markdown

day09

一.尺寸和属性

1.尺寸属性

2.溢出处理

|  |
| --- |
| 当内容多，元素区域小的时候，就会产生溢出效果  默认都是纵向溢出的  属性 overflow/overflow-x/overflow-y  取值：1.visible 默认值，溢出可见  2.hidden 溢出部分隐藏  3.scroll 显示滚动条，不管是否溢出都显示滚动条  只有在溢出时，滚动条可用  4.auto 自动，溢出方向有滚动条，没溢出的方向没有滚动条  如果想显示成横向溢出  需要在内容和容器之前再套一层容器  内部容器宽度要比外部容器宽 |

3.边框

|  |
| --- |
| 1.border:width style color;  width:边框的宽度  style:边框的样式  取值：solid 实线  dotted 虚线(圆点)  dashed虚线(线)  double 双实线  color:边框颜色，合法的颜色值，支持透明色(transparent)  border直接设置上右下左4个方向的边框  取消边框 border:none/0; |

练习

|  |
| --- |
| 创建一个div#d2 尺寸200\*200  设置边框，2px 实线 橙色 |
| 2.单边定义  只设置某一条边的3个属性  border-top/right/bottom/left:width style color; |
| 3.单属性定义  border-color:#00f;  border-style:dashed;  border-width:10px; |
| 4.单边单属性定义(12个)  border-top/right/bottom/left-width/style/color: |
| 5.边框的倒角  把直角变成圆角  border-radius:  取值：1.以px为单位的数字  2.% 50%设置圆形  单角设置  border-top-left-radius:10%; 左上  border-bottom-right-radius:10%;右下  border-top-right-radius:10%;右上  border-bottom-left-radius:10%;左下 |

练习：画出一个柠檬(芒果)

|  |
| --- |
| 6.边框的阴影  box-shadow  取值：  h-shadow v-shadow blur spread color inset;  h-shadow:水平方向阴影的偏移，正：往右，负：往左  v-shadow:垂直方向阴影的偏移，正：往下，负：往上  后面4个值，可以不写  blur：阴影模糊距离，值越大，越模糊，负值就消失  spread:阴影尺寸，指阴影在基础上扩出来的具体  color:阴影的颜色  inset:将默认的外部阴影变为内部阴影 |

练习：设置一个圆形的向外发光的效果(太阳，日食)

|  |
| --- |
| 7.轮廓  轮廓是指边框的边框，绘制于边框外边的线条  outline:width style color;  给input去掉轮廓 outline:none/0; |

练习：尝试设置一个乒乓球拍的效果(宇智波的族徽)

球拍的把手，margin-left:10px

二.框模型，盒子模型(重点)

|  |
| --- |
| 1.什么叫框模型  页面元素皆为框（盒子）  框模型，盒子模型 box model  定义了元素框处理元素内容，内边距，外边距以及边框的计算方式  默认的计算方式  元素的实际占地宽度=左外边距+左边框+左内边距+内容区域的宽度+右内边距+右边框+右外边距  元素的实际占地高度=上外边距+上边框+上内边距+内容区域的高度+下内边距+下边框+下外边距 |
| 2.外边距，围绕在元素边框外的空白间距（元素与元素之间的距离）  语法:margin 定义4个方向的外边距  单边定义 margin-top/right/bottom/left  取值：  1.以px为单位的数字  2.%,占父级宽度的百分比  3.取值为正数，margin-left 元素往右移动  margin-top 元素往下移动  取值为负，就是相反方向  4.auto 自动计算块级元素的外边距，对于上下外边距无效  块级元素水平居中，要设置作用外边距auto |
| 简写方式  margin:value 定义4个方向的外边距  margin:v1 v2; v1:设置上下，v2设置左右  margin:0 auto;设置块级元素水平居中  margin:v1 v2 v3; v1:上，v2：左右，v3：下  margin:v1 v2 v3 v4; 上 右 下 左 |

练习

|  |
| --- |
| 04\_ex.html 两个div，尺寸300\*300  设置背景颜色，随意  设置两个div之间的距离为50px，  设置第二个div水平居中 |
| 3.自带外边距的元素  h1~h6 p body ol ul dl pre  一般在开发时候，通过样式重写的方式，来重置具有外边距的元素  \*{margin:0;padding:0;}  body,button,......th,ul{margin:0;padding:0} |

4.外边距的特殊效果

|  |
| --- |
| 1.外边距合并  当两个垂直外边距相遇时，他们讲合并成一个，最终的距离取决于两个外边距中较大的值 |

练习

|  |
| --- |
| 在04\_ex中再创建两个span,内容随意，然后为两个span，都设置4个方向的外边距  创建两个input text, 给其中一个设置4个方向的外边距 |
| 2.行内元素对外边距表现  行内元素垂直外边距无效(img除外)  3.行内块对外边距的表现  同一行中，一个行内块设置了垂直外边距，同行其它行内会跟着发生变化 |

练习

|  |
| --- |
| 05\_ex.html中，创建两个div #d1 #d2，尺寸都是200\*200，设置不同背景颜色  在#d2中添加div#d3 100\*100，设置不同背景色  设置d3的上外边距为50px，f12中改变上外边距，查看效果 |
| 3.外边距溢出  在特殊条件下，为子元素设置上外边距，会作用到父元素  条件：  1.父元素没有上边框  2.为第一个子元素设置上外边距  解决方案：  1.为父元素添加上边框 弊端：影响了父元素的实际高度  2.为父元素添加上内边距 弊端：影响了父元素的实际高度  3.在父元素第一个子元素的位置，添加一个空的table标签 |

内边距

|  |
| --- |
| 不会影响其他元素，但是会改变自己的占地尺寸，视觉上大小会发生变化  语法：  padding:value; 设置4个方向的内边距  padding:v1 v2; v1:上下，v2：左右 没有auto  padding:v1 v2 v3; v1:上 v2：左右 v3：下  padding:v1 v2 v3 v4; 上右下左  单方向设置  padding-top/right/bottom/left |

box-sizing属性

|  |
| --- |
| 指定框模型的计算方式  box-sizing:content-box; 默认值  默认的计算方式  元素的实际占地宽度=左外边距+左边框+左内边距+内容区域的宽度+右内边距+右边框+右外边距  元素的实际占地高度=上外边距+上边框+上内边距+内容区域的高度+下内边距+下边框+下外边距  box-sizing:border-box;  元素的实际占地宽度为=左外边距+width+右外边距  元素的实际占地高度为=上外边距+height+下外边距 |

作业

|  |
| --- |
| 使用边框，倒角，外边距完成下图 |