## 语法

transform: none|*transform-functions*;

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **值** | **描述** | **测试** |
| 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。 | [测试](../html/matrix.html) |
| 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位移转换。 | [测试](../html/translate.html) |
| translate3d(*x*,*y*,*z*) | 定义 3D位移转换。 |  |
| translateX(*x*) | 定义位移转换，只是用 X 轴的值。 |  |
| translateY(*y*) | 定义位移转换，只是用 Y 轴的值。 |  |
| translateZ(*z*) | 定义 3D位移转换，只是用 Z 轴的值。 |  |
| scale(*x*,*y*) | 定义 2D 缩放转换。 | [测试](../html/scale.html) |
| 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，不过必须要有单位，比如deg(度), turn(圈), grad(百分度 – 一种角的测量单位，定义为一个圆周角的1/400。常用于建筑或土木工程的角度测量)，甚至可以使用calc()计算，例如：calc(.25turn - 30deg)。 | [测试](../html/rotate.html) |
| 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。 | [测试](../html/skew.html) |
| 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。 |  |