

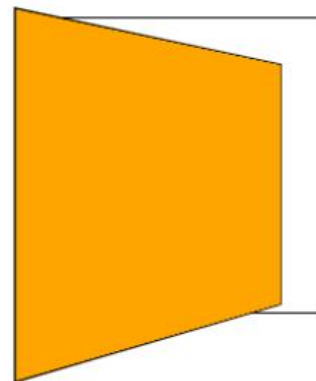
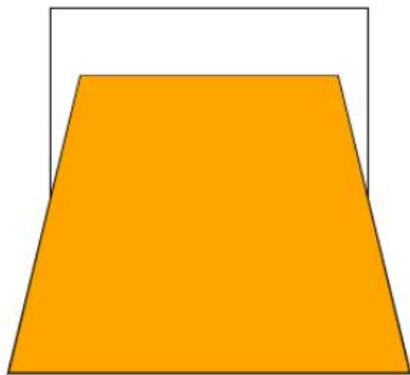
3D旋转

3D旋转

- ◆ 将transform属性的值设置为rotateX()或者rotateY(),即可实现绕横轴、纵轴旋转

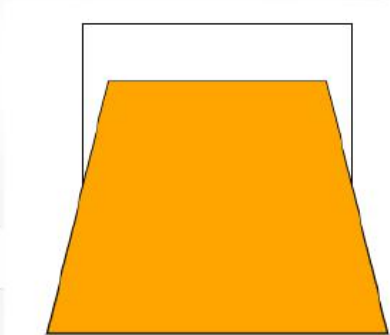
transform: rotateX(30deg);

transform: rotateY(30deg);



perspective属性

- ◆ perspective属性用来定义透视强度，可以理解为“人眼到舞台的距离”，单位是px



<div>

舞台，必须设置perspective属性

<p></p>

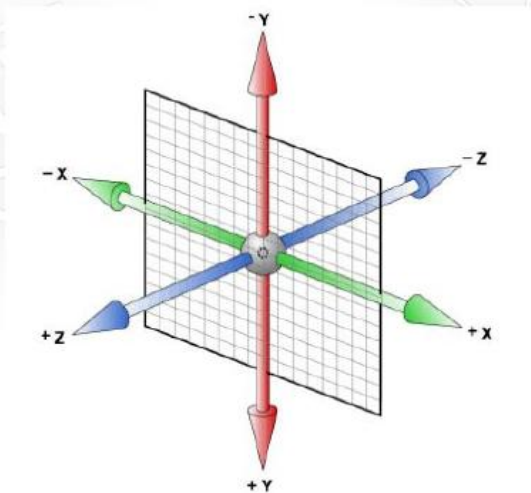
演员，设置transform属性

</div>

空间移动

空间移动

- ◆ 当元素进行3D旋转后，即可继续添加translateX()、translateY()、translateZ()属性让元素在空间进行移动



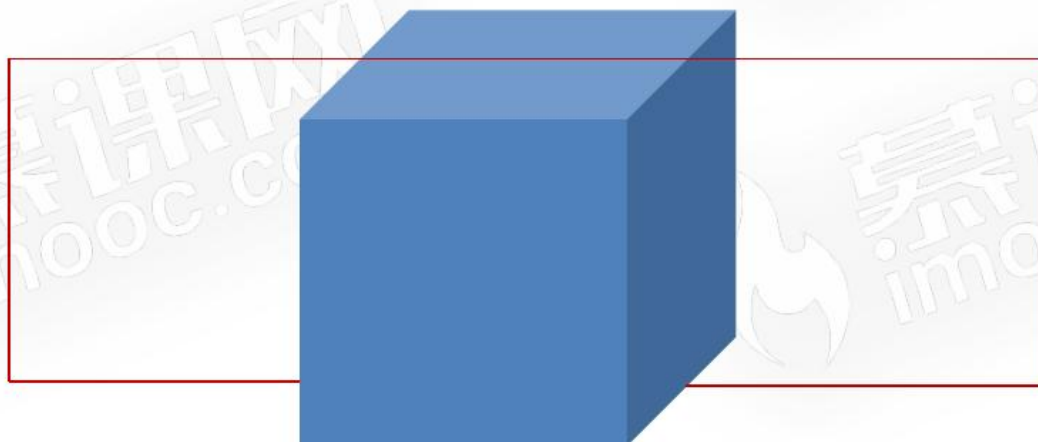
空间移动

- ◆ 一定记住，空间移动要添加在3D旋转之后

transform: rotateX(30deg) translateX(30px) translateZ(100px);

制作一个正方体

- ◆ 正方体的每个面都是从舞台经过不同的3D旋转、空间移动到自己的位置的



谢谢！