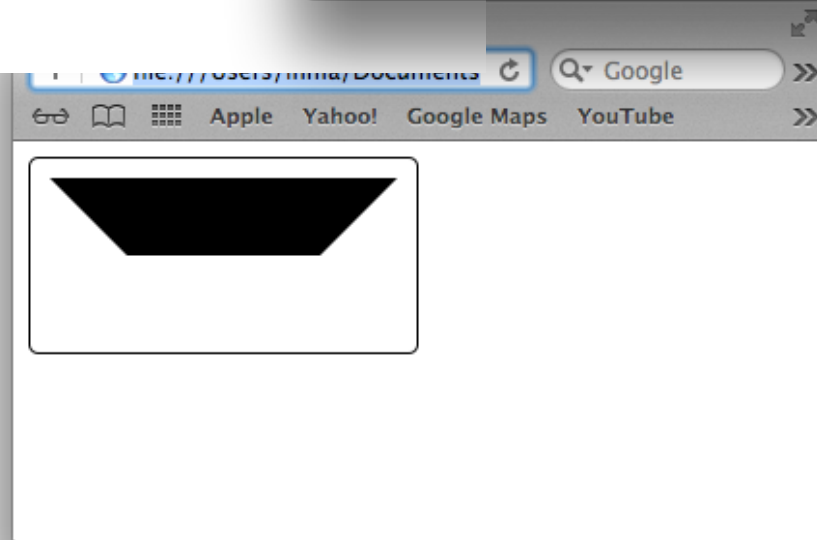
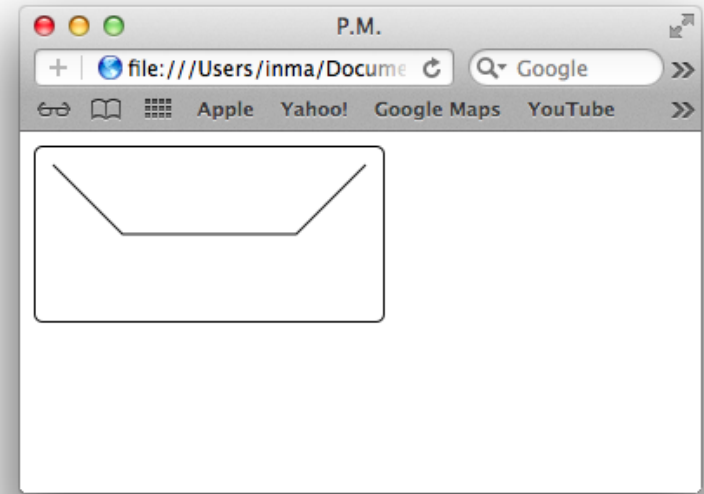
Dibujando objetos: líneas

- Métodos para dibujar **líneas**:
 - `moveTo(x,y)` : define posición inicial de la línea
 - `lineTo(x,y)` : define posición final
- Pintamos la línea en el canvas:
 - `stroke()`: pinta la línea
 - `fill()`: cierra la figura uniendo el punto final con el inicial y rellena la figura


```
<body>
<canvas id="miPrimerCanvas" width="200" height="100"
  style="border-radius:5px ;border:1px solid #000000">
</canvas>
<script>
var c=document.getElementById("miPrimerCanvas");
var ctx=c.getContext("2d");
ctx.moveTo (10,10);
ctx.lineTo(50,50);
ctx.lineTo(150,50);
ctx.lineTo(190,10);
ctx.stroke();

</script>

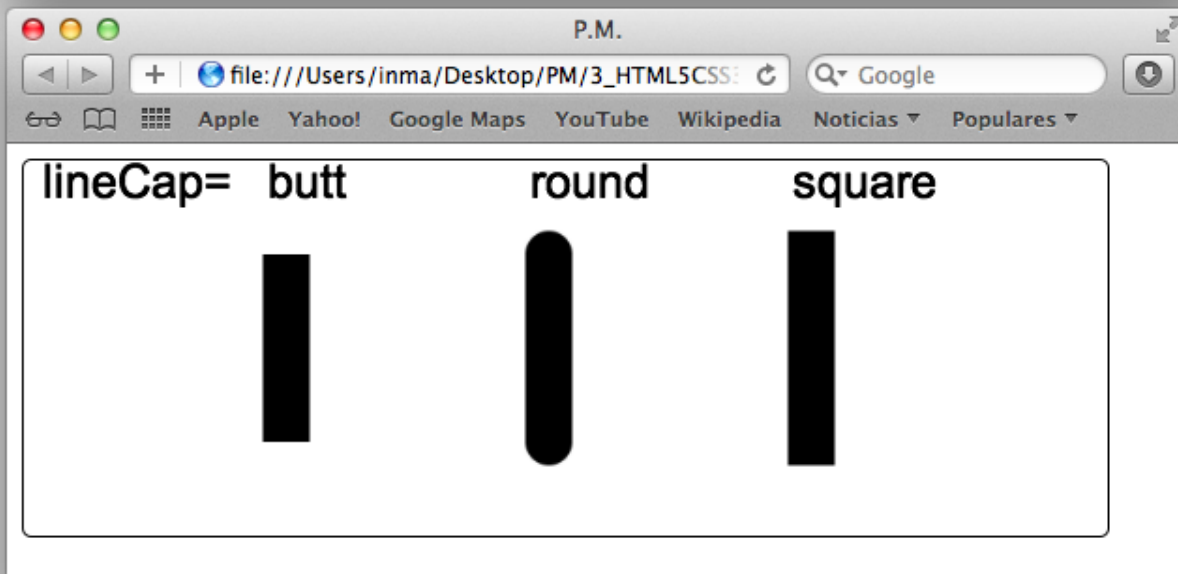
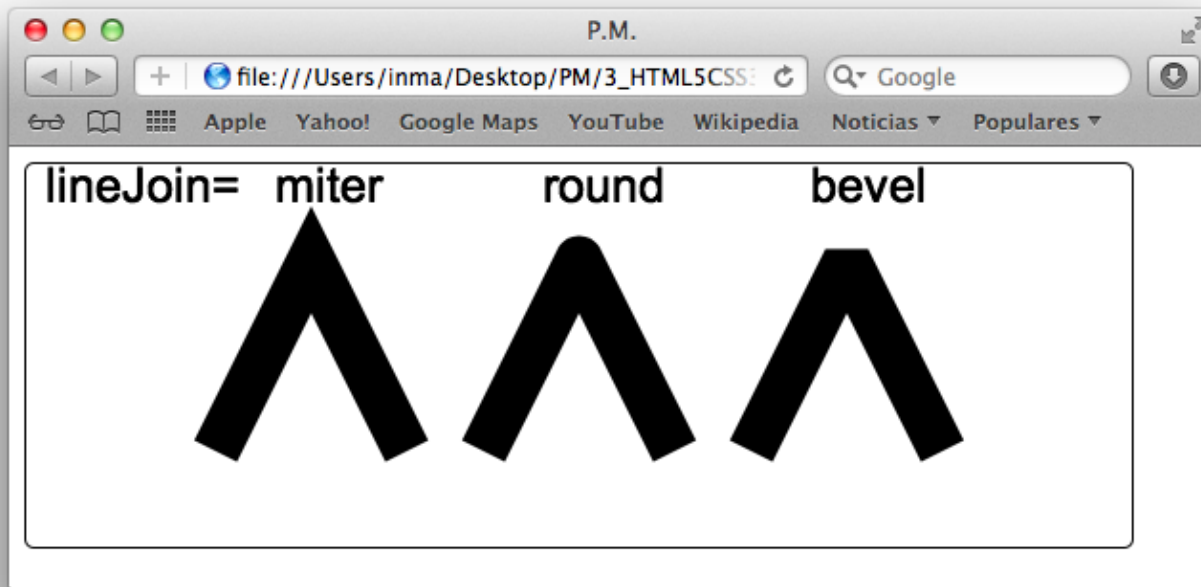
</body>
```



Misma figura con fill()

Propiedades de las líneas

- Además podemos seleccionar el estilo de la línea con los siguientes atributos:
 - lineWidth = valor : ancho de la línea
 - : entero > 0
 - lineCap = valor : aspecto del final de la línea
 - butt | round | square
 - lineJoin = valor : aspecto de la unión entre dos líneas
 - bevel | round | **miter**
 - miterLimit = valor
 - entero > 0
 - setLineDash(segments)
 - array de distancias de separación entre puntos de la línea
 - segments = getLineDash()
 - array de distancias de separación entre puntos de la línea



