

DAY13 2d平移、旋转、变换原点、缩放和倾斜

2023年4月7日 18:57

2d变换: 平移 旋转 缩放 倾斜

平移

transform:

```
translateX()  
translateY()  
translate(x,y)
```

数值

百分比 参考元素自身的宽高

不脱离文档流

支持负值

translate(100px)只写一个值, 另外一个值是0

```
transform: translateX(100px) translateY(100px);
```

元素水平垂直居中

不需要知道父子元素的宽高

写法

1. 子绝父相

2. 子{

```
top: 50%;
```

```
left: 50%;
```

```
transform: translate(-50%, -50%);
```

```
}
```

旋转

transform

rotate(30deg) + 顺时针 - 逆时针

平移加旋转 (参考轴不一样, 结果不一样)

`transform: translate(300px) rotate(60deg);`

`transform: rotate(60deg) translate(300px);`

变换原点

`transform-origin:`水平 垂直

数值

百分比 参考元素自身的宽高

方位词 `left right center top bottom center`

缩放

`transform`

`scaleX()`

`scaleY()`

`scale(x,y)` x,y代表水平方向和垂直方向缩放的倍数

x,y是数值，不用写单位

>1 放大

=1 不变

<1 缩小

=0 消失

<0 先翻转再缩放

如果`scale(x,y)`只写一个值,意味着x,y同时缩放同样的倍数

`transform: scale(2);`

倾斜

`transform`

`skewX()`

`skewY()`

`skew(x,y)` 30deg

`transform: skew(30deg);`

