

HTML5与CSS3第三天总结

知识点:

1.3D转换特点:

- 1).近大远小
- 2).物体后面遮挡不可见
- 3).x轴右边是正值,y轴下面是正值,z轴屏幕外边是正值

2.相比2D移动,3D位移多了一个Z轴的移动,translateZ一般单位用px

3.perspective:透视

- 1).如果想要在网页产生3D效果需要透视
- 2).透视我们也称为视距:视距就是人的眼睛到屏幕的距离,视距越大成像越小
- 3).透视的单位是像素

注:

- 1).透视写在被观察元素的父盒子上面
- 2).在视距一定的前提下,Z轴的值越大,我们看到的物体越大

4.3D旋转

- 1).transform:rotateX(360deg); 左手准则,拇指指向x轴的正方向
- 2).transform:rotateY(360deg); 左手准则,拇指指向y轴的正方向
- 3).transform:rotateZ(360deg); 左手准则,拇指指向z轴的正方向

简写: transform: rotate3d(1,1,0,180deg); 前三个值分表表示x,y,z 轴旋转的矢量,方向可以是斜的

5.transform-style: 3d呈现

- 1).控制子元素是否开启三维立体环境
- 2).transform-style:flat; 子元素不开启3d立体空间(默认) | preserve-3d; 子元素开启3d环境

3).代码写给父级,类似透视(perspective),但是影响的是子盒子

6.浏览器的私有前缀

1).火狐firefox: -moz-

2).safari/chrome: -webkit-

3).Opera: -o-

4)ie浏览器: -ms-