**Плавні переходи**

transition-property - встановлює ім'я css властивості, для якої буде ефект переходу ефекту переходу. Може бути none, all, або якась конкретна властивість

transition-duration - задає час в секундах або мілісекундах, скільки повинна тривати анімація переходу до її завершення. За замовчуванням значення дорівнює 0s, це означає, що ніякої анімації немає, перехід відбувається миттєво.

transition-timing-function - встановлює, функцію зміни значення переходу.

transition-timing-function представляє собою математичну функцію, яка показує, як швидко за часом змінюється вказане через transition-property значення властивості.   
transition-timing-function: ease | ease-in | ease-out | ease-in-out | linear | step- start | step-end | steps | cubic-bezier

Властивість transition-delay встановлює час очікування перед запуском ефекту переходу. Значення 0s або 0ms запускає анімацію відразу ж.

Скорочений запис:

transition: transition-property transition-duration transition-timing-function transition-delay

**Плавні переходи**

transition-property - встановлює ім'я css властивості, для якої буде ефект переходу ефекту переходу. Може бути none, all, або якась конкретна властивість

transition-duration - задає час в секундах або мілісекундах, скільки повинна тривати анімація переходу до її завершення. За замовчуванням значення дорівнює 0s, це означає, що ніякої анімації немає, перехід відбувається миттєво.

transition-timing-function - встановлює, функцію зміни значення переходу.

transition-timing-function представляє собою математичну функцію, яка показує, як швидко за часом змінюється вказане через transition-property значення властивості.   
transition-timing-function: ease | ease-in | ease-out | ease-in-out | linear | step- start | step-end | steps | cubic-bezier

Властивість transition-delay встановлює час очікування перед запуском ефекту переходу. Значення 0s або 0ms запускає анімацію відразу ж.

Скорочений запис:

transition: transition-property transition-duration transition-timing-function transition-delay

Щоб використати анімацію в проекті, треба зробити дві речі:

1. Створити анімацію.
2. Зв’язати її з елементом, що анімується, і вказати потрібні властивості.

**Анімація** – це набір ключових кадрів, або кейфреймів, що зберігаються в CSS:

@keyframes nazva\_animatsii

{ 0% { width: 50px; } /\*перший кадр\*/

100% { width: 150px; } /\*останній кадр\*/ }

Ключове слово @keyframes означає саму анімацію. Потім йде ім’я анімації, в нашому випадку – nazva\_animatsii. У фігурних дужках міститься список кейфреймів. Ми використовуємо початковий кадр 0% і кінцевий 100% (їх також можна записати як from і to).

**Щоб зв’язати анімацію з елементом:**

animation-name - Встановлює одну або кілька анімацій, які застосовуються до елементу. Являє собою ім'я, пов'язане з правилом @keyframes, воно в свою чергу задає послідовність руху.

animation-duration - Задає час в секундах або мілісекундах, скільки повинен тривати один цикл анімації. За замовчуванням значення дорівнює 0s, це означає, що ніякої анімації немає.

animation-timing-function - Встановлює, згідно якої функції часу повинна відбуватися анімація кожного циклу між ключовими кадрами. Можливі значення: linear (рівномірно)| ease (починається повільно, потім прискорюється і закінчується повільно)| ease-in (починається повільно і прискорюється до кінця) | ease-out (швидко починається, сповільнюється в кінці).

animation-delay - Встановлює час очікування перед запуском циклу анімації.

animation-iteration-count - Властивість визначає, скільки разів програвати цикл анімації до її зупинки. Значення за замовчуванням 1. Значення infinite означає, що анімація буде програватися безкінечно.

animation-direction - Встановлює напрямок руху анімації. Можливі значення: normal (відтворюється з початку)| alternate (відтворюється з початку до кінця, а потім з кінця до початку)| alternate-reverse |reverse (відтворюється з кінця)

animation-fill-mode - Визначає, які стилі повинні застосовуватися до елементу, коли анімація не програється. Можливі значення: none, forwards, backwards, both.

animation-play-state - Властивість визначає, програвати анімацію або поставити її на паузу. Можливі значення: running, paused.

Скорочений варіант:  
***animation:*** (1. animation-name - назва) (2. animation-duration - тривалість) (3. animation-timing-function динаміка руху) (4. animation-delay - пауза перед початком) (5. animation-iteration-count - кількість виконань) (6. animation-direction – напрямок «туди-назад»)

**Властивість transform** може отримувати значення:

**translateX(x)** - зсув по горизонталі (вісь X). Дозволені від'ємні значення. Додатне значення зсовує вправо, від'ємне вліво.

**translateY(y)** - зсув по вертикалі (вісь Y). Дозволені від'ємні значення. Додатне значення зсовує вниз, від'ємне вверх.

**scale(x,y)** - масштабування елемента по горизонталі та вертикалі. Значення менше 1 - зменшує елемент, більше - збільшує.

**rotate(angle)** - обертає елемент, на заданий кут, в двомірному просторі.