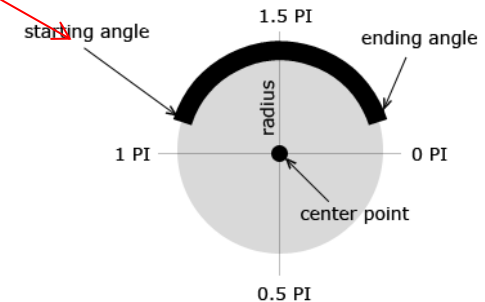
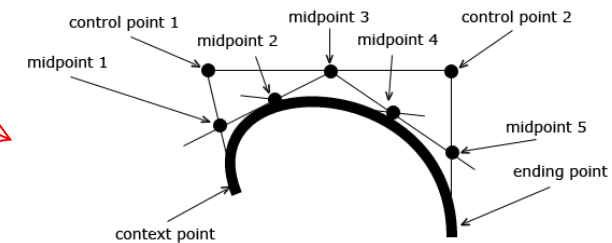
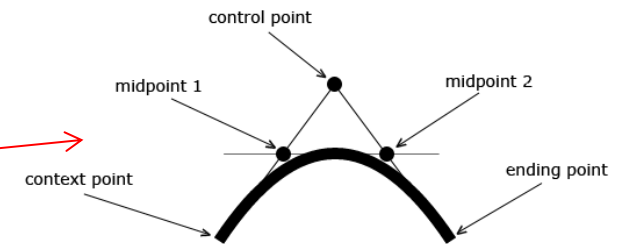
Formas: path

- Podemos crear figuras a base de líneas rectas o diferentes tipos de curvas usando un **path**.
- Este objeto nos permite en una misma forma geométrica contener diferentes curvas. Para ello empezaremos con:

```
context.beginPath();  
context.moveTo(100, 20);  
... formas a dibujar....  
context.stroke(); // o context.fill();
```

Formas que podemos añadir al path

- `lineTo(x,y)`
- `quadraticCurveTo(cpx, cpy, x, y)`
- `bezierCurveTo`
`(cp1x, cp1y, cp2x, cp2y, x, y)`
- `arcTo(x1, y1, x2, y2, radius)`
- `arc(x, y, radius, startAngle, endAngle`
`[, anticlockwise])`
- `rect(x, y, w, h)`
- `ellipse(x, y, radiusX, radiusY, rotation`
`, startAngle, endAngle, anticlockwise)`



Otras funciones para dibujar el path

- Todas las funciones puede recibir un *path* como parámetro, o se aplican al path actual:
 - ❑ `beginPath()` – inicia el path o resetea el actual
 - ❑ `closePath()` – crea un path desde el punto inicial hasta el final
 - ❑ `stroke()` – dibuja la forma definida
 - ❑ `fill()` – dibuja la forma rellena
 - ❑ `clip()` – restringe el área de dibujo
 - ❑ `isPointInPath(x, y)` – devuelve true si el punto dado está en el path
 - ❑ `drawSystemFocusRing(element)` – si *element* tiene el foco dibuja un “focus ring” alrededor del path
 - ❑ `drawCustomFocusRing(element)`
 - ❑ `scrollpathIntoView()` – permite scroll del path en la vista (util para dispositivos con pequeñas pantallas)

```
<canvas id="myCanvas" width="578" height="200"></canvas>
<script>
  var canvas = document.getElementById('myCanvas');
  var context = canvas.getContext('2d');

  context.beginPath();
  context.moveTo(100, 20);

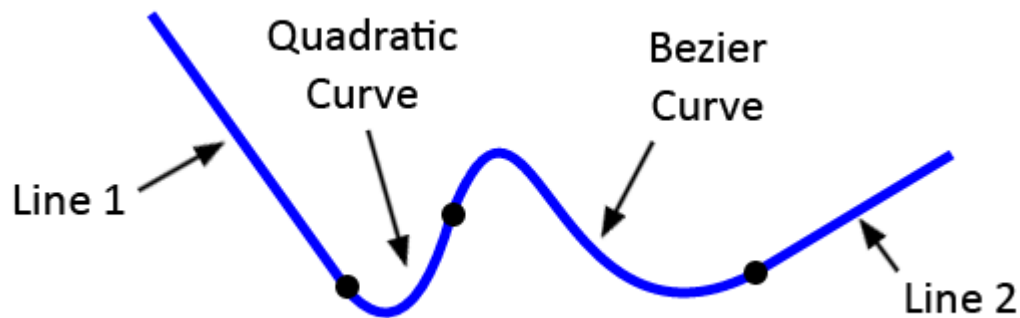
  // line 1
  context.lineTo(200, 160);

  // quadratic curve
  context.quadraticCurveTo(230, 200, 250, 120);

  // bezier curve
  context.bezierCurveTo(290, -40, 300, 200, 400, 150);

  // line 2
  context.lineTo(500, 90);

  context.lineWidth = 5;
  context.strokeStyle = 'blue';
  context.stroke();
</script>
```



<http://www.html5canvastutorials.com/tutorials/html5-canvas-paths/>

Colores, estilos y sombras.

- El estilo de relleno de las figuras o el aspecto de los contornos y las sombras los podemos elegir.
 - `fillStyle` = “valor” – define el estilo de relleno de una figura rellena.
 - CSS color | gradient | pattern
`context.fillStyle = “blue”`
 - `strokeStyle` = “valor” – define el estilo de dibujo de una forma.
 - CSS color | gradient | pattern

Colores, estilos y sombras.

