

CSS3 艺术

网页设计案例实战

网页创意视觉表达 技术指导 & 项目实战

张偶◎著

思路
讲解



操作
视频



演示
文件



关键
代码



常用
色卡

190 个前端开发实例，全面阐述 CSS3 艺术设计技巧



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

云课堂, 云服务

云课使用流程



- 1 购买本书**
随书附赠资源获取码



- 2 扫码注册**
扫云课二维码或登录异步社区网站
注册专属学习账号



- 3 多线学习**
支持多平台学习方式
满足不同场合学习需求



- 4 超值赠送**
随书附赠海量学习资源
授课视频 / 源文件等



- 5 社区交流**
IT 类专业社区平台
提供优质技术资讯

贴心省心小设计



云课使用教程



视频笔记专栏



视频时长标注



持续更新资源

多线学习随心组

手机学



电脑学



在线学



离线学

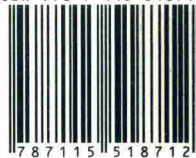


关注职场研究社
回复 51871
获得配套资源

封面设计: 董志桢

分类建议: 计算机 / 网页设计 / CSS
人民邮电出版社网址: www.ptpress.com.cn

ISBN 978-7-115-51871-2



9 787115 518712 >

ISBN 978-7-115-51871-2

定价: 89.00 元

CSS3 艺术

网页设计案例实战

网页创意视觉表达 技术指导 & 项目实战

张偶◎著

人民邮电出版社

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

图书在版编目(CIP)数据

CSS3艺术：网页设计案例实战 / 张偶著. — 北京：
人民邮电出版社，2020.1
ISBN 978-7-115-51871-2

I. ①C… II. ①张… III. ①网页制作工具 IV.
①TP393.092.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第179392号

内 容 提 要

CSS(层叠样式表)具有很强的视觉表达能力,专门用于解决网页界面视觉问题。例如一大段用JavaScript实现的动画程序,只需要几行CSS代码就可以表达清楚。在前端开发过程中,要想开发出风格独特、具有吸引力的网页界面,需要工程师兼具CSS编程开发技能和艺术设计能力。

本书以CSS3版本为平台,使用大量生动、美观的实例,系统地剖析了CSS与视觉效果相关的重要语法。全书分为13章,第1章回顾基础知识,第2章~第10章介绍了CSS3的伪元素,边框,背景,阴影,剪切、滤镜和色彩混合,变量与计数器,变换,缓动,动画等在视觉展现方面的内容,第11章~第13章探讨了CSS3在造型创意、动画创意和文字特效创意方面的设计思路。

本书适合所有对网页设计和网页开发感兴趣的读者阅读,包括且不限于网页设计师、前端工程师和后端工程师。

-
- ◆ 著 张 偶
责任编辑 俞 彬
责任印制 马振武
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京盛通印刷股份有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 20.5 彩插: 1
字数: 523千字 2020年1月第1版
印数: 1—2 500册 2020年1月北京第1次印刷
-

定价: 89.00 元

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316
反盗版热线: (010)81055315
广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147 号

◎ 张偶 ◎

网络笔名 @comehope

20 世纪末触网，被 Web 的无穷魅力所俘获，自此始终战斗在 Web 开发第一线。常年出没在 SegmentFault、CodePen、GitHub 等技术社区，是 SegmentFault 社区年度榜排名前 10 位的作者，亦是 CodePen 社区非常受欢迎的国内开发者之一。近年来实践 PBL (project-based learning) 方法，潜心研究 CSS 和数据可视化，积累了大量心得体会。

