CSS3:过渡+2D+动画+3D

1、过渡(transition)

transition: 要过渡的属性 花费时间 运动曲线 何时开始;

- transition-property ⊖ 规定应用过渡的 CSS 属性的名称
- transition-duration ⊖ 定义过渡效果花费的时间。默认是 0
- transition-timing-function ⊖ 规定过渡效果的时间曲线。默认是 "ease", "linear"匀速
- transition-delay ⊖ 规定过渡效果何时开始。默认是 0

2、2D转换(transform)

- **2.1位移translate(x,y)** ⊖
  - 一个值只代表x值
  - 百分比是按照自身
- **2.2旋转rotate(deg)**
- **2.3旋转源点设置 transform-origin: 水平位置 垂直位置;**
- **2.4缩放scale(number,number)** ⊖ 大于1放大、大于0小于1缩小

3、动画(animation)

- 3.1定义动画 ⊖
  ```
  @keyframes 动画序列名称 {
          from {
                  开始状态
          }
          to {
                  结束状态
          }
  }或者用百分比
  ```

- 3.2调用动画 ⊖
  animation: name duration timing-function delay iteration-count direction fill-mode;

  animation: 动画的名称 动画持续的时间 运动的曲线 延迟时间 动画的次数 是否可以逆播 是否保持结束状态;
  - @keyframes ⊖ 定义动画
  - animation-name ⊖ 动画名称
  - animation-duration ⊖ 动画一个周期时间
  - animation-timing-function ⊖ 运动时间曲线。默认是 "ease" 缓冲，linear匀速，steps(数字)步长
  - animation-delay ⊖ 动画开始时间
  - animation-iteration-count ⊖ 动画播放次数。默认是 1。还有 infinite无限循环
  - animation-direction ⊖ 下个周期是否逆向播放
  - animation-play-state ⊖ 规定动画是否正在运行或暂停。默认是 "running"。还有"paused"
  - animation-fill-mode ⊖ 规定动画结束后状态，保持 forwards 回到起始 backwards

4、3D转换(transform)

- 4.1位移 ⊖
  ```
  -transform: translateX(100px)
  -transform: translateY(100px)
  -transform: translateZ(100px)
  transform: translate3d(100px, 100%, 0);
  ```
- 4.2视距 ⊖ perspective: 500px; ⊖ 作用：近大远小的效果 透视感（父元素设置视距）
- 4.3旋转 ⊖
  ```
  transform: rotateX(45deg);
  transform: rotateY(45deg);
  transform: rotateZ(45deg);
  transform: rotate3d(1, 1, 0, 45deg);
  ```
- 4.4样式属性 transform-style: preserve-3d; ⊖ 若要显示并且要保持立体空间，需要给盒子设置样式属性