1. Преобразование

осуществляется с использованием свойства *transform*. Свойство

имеет следующие значения:

1. **scale(0.5)** — увеличить или уменьшить в размерах элемент

(например, для значения **0.5** в два раза);

2. **rotate(45deg)** — повернуть элемент на определенный угол

заданный в deg;

3. **translate(40px, 60px)** — смещение элемента из его текущей

позиции на некоторое расстояние вправо на 40px и вниз на 60px;

4. **skew(15deg)** — изменяет форму элемента, смещая верхний

край элемента в одну сторону, а нижний — в противоположную.

1. Skew наклоняет вправо/влево / вперёд/назад
2. TranslateX(Y) смещает по горизонтали/вертикали
3. Rotate Поворачивает элементы на заданное количество градусов
4. масштабировать элементы Skale
5. Функция rotateY() - это встроенная функция, которая используется для поворота элемента вокруг вертикальной оси.
6. Функция rotateX() - это встроенная функция, которая используется для поворота элемента вокруг горизонтальной оси.
7. Определяет расстояние от плоскости экрана до точки сходимости линий(“3D эффект”)
8. Переходы задаются с помощью свойства *transition*.
9. Переходы обеспечивают смену от одного состояния к другому и замену одних css свойств другими
10. когда начнется эффект перехода transition-delay: .5s;
11. transition-timing-function: linear; Эффект перехода с одинаковой скоростью от начала до конца
12. Порядок записи следующий: необходимо указать значения свойств transition-property, transition-duration, transition-timing-function и transition-delay, отделяя их пробелами

(имя свойства CSS, для которого предназначен эффект; сколько времени должен длиться переход от одного состояния к другому; тип перехода; когда начнется эффект перехода)

1. Определение анимации, которое включает настройку

ключевых кадров со списком анимируемых CSS-свойств.

Применение анимации к элементу

1. Название, время анимации, тип анимации, во сколько должна начаться анимация, сколько раз будет проигрывать анимация
2. animation-iteration-count: infinite.
3. В CSS есть три способа изменить прозрачность элемента:  
   с помощью свойства opacity,  
   с помощью функции rgba(),  
   с помощью функции hsla().
4. Z-index наложение элементов друг на друга
5. При переходах работаем только с одним свойством, при анимации можно с ресколькими
6. **animation-play-state**
7. **filter** позволяет преобразовывать цвет элемента