CSS3 艺术

网页设计案例实战

网页创意视觉表达 技术指导 & 项目实战

编辑 / 颜景燕

出版咨询与投稿: 010-81055409
yanjingyan@ptpress.com.cn



蒸锅
2.4.1 节 51 页



怪兽
2.4.2 节 55 页



铅笔
3.4.1 节 78 页



宇宙飞船
3.4.2 节 83 页



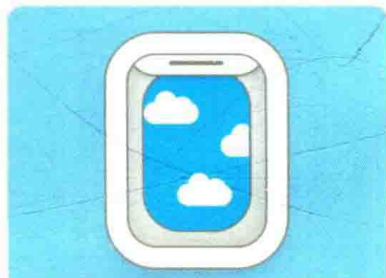
熊猫
4.4.1 节 99 页



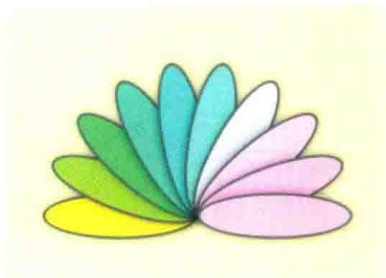
雷达扫描
4.4.2 节 105 页



日历
5.3.1 节 120 页



飞机舷窗
5.3.2 节 124 页



莲花
6.4.1 节 141 页



彭罗斯三角形
6.4.2 节 145 页



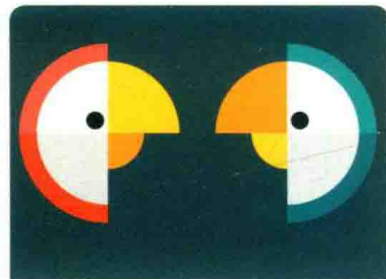
监控眼
7.3.1 节 164 页



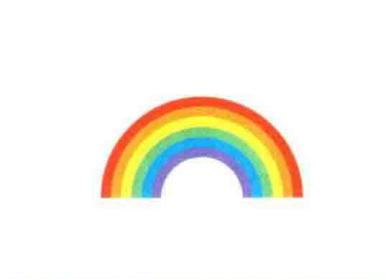
纸鹤
7.3.2 节 168 页



炫彩旋臂
8.4.1 节 189 页



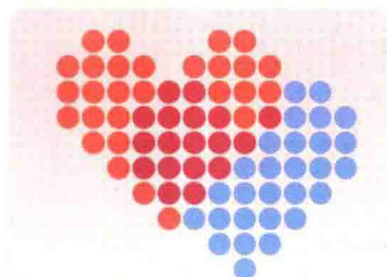
两只鹦鹉
8.4.2 节 192 页



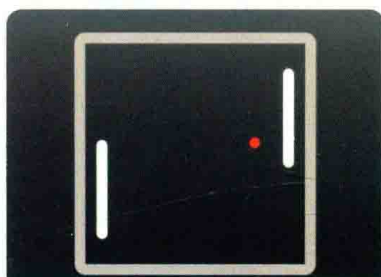
彩虹
9.5.1 节 209 页

本书实战项目一览表

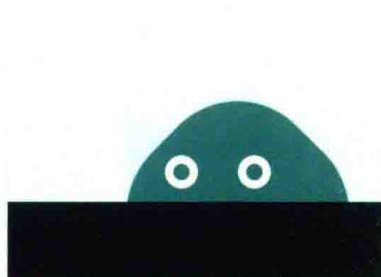
所有项目均为纯 CSS 绘制，未使用任何图片和脚本



两颗爱心
9.5.2 节 213 页



乒乓球对打
10.4.1 节 240 页



徘徊的果冻怪兽
10.4.2 节 244 页



螺旋形状的盘式蚊香
11.1 节 251 页



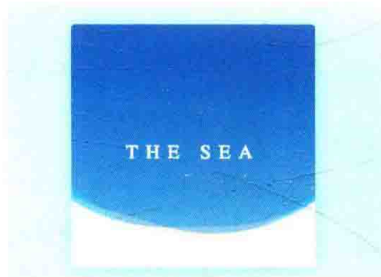
倒圆锥形状的热气球
11.2 节 256 页



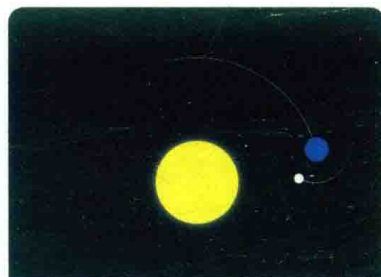
逼真金属质感的笔记本电脑
11.3 节 261 页



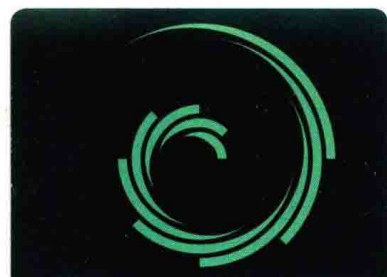
用典型特征塑造的卓别林形象
11.4 节 266 页



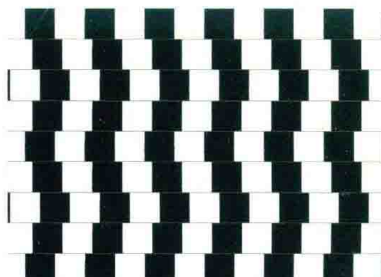
层叠起伏的海浪
12.1 节 273 页



天体运转模型
12.2 节 277 页



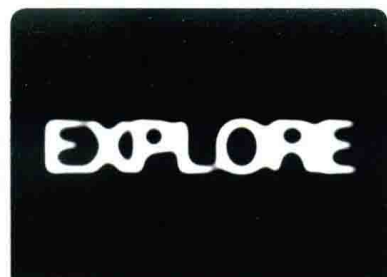
充满秩序美的队列变色旋转动画
