

HTML & CSS



Работа с изображениями

HTML & CSS

Автор курса



Александр Петрик
MS



ALEXANDER PETRIK

Has successfully completed the requirements to be recognized as a Programming in HTML5 with JavaScript and CSS3 Specialist.

Date of achievement: 03/18/2014
Certification number: E754-7235

Satya Nadella
Chief Executive Officer

Microsoft
Specialist

MCID: E754-7235

HTML & CSS

После урока обязательно



Повторите этот урок в видео формате на [ITVDN.com](http://itvdn.com)

Доступ можно получить через руководство Вашего учебного центра



Проверьте как Вы усвоили данный материал на [TestProvider.com](http://testprovider.com)

Тема

Работа с изображениями

HyperText Markup Language

Вставка изображений, тег

Тег – предназначен для вставки изображений в разметку.

Тег не имеет текстового содержимого и потому является самодостаточным. В связи с этим отсутствует закрывающий тег, и в конце открывающего мы видим "/".

Элемент имеет следующие атрибуты:

1. **Src** – source, источник, откуда подгружается изображение.
2. **Alt, title** – это атрибуты, которые указывают альтернативный текст.
3. **Width, height** – контролируют размеры изображения.
4. **Align** – указывает положение изображения.

HyperText Markup Language

Атрибут Src – источник(source)

В атрибуте `src` указывается источник, откуда будет подгружаться изображение.

Форматы изображений, которые чаще всего применяются в верстке: `.png`, `.jpg`, `.gif`.

`.jpg`

– один из популярных графических форматов, применяемый для хранения фотоизображений и подобных им изображений.

`.png`

– растровый формат хранения графической информации, формат PNG позиционируется прежде всего для использования в Интернете и редактирования графики.

`.gif`

– популярный формат графических изображений. Способен хранить сжатые данные без потери качества в формате не более 256 цветов. В 1989-м в формат были добавлены поддержка прозрачности и анимации.

HyperText Markup Language

Атрибуты Alt, Title

```

```

Атрибуты **alt** и **title** отвечают за альтернативный текст, который будет выведен пользователю в случае, если изображение не загрузится.

Также, браузер будет выдавать пользователю подсказку при наведении на элемент с текстом, написанном в этих атрибутах.

Рекомендуется использовать оба атрибута, так как различные браузеры воспринимают тот или иной атрибут.

HyperText Markup Language

Атрибуты width, height



Если не задавать эти атрибуты, то изображение примет размеры по умолчанию.

В ином случае, если задать один из атрибутов, то второй изменится пропорционально.

Также есть возможность изменить пропорции, но при этом может быть некорректное отображение изображения.




HyperText Markup Language

Атрибут align – выравнивание

Картинка  в тексте

Картинка  в тексте

Картинка  в тексте

 Параграф с изображением. Атрибут align = "left". Изображение выравнивается слева от текста

Параграф с изображением. Атрибут align = "right". Изображение выравнивается справа от текста



Вертикальное выравнивание:

align = "bottom"

align = "middle"

align = "top"

Горизонтальное выравнивание:

align = "left"

align = "right"

HyperText Markup Language

Работа с фоном

При работе с фоном используются несколько подходов:

1. Указание у элемента атрибута **background**. Здесь можно указать как конкретный цвет заливки, так и адрес изображения, которое необходимо подгрузить (изображение будет отображено в реальном размере).

```
<body background="Yellow"></body>
```

2. Использование в атрибуте **style**, свойства **background-color**. В этом случае можно указать только цвет заливки.

```
<body style="background-color:Yellow"></body>
```

3. Использование в атрибуте **style**, свойства **background-image:url()**. В круглых скобках указывается адрес изображения.

