

```

<meta charset="utf-8">
<style>
body {
  perspective: 1000px; /* 视距 距离 眼睛到屏幕的距离I 视距 */
}
img {
  margin: 100px;
  transition: all 5s;
  transform-origin: left; /* 设置变形中心点 */
}
img:hover {
  transform: rotateY(80deg);
}
</style>
</head>
<body>

```

近大远小

```

/* transform: translateX(100px); */
/* transform: translateY(100px); */
/* transform: translateZ(300px); */
/* 透视 是 眼睛到屏幕的距离 透视只是一种展示形式 是有3d效果的意思
translateZ 是物体到屏幕的距离 Z 就是来控制 物体近大远小的具体情况
translateZ 越大, 我们看到物体越近, 物体越大 */
/* transform: translate3d(x, y, z); x 和 y 可以是px 可以是 % z 只能是 px */
transform: translate3d(100px, 100px, 300px);

```