

< CSS 3 >

1학년 반 번 이름

가상 클래스 (사용자 동작에 반응)	link ⇒ visited ⇒ hover ⇒ active 순서로 정의해야 함.	
	:link	방문하지 않은 링크에 스타일 적용
	:visited	방문한 링크에 스타일 적용
	:hover	특정 요소에 마우스 포인터를 올려놓으면 스타일을 적용
	:active	웹 요소를 활성화 했을 때 스타일을 적용(클릭했을 때)
	:focus	웹 요소에 포커스가 맞추어졌을 때 스타일을 적용(입력 커서 이동 등)

transform: 함수	
translate()	웹 요소를 이동(x,y축) translateX(tx) / translateY(ty) /translateZ(tz) / translate(tx,ty) /translate3d(tx,ty,tz)
scale()	요소를 확대, 축소(값>1 : 확대, 값<1: 축소) scaleX(sx) / scaleY(sy) / scaleZ(sz) / scale(sx, sy) / scale3d(sx, sy, sz)
rotate()	요소를 회전 2차원 회전: rotate(각도) 3차원 회전: rotateX(각도) / rotateY(각도) / rotateZ(각도) / rotate(rx,ry,각도) / rotate3d(rx,ry,rz,각도) 각도: deg 3차원 회전인 경우, perspective 속성을 사용하여 원근감 추가 가능(값은 0보다 커야함)
skew()	요소를 비틀어 왜곡 skew(x각도,y각도) / skewX(x각도) / skewY(y각도)

트랜지션 (스타일 속성이 바뀌는 것)		
transition-property	트랜지션의 대상을 지정	
	all	기본값. 요소의 모든 속성이 트랜지션 대상
	none	트랜지션을 하는 동안 아무 속성도 바뀌지 않음
	속성 이름	효과를 적용할 속성을 지정 예> width, height
transition-duration	트랜지션을 실행할 시간 지정 단위: s, ms	
transition-timing-function	트랜지션의 실행 형태를 지정(효과의 시작, 중간, 끝에서 속도를 지정)	
	ease	기본값. 천천히 시작, 점점 빨라지다가 천천히 끝
	linear	시작~끝: 같은 속도
	ease-in	느리게 시작
	ease-out	느리게 끝
	ease-in-out	느리게 시작, 느리게 끝
	cubic-bezier(x1,y1,x2,y2)	사용자가 정의한 속도로 진행 (0~1)

transition-delay	트랜지션의 지연 시간 지정 단위: s, ms(기본값: 0)
transition	위 4가지 속성을 한꺼번에 정함 순서는 상관없음. 단, 시간 값을 사용하는 속성이 2개인 경우 ①진행 ②지연

애니메이션		
@keyframes	애니메이션이 바뀌는 지점 지정	
animation-delay	애니메이션의 시작 시간 지정	
animation-direction	애니메이션의 진행 방향 지정	
	normal	기본값, from → to (정의된 시간 순서대로)
	reverse	to → from (정의된 시간 순서의 역으로)
	alternate	홀수 번째: normal, 짝수 번째: reverse
	alternate-reverse	홀수 번째: reverse, 짝수 번째: normal
animation-duration	애니메이션의 실행 시간 지정	
animation-iteration-count	애니메이션 반복 횟수 지정	
	숫자	반복 횟수 지정
	infinite	무한 반복
animation-name	특정 요소에서 적용할 키 프레임명 지정	
animation-timing-function	애니메이션의 실행 형태를 지정(효과의 시작, 중간, 끝에서 속도를 지정) (transition-timing-function과 동일)	
animation-fill-mode	애니메이션이 실행되기 전과 후의 스타일 지정	
	none	실행 전 시작 시점(0%,from)의 스타일을 적용하지 않고 대기
		실행 후 실행되기 전의 스타일 적용 상태로 돌아감
	forwards	실행 전 시작 시점의 스타일을 적용하지 않고 대기
		실행 후 키 프레임에 정의된 종료시점(100%, to)의 스타일 적용 후 대기
	backwards	실행 전 키 프레임에 정의된 종료시점(100%, to)의 스타일 적용 후 대기
		실행 후 실행되기 전의 스타일 적용 상태로 돌아감
	both	실행 전 키 프레임에 정의된 시작 시점의 스타일을 적용 후 대기
		실행 후 키 프레임에 정의된 종료 시점의 스타일을 적용 후 대기
animation	animation 속성을 한꺼번에 묶어서 지정	