第一图书网, tushu007.com

<<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

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，destHeiqht） 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，但会受到年窗的限制，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