第十天

一、2D变形（css3）transform

可以多属性，用空格隔开

1.transform：translate(X Y);//平移

translateX;//可以单独设置一个值

translateY;

translate（50%）//百分比是以自己的宽度为准，而不是父亲

可以代替定位的水平垂直居中的计算

left:50%;top:50%;transform:translate(-50%,-50%);

1. 经常配合过渡使用（谁做动画给谁加过渡）

2.2D缩放

transform：scale（X,Y）；以中心点放大或缩小

取值默认为1，小于1为缩小，大于1为放大

只写一个参数，宽高同时放大缩小。

1. 旋转

transform：rotate(90deg);//旋转90度，deg是度

取值：正值为顺时针，负值为逆时针

totateX(60deg)//绕x轴旋转

tatotey(60deg)//绕y轴旋转

totate(60deg)//z轴旋转

1. 调整旋转中心点

transform：origin(center center);

(top left)//左上

（20px 30px）

1. 倾斜

transform:skew（X,Y）

skew(10deg) //X轴

skew(0,30deg)//Y轴

skewY（-30）//Y轴负方向

正值当前轴正向倾斜，负值向负方向倾斜

可根据X,Y轴倾斜

二、3D变形transform

2D:X Y

3D:X Y Z

x:前面是正值，后面是负值

Y：右面正的，左面负值

z：

rotateX(30deg)

1. 透视：perspective（视距0）

1.原理：近大远小

2.视距越大效果越不明显（常用1000）

3.给父亲加透视

2.3D移动

translateZ：就是物体到屏幕的距离，控制近大远小

Z值越大，我们看到的越近，物体越大

视距只是一种展示形式，物体到底多大事通过translateZ来表现的

transform：translate3d（X,Y,Z）//三个缺一不可

1. 动画animation

属性：（先定义再引用）

定义动画（在style里写）

@keyframes go{

from/0%{

transform:translateX(0);

}

to/100%{

transform:translateX(600px);

}

}

引用动画（一般只用前两个）

1. name:动画名字//
2. duration:花费的时间
3. 过渡类型：ease
4. 何时开始
5. 次数：infinite（无限循环）1,2，3
6. 移动方向：alternate（先正向再反向）
7. animation：go 2s ease 0s 2 reverse；

名字 花费时间 速度 何时开始 重复两次 是否反向

1.多组动画：可设置多个节点

0% 25% 50% 75% 100%

动画结束之后会返回起始的位置（不设置100%也会）

1. 无缝滚动
2. css3布局

1.flex伸缩布局(弹性布局)，不加单位display：flex;（父级）

2.min-width:280px;宽度最小值

3.max-height:最大高度

4.flex-derection:row/column/row-reverse/column-reverse;主轴方向：横/纵/水平翻转

父级加flex：display：flex；

1. 翻转：backface-visibility

hidden:不是正面对象隐藏

1. transform-style:perserve-3d

1.保留当前空间位置

2.使图片扁平化