12.3 节 283 页



几何光学引起的咖啡馆墙壁错觉动画
12.4 节 287 页



撕纸文字
13.1 节 293 页



牛奶文字
13.2 节 296 页



闪光的霓虹文字
13.3 节 300 页



立体的阶梯文字
13.4 节 306 页

前言

PREFACE

一、缩小前端和设计之间的距离

近年来，得益于 HTML5、ECMAScript 2015 规范的发布和移动设备的普及，Web 应用越来越复杂，Web 前端也取得了突飞猛进的发展。在开发流程上，前端介于设计和后端之间，前端负责把后端数据展示在从设计稿转换来的页面元素上。这些年前端的发展离后端越来越近了，前端不仅通过 Ajax 和 MV* 框架完全实现了前后端分离，使后端工程师不用再把精力放在 UI 界面上，而且还用 Node.js “侵入”了原本属于后端的业务逻辑开发领域，前端工程师已经变得越来越像后端工程师了。但是，前端本应该站在设计和后端的中间，现在却离设计越来越远了。

是否还有人记得，16 年前的 2003 年，CSS Zen Garden（中文译为 CSS 禅意花园）网站提供了一个固定的 HTML 文件，仅凭更换 CSS 文件就可以让网站呈现完全不同的风格。那些 CSS 作者大多身兼两职，他们既是设计师，也是网页工程师，正是他们推动了 CSS 和 Web 标准的普及。时至今日，JavaScript 在网页开发中的比重越来越大，已经鲜见设计师去写代码。这诚然是行业成熟分工细化的结果，但是相比前端工程师正在不断从后端的工程化中借鉴经验，把诸如设计模式、单元测试、持续集成这些概念引入前端开发中，前端工程师与设计师之间的借鉴、影响和促进却少得多。

尽管 CSS3 规范已经推出，但是大多数前端工程师仍然仅使用 CSS2.1 的特性，在实际工作中对 CSS3 的运用并不充分，CSS3 的潜力远没有被发掘出来。

以手机为代表的电子消费品的普及，对应用程序的交互体验提出了越来越高的要求，可是前端工程师的视觉表现能力贫乏，设计师被 JavaScript 挡在应用开发的大门之外。他们之间缺少充分的交流，难以在交互设计和用户体验上获得突破，最终的结果是不论是什么应用，看起来都是千篇一律，缺乏美与个性。

如何促进前端向设计方向靠拢，增进前端与设计的融合，是每个 Web 开发者都应该思考的问题。要想缩小前端与设计之间的距离，就要从 CSS 着手，让设计师与前端工程师能使用相同的技术语言进行沟通。

二、更有效的 CSS 学习方法

CSS 不像是 JavaScript 那样的通用编程语言，更像是 SQL（用于查询数据库的专门语言）这样的特定领域的描述语言。因为 CSS 专门用于解决页面视觉问题，所以它具有很强的视觉表达能力。

写 CSS 和写 JavaScript 程序需要完全不同的语法，也有着完全不一样的设计思路。笔者个人的经验是先靠模仿掌握语法，再逐步升级理论知识。而要模仿，首先要有合适的项目和代码，在反复练习中熟悉和掌握基本知识。用于练习的项目，应该满足两点要求，一是项目本身是有趣的，是美的，当你完成一个项目之后，可以把它展示在公众面前，获得朋友的称赞；二是它不能太复杂，每个项目的代码量宜在 50 ~ 100 行，每次练习大约需要半小时。代码量再多一点儿，有可能一天消化不完，影响学习的积极性。当你学习一个新的 CSS 特性时，可以模仿一个项目，就像学习写字一样，多练习几遍，从临摹到默写，从形似到神似，仔细观察，体会其中的技巧与方法，锻炼自己的思维方式。

三、本书针对的读者

本书适合所有对网页设计和网页开发感兴趣的读者阅读。

设计师 本书不涉及 JavaScript 代码，而且所有实战项目都是使用 CSS 创作的艺术作品，设计师可以把 CSS 当作一种艺术创作工具。

前端工程师 前端工程师通过学习用 CSS 表现复杂视觉效果的技巧，能够深刻理解 CSS 特性，在开发商业网站和交互组件时将变得游刃有余。

后端工程师 几乎所有的后端开发工程师都对 CSS 感兴趣，但又对 CSS 感到陌生和无力，通过阅读本书，将能领略到 CSS 的魅力，从全新的角度重新理解 CSS。

四、本书的讲解方式

本书以 CSS3 为基础，细致地剖析与视觉效果相关的重要语法。但只懂语法是远远不够的，就像学习绘画，不仅要学习色彩、透视或构图这些理论知识，还必须通过大量的练习把理论知识融入实践中。本书不会面面俱到地讲解全部 CSS 属性，即使书中讲到的属性，也不会讲解它的所有语法细节。我不想让读者变成五金店的伙计——那种知道了所有配件的规格，却不会做家具的伙计。相反，我想让大家先享受作品带来的喜悦，再进一步把这种喜悦转化成学习的动力。

书中的章节也不完全按照语法来组织，例如伪元素一般是放在选择器的章节里，但本书把它独立成章，因为伪元素对于实现语义化作用重大，有必要单独讨论；另外，一些稍有跳跃的安排还有 drop-shadow() 滤镜被放到“阴影”一章，outline 属性被放在了“边框”一章等。

本书没有讨论厂商前缀和浏览器兼容问题，因为这些问题都会随着时间的推移，随着厂商对规范的实现而自动解决。

本书分为 13 章，第 1 章回顾了 CSS 的基础知识，第 2 章~第 10 章每章讨论一个主题内容，第 11 章~第 13 章探讨 CSS 艺术作品的设计思路。如果把这本书比作一本旅行手册的话，相当于是先介绍旅行目的地的风土人情，然后再单独解说各个景点，最后把本次旅程的点滴记忆制作成精美的纪念页。

在讲解过程中，本书提供了一百多个基于视觉艺术设计的实例，这些实例的 **演示文件** 可以在电子资源中找到。

哪怕你不是刚刚学习 CSS，也建议你从第 1 章读起，因为即使是简单的知识点，它们的示例也是很有意思的。为了避免出现无法理解的色值，示例中尽量使用颜色名称，你可以通过附录查看颜色名称对应的色彩。

除讲解过程中给出的实例之外，本书提供了 30 个实战项目，你可以通过“本书实战项目一览表”找到感兴趣的项目所在的章节，这些项目还配有同步讲解的视频，帮助你找到新的灵感。

书中的实战项目都有一定的难度。当我演示一种特性的实际用途时，也许要结合其他特性一起使用才能实现一种视觉效果。有的特性可能你还不熟悉，你要先把还不熟悉的部分暂时跳过，在学习过后面的知识之后，再转回头来，慢慢地加以理解。

