

Family Guy

Készítette: Kurityák Dániel

A következő feladatban Family Guy animációt kell készítened CSS segítségével. A karakterek a képernyőn mozognak, forognak, méretük változik. A képernyő alján jelenik meg, éppen mit mondanak. **A megoldás során ügyelj arra, hogy nem minden képarányban fog egyezni a megoldásod a mintával!** (A minták a fájlok méretei miatt 5 FPS-ben lettek elkészítve)

A megoldás során az animációk hosszával és késleltetésével nyugodtan játszd!

Előkészületek

1. Másold be a **forras** mappa tartalmát a munkamappába! A HTML és JS fájlokat nem kell módosítanod, a CSS fájlokat pedig csak a leírtaknak megfelelően.
2. A karakterek által mondott szöveg animációja minden oldalon egyezik, ezért annak a keyframeit a `css/style.css` fájlba írd.
 - alaphól ne legyen látható (ez láthatósággal már be van az elemre állítva az `opacity` tulajdonsággal)
 - 10%-nál teljesen látható legyen
 - 90%-nál teljesen látható legyen

Első jelenet

A jelenetben Peter beúszik a bal oldalról és beszél. A feladatokat a `css/familyguy_01.css` fájlban oldd meg!

3. Készíts keyframeket `move` néven, amelyek segítségével Peter be tud úszni.
 - a végére Peter pozíciója legyen vízszintesen `15vw`, függőlegesen `10vw`.
4. Készíts animációt a `peter` osztályra, melynek az alábbi paramétereket adod meg:
 - a használt keyframek neve `move`
 - a hossza 4 másodperc
 - az időgörbéje “lassú befejezés” legyen
 - a késleltetése 1 másodperc
 - csak egyszer játszódjon
 - a befejeztével maradjon az animáció utolsó állapotában
5. A feliratokat, amit a karakterek mondanak a `subtitle` osztály segítségével érheted el. Készítsd el rá a következő animációt:
 - a használt keyframek neve `appear`
 - a hossza 4 másodperc
 - az időgörbéje lineáris legyen
 - a késleltetése 1 másodperc

Második jelenet

A jelenetben Lois oldalra csúszik és beszél, majd Peter ugyan így tesz. A feladatokat a `css/familyguy_02.css` fájlban oldd meg!

6. Készíts keyframeket `move-lois` néven, amelyek segítségével Lois tud mozogni.
 - a végére Lois pozíciója legyen vízszintesen `40vw`, függőlegesen `12vw`.
7. Készíts keyframeket `move-peter` néven, amelyek segítségével Peter tud mozogni.
 - a végére Peter pozíciója legyen vízszintesen `17vw`, függőlegesen `10vw`.
8. Készíts animációt a `lois` osztályra, melynek az alábbi paramétereket adod meg:
 - a használt keyframek neve `move-lois`
 - a hossza 2 másodperc
 - az időgörbéje “lassú kezdés és befejezés” legyen
 - a késleltetése 1 másodperc
 - csak egyszer játszódjon
 - a befejeztével maradjon az animáció utolsó állapotában
9. Készíts animációt a `peter` osztályra, melynek az alábbi paramétereket adod meg:
 - a használt keyframek neve `move-peter`
 - a hossza 1 másodperc
 - az időgörbéje “lassú kezdés és befejezés” legyen
 - a késleltetése 7 másodperc
 - csak egyszer játszódjon
 - a befejeztével maradjon az animáció utolsó állapotában

A feliratokat, amit a karakterek mondanak a `subtitle` osztály segítségével érheted el. Viszont ha több karakter beszél, úgy tudod őket megkülönböztetni, hogy a bekezdésben van egy `span` elem Ezeknek a van osztályuk, ami mindig tartalmazza a beszélő nevét. Pl. ha Lois beszél, akkor `lois-quote`, ha Peter beszél, akkor `peter-quote`.

```
<p class="subtitle">
  <span class="lois-quote">Lois:</span> Petah... the horse is here.
</p>

<p class="subtitle">
  <span class="peter-quote">Peter:</span> Oh yeah...
</p>
```

10. Arra a `subtitle` osztályú elemre, amelynek van `lois-quote` osztályú gyermeke, készítsd el a következő animációt:
 - a használt keyframek neve `appear`
 - a hossza 4 másodperc
 - az időgörbéje lineáris legyen
 - a késleltetése 1 másodperc
11. Arra a `subtitle` osztályú elemre, amelynek van `peter-quote` osztályú gyermeke, készítsd el a következő animációt:
 - a használt keyframek neve `appear`
 - a hossza 5 másodperc
 - az időgörbéje lineáris legyen
 - a késleltetése 7 másodperc

Harmadik jelenet

A jelenetben Lois mérete folyamatosan változik, közben beszél. A feladatokat a `css/familyguy_03.css` fájlban oldd meg!

12. Készíts keyframeket `pulse` néven, amelyek segítségével Lois méretét tudod változtatni.
 - a végére Lois mérete legyen 1.05. **Ügyelj arra, hogy a pozíciója megmaradjon!**
13. Készíts animációt a `lois` osztályra, melynek az alábbi paramétereket adod meg:
 - a használt keyframek neve `pulse`
 - a hossza 0.5 másodperc
 - az időgörbéje lineáris legyen
 - a késleltetése 2 másodperc
 - tízszer játszódjon le
 - befejeztével játszódjon le visszafelé
14. Arra a `subtitle` osztályú elemre, amelynek van `lois-quote` osztályú gyermeke, készítsd el a következő animációt:
 - a használt keyframek neve `appear`
 - a hossza 6 másodperc
 - az időgörbéje lineáris legyen
 - a késleltetése 2 másodperc

Negyedik jelenet

A jelenetben egy hajó nekiütközik a Griffin háznak, utána robbanás történik. A feladatokat a `css/familyguy_04.css` fájlban oldd meg!

15. Módosítsd a `boat` osztálykijelölőn lévő transzformációt úgy, hogy a hajó az Y tengelyen legyen 180 fokkal elforgatva.
16. Készíts keyframeket `move` néven, amelyek segítségével a hajó pozícióját tudod változtatni.
 - a végére a hajó pozíciója legyen vízszintesen 20vw, függőlegesen 15vw **Ügyelj arra, hogy az előző feladatban beállított forgatása megmaradjon!**
17. Készíts keyframeket `explode` néven, amelyek segítségével a robbanás méretét tudod változtatni.
 - a végére a robbanás mérete legyen 1. **Ügyelj arra, hogy a pozíciója megmaradjon!**
18. Készíts animációt a `boat` osztályra, melynek az alábbi paramétereket adod meg:
 - a használt keyframek neve `move`
 - a hossza 0.3 másodperc
 - az időgörbéje lineáris legyen
 - a késleltetése 1 másodperc
 - csak egyszer játszódjon
 - a befejeztével maradjon az animáció utolsó állapotában

19. Készíts animációt az **explosion** osztályra, melynek az alábbi paramétereket adod meg:
- a használt keyframek neve **explode**
 - a hossza 0.1 másodperc
 - az időgörbéje lineáris legyen
 - a késleltetése 1.3 másodperc
 - csak egyszer játszódjon
 - a befejeztével maradjon az animáció utolsó állapotában
20. A robbanáskor megjelenik felirat is. A **subtitle** osztályú elemre készítsd el a következő animációt:
- a használt keyframek neve **appear**
 - a hossza 4 másodperc
 - az időgörbéje lineáris legyen
 - a késleltetése 1.3 másodperc

Ötödik jelenet

A jelenetben több karakter is mozog, forog és beszél. A feladatokat a `css/familyguy_05.css` fájlban oldd meg!

21. Készíts keyframeket **move-chris** néven, amelyek segítségével Chris pozícióját tudod változtatni.
- a végére Chris pozíciója legyen vízszintesen **45vw**, függőlegesen **15vw**
22. Készíts keyframeket **turn-lois** néven, amelyek segítségével Lois az Y tengelyen forogni tud. ***Ügyelj arra, hogy a pozíciója megmaradjon!****
- 10%-nál 180 fokban legyen elforgatva
 - 50%-nál szintén 180 fokban legyen elforgatva
 - 60%-nál 0 fokban legyen elforgatva
23. Készíts keyframeket **move-stewie** néven, amelyek segítségével Stewie mozogni, illetve az Y tengelyen forogni tud. **Ügyelj arra, hogy a pozíciója megmaradjon!**
- 10%-nál pozíciója legyen vízszintesen **53vw**, függőlegesen **29vw**, illetve 180 fokban legyen elforgatva
 - a végére Stewie pozíciója legyen vízszintesen **45vw**, függőlegesen **29vw**, illetve 180 fokban legyen elforgatva
24. Készíts animációt az **chris** osztályra, melynek az alábbi paramétereket adod meg:
- a használt keyframek neve **move-chris**
 - a hossza 2 másodperc
 - az időgörbéje “lassú kezdés és befejezés” legyen
 - a késleltetése 1 másodperc
 - csak egyszer játszódjon
 - a befejeztével maradjon az animáció utolsó állapotában
25. Készíts animációt az **lois** osztályra, melynek az alábbi paramétereket adod meg:
- a használt keyframek neve **turn-lois**
 - a hossza 6 másodperc
 - az időgörbéje “lassú kezdés és befejezés” legyen
 - a késleltetése 6 másodperc
 - csak egyszer játszódjon
 - a befejeztével maradjon az animáció utolsó állapotában

26. Készíts animációt az **stewie** osztályra, melynek az alábbi paramétereket adod meg:
- a használt keyframek neve **move-stewie**
 - a hossza 6 másodperc
 - az időgörbéje “lassú kezdés és befejezés” legyen
 - a késleltetése 12 másodperc
 - csak egyszer játszódjon
 - a befejeztével maradjon az animáció utolsó állapotában
27. Arra a **subtitle** osztályú elemre, amelynek van **chris-quote** osztályú gyermeke, készítsd el a következő animációt:
- a használt keyframek neve **appear**
 - a hossza 5 másodperc
 - az időgörbéje lineáris legyen
 - a késleltetése 1 másodperc
28. Arra a **subtitle** osztályú elemre, amelynek van **lois-quote** osztályú gyermeke, készítsd el a következő animációt:
- a használt keyframek neve **appear**
 - a hossza 6 másodperc
 - az időgörbéje lineáris legyen
 - a késleltetése 6 másodperc
29. Arra a **subtitle** osztályú elemre, amelynek van **stewie-quote** osztályú gyermeke, készítsd el a következő animációt:
- a használt keyframek neve **appear**
 - a hossza 6 másodperc
 - az időgörbéje lineáris legyen
 - a késleltetése 12 másodperc

Hatodik jelenet

A jelenetben több karakter is mozog, mérete változik és beszél. A feladatokat a `css/familyguy_06.css` fájlban oldd meg!

30. Készíts keyframeket **move-brian** néven, amelyek segítségével Brian pozícióját tudod változtatni.
- a végére Brian pozíciója legyen vízszintesen **55vw**, függőlegesen **28vw**
31. Készíts keyframeket **move-meg** néven, amelyek segítségével Meg pozícióját tudod változtatni.
- a végére Meg pozíciója legyen vízszintesen **62vw**, függőlegesen **18vw**
32. Készíts keyframeket **pulse-peter** néven, amelyek segítségével Peter méretét tudod változtatni.
- a végére Peter mérete legyen **1.1**

33. Készíts animációt az **brian** osztályra, melynek az alábbi paramétereket adod meg:

- a használt keyframek neve **move-brian**
- a hossza 2 másodperc
- az időgörbéje “lassú kezdés és befejezés” legyen
- a késleltetése 1 másodperc
- csak egyszer játszódjon
- a befejeztével maradjon az animáció utolsó állapotában

34. Készíts animációt az **meg** osztályra, melynek az alábbi paramétereket adod meg:

- a használt keyframek neve **move-meg**
- a hossza 1 másodperc
- az időgörbéje “lassú kezdés és befejezés” legyen
- a késleltetése 6 másodperc
- csak egyszer játszódjon
- a befejeztével maradjon az animáció utolsó állapotában

35. Készíts animációt a **peter** osztályra, melynek az alábbi paramétereket adod meg:

- a használt keyframek neve **pulse-peter**
- a hossza 0.5 másodperc
- az időgörbéje lineáris legyen
- a késleltetése 7 másodperc
- háromszor játszódjon le
- befejeztével játszódjon le visszafelé

36. Arra a **subtitle** osztályú elemre, amelynek van **brian-quote** osztályú gyermeke, készítsd el a következő animációt:

- a használt keyframek neve **appear**
- a hossza 5 másodperc
- az időgörbéje lineáris legyen
- a késleltetése 1 másodperc

37. Arra a **subtitle** osztályú elemre, amelynek van **meg-quote** osztályú gyermeke, készítsd el a következő animációt:

- a használt keyframek neve **appear**
- a hossza 1 másodperc
- az időgörbéje lineáris legyen
- a késleltetése 6 másodperc

38. Arra a **subtitle** osztályú elemre, amelynek van **peter-quote** osztályú gyermeke, készítsd el a következő animációt:

- a használt keyframek neve **appear**
- a hossza 2 másodperc
- az időgörbéje lineáris legyen
- a késleltetése 7 másodperc