Tranform, Transition,Animation

transform: none/ transform-functions; রূপান্তর

    for multiple items add a space between them .

    translate(x,y) - 2D translation.(negative value allow). এক জায়গা থেকে সরে যাওয়া

    translate3d(x,y,z) - Defines a 3D translation.

    translateX(x) ,translateY(y),translateZ(z) - a translation, using only the value for the X-axis, Y-axis, Z axis

    scale(x,y) - function defines a transformation that resize the element.

    scale3d(x,y,z) - 3D resize.

    scaleX(x), scaleY(y), scale(Z) - function defines a transformation that resize X-axis, Y-axis, Zaxis the element.

    rotate(angle deg) - defines a 2D rotation. positive angle= clockwise negative angle = anticlockwise

    rotate3d(x,y,z,angle) - Defines a 3D rotation

    rotateX(angle), rotateY(angle), rotateZ(angle) - Defines a 3D rotation along the X-axis,  Y-axis, Z-axis.

    tranform-origin: x-axis y-axis z-axis;

allows you to change the position of transformed elements.

    1.left

    2.center

    3.right

    4.length

    5.%

Transition:

transition: property duration timing-function delay; স্থানান্তর

transition-property: none/ all/ property;

transition-duration: time;সম্পূর্ণ হতে কত সেকেন্ড বা মিলিসেকেন্ড সময় নেয় তা নির্দিষ্ট করে. ডিফল্ট মান 0s, মানে কোন প্রভাব থাকবে না

transition-timing-function: linear/ ease(slow, fast, slow)/ ease-in(slow start)/ ease-out(slow end)/ ease-in -out(slow start and end)/ cubic-bezier(n,n,n,n);

Define your own values in the cubic-bezier function. Possible values are numeric values from 0 to 1

transition-delay: time;কতক্ষন পর শুরু হবে..negative value allow

Animation:

NB: It working only position poperty.

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

name of the keyframe you want to bind to the selector.

animation-duration: time; (s, ms) এক চক্র সম্পূর্ণ করতে কতক্ষন লাগবে

animation-timing-function: linear/ ease(slow, fast, slow)/ ease-in(slow start)/ ease-out(slow end)/ ease-in-out(slow start and end)/ cubic-bezier(n,n,n,n);

animation-delay: time;

seconds (s) or milliseconds (ms) to wait before the animation will start.

animation-iteration-count: number/ infinite; কতবার চক্র চলবে

animation-direction: normal/ reverse/ alternate/ alternate-reverse;

    alternate - প্রথমে সামনের দিকে, তারপর পিছনের দিকে চালানো হয়.

    reverse - backward.

    normal - forward.

    alternate-reverse - প্রথমে পিছনের দিকে, তারপর সামনের দিকে চালানো হয়.

animation-fill-mode: none/ forwards/ backwards/ both;

    forwards - উপাদানটি শেষ কীফ্রেম দ্বারা সেট করা শৈলীর মানগুলি ধরে রাখবে (অ্যানিমেশন-দিকনির্দেশ এবং অ্যানিমেশন-পুনরাবৃত্তি-গণনার উপর নির্ভর করে)

    backwards - উপাদানটি প্রথম কীফ্রেম দ্বারা সেট করা শৈলীর মানগুলি পাবে (অ্যানিমেশন-দিকনির্দেশের উপর নির্ভর করে), এবং অ্যানিমেশন-বিলম্বের সময় এটি বজায় রাখবে

    both - অ্যানিমেশনটি সামনে এবং পিছনে উভয়ের জন্য নিয়ম অনুসরণ করবে, উভয় দিকে অ্যানিমেশন বৈশিষ্ট্যগুলি প্রসারিত করবে

animation-play-state: paused(animation is paused)/running;

@keyframes name {

    keyframes-selector {css-styles;}

}

keyframes-selector - Required. Percentage of the animation duration.

    Legal values:

        0-100%

        from (same as 0%)

        to (same as 100%)