1. css常用属性
2. line-height: 行高(文字居中对齐), text-align: center;(文字水平对齐)
3. text-indent: number em 首行缩进number个字符
4. text-decoration: none; 去除下划线(可以定义上中下等划线)
5. verticle-align: middle (垂直方向的对其)文字和图片中线对其 注意和1区分
6. white-space: nowrap; 超出宽度部分强制不换行(默认值是换行normal)
7. text-overflow: ellipsis; 超出部分成...展示 (默认值是clip)

注意:5> 和6> 一般都是配合overflow: hidden使用的

1. text-indent(首行缩进)：数字em；（相对单位）
2. text-decoration:none(无);
3. cursor（光标样式）:help()/move(移动样式);
4. background-image:url(图片地址)；
5. background-size:数字px（设置图片的大小）
6. background-repeat:repeat(多余部分重复出现图片 默认的)/no-repeat（取消重复

出现）

14>background-position:x轴 y轴;(控制图片在容器的位置)

1. 元素分类

1>行级元素又叫内联元素 display:inline

内容决定元素所占位置, 不可以改变其宽高 -->sapn, strong, em a, del等标签

2>块级元素 display:block

独占一行, 可以通过css改变其宽高 --> div, p, ul, li, ol, form, address等标签

3>行级块元素 display:inline-block

内容决定大小, 可以改宽高 -->img等标签

注意：三种类型可以随意转化通过display属性, 带有inline的都属于文字属性(无论多少个空格只显示一个空格)

1. css权重(256进制) 同时选中一个元素权重值大的style覆盖权重值小的style

！important Infinity(无穷大)

行间样式 1000

id 100

class|属性|伪类 10

标签|伪元素 1

通配符 0

1. 选择器的四种类型

1>父子选择器/派生选择器 -->div p{ }

2>直接子元素选择器 -->div>p{ }

3>并列选择器 -->div.class{ } (选择同一个元素上的多个属性)

4>分组选择器 -->demo1, demo2 { }

五．定位 (配合left, top, bottom, right使用一般两两配合使用, z-index属性(第几层))

1>absolute绝对定位 相对于最近的定位元素进行定位

2>relative相对定位 相对于自己原来的位置进行定位

3>fixd固定定位 相对于浏览器进行定位

注意：一般使用定位都是父元素relative子元素absolute。

六．浮动(设置浮动后会产生浮动流)

1>浮动元素的特点： 块级元素不能看到浮动元素, 触发了bfc的元素, 文本类属性元素（带有inline属性的元素)能看到浮动元素

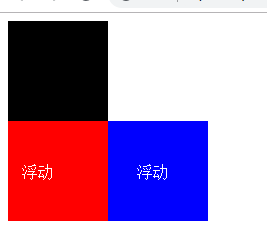
2>清除浮动方式

(1) 利用伪元素--> span::before{ content:""；display: block; clear: both }

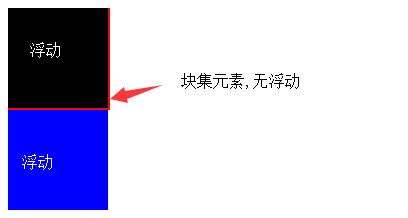
兼容IE span{zoom:1}

3>兄弟集浮动问题

(1)第一个是块集元素浮动设置第二个, 第三个为浮动浮动元素会在第二行显示-->



(2)第一个是浮动元素, 第二个是块集元素, 第三个是浮动元素, 块集元素会被第一个浮动元素挡住在第一行显示-->



1. 触发bfc的四种方式(可解决margin塌陷问题)

1>position:absolute

2>display:inline-block

3>float:left/right

4>overflow:hidden(逸出部分隐藏)

1. 行高问题

行高会继承(line-height) 不到单位代表当前盒子字体大小的的多少倍



代表默认字体一行高度为盒子字体大小\*1.5

1. css3的常用属性

1>css3的边框属性

(1)border-radius把边框变成圆角----->border-top-left-radius:20px;

(2)box-shadow 向边框添加一个或 个阴影

(3border-image 用图像来绘制边框 :url(图片地址)

2>2D变形

transform中的方法---------->transform:translate(10px, 20px);

(1)translate(x轴偏移，y轴偏移 单位为px或者left这样的具体英文) 偏移

(2)rotate(旋转多少度单位为deg) 旋转

可以设置中心点为transform-orige:x轴上的点，y轴上的点，默认为0,0(方块中心)

(3)scale(x轴上缩放, y轴上的缩放 无单位, 一个值时表示x轴和y轴的缩放) 缩放

(4)skew(x轴上的倾斜，y轴上的倾斜 单位为deg) 倾斜

(4)\*\*\*Matrix(a,b,c,d,e,f);

3>3D变形

(1)ranslate3d(里面的值不可以是百分比),translateZ()3D位移

(2)rotate3d(x轴, y轴, z轴, 度数)x,y,z为矢量值,rotateX(),rotateY(),rotateZ()3D旋转

(3)Scale3d(),scaleZ()3D缩放

(4)Matrix3d()4\*4矩阵的3D转变

4>3D变形的转化属性

(1)tranceform-style:flat(指定元素呈2D平面内且是默认属性)/preserve-3d(指定元素定位在三维空间内)

注意:需要设置在需要style属性的父元素上

(2)Perspective:none/数值 定义距离值单位为px一个数值，如800距离800

(3)perspective-orige:百分比/数值/left等具体数值 定义观看点的位置 两值x轴y轴

(4)Backface-visibility:visible(可见，默认值)/hidden(不可见) 定义元素不面对屏幕是否可见

(5)Transform-origin-z:控制三维空间的中心点。

5>过度

transition中的方法-------->transition-property:width;定义对宽度进行过度

(1)-property: 检索或设置对象中的参与过度的属性如width对宽度进行过度

(2)-duration: 持续时间如2s 两秒运行完成

(3)-timing-function: 运动曲线速度如linear 规定以相同速度开始至结束的过渡效果。

(4)-delay: 至几秒开始运行如2s两秒后开始运行

可以把这些简化写 -->transition:width 2s linear 2s,height 2s linear 2s;

6>动画

animation中的方法------->animation-name:@keyframes定义的属名称,时间。

(1)-name:keyframes 名称{from从{} to{}什么}/{0%{}25%{}}

(2)-duration:时间 定义一个周期几秒完成

注意：上面这两个属性定义动画时一定要写。

可简称成 animation:nkeyframes名, duration的值,其他的属性值;

(3)-timing-function:规定速度曲线，默认值为ease

(4)-delay:规定动画何时开始，默认值为0

(5)-Iteration-count:规定动画播放次数，默认值为1

(6)-direction:规定下个周期逆向的播放，默认值为”normal”。

总结：

1. position:absolute;和float:left/right;会把元素转化成行级块元素inline-block；
2. 定位居中

position:absolute; top=50%; left=50%; margin-top=-height/2 margin-left=-width/2

1. body默认的margin为8px。