五、本书资源

扫描下面的“资源下载”二维码，就可以获取本书配套电子资料包的下载方式。



资源下载

扫描下面的“云课”二维码，可以观看全书视频。你也可以扫描正文中的二维码观看对应章节的视频。



云课

我们精彩的 CSS 艺术之旅就要正式开始了，祝你旅途愉快！

张偶

2019 年 8 月

目 录

CONTENTS

◆ 第1章 CSS 基础知识 / 1

1.1 CSS 简介 / 2

1.2 在页面中应用 CSS / 2

1.2.1 内联样式 / 2

1.2.2 style 元素 / 3

1.2.3 link 标记 / 3

1.3 常用 CSS 属性一览 / 4

1.4 选择器 / 5

1.4.1 标签选择器 / 5

1.4.2 类选择器 / 6

1.4.3 后代选择器 / 7

1.4.4 伪类选择器 / 8

1.5 单位 / 15

1.5.1 长度 / 15

1.5.2 颜色 / 17

1.6 盒模型 / 21

1.6.1 内边距、边框和外边距 / 21

1.6.2 box-sizing / 22

1.7 定位 / 23

1.7.1 相对定位 / 24

1.7.2 绝对定位 / 25

1.8 布局 / 26

1.8.1 flex 布局 / 26

1.8.2 grid 布局 / 30

1.9 重叠 / 32

1.9.1 元素之间的重叠关系 / 32

1.9.2 含有子元素的容器之间的重叠关系 / 34

1.9.3 主元素与子元素（伪元素）之间的重叠关系 / 35

1.10 继承和引用 / 36

1.10.1 继承 / 36

1.10.2 引用颜色 / 37

1.10.3 引用尺寸 / 39

◆ 第2章 伪元素 / 40

2.1 ::before 和 ::after 伪元素 / 41

2.2 content 属性 / 42

2.3 灵活使用伪元素 / 44

2.3.1 用伪元素拼接造型 / 44

2.3.2 用主元素和伪元素拼接造型 / 45

2.3.3 用伪元素表现造型的一部分 / 46

2.3.4 用主元素和伪元素表现造型的3个部分 / 48

2.3.5 用伪元素表现成对的元素 / 49

2.4 项目应用 / 51

▶ 2.4.1 项目一：蒸锅 / 51

▶ 2.4.2 项目二：怪兽 / 55

◆ 第3章 边框 / 63

3.1 边框属性 / 64

3.1.1 边框样式 border-style / 64

3.1.2 边框宽度 border-width / 64

3.1.3 边框颜色 border-color / 65

3.1.4 分别设置每条边框 / 65

3.1.5 边框圆角 border-radius / 66

3.1.6 轮廓线 outline / 68

3.2 描边造型 / 69

3.2.1 同心正方形 / 70

3.2.2 同心圆 / 70

3.2.3 圆弧 / 71

3.3 几何造型 / 72

3.3.1 圆形 / 72

3.3.2 半圆形 / 73

3.3.3 扇形 / 74

3.3.4 三角形 / 76

3.3.5 组合的花形 / 77

3.4 项目应用 / 78

▶ 3.4.1 项目一：铅笔 / 78

▶ 3.4.2 项目二：宇宙飞船 / 83

◆ 第4章 背景 / 89

4.1 背景属性 / 90

4.1.1 背景颜色 background-color / 90

4.1.2 背景图片 background-image / 91

4.1.3 背景位置 background-position / 91

4.1.4 背景尺寸 background-size / 92

4.1.5 背景平铺 background-repeat / 93

4.2 线性渐变 linear-gradient() / 94

4.2.1 多个参数值 / 94

4.2.2 锐利的线性渐变 / 95

4.2.3 线性渐变的角度 / 95

4.2.4 有透明度的线性渐变 / 96

4.3 径向渐变 radial-gradient() / 96

4.3.1 多个参数值 / 96

4.3.2 锐利的径向渐变 / 97

4.3.3 椭圆和正圆 / 97

4.3.4 有透明度的径向渐变 / 98

4.4 项目应用 / 99

▶ 4.4.1 项目一：熊猫 / 99

▶ 4.4.2 项目二：雷达扫描 / 105

◆ 第5章 阴影 / 111

5.1 盒阴影 box-shadow / 112

5.1.1 外部阴影 / 112

5.1.2 内部阴影 / 115

