day09

一.flex

2.容器属性

(6)多轴线对齐9:20

多轴线其实就是多行,前提是项目要在容器中换行显示

|  |
| --- |
| align-content: flex-start; 起点对齐  align-content: flex-end; 终点对齐  align-content: center; 居中对齐  align-content: space-between; 两端对齐  align-content: space-around; 间距是两侧距离的2倍,两侧距离相同 |

3.项目属性

(1)项目的排列次序

重新给项目的排列顺序进行排位,数值越小排位越靠前,数值越大排位越靠后,可以有负值

order:数字 默认值0

(2)项目的放大比例 [zyn-amber微信]

项目如果需要放大,前提是主轴方向必须有剩余空间,否则没有放大的余地

flex-grow: 正整数字; 默认0不放大 .负值无效

数值大于0平分的是剩余空间,凡是分剩余空间的把数字相加,然后在分几份

(3)缩小比例

前提就是容器没有剩余空间,项目元素总占位大于容器空间

压缩比例默认1,项目都是相同比例压缩,值大于1那么压缩的比例,或者说倍数就会增大.负值无效

flex-shrink: 1;默认 0代表不缩小,保持原有占位,或者说不参与压缩

(4)项目的自动尺寸

项目的重置宽,高.直接设置长度单位,根据主轴方向决定该值到底是重置宽度还是重置高度.当该值一旦设置原宽度或高度将被代替.

flex-basis: 150px;

(5)简写

放大 缩小 重置

flex:0 0 150px;

使用最多的一个值是不放大,不缩小,重置尺寸

flex:0 0 xxpx;

二.过渡11:23

1.过渡属性的拆分

|  |
| --- |
| 过渡的样式 默认all  transition-property: background-color;  过渡时间 没有默认值时间单位  transition-duration: 2s;  过渡方式 默认值 ease先慢再快最后慢 常用值匀速linear  transition-timing-function: linear;  延迟时间 时间单位  transition-delay: 3s; |

2.简写

最简模式 transition: 1s; 必须写过渡时间,(过渡样式all,过渡方式ease 不写默认就有)

transition:过渡时间 延迟时间 过渡样式 过渡方式;

以上属性可以调整顺序,但只有过渡时间和延迟时间前后顺序不可调整

|  |
| --- |
| transition:linear all 1s 2s; |

3.多重过渡

|  |
| --- |
| transition: 1s width,1s height,1s 1s border-radius,1s 2s opacity;  多重过渡每一组用逗号相连,注意如果是分开执行的一定要配合延迟时间,延迟时间是前面执行时间累积值 |

三.变换属性14:30

1.css3新增加的样式,可以让元素发生形状上的变化.没有使用变换属性的元素原点在左上角.使用变换属性让元素发生变化时参照点是元素的中心点.

|  |  |
| --- | --- |
| transform | translate() 位移函数 ❤❤❤❤❤ |
| rotate() 旋转函数 ❤❤❤❤❤ |
| scale() 缩放函数 ❤❤❤ |
| skew()扭曲函数 ❤ |

2.位移

|  |
| --- |
| 位移长度单位,可以是负值  transform: translateX(200px); x轴位移  transform: translateY(300px); y轴位移  transform: translate(200px,300px); x轴,y轴 位移 |

3.旋转

参数是角度deg ,一圈360deg ,正值是顺时针旋转,负值是逆时针旋转

|  |
| --- |
| 在2d下进行旋转  transform: rotate(-60deg); |

4.缩放

|  |
| --- |
| 1代表默认大小,大于1代表放大,小于1大于0代表缩小,0是缩小到消失,负值代表镜面翻转  transform: scaleY(-1); y轴缩放  transform: scaleX(-1);x轴缩放  transform: scale(2);双方向缩放 |

5.扭曲

|  |
| --- |
| 扭曲的值写角度,正值x轴向左,正值y轴左上角向上,负值就是相反方向  transform: skewX(-30deg);  transform: skewY(40deg);  transform: skew(30deg,20deg); |

6.变换的组合写法

|  |
| --- |
| 组合写法是将多个函数用空格分开放在变换属性后,但先后顺序是有影响的  旋转着位移  transform:rotate(60deg) translateX(200px);  位移着旋转  transform: translateX(200px) rotate(60deg); |

四.动画16:30

1.概念

动画指一组或多组成套的动作(样式),按照指定时间,指定的方式"自动完成"

2.关键帧

@keyframes关键帧规则,通过在动画序列中定义的关键帧样式,来控制css动画序列的步骤

|  |
| --- |
| @keyframes 关键帧名字{  0%{样式列表}  50%{样式列表}  100%{样式列表}  } |

3.动画属性拆分

|  |
| --- |
| /\* 使用动画的名字,关键帧的名字 \*/  animation-name: move2;  /\* 动画的执行时间 \*/  animation-duration: 1s;  /\* 动画的运动方式 ease默认值 \*/  animation-timing-function: linear;  /\* 动画的延迟时间 \*/  animation-delay: 2s;  /\* 动画的执行顺序 reverse 反向执行\*/  animation-direction: reverse;  /\* 动画的执行次数 直接写整数数字,infinite无限次\*/  animation-iteration-count: infinite;  /\* 动画结束状态 forwards停留在结束状态\*/  animation-fill-mode: forwards; |

4.简写方式

animation:动画名称 执行时间 延迟时间 执行次数 执行顺序 结束状态

除了执行时间和延迟时间其它都没顺序

最简写动画名称和执行时间

animation:动画名称 执行时间; 最简方式