49ПР Выравнивание текста в таблицах. Использование таблицы в качестве главной страницы

1. Цель работы

   1.1. Научиться выравнивать текст в таблицах

   1.2. Научиться использовать таблицу на главной странице сайта

2. Задания

   2.1. Задание 1

      2.1.1. Создайте новую HTML-страницу.

      2.1.2. Создайте новую Web-страницу. Разместите на странице таблицу.

      Ширина таблицы = 90%, высота = 600 пикселей.

      Высота рядов = 200 пикселей.

      Ширина колонок = 30%

      Выполните форматирование текста в таблице, как показано

В таблице могут использоваться следующие способы выравнивания:

По горизонтали: - слева; **По вертикали:** - вверху.	**По горизонтали:** - слева; **По вертикали:** - по центру. (этот способ используется по умолчанию)	**По горизонтали:** - слева; **По вертикали:** - внизу.
По горизонтали: - по центру; **По вертикали:** - вверху.	**По горизонтали:** - по центру; **По вертикали:** - по центру.	**По горизонтали:** - по центру; **По вертикали:** - внизу.

По горизонтали: - справа; **По вертикали:** - вверху.	**По горизонтали:** - справа; **По вертикали:** - по центру.	**По горизонтали:** - справа; **По вертикали:** - внизу.

2.2. Задание 2

2.2.1. Создайте новую Web-страницу

2.2.2. Разместите на странице таблицу

2.2.3. Выровняйте таблицу по центру страницы

2.2.4. Цвет заднего фона таблицы = "#E2E2E2"

2.2.5. Ширина таблицы = 500 пикселей

2.2.6. Расстояние между границей ячейки и ее содержимым = 15 пикселей

2.2.7. Толщина границы = 5 пикселей, цвет границы = "#008000

2.2.8. Цвет второго ряда таблицы = #FFFFCA"

2.2.9. Цвет ячейки 3 = "#FFCACA", цвет ячейки 5 = "#ECFFEC" (см. **пример**).

Форматирование заднего фона таблиц, рядов и ячеек:

1	2	3
4	5	6
7	8	9

3. Задание 3

3.1. Используя таблицы, создайте страницу HTML

3D Studio Max® 5

О чем и для кого эта книга

В последнее время появилось очень много программ для моделирования анимации и визуализации трёхмерных миров. Каждая из них по-своему хороша, однако лучшее сочетание простоты управления и эффективности конечного результата удалось создать, как мне кажется, разработчикам из **Discreet, Inc** (ранее **Kinetix**). Действительно, став самой распространённой и мощной программой, **3D Studio Max** обратил на себя внимание не только новичков, но и профессионалов. Однако, первых не должны пугать многочисленные возможности, заложенные в **3D Studio Max** для вторых, – программа позволяет успешно работать и тем, и другим, – каждому на своём уровне.

Из названия этой книги следует, что главный упор сделан на ознакомлении начинающего художника с основными возможностями **3D Studio Max** и методами быстрой и эфективной работы. Некоторые разделы (**Инверсная кинематика**, **Анимация частиц**, язык программирования **MaxScript** и др.) не рассматриваются, как предназначенные для узкого круга более подготовленных пользователей.

Разделы книги:

Моделирование

Раздел «Моделирование» посвящён созданию, настройке и редактированию объектов трёхмерных сцен.

Анимация

...Именно для предания реализма неживым трёхмерным мирам существует Анимация, или оживление

Дополнительные ссылки:

Каждое практическое задание содержится в проектах **Max** на сайте издательства по адресу www.diasoft.kiev.ua.

Все желающие могут обращаться с вопросами, советам и замечаниями по e-mail: **books@diasoft.kiev.ua** – Издательство «ДиаСофт»

Дополнительная литература

Филипп МИЛЛЕР и др.
«Внутренний мир 3D Studio Max 3»
ISBN 966-7393-49-6

Тед БРОДМЭН, Джереми ХАББЕЛ
«Внутренний мир 3D Studio Max 3: Моделирование, материалы и визуализация»
ISBN 966-7393-37-2

Геннадий ТЁМИН
«3D Studio Max 3: Эффективный самоучитель»
ISBN 966-7393-37-2

Ким ЛИ
«3D Studio Max 4»
ISBN 966-7352-37-1

А. К. КИШИК
«Adobe Photoshop 7.0. Эффективный самоучитель»
ISBN 966-7992-15-2

www.modern-co

слушать песни золотые хиты