

## HTML5+CSS3第二天总结

---

### 知识点:

1.2D转换 transform:可实现元素的位移,旋转,缩放

2.平移注意点:

1).**不会影响到其他元素的位置**

2).transform中的百分比单位相对于自身元素宽高translate(50%,50%);

3).**对行内标签没有效果**

3.旋转注意点:

1).rotate里面跟度数(deg)

2).角度为正时,顺时针旋转,角度为负时,逆时针旋转

3).默认旋转的中心点是元素的中心

4).设置元素的旋转中心 **transform-origin: x y;**(这里的x,y可以是方位名词也可以是像素)

5.2D缩放与直接修改宽高的区别

1).直接修改宽高,顶部是不会动的,但是用scale是像四周延伸;

2).直接修改宽高会影响其他的盒子,用scale不会影响其他的盒子

3).用scale可以设置旋转的中心点

6.2D转换的综合写法: transform:translate(150px,150px) rotate(180deg) scale(2,1);注

意:**当我们同时有位移与其他属性的时候,要把位移放在最前面**

7.动画属性:

1).**animation-name:** 动画名称

2).animation-duration: 动画时间 5s

3).animation-timing-function: 动画的速度曲线 **linear setps(n) ease**

4).animation-delay: 动画延时 1s

5).animation-iteration-count: 动画执行次数 **infinite** 无限循环

6).animation-dection: 动画是否在下一周期逆向播放; **alternate**:逆向播放 none:不

7).animation-play-state: 动画是否正在运行或者暂停 **runing** pause暂停

8).animation-fill-mode: 动画结束后状态 **forwards** 保持动画结束 **backwards**:复原

8.动画简写:

**animation**: 动画名称 持续时间 运动曲线 何时开始 播放次数 是否反向 结束状态

9.**steps(n)**: 一步一步的执行, 帧动画,只展示那一帧.