5.1.3 多重阴影 / 116

5.1.4 复制自身的阴影 / 117

5.2 形状阴影函数 drop-shadow() / 118

5.3 项目应用 / 120

▶ 5.3.1 项目一：日历 / 120

▶ 5.3.2 项目二：飞机舷窗 / 124

◆ 第6章 剪切、滤镜和色彩混合 / 130

6.1 剪切 clip-path / 131

6.1.1 矩形剪切 inset() / 131

6.1.2 圆形剪切 circle() / 132

6.1.3 椭圆形剪切 ellipse() / 133

6.1.4 多边形剪切 polygon() / 133

6.2 滤镜 filter / 134

6.2.1 透明度滤镜 opacity() / 135

6.2.2 模糊滤镜 blur() / 135

6.2.3 色相滤镜 hue-rotate() / 135

6.2.4 亮度滤镜 brightness() / 136

6.2.5 对比度滤镜 contrast() / 137

6.2.6 多重滤镜 / 139

6.3 色彩混合 / 139

6.3.1 multiply 模式 / 139

6.3.2 screen 模式 / 140

6.3.3 difference 模式 / 140

6.3.4 color-dodge 模式 / 141

6.4 项目应用 / 141

▶ 6.4.1 项目一：莲花 / 141

▶ 6.4.2 项目二：彭罗斯三角形 / 145

◆ 第7章 变量与计数器 / 151

7.1 变量 / 152

7.1.1 声明和引用变量 / 152

7.1.2 表达式 / 155

7.1.3 批量描述一组元素的样式 / 157

7.2 计数器 / 159

7.2.1 计数器的声明、累加和读取 / 159

7.2.2 计数器初始值和步长 / 161

7.2.3 计数器的序列值 / 161

7.2.4 用计数器设计一个字母表 / 162

7.3 项目应用 / 164

▶ 7.3.1 项目一：监控眼 / 164

▶ 7.3.2 项目二：纸鹤 / 168

◆ 第8章 变换 / 173

8.1 变换函数 / 174

8.1.1 平移函数 translate() / 174

8.1.2 旋转函数 rotate() / 176

8.1.3 缩放函数 scale() / 178

8.1.4 扭曲函数 skew() / 181

8.2 变换原点 transform-origin / 184

8.3 多重变换 / 187

8.4 项目应用 / 189

▶ 8.4.1 项目一：炫彩旋臂 / 189

▶ 8.4.2 项目二：两只鹦鹉 / 192

◆ 第9章 缓动 / 198

9.1 缓动属性 / 199

9.1.1 持续时长 transition-duration / 199

9.1.2 延时启动时长 transition-delay / 200

9.1.3 参与缓动的属性 transition-property / 200

9.1.4 时间函数 transition-timing-function / 201

9.2 设置恢复效果 / 204

9.3 令一组元素缓动 / 205

9.4 对元素的不同状态进行交互设计 / 206

9.4.1 获得焦点 :focus / 206

9.4.2 选择选项 :checked / 207

9.4.3 页内跳转 :target / 208

9.5 项目应用 / 209

▶ 9.5.1 项目一：彩虹 / 209

▶ 9.5.2 项目二：两颗爱心 / 213

◆ 第10章 动画 / 219

10.1 动画属性 / 220

10.1.1 语法结构 / 220

10.1.2 持续时长 animation-duration / 221

10.1.3 延时启动时长 animation-delay / 222

10.1.4 时间函数 animation-timing-function / 224

10.1.5 播放次数 animation-iteration-count / 224

10.1.6 变化方向 animation-direction / 225

10.1.7 填充模式 animation-fill-mode / 226

10.1.8 播放状态 animation-play-state / 228

10.1.9 多个动画效果叠加 / 229

10.2 关键帧 @keyframes / 230

10.2.1 from...to... 关键帧 / 230

10.2.2 百分比关键帧 / 231

