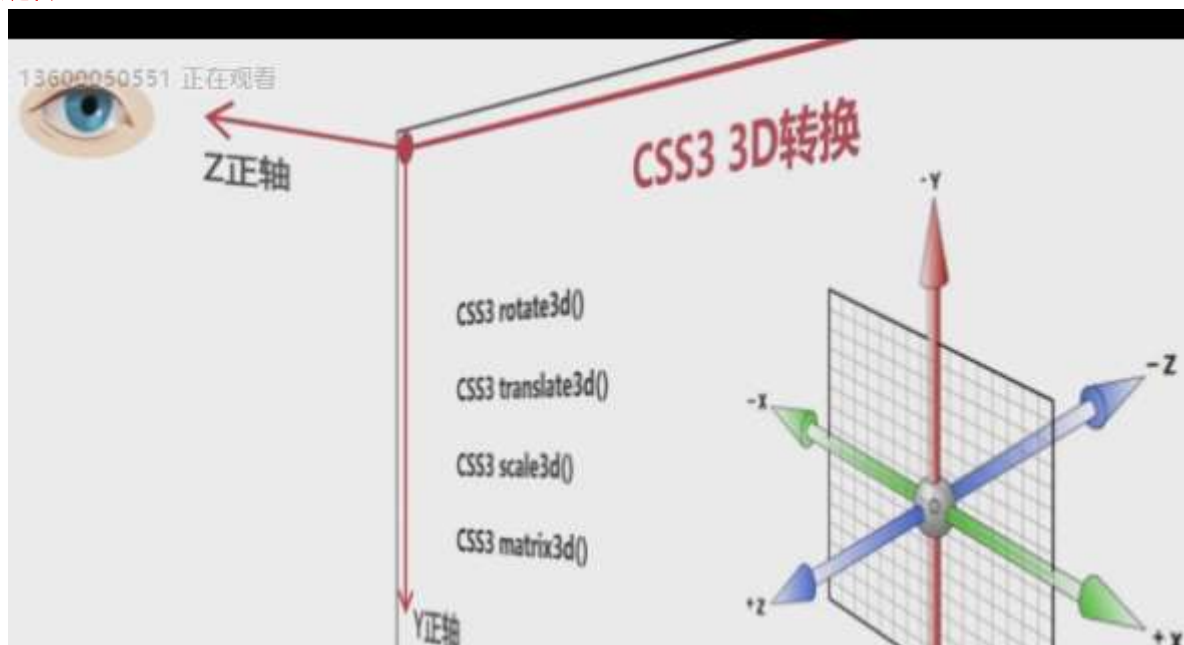


3D转换

旋转



rotateX 3D旋转

```
transform:rotateX();
```

```
transform:rotateY();
```

```
transform:rotateZ();
```

```
transform:rotate3d(x,y,z,15d);
```

//参数不允许省略

//xyz值为1则顺时针旋转 为-1则逆时针旋转

//xyz值为0则不旋转 为其他值也不旋转

//如果同时变换的有多个值，可以用小数区分变换的程度，小数乘以公共角度，最小为1%

平移

translateZ

指定对象Z轴的平移

```
transform:translateZ();
```

translate3d

```
transform:translate3d(x,y,z);
```

//三个参数都不能省略

缩放

scaleZ

```
transform:scaleZ();
```

//变化厚度

scale3d

```
transform:scale3d(x,y,z);
```

//不允许省略

矩阵

以一个4x4矩阵的形式指定一个3D变换

```
transform:matrix3d(sx,n,n,n,n,sy,n,n,n,n,sz,n,n,n,n,1)
```