

<<HTML 5+CSS 3网页开发实战>>

图书基本信息

书名：<<HTML 5+CSS 3网页开发实战精解>>

13位ISBN编号：9787302288671

10位ISBN编号：7302288674

出版时间：2013-1

出版时间：清华大学出版社

作者：杨习伟

页数：379

字数：612000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<HTML 5+CSS 3网页开发实战>>

内容概要

《html 5+css 3网页开发实战精解》全面、系统地讲解了html 5和css 3从web界面设计到web应用开发的各种技术。

本书难度适中，学习梯度科学，知识架构严谨，内容由浅入深、从易到难，讲解通俗易懂，并注重读者兴趣的培养，讲解时还列举了大量实例，以帮助读者提高实战技能。

本书配带1张光盘，内容为本书重点内容的教学视频和本书涉及的源代码。

《html 5+css 3网页开发实战精解》共17章，分为3篇。

第1篇为技术概览，简要介绍html 5标准和css

3层叠样式表等内容；第2篇为基于css

3的web界面设计实战，重点介绍文字、背景、边框、盒布局、多列布局、动画、渐变、支持多种设备的样式表等内容；第3篇为基于html

5的web应用开发实战，重点介绍绘图、音频和视频、新型表单、拖放、本地存储、离线应用、跨源通信、websocket双向通信、多线程和地理位置等内容。

《html 5+css

3网页开发实战精解》适合web设计与开发的新手阅读，也适合有一定web前端开发基础的网页开发人员阅读；对于大中专院校的学生，本书也不失为一本网页开发的好教材。

如果阅读本书的读者具备css样式表和javascript的基础知识，学习效果会更好。

作者简介

杨习伟，从事Web软件开发及系统设计7年，主要负责ERP系统和工作流引擎的设计与开发，在Web软件项目开发中积累了大量的实战经验。

不仅对HTML、CSS和JavaScript有深入的理解，而且还对C#、NET、Web Services、WCF、SQLServer等主流开发技术有深入的研究并在项目中使用。

曾经参与开发了企业网站、OA系统、CRM系统、积分系统等。

书籍目录

第1篇 技术概览

第1章 html 5标准 (教学视频: 46分钟)

- 1.1 html 5介绍
- 1.2 全新的html
- 1.3 html 5的未来发展
- 1.4 小结
- 1.5 习题

第2章 css 3层叠样式表 (教学视频: 25分钟)

- 2.1 css 3简介
- 2.2 增强的选择器功能
- 2.3 小结
- 2.4 习题

第2篇 基于css 3的web界面设计实战

第3章 文本、背景、边框不再单调 (教学视频: 96分钟)

- 3.1 文本与字体
- 3.2 色彩模式和不透明度
- 3.3 背景
- 3.4 边框
- 3.5 小结
- 3.6 习题

第4章 灵活的盒布局和界面设计 (教学视频: 69分钟)

- 4.1 灵活的盒布局
- 4.2 增强的盒模型
- 4.3 增强的用户界面设计
- 4.4 小结
- 4.5 习题

第5章 你一直期待的多列布局 (教学视频: 21分钟)

- 5.1 多列布局基础
- 5.2 实验室: 模仿杂志的多列版式
- 5.3 小结
- 5.4 习题

第6章 酷炫的动画和渐变 (教学视频: 82分钟)

- 6.1 css 3变形基础
- 6.2 css 3过渡效果
- 6.3 css 3动画设计
- 6.4 css 3渐变设计
- 6.5 小结
- 6.6 习题

第7章 支持多种设备的样式表方案 (教学视频: 15分钟)

第3篇 基于html 5的web应用开发实战

第8章 绘制图形如此简单 (教学视频: 78分钟)

第9章 便捷的音频和视频 (教学视频: 44分钟)

第10章 不可思议的表单 (教学视频: 59分钟)

第11章 可触到的拖放功能 (教学视频: 39分钟)

第12章 本地存储让你的应用更加高效 (教学视频: 37分钟)