■ Sombras:


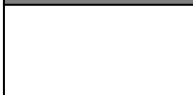










- ❑ shadowColor = "color" – color utilizado en las sombras
- ❑ shadowBlur = num – nivel de difuminado en las sombras
- ❑ shadowOffsetX = num – distancia horizontal entre la sombra y la forma
- ❑ shadowOffsetY = num - distancia vertical entre la sombra y la forma

```
ctx.shadowBlur=10;  
ctx.shadowOffsetX=20;  
ctx.shadowColor="black";
```

Basic color keywords:

Color names and sRGB values

Lista detallada de colores:
<http://dev.w3.org/csswg/css3-color/>

	Color name	Hex rgb	Decimal
	<i>black</i>	#000000	0,0,0
	<i>silver</i>	#C0C0C0	192,192,192
	<i>gray</i>	#808080	128,128,128
	<i>white</i>	#FFFFFF	255,255,255
	<i>maroon</i>	#800000	128,0,0
	<i>red</i>	#FF0000	255,0,0
	<i>purple</i>	#800080	128,0,128
	<i>fuchsia</i>	#FF00FF	255,0,255
	<i>green</i>	#008000	0,128,0
	<i>lime</i>	#00FF00	0,255,0
	<i>olive</i>	#808000	128,128,0
	<i>yellow</i>	#FFFF00	255,255,0
	<i>navy</i>	#000080	0,0,128
	<i>blue</i>	#0000FF	0,0,255
	<i>teal</i>	#008080	0,128,128
	<i>aqua</i>	#00FFFF	0,255,255

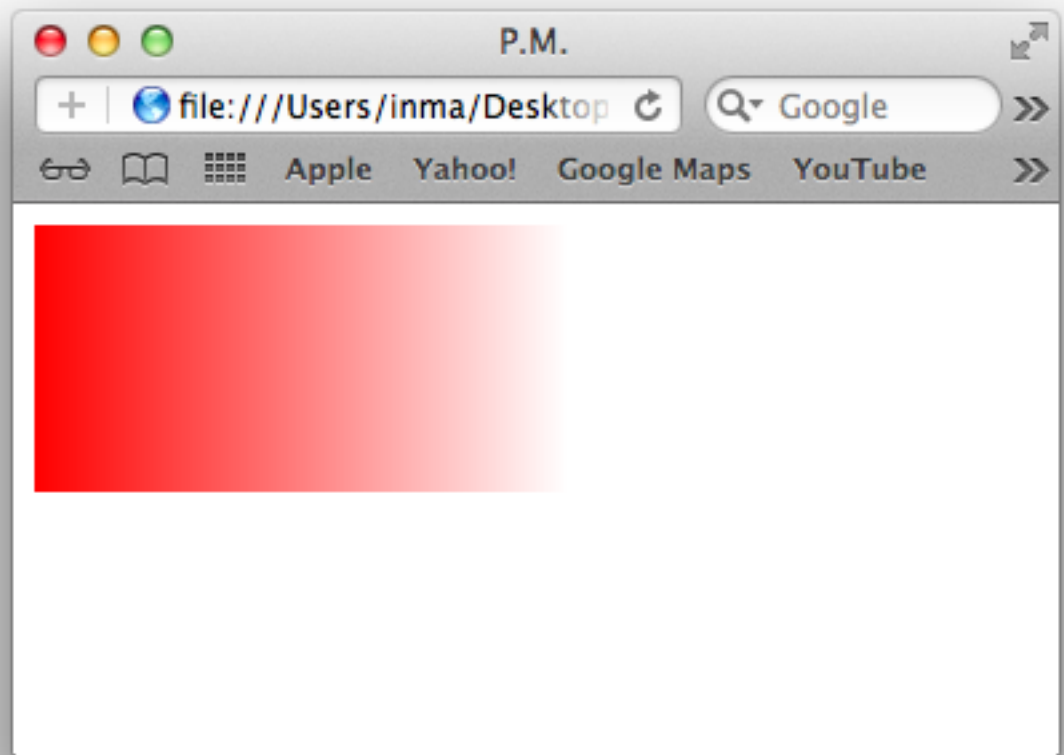
Colores, estilos y sombras : gradiente.

