



Web开发实战

TG 著

集合了大量开发案例，直观易懂

包含CSS实战篇、JavaScript实战篇、Canvas实战篇和移动实战篇

目 录

概述

CSS实战篇

白光划过效果

3D立方体

水中倒影

工具提示 (tooltip)

单选复选

Loading

图片滤镜

阴影 (box-shadow)

3D按钮

自定义滚动条

文字效果

多彩的渐变

进度条

遮罩条

切角

表单

溢出省略号

自定义选择文本样式

表格

导航菜单

动态的边框

文件上传组件美化

打字机效果

多形状图像

心跳灯和呼吸灯

竖着排的文字

面包屑导航

首字母下沉

美化有序列表

缎带效果

JavaScript实战篇

点击水波效果

手风琴布局

收缩菜单

滑块

瀑布流

下拉菜单

幻灯片
选项卡
全屏滚动
富文本编辑器
带表情输入的评论框
图片懒加载
开启全屏
返回顶部
上传图片预览
走马灯
万年历
树形菜单
旋转加载
固定头的表格
圆形水波纹加载进度
检测是否移动端
搜索过滤
弹幕
自定义滚动条
城市联动选择器
滚动监听
边栏悬浮菜单

canvas实战篇

- 雪花纷飞
- 粒子动画
- 刮刮卡
- 手势密码
- 截图下载
- 图片放大器
- 粒子聚合

移动实战篇

- 列表滑动删除
- 移动联动选择器

模板预览

源码下载

《JavaScript半知半解》电子版

概述

##概述##



《Web开发实战》是作者的第二本技术书籍，集合了大量的前端开发案例，目前主要选择日常开发中会用到的加入本书，分为四部分：CSS实战篇、JavaScript实战篇、Canvas实战篇和移动实战篇。

第一本书的地址：[JavaScript半知半解](#)

在《Web开发实战》一书中，每一节都会添加上详细的代码和讲解，也会提供Demo代码下载。

为了苦逼的生活，望谅解本书收费！

已完成的功能如下：

1、CSS实战篇

- 白光划过效果
- 水中倒影
- 按钮
- 工具提示
- 单选复选Switch
- Loading加载
- 图片滤镜
- 阴影
- 自定义滚动条
- 3D立方体
- 溢出省略号
- 自定义选择文本样式

- 心跳灯和呼吸灯
- 文本效果
- 进度条
- 遮罩条
- 切角
- 表单
- 动态的边框
- 导航菜单
- 文件上传组件美化
- 竖着排的文字
- 多形状图像
- 面包屑导航
- 多彩的渐变

2、JavaScript实战篇

- 点击水波纹效果
- 手风琴布局
- 滑块
- 下拉菜单
- 全屏滚动
- 富文本编辑器
- 带表情输入的评论框
- 图片懒加载
- 开启全屏
- 返回顶部
- 选项卡
- 上传图片预览
- 走马灯
- 万年历
- 树形菜单
- 旋转加载
- 瀑布流
- 圆形水波纹加载进度
- 检测是否移动端
- 搜索过滤

- 弹幕
- 收缩菜单
- 幻灯片
- 固定头的表格
- 自定义滚动条
- 城市联动选择器
- 滚动监听
- 边栏悬浮菜单

3、Canvas实战篇

- 粒子动画
- 刮刮卡
- 截图下载
- 图片放大器
- 手势密码
- 雪花纷飞
- 粒子聚合

4、移动实战篇

- 移动联动选择器
- 列表滑动删除

也许你浏览完上面的目录，会发现上面的各大功能在网上你都可以搜到相应的插件，那为什么还要写这本书呢？网上的插件虽多，但大多数并没有深究到原理，故而产生了写一本前端实例的书籍。主要是为了想深入学习的伙伴们，书上的内容也许不是最优秀的，但会一步步讲解，会告诉你每一步的原理，让你学习后也可以自己造轮子！

在完成大部分功能后，会利用这些功能开发出一套完整的模板出来。

模板预览

此书永久更新，会不断地添加新的功能！

由于作者的水平有限，书中内容有限，也难免会出现一些错误或者不准确的地方，恳求读者批评指正。为此，我特意创建了一个在线支持站点（[书籍评论站点](#)）。

CSS实战篇

CSS实战篇

CSS实战篇主要讲解使用CSS就可以实现的功能。

其中包括：

- 白光划过效果
- 水中倒影
- 按钮
- 工具提示
- 单选复选Switch
- Loading加载
- 图片滤镜
- 阴影
- 自定义滚动条
- 3D立方体
- 溢出省略号
- 自定义选择文本样式
- 心跳灯和呼吸灯
- 文本效果
- 进度条
- 遮罩条
- 切角
- 表单
- 动态的边框
- 导航菜单
- 文件上传组件美化
- 竖着排的文字
- 多形状图像
- 面包屑导航
- 多彩的渐变

白光划过效果

白光划过效果

这一节来介绍白光划过效果！

当鼠标移动到图片上时，有一道貌似白光的东东从图片上划过去。



1、创建模板

我们要放置一张图片，用一个div包裹起来：

```
<div class="highlight-box">
  
</div>
```

2、设置CSS样式

定义初始样式（高宽可调整）：

```
.highlight-box {
  width: 300px;
  height: 120px;
  overflow: hidden;
  position: relative;
}

.highlight-box img {
  width: 100%;
  height: 100%;
}
```

注意：包裹图片的div（也就是类名为 `.highlight-box` 的div）一定要加上定位属性position，不加的结果是神马呢？你试试吧。

静态图片已经有了，接着让我们来制作白光，我们不需多余的元素，只需使用 `:before` 选择器：

```
.highlight-box:before {
  display: block;
  /*注意这里top和left，让白光移动到图片左上角，
  后续的划过动画也是依靠这两个属性*/
  top: -200%;
  left: -100%;
  /*定义白光的宽高*/
  width: 50%;
```



```
height: 300%;
/*旋转角度, 你也可以调整*/
-webkit-transform: rotate(45deg);
transform: rotate(45deg);
/*使用渐变来实现白光*/
background: -webkit-linear-gradient(left, rgba(255, 255, 255, .05) 20%,
    rgba(255, 255, 255, .6) 65%, rgba(255, 255, 255, .05) 100%);
background: linear-gradient(left, rgba(255, 255, 255, .05) 20%,
    rgba(255, 255, 255, .6) 65%, rgba(255, 255, 255, .05) 100%);
content: '';
z-index: 2;
position: absolute;
}
```

我们使用渐变 (linear-gradient) 来实现白光效果, 同时为了斜向划过, 使用

`transform: rotate(45deg)` 将其旋转45度。

上面的height、width、top和left, 你也可以使用具体的像素值, 不过建议采用百分比, 这样可以重复使用, 而不需手动改变太多值。

图片有了, 白光有了, 接下来就是让白光动起来:

```
.highlight-box:hover:before {
    //这里省略了私有前缀代码
    animation: crossed .5s linear;
}

@keyframes crossed {
    0% {
        top: -200%;
        left: -100%;
    }
    100% {
        top: -50px;
        left: 100%;
    }
}
```

我们需要改变的只是top和left的值, 也就是让白光从左上角向右下角移动。

到这里, 白光划过效果已经实现了。

源码路径: `WebDemo/CSS/highlight`

源码下载地址在目录的最后。

3D立方体

3D立方体

随着CSS3的出现，实现3D效果已经不是难事，这一节就来看看3D立方体是如何实现的。



1、创建模板

首先来放置一个父div `.cude`，然后在其里面放置6个div，分别表示立方体的6个面。

```
<div class="cude">
  <div class="front surface">
    正面
  </div>
  <div class="surface left">
    左面
  </div>
  <div class="surface right">
    右面
  </div>
  <div class="surface bottom">
    底面
  </div>
  <div class="surface top">
    顶面
  </div>
  <div class="surface back">
    背面
  </div>
</div>
```

2、设置CSS样式

```
.cude {
  width:300px;
  height:300px;
  position:relative;
  margin:100px auto;
  transform-style:preserve-3d;
  -webkit-transform-style:preserve-3d;
}
```

`transform-style` 属性规定如何在 3D 空间中呈现被嵌套的元素，默认是其子元素不呈现3D效果，所以我们需要添加 `preserve-3d` 值，让其子元素保留其 3D 效果。

欢迎访问：电子书学习和下载网站 (<https://www.shgis.com>)

文档名称：《Web开发实战》TG 著.pdf

请登录 <https://shgis.com/post/3398.html> 下载完整文档。

手机端请扫码查看：