第13章 别开生面的离线应用（教学视频：33分钟）

第14章 安全的跨源通信（教学视频：37分钟）

第15章 强大的websocket双向通信（教学视频：23分钟）

第16章 web背后——看不见的多线程（教学视频：34分钟）

第17章 我知道你在哪里——地理位置api（教学视频：21分钟）

章节摘录

版权页：插图：（1）把整个图像复制到画布，将其放置到指定点的左上角，并且将每个图像像素映射成画布坐标系统的一个单元。

语法如下：`drawImage (image , x , y)` 参数说明：`image`表示所要绘制的图像的对象，`x`、`y`表示要绘制的图像的左上角的位置。

（2）把整个图像复制到画布，但是允许用画布单位来指定想要的图像的宽度和高度。

语法如下：`drawImage (image , x , y , width , height)` 参数说明：`image`表示所要绘制的图像的对象，`x`、`y`表示要绘制的图像的左上角的位置，`width`、`height`表示图像所应绘制的尺寸，指定这些参数使得图像可以缩放。

（3）此方法是完全通用的，它允许指定图像的任何矩形区域并复制它，对画布中的任何位置都可进行任何的缩放。

语法如下：`drawImage (image , sourceX , sourceY , sourceWidth , sourceHeight , destX , destY , destWidth , destHeight)` 参数说明：`image`表示所要绘制的图像的对象。

`sourceX`、`sourceY`表示图像将要被绘制的区域的左上角，这些整数参数用图像像素来度量。

`sourceWidth`、`sourceHeight`表示图像所要绘制区域的大小，用图像像素表示。

`destX`、`destY`表示所要绘制的图像区域的左上角的画布坐标。

`destWidth`、`destHeight`图像区域所要绘制的画布大小。

以上三个方法中的参数`image`，都表示所要绘制的图像对象，必须是`Image`对象或`Canvas`元素。

一个`Image`对象能够表示文档中的...个标记或者使用`Image ()`构造函数所创建的一个屏幕外图像。

三种方法中，第一种方法参数最少，所以最简单，但实现的功能有限。

第二种方法复杂一点，功能仍然受限。

第三种方法，参数最多最复杂，能对图像进行裁剪等操作。

在绘图中，根据实际需要，可以从以上三种方法中自由选择。

【示例8—12】使用三种方法插入图像。

运行结果如图8—21所示。

代码分析：在示例8—12中，使用了三种插入图像的方法。

由于参数的个数及表示的意义不同，所以可以灵活运用其特性，选择使用。

绘制图像的代码包含在`onload`处理函数中，是因为图像本身需要时间加载，在加载完成之前，图像是不能被绘制的。

图8—21中的图像，满画布的图像是用第一种方法绘制的。

右下角的图像是用第二种方法绘制的。

左上角的头像是用第三种方法绘制的。

提示：在插入图像之前，需考虑图像加载的时间。

如果图像没加载完成就已经执行了`drawImage ()`方法，则不会显示任何图片。

在示例8—12中，为图像对象添加了`onload`处理函数，以保证在图像加载完成后执行`drawImage ()`方法。

8.3.6剪裁区域 在路径绘图中，我们使用了两大绘图方法，即用于绘制线条的`stroke ()`方法和用于填充区域的`fill ()`方法。

关于路径的处理，还有一种方法叫做剪裁方法`clip ()`。

说起剪裁，大多数人会想到剪裁图片，即保留图片的一部分。

但是剪裁的实现方法是另一种思维。

比如在火车上，乘客会通过车窗欣赏外面的风景，但会受到车窗的限制，只能看很小的一块区域。

外面的风景好比画布，车窗就好比一个裁剪的区域，无论画布里的风景如何绘制，却只能在裁剪区域里表现出来，裁剪区域外是没有任何变化的。

也可以理解为，在接下来的绘图中，都是在剪裁区域里进行的。

媒体关注与评论

《HTML5+CSS3网页开发实战精解》用幽默风趣的方式来引领读者进入网页开发的殿堂。该书讲解通俗易懂、实践性强，是一本适合广大初学者上手和实际演练的好书，值得阅读!——HTML5中国

编辑推荐

《HTML 5+CSS 3网页开发实战精解》适合Web设计与开发的新手阅读，也适合有一定Web前端开发基础的网页开发人员阅读；对于大中专院校的学生，《HTML 5+CSS 3网页开发实战精解》也不失为一本网页开发的好教材。

如果阅读《HTML 5+CSS 3网页开发实战精解》的读者具备CSS样式表和JavaScript的基础知识，学习效果会更好。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>