### Transform向元素应用 2D 或 3D 转换。

Internet Explorer 10、Firefox 以及 Opera 支持 transform 属性。

Chrome 和 Safari 需要前缀 -webkit-。

**注释：**Internet Explorer 9 需要前缀 -ms-。

2D 转换方法：（都必须做为Transform的值）

* translate() 从其当前位置移动，根据给定的 left（x 坐标） 和 top（y 坐标） 位置
* rotate() 顺时针旋转给定的角度
* scale() 尺寸会增加或减少
* skew() 翻转给定的角度，根据给定的水平线（X 轴）和垂直线（Y 轴）参数
* matrix() 把所有 2D 转换方法组合在一起

## **2D Transform 方法**

|  |  |
| --- | --- |
| **函数** | **描述** |
| matrix(*n*,*n*,*n*,*n*,*n*,*n*) | 定义 2D 转换，使用六个值的矩阵。 |
| translate(*x*,*y*) | 定义 2D 转换，沿着 X 和 Y 轴移动元素。 |
| translateX(*n*) | 定义 2D 转换，沿着 X 轴移动元素。 |
| translateY(*n*) | 定义 2D 转换，沿着 Y 轴移动元素。 |
| scale(*x*,*y*) | 定义 2D 缩放转换，改变元素的宽度和高度。 |
| scaleX(*n*) | 定义 2D 缩放转换，改变元素的宽度。 |
| scaleY(*n*) | 定义 2D 缩放转换，改变元素的高度。 |
| rotate(*angle*) | 定义 2D 旋转，在参数中规定角度。 |
| skew(*x-angle*,*y-angle*) | 定义 2D 倾斜转换，沿着 X 和 Y 轴。 |
| skewX(*angle*) | 定义 2D 倾斜转换，沿着 X 轴。 |
| skewY(*angle*) | 定义 2D 倾斜转换，沿着 Y 轴。 |