# ANIMATION

-@keyframes

+Chỉ định code animation

+có 2 cách sử dụng 1 là sử dụng phần trăm 2 là sử dụng from to.

-Animation

+animation-name: // tên của animation

+animation-duration:số s // tổng thời gian mà hoạt ảnh hoàn thành ko tinsh thoi gian delay hay còn gọi là 1 chu kì của hành động của animation.

+animation-delay: số s// thời gian chờ trước khi bắt đầu animation

+animation-timing-funtion: // xác định tốc độ của hiệu ứng

1. ease bắt đầu chậm nhanh dần và gần kết thúc lại chậm dần
2. linear như nhau ở mọi thời điểm
3. ease-in: chậm ở đầu
4. ease-out: chậm ở cuối
5. ease-in-out: chậm ở đầu và cuối
6. cubic-bezier(n,n,n,n) tự custom

+animation-iteration-count: số / infinity // số lần lặp của animation

+animation-direction: //chiều chạy của animation.

1. normal //mặc định
2. reverse// animation chạy từ sau lên trước ví dụ chạy từ to về from
3. alternate// animation chạy normal xong lại chạy reverse
4. alternate-reverse// animation chạy reverse xong lại chạy normal

+animation-fill-mode: //để thay đổi trạng thái cảu animation khi bắt đầu hoặc kết thúc

1. nonekhi animation ko hoạt động nó sẽ giữ nguyên trạng thái của phân tử
2. forwards: khi animation không hoạt động nó sẽ áp dụng các thuộc tính lần cuối cùng xuất hiện
3. backwards khi animation ko hoạt động(đang trong thời gian delay) giá trị này sẽ apply các thuộc tính của thg cu đầu tiên.
4. both: kết hợp cả 2 3 cho phần tử

# TRANSFORM

-Xác định các chuyển đổi của element 2 chiều ,3 chiều,xoay,nghiên,tăng tỉ lệ,dịch chuyển.

các thuộc tính:

+translate(x,y) dịch chuyển theo trục x và y

/translateX(),translateY() dịch chuyển theo trục

+scale(số) thay đổi kích thước theo tỉ lệ phép nhân cả dài cao

/scaleX()/scaleY()

+rotate(số deg) xoay góc bn độ theo trục xy hoặc rotateX() rotateY().

skew(deg) nghiêng

# PERSPECTIVE

Thông thường khi nhìn một thành phần ta sẽ thấy thành phần có dạng 2D (chiều rộng và chiều cao), để nhìn vật thể 3D ta cần có thêm chiều sâu, thuộc tính perspective sẽ cho ta thấy được chiều sâu của thành phần, khoảng chiều sâu được tính từ điểm đặt ban đầu tới giá trị của perspective (theo đơn vị pixel).

# TRANSITION

nói nôm na là các hiệu ứng khi chuyển giữa các thuộc tính của element như tốc độ, thời gian chờ trước khi chuyển,.TH

thuộc tính

+transition-duration: thời gian chuyển đổi

+transition-delay: thời gian chờ trước chuyển đổi

+transition-timing-funtion: kieeur chuyeenr ddooir