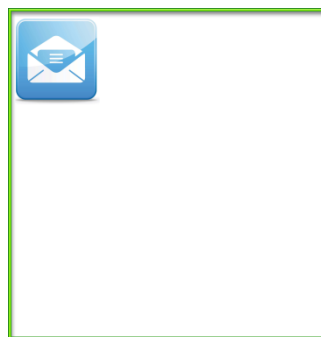
```
<body style="background-image:url(image1.jpg)"></body>
```

HyperText Markup Language

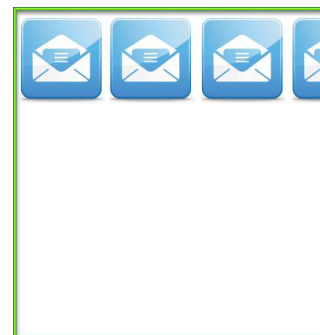
Свойство background-repeat

Изображение, которое используется в качестве фона, по умолчанию занимает все пространство, повторяясь необходимое количество раз. Чтобы изменить режим повторения, следует использовать свойство **background-repeat** атрибута **style**, которое может принимать следующие значения:

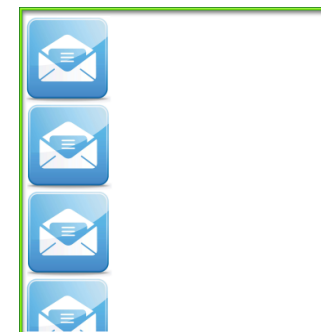
1. **no-repeat**



2. **repeat-x**



3. **repeat-y**



HyperText Markup Language

Свойство background-size

До принятия спецификации CSS3, у верстальщиков не было возможности контролировать размер изображения, используемого в качестве фона.

Но сейчас появилось новое свойство **background-size**, которое позволяет контролировать размеры фонового рисунка.

Оно принимает следующие значения:

1. **Cover** – масштабирует изображение с сохранением пропорций так, чтобы его ширина или высота равнялась ширине или высоте блока.

```
<body style="background-image:url(image.jpg); background-size: cover">
```

2. **Contain** – масштабирует изображение с сохранением пропорций таким образом, чтобы картинка целиком поместилась внутрь блока.

```
<body style="background-image:url(image.jpg); background-size: contain">
```

3. Определенные размеры, указанные в следующем порядке – сперва ширина, затем высота.

```
<body style="background-image:url(image.jpg); background-size: 200px 300px">
```

HyperText Markup Language

Карта изображение – Image-map



Любое изображение можно сделать картой-изображением. При этом на изображении будут кликабельные области, при нажатии на которые, браузер будет автоматически переходить на соответствующую ссылку.

HyperText Markup Language

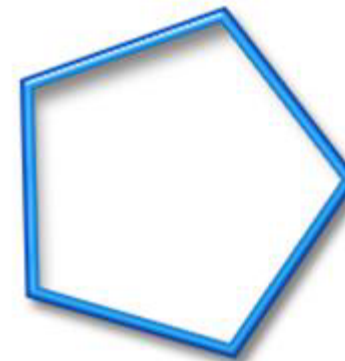
Основные шаги при создании карты изображения

1. Пометьте изображение атрибутом **usemap**, в котором укажите имя карты областей, которую необходимо будет использовать.
2. Создайте тег `<map></map>`, в котором будут описаны области. Не забывайте, что его атрибуты **name** и **id** должны соответствовать имени, указанному в **usemap** изображения.
3. Опишите необходимые области в тегах `<area/>`, при этом используйте такие атрибуты как:
 - href** – ссылка на документ, на который следует перейти;
 - shape** – форма области;
 - coords** – координаты области;
 - alt, title** – текст, который будет в сплывающей подсказке.



HyperText Markup Language

Атрибут shape



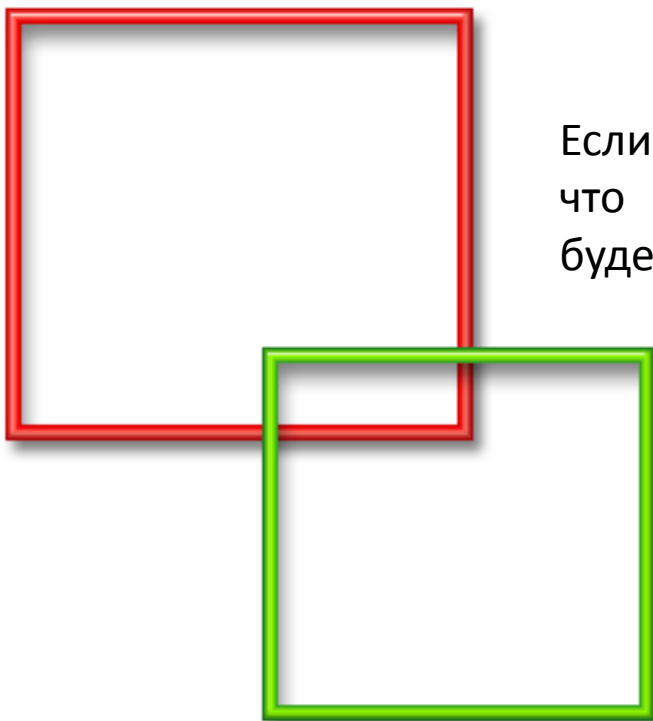
1. **Rect** – это прямоугольная область.
Для того, чтобы ее задать, необходимо передать координаты двух вершин лежащих на одной диагонали.

2. **Circle** – это круглая область.
Для того, чтобы ее задать, необходимо передать координаты центра и радиус окружности.

3. **Poly** – полигон.
Передавайте в координатах все точки, из которых состоит фигура, последняя соединится с первой.

HyperText Markup Language

Наложение областей



Если у Вас происходит наложение областей, то учтите, что активной, в той области, где они пересеклись, будет та, которая была описана раньше.

→ `<area href="greenzone.htm" ... />`
`<area href="redzone.htm" ... />`

Смотрите наши уроки в видео формате

ITVDN.com



Посмотрите этот урок в видео формате на образовательном портале ITVDN.com для закрепления пройденного материала.

Все курсы записаны сертифицированными тренерами, которые работают в учебном центре CyberBionic Systematics



Проверка знаний

TestProvider.com

TestProvider

Мы помогаем людям оценить себя

Главная Услуги и цены Центр Тестирования Поддержка О нас

Регистрация Войти

Поиск сертификата

Мы в социальных сетях

Тестирование

Языки программирования и информационные технологии

Microsoft

C# ASP.NET MVC JavaScript Patterns OF Design SQL Architecture Guide WCF HTML&CSS XML SEO WPF HTML5&CSS3 JQuery XNA SharePoint GUI for Android Windows Azure Platform Microsoft Patterns&Practices TFS SCRUM ReSharper TDD WWF LINQ Entity Framework Windows Forms Refactoring Microsoft Expression Blend 4 Windows Phone 8 Windows 8 AppStore Visual Studio Tips&Tricks MSF MEF SilverLight AJAX MEF Service Oriented Architecture

Добро пожаловать на TestProvider.com!

Сайт перенесен на новую облачную платформу с использованием системы единой авторизации Single Sign On. Если вы хотите восстановить статистику по предыдущим экзаменам обратитесь в [службу поддержки](#). Для восстановления информации с предыдущей версии сайта, просба написать в службу поддержки Ваш старый и новый логины.

ITVDN PROMETRIC TEST CENTER CyberBionic Microsoft Partner Windows Azure Cloud Partner EBA

TestProvider – это online сервис проверки знаний по информационным технологиям. С его помощью Вы можете оценить Ваш уровень и выявить слабые места. Он будет полезен как в процессе изучения технологии, так и общей оценки знаний IT специалиста.

После каждого урока проходите тестирование для проверки знаний на TestProvider.com

Успешное прохождение финального тестирования позволит Вам получить соответствующий Сертификат.



Q&A

Информационный видеосервис для разработчиков программного обеспечения

