1.

overflow 属性规定当内容溢出元素框时发生的事情。

|  |  |
| --- | --- |
| **值** | **描述** |
| visible | 默认值。内容不会被修剪，会呈现在元素框之外。 |
| hidden | 内容会被修剪，并且其余内容是不可见的。 |
| scroll | 内容会被修剪，但是浏览器会显示滚动条以便查看其余的内容。 |
| auto | 如果内容被修剪，则浏览器会显示滚动条以便查看其余的内容。 |
| inherit | 规定应该从父元素继承 overflow 属性的值。 |

2.

transform 属性

transform 属性向元素应用 2D 或 3D 转换。该属性允许我们对元素进行旋转、缩放、移动或倾斜。

|  |  |
| --- | --- |
| 值 | 描述 |
| none | 定义不进行转换。 |
| matrix(n,n,n,n,n,n) | 定义 2D 转换，使用六个值的矩阵。 |
| matrix3d(n,n,n,n,n,n,n,n,n,n,n,n,n,n,n,n) | 定义 3D 转换，使用 16 个值的 4x4 矩阵。 |
| translate(x,y) | 定义 2D 转换。 |
| translate3d(x,y,z) | 定义 3D 转换。 |
| translateX(x) | 定义转换，只是用 X 轴的值。 |
| translateY(y) | 定义转换，只是用 Y 轴的值。 |
| translateZ(z) | 定义 3D 转换，只是用 Z 轴的值。 |
| scale(x,y) | 定义 2D 缩放转换。 |
| scale3d(x,y,z) | 定义 3D 缩放转换。 |
| scaleX(x) | 通过设置 X 轴的值来定义缩放转换。 |
| scaleY(y) | 通过设置 Y 轴的值来定义缩放转换。 |
| scaleZ(z) | 通过设置 Z 轴的值来定义 3D 缩放转换。 |
| rotate(angle) | 定义 2D 旋转，在参数中规定角度。 |
| rotate3d(x,y,z,angle) | 定义 3D 旋转。 |
| rotateX(angle) | 定义沿着 X 轴的 3D 旋转。 |
| rotateY(angle) | 定义沿着 Y 轴的 3D 旋转。 |
| rotateZ(angle) | 定义沿着 Z 轴的 3D 旋转。 |
| skew(x-angle,y-angle) | 定义沿着 X 和 Y 轴的 2D 倾斜转换。 |
| skewX(angle) | 定义沿着 X 轴的 2D 倾斜转换。 |
| skewY(angle) | 定义沿着 Y 轴的 2D 倾斜转换。 |
| perspective(n) | 为 3D 转换元素定义透视视图。 |

P.s translate(-50%，-50%)函数是css3的新特性.在不知道自身元素宽高的情况下，可以利用它来进行水平垂直居中。这句话的作用是，向上自动元素自身的宽50%,向右移动元素自身的50%.

3.

* static：无特殊定位，对象遵循正常文档流。top，right，bottom，left等属性不会被应用。
* relative：对象遵循正常文档流，但将依据top，right，bottom，left等属性在正常文档流中偏移位置。而其层叠通过z-index属性定义。
* absolute：对象脱离正常文档流，使用top，right，bottom，left等属性进行绝对定位。而其层叠通过z-index属性定义。
* fixed：对象脱离正常文档流，使用top，right，bottom，left等属性以窗口为参考点进行定位，当出现滚动条时，对象不会随着滚动。而其层叠通过z-index属性定义。

🡪只有三种情况会使得元素脱离文档流，分别是：浮动、绝对定位和固定定位。