

Подготовка к работе с
Графиками в 2D и 3D анимацией
и промедиаидиум

Контрольные вопросы

1. Как вращение объектом, изменение, перемещение и масштабирование одесна?

Все эти действия базируются
с помощью класса transform:

- Поворот: rotate(45deg)
- Искажение (масштаб): scale(1.5, 1.5)
- Перемещение: translate(x, y)
- Масштабирование: scale(1, 5)

2. Чем может быть промедиаидиум
одесна? Как изменить мотив
промедиаидиума?

Это мотив (изображение селфи),
использованное некоторой промедиоидной
изменение одесна

Как применить с помощью
 свойства transform-origin x y,
(в пикселях, проекциями или в
 относительными единицами top, left, center
 и т. д.)

3. Как применение нескольких пре-
 диктованных к одному объекту? Прим-
 ерные примеры:

Пример: применение нескольких
 свойств transform вместе
 в одном свойстве transform repeat
 градусов.

Пример: transform: translate
(50px) rotate(45deg) scale(1, 2)

4. Как применение нескольких эф-
 фектов к одному объекту? Приме-
 рные примеры:

Свойства repeat и transform
 применяются к свойству transition.

Пример: transition: width 0.5s,
 background-color 0.3s, transform 1s

5. Какие временные функции вы
используете для звуков? Как звучит
расголосованный фундамент? Перео-
туне в окончание все временные
функции, которые звучат на
заканчиваются:

Временные функции определяют
звуком способы применения амплитуды
и частоты. Расголосованные функции за-
даются через cubic-bezier (x_1, y_1, x_2, y_2)

Дополнительные функции:

- linear - прямолинейные способы
- ease - плавное начало, ускоре-
ние и замедление в конце
- ease-in - плавное начало
- ease-out - плавное завершение
- ease-in-out - плавное начало
и завершение
- steps(n) - если вам нужно на-
чать звук с паузой.

6. Как задают key-кадры анимации?

Коэффициент задается с помощью атрибута @keyframes, который определяет последовательность кадров анимации от `from` до `to`.

7. Куда CSS3 ключевые анимации бьют засунуты?

- animation-name: все @keyframes
- animation-duration: время
- animation-timing-function: линейные промежуточные
- animation-delay: задержка перед началом
- animation-iteration-count: количество повторений
- animation-direction: направление
- animation-fill-mode: каким образом продолжать анимацию

- animation-play-state: none / запуск.

8. Опишите принцип анимации
занесе анимации?

Создание анимации ведущим
имя неподвижное б огнью способ

- Таймек: name duration timing -
function delay iteration-count
direction fill-mode play-state;

- Пример: animation: myAnim 2s
linear 0,5s infinite alternate;