- `grad = ctx.createLinearGradient(x, y, x1,y1);`
- `grad = ctx.createRadialGradient(x, y, r, x1,y1, r1);`
- `grad.addColorStop(pos,color);` Se pueden añadir dos colores, el inicial (`pos =0`) y el final (`pos =1`).
- A continuación se dibuja una figura, eligiendo previamente el estilo de relleno como el gradiente creado

```
<body>
<canvas id="miPrimerCanvas" width="200" height="100" >
</canvas>
<script>
var c=document.getElementById("miPrimerCanvas");
var ctx=c.getContext("2d");

var grd=ctx.createLinearGradient(0,0,200,0);
grd.addColorStop(0,"red");
grd.addColorStop(1,"white");

ctx.fillStyle=grd;
ctx.fillRect(0,0,200,100);
</script>
```

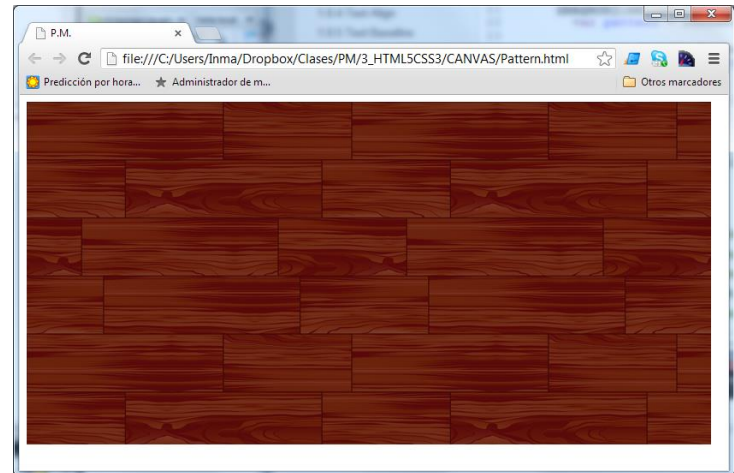


Colores, estilos y sombras: patrones.

- `pattern = createPattern(image, repetition)`
 - `image`: instancia de un elemento HTML tipo imagen, canvas o video
 - `repetition`: **repeat** | repeat-x | repeat-y | no-repeat

```
<script>
var canvas=document.getElementById("miCanvas");
var ctx=canvas.getContext("2d");
var image = new Image();
image.src = "woodpattern.png"

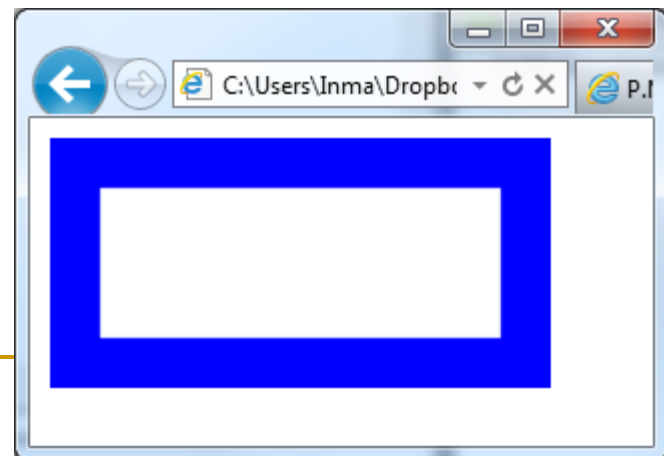
image.onload = function() {
var pat = ctx.createPattern(image, 'repeat');
ctx.fillStyle = pat;
ctx.fillRect(0,0,canvas.width,canvas.height);
}
</script>
```



Rectángulos

- Dibujar un rectángulo en el canvas:
 - ❑ `clearRect(x, y, w, h)` – borra los píxeles del canvas del rectángulo dado
 - ❑ `fillRect(x, y, w, h)` – dibuja un rectángulo relleno utilizando el estilo de relleno definido
 - ❑ `strokeRect(x, y, w,)` – dibuja una caja utilizando el estilo definido

```
ctx.fillStyle = "blue";  
ctx.fillRect(0, 0, 200, 100);  
ctx.clearRect(20, 20, 160, 60);
```



Texto

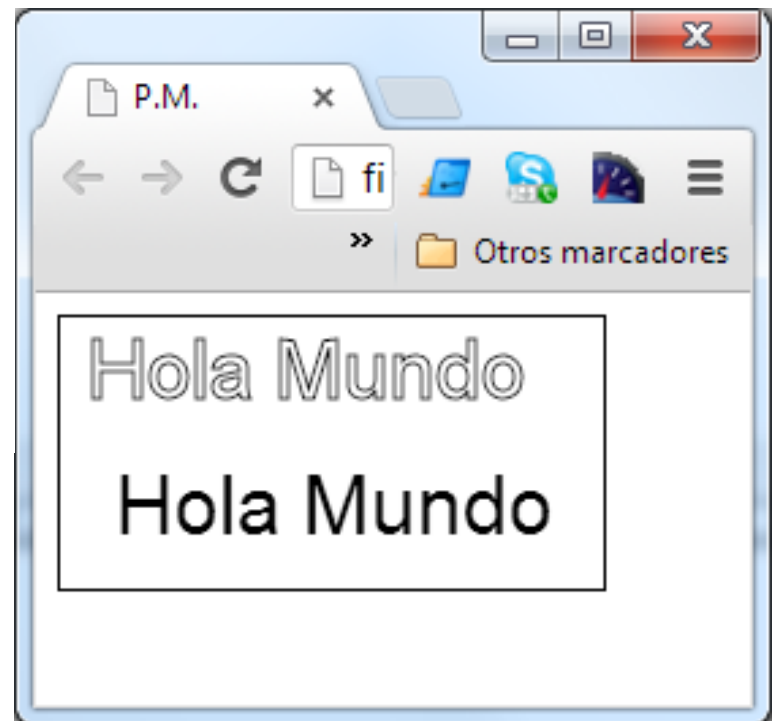
- Dibujar un texto en un canvas:
 - `fillText(texto, x, y)` – dibuja texto relleno en coordenadas
 - `strokeText(texto, x, y)` – texto hueco
- Estilos del texto, atributos:
 - `font = "fuente"` – define el tipo de fuente
 - Fuentes-> <http://www.w3.org/TR/css3-fonts/>
 - `textAlign = "valor"` – alineación del texto respecto a las coordenadas
 - **start** | end | left | right | center
 - `textBaseline = "valor"` – alineación vertical del texto
 - top | hanging | middle | **alphabetic** | ideographic | bottom
 - `measureText()` – devuelve el ancho de un texto
`ancho = ctx.measureText("Hola Mundo").width;`

Texto

```
<body>
<canvas id="miCanvas" width="200" height="100"
  style="border:1px solid #000000">
</canvas>
<script>
var c=document.getElementById("miCanvas");
var ctx=c.getContext("2d");

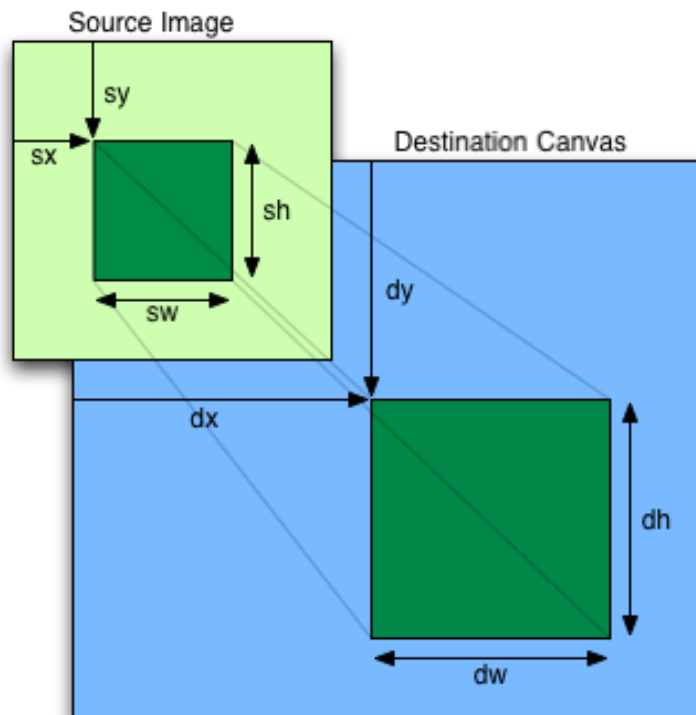
ctx.font="30px Arial";
ctx.textAlign ="start";
ctx.strokeText("Hola Mundo",10,30);

ctx.textAlign ="center";
ctx.fillText("Hola Mundo",100,80);
</script>
</body>
```



Imágenes

- `drawImage(image, dx, dy)`
- `drawImage(image, dx, dy, dw, dh)`
- `drawImage(image, sx, sy, sw, sh, dx, dy, dw, dh)`



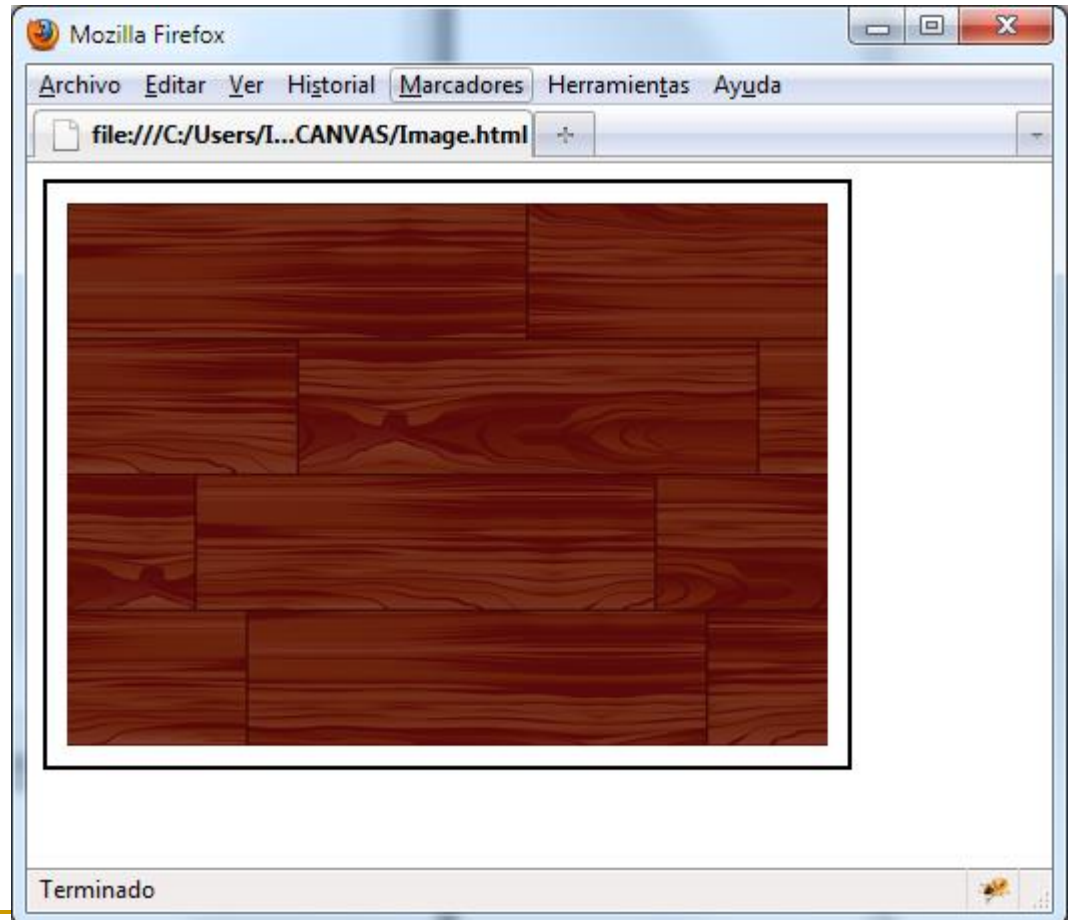
```
<script>
var canvas=document.getElementById("myCanvas");
var ctx=canvas.getContext("2d");

var image = new Image();
image.src = "woodpattern.png";

canvas.width = image.width +20;
canvas.height = image.height+20;

ctx.drawImage(image,10,10);

</script>
```



ImageData: Imágenes a nivel de píxel

- ImageData: objeto que permite crear imágenes definiendo el valor de sus píxeles.
 - `imagedata = createImageData(w, h)` – crea y devuelve un objeto *ImageData* y con los píxeles todos negros
 - `getImageData(x,y,w,h)` – devuelve un objeto *ImageData* a partir de un rectángulo del canvas
 - `putImageData(ImageData, dx,dy)` – dibuja un *ImageData* en un canvas
- Propiedades:
 - `width, height` : ancho y alto de un objeto *ImageData*
 - `data`: array unidimensional con valores RGBA de color.

ImageData

```
<script>
var c=document.getElementById("miCanvas");
var ctx=c.getContext("2d");

var imgData=ctx.createImageData(100,100);
var l = imgData.data.length;
for (var i=0;i<l;i+=4)
{
    imgData.data[i+0]=255*i/l;
    imgData.data[i+1]=0;
    imgData.data[i+2]=0;
    imgData.data[i+3]=255;
}
ctx.putImageData(imgData,10,10);
</script>
```



Transformaciones

- Existe una matriz de transformaciones que se aplica sobre todos los objetos que se dibujan a continuación y puede ser modificada:
 - `scale(x,y)`
 - `rotate(angle)` – en radianes
 - `translate(x,y)` – modifica el punto inicial de los objetos sumándoles x e y
 - `transform(a,b,c,d,e,f)` – reemplaza la matriz de transformación
 - `setTransform(a,b,c,d,e,f)` – resetea la matriz a la de identidad y luego aplica la matriz

Transformaciones

- Cuidado con el orden, se aplican en orden inverso y el resultado no es el mismo dependiendo del orden.

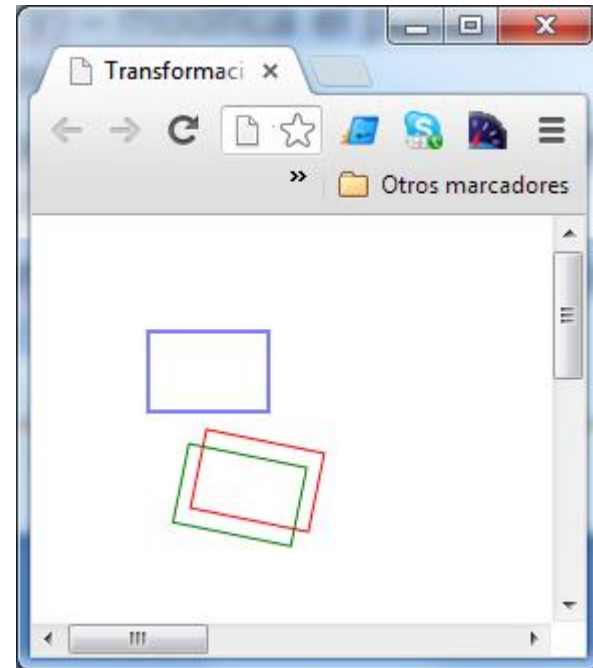
```
<script>
var c=document.getElementById("miPrimerCanvas");
var ctx=c.getContext("2d");
ctx.strokeStyle="blue";
ctx.strokeRect(50,50,60,40);

ctx.translate(40,40);
ctx.rotate(0.2);
ctx.strokeStyle="red";
ctx.strokeRect(50,50,60,40);

ctx.setTransform(1,0,0,1,0,0);

ctx.rotate(0.2);
ctx.translate(40,40);
ctx.strokeStyle="green";
ctx.strokeRect(50,50,60,40);

</script>
```



Detectar “colisiones” con hitRegion

- `addHitRegion(options)`- Podemos asociar una lista de regiones de colisión. El argumento puede ser :
 - `path | id | parentID | cursor | control | label | role`

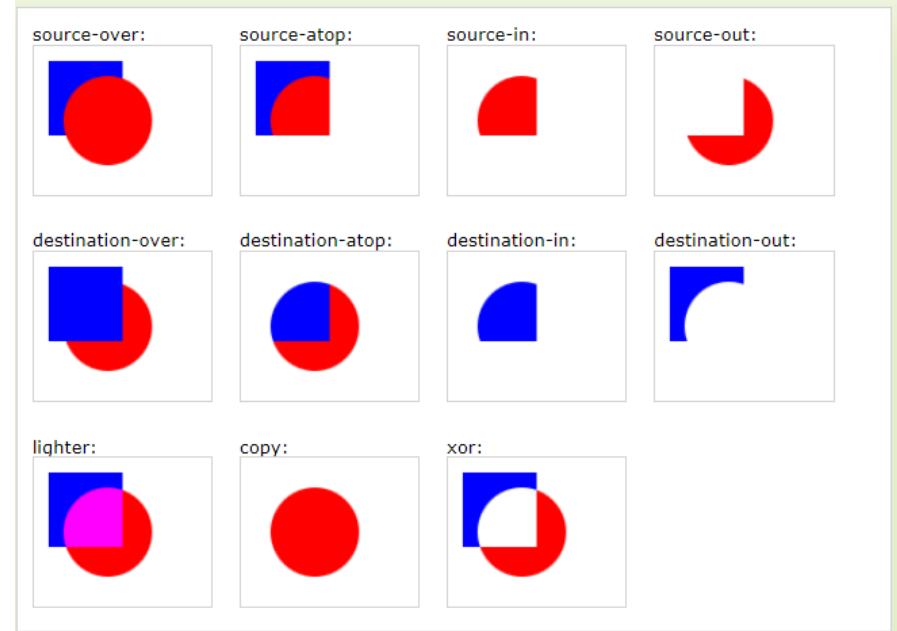
Composición

- `globalAlpha` = valor – modifica el valor de transparencia que se aplicará en el dibujado
- `globalCompositeOperation` = valor – define cómo una imagen nueva (`source`) se mezclará con una imagen ya existente (`destination`)
 - `source-over` | `source-atop` | `source-in` | `source-out` | `destination-over` | `destination-atop` | `destination-in` | `destination-out` | `lighter` | `copy` | `xor`



Example

All the `globalCompositeOperation` property values:



Bibliografía y referencias.

- Especificaciones:

- <http://www.w3.org/TR/2dcontext/>

- HTML5 Canvas. S. Fulton. O'Reilly.

- <http://proquest.safaribooksonline.com/book/web-development/html/9781449308032>

- Páginas de ayuda:

- http://www.w3schools.com/tags/ref_canvas.asp

- <http://html5doctor.com/an-introduction-to-the-canvas-2d-api/>