1. При помощи свойства transform.
2. rotate
3. translate(40px,60px) - смещение элемента из его текущей позиции на некоторое расстояние вправо на 40px и вниз на 60px.
4. Skew
5. Scale(масштаб).
6. *Perspective*. В качестве значения указывается расстояние от плоскости монитора до точки сходимости линий. Чем меньше значение, тем более выраженной выглядит перспектива.
7. Для создания переходов.
8. Transitions: …s
9. Вначале задаём название нашей анимации, создаём ключевые кадры при помощи keyframes, затем задаём какие-то свойства(изменения в ходе анимации ) в ней. После чего, применяем к нашей анимации свойства(такие как - продолжительность, название анимации, временную функцию, описывающую ускорение и/или замедление воспроизведения анимации, количество повторений, обратное воспроизведение анимации при повторном воспроизведении).
10. *animation-direction* и задает обратное воспроизведение анимации при повторном воспроизведении(normal, reverse(наоборот ), alternate(меняет направление при каждом цикле)).
11. Чтобы анимация была бесконечной необходимо использовать значение infinite для свойства *animation-iteration-count.*
12. Opacity(0 or 1)
13. При помощи процентов. To from
14. Количество повторений
15. Переходы позволяют плавно перейти от одного состояния элемента к другому за определенный промежуток времени.
16. Вращает вокруг Y оси вертикальной(поворачивает элементы вправо или влево)
17. Вращает вокруг горизонтальной оси X(наклоняя элемент вперед или назад)