

* transform

요소에 회전, 크기 조절, 기울이기, 이동 효과 부여할 수 있다.

`none`이 아닌 값을 지정하면 새로운 쌓임 맥락을 생성한다. 이 경우, `position`이 `fixed`거나 `absolute`인 요소의 컨테이닝 블록으로 작용한다.

`none` 또는 하나 이상의 값을 사용해 지정할 수 있다. 변형 함수는 왼쪽에서 오른쪽으로 곱해진다.

즉, 요소에 변형을 오른쪽으로부터 왼쪽으로 하나씩 순서대로 적용

- `perspective`가 변형 함수의 일부라면 항상 제일 앞에 위치해야한다

```
/* 함수 값 */
transform: matrix(1.0, 2.0, 3.0, 4.0, 5.0, 6.0);
transform: matrix3d(1, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 1);
transform: perspective(17px);
transform: rotate(0.5turn);
transform: rotate3d(1, 2.0, 3.0, 10deg);
transform: rotateX(10deg);
transform: rotateY(10deg);
transform: rotateZ(10deg);
transform: translate(12px, 50%);
transform: translate3d(12px, 50%, 3em);
transform: translateX(2em);
transform: translateY(3in);
transform: translateZ(2px);
transform: scale(2, 0.5);
transform: scale3d(2.5, 1.2, 0.3);
transform: scaleX(2);
transform: scaleY(0.5);
transform: scaleZ(0.3);
transform: skew(30deg, 20deg);
transform: skewX(30deg);
transform: skewY(1.07rad);
```

```
/* 다중 함수 값 */
transform: translateX(10px) rotate(10deg) translateY(5px);
transform: perspective(500px) translate(10px, 0, 20px) rotateY(3deg);
```

CSS

```
div {
  border: solid red;
  transform: translate(30px, 20px) rotate(20deg);
  width: 140px;
  height: 60px;
}
```

결과

