

# 转换教辅

## 一、2D 转换

1、下面的表格列出了所有的转换属性：

属性	描述	CSS
<a href="#">transform</a>	向元素应用 2D 或 3D 转换。	3
<a href="#">transform-origin</a>	允许你改变被转换元素的位置。	3

2、2D Transform 方法：

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

## 二、3D 转换

1、下面的表格列出了所有的转换属性：

属性	描述	CSS
<a href="#">transform</a>	向元素应用 2D 或 3D 转换。	3

<a href="#"><u>transform-origin</u></a>	允许你改变被转换元素的位置。	3
<a href="#"><u>transform-style</u></a>	规定被嵌套元素如何在 3D 空间中显示。	3
<a href="#"><u>perspective</u></a>	规定 3D 元素的透视效果。	3
<a href="#"><u>perspective-origin</u></a>	规定 3D 元素的底部位置。	3
<a href="#"><u>backface-visibility</u></a>	定义元素在不面对屏幕时是否可见。	3

## 2、3D Transform 方法：

函数	描述
<code>matrix3d(<i>n,n,n,n,n,n,n,n,n,n,n,n,n,n,n,n</i>)</code>	定义 3D 转换，使用 16 个值的 4x4 矩阵。
<code>translate3d(<i>x,y,z</i>)</code>	定义 3D 转化。
<code>translateX(<i>x</i>)</code>	定义 3D 转化，仅使用用于 X 轴的值。
<code>translateY(<i>y</i>)</code>	定义 3D 转化，仅使用用于 Y 轴的值。
<code>translateZ(<i>z</i>)</code>	定义 3D 转化，仅使用用于 Z 轴的值。
<code>scale3d(<i>x,y,z</i>)</code>	定义 3D 缩放转换。
<code>scaleX(<i>x</i>)</code>	定义 3D 缩放转换，通过给定一个 X 轴的值。
<code>scaleY(<i>y</i>)</code>	定义 3D 缩放转换，通过给定一个 Y 轴的值。
<code>scaleZ(<i>z</i>)</code>	定义 3D 缩放转换，通过给定一个 Z 轴的值。
<code>rotate3d(<i>x,y,z,angle</i>)</code>	定义 3D 旋转。
<code>rotateX(<i>angle</i>)</code>	定义沿 X 轴的 3D 旋转。
<code>rotateY(<i>angle</i>)</code>	定义沿 Y 轴的 3D 旋转。
<code>rotateZ(<i>angle</i>)</code>	定义沿 Z 轴的 3D 旋转。
<code>perspective(<i>n</i>)</code>	定义 3D 转换元素的透视视图。