10.2.3 循环效果 / 231

10.2.4 静止效果 / 233

10.2.5 关键帧的缺点 / 234

10.3 不同属性的动画效果 / 235

10.3.1 边框动画 / 235

10.3.2 背景动画 / 236

10.3.3 阴影动画 / 237

10.3.4 剪切动画 / 238

10.3.5 变换动画 / 239

10.4 项目应用 / 240

▶ 10.4.1 项目一：乒乓球对打 / 240

▶ 10.4.2 项目二：徘徊的果冻怪兽 / 244

◆ 第11章 CSS 造型创意 / 250

11.1 螺旋形状的盘式蚊香 / 251

11.2 倒圆锥形状的热气球 / 256

11.3 逼真金属质感的笔记本电脑 / 261

11.4 用典型特征塑造的卓别林形象 / 266

◆ 第12章 CSS 动画创意 / 272

12.1 层叠起伏的海浪 / 273

12.2 天体运转模型 / 277

12.3 充满秩序美的队列变色
旋转动画 / 283

12.4 几何光学引起的咖啡馆墙壁
错觉动画 / 287

◆ 第13章 文字特效创意 / 292

13.1 撕纸文字 / 293

13.2 牛奶文字 / 296

13.3 闪光的霓虹文字 / 300

13.4 立体的阶梯文字 / 306

◆ 附录 CSS 色彩名称对照表 / 312

第 1 章

CSS 基础知识

本章将回顾 CSS 中重要的基本概念。对于已经有过 CSS 的编写经验的读者，建议也不要错过本章的内容。基本概念通常都会有些枯燥，但从艺术设计的角度来看，即使不运用复杂的概念也可以巧妙地表达内容。本章提供了 29 个示例，它们充分展现了 CSS 丰富的表现力，你会发现只用寥寥几行 CSS 代码就能描绘出杨辉三角形、象棋棋盘、素数集合等。读完本章，就会发现用 CSS 创作艺术作品是一种快乐的体验。

1.1 | CSS 简介

CSS 全称是“Cascading Style Sheets”，中文译为“层叠样式表”，不过一般不用这样的官名称呼它，提到它时只简称为“CSS”或“样式表”。CSS 代码和 HTML 代码（本书也经常称它为 DOM 结构）一起配合，构建出网页的外观。打个比方，HTML 就像是人的骨骼，而 CSS 则像是人的皮肤和肌肉，骨骼定义了身体的结构，而皮肤和肌肉塑造了我们的外貌，当网页的 DOM 结构确定下来之后，我们就可以通过书写 CSS 来灵活地配置网页的外观了。如果给你和你的同学相同的 DOM 结构，但 CSS 代码由你们分别来写，最后的网页一定会长得不一样，就好像你和你的同学都有 206 块骨头，但你们的肤色、高矮、胖瘦不同，所以没有人会说你们是同一个人。

最初的网页是没有 CSS 的，就像最初的房子不用装修一样，看起来相当简陋。1996 年 CSS 1.0 横空出世，提供了文本、颜色等功能，1998 年推出的 2.0 版本和随后推出的 2.1 修正版本，支持了定位、盒模型等功能，2001 年开始制定 3.0 规范，支持动画、变形等丰富的视觉效果。如此看来，CSS3 已经有十几年的历史了，不算是什么新技术，事实是尽管标准制定得相当快，但因为在浏览器大战期间各浏览器厂商并不尊重公开标准，对 CSS 2.1 的支持都不统一，更别说 CSS3 了，这导致 CSS 3 直到 10 年之后才真正得到广泛支持。因为 CSS 支持的功能越来越多，所以从 3.0 开始，规范被分解为若干个小模块，例如文本、颜色、定位等都是单独的小模块，便于各模块分别发展，就像一个单细胞生物进化成了多细胞生物，各个模块之间相互分工和依赖，提供了更强大的生命力，本书内容主要涉及伪元素、背景和边框、滤镜、缓动、变形、动画等模块。

1.2 | 在页面中应用 CSS

网页中书写 CSS 代码的方法有以下 3 种。

1.2.1 内联样式

第 1 种方法称为“内联样式”，它把样式属性写在 HTML 标签的 **style** 属性里，也是“内联”这个词的含义。

例 1-1 用 CSS 内联样式绘制图 1-1 所示的字母 i。

容器 `<figure>` 中包含两个子元素：第 1 个 `<div>` 绘制一个橙色的圆形；第 2 个 `<div>` 绘制一个竖着的黄色矩形。



图 1-1

X:\实例代码\第 1 章\demo-1-01.html

```
<figure>
  <div style="width: 50px; height: 50px; background-color: orange; border-radius: 50%;
margin-bottom: 10px;"></div>
```