Animations

# Transition :

Nécessite 5 éléments :

* Une propriété CSS à modifier
* Une valeur initiale pour la propriété CSS (valeur avant animation)
* Une valeur finale pour cette même propriété (valeur après animation)
* Une durée
* Une pseudoclasse pour déclencer l’animation (ex : hover)

Puis :

* on applique la valeur initiale à l’élément qu’on veut modifier, et la valeur finale dans la pseudoclasse qui déclenche la transition ;
* la durée peut s’exprimer en secondes : .4s, ou en millisecondes : 400ms ;
* les propriétés d’une transition peuvent être déclarées individuellement : transition-duration: 400ms  ;
* ou bien combinées en une seule propriété comme : transition: transform 400ms .

div {

transition: <property> <duration> <timing-function> <delay>;

}

|  |  |
| --- | --- |
| Pseudoclasse/pseudoelement | définition |
| :hover | Déclenché au survol de la souris |
| :active | Activé au clic utilisateur (lien, bouton…) |
| :focus | Activé lorsqu’il est focus (clavier, souris) ??? |
| :valid | dont la validation du contenu s'effectue correctement par rapport au type de donnée attendu (mail dans champs de mail) |
| :invalid | inversement, correspond à un élément dont la validation du contenu ne s'effectue pas correctement par rapport au type de donnée attendu (nom dans champs de numéro tel) |
| :not() | qui correspond à la négation. Elle prend un sélecteur en argument et permet de cibler les éléments qui ne sont pas représentés par cet argument |
| :checked | qui correspond aux input de type checkbox, option ou radio qui sont cochés |
| :enabled | élément avec lequel on peut interagir |
| :disabled | correspond à un élément dont l'interaction a été bloquée |
| :: after | Créé un dernier enfant à un selecteur |
| :: before | Créé un premier enfant à un selecteur |

|  |  |
| --- | --- |
| Propriété | définition |
| Transition-timing-function |  |
| transition |  |
| Transform |  |
| Opacity |  |
| overflow |  |
| Transform-origin | Permet de déplacer l’origine de la transformation. Se paramètre avec deux valeurs (X et Y). Valeurs possibles : px % right left top bottom center. L’axe Z permet de bouger en 3D avec des valeurs px ou cm |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Valeur/fonction | Définition |
| linear | Aucune accélération ni décélération |
| Ease-in-out (ou ease-in et ease-out séparement) | Légères accélération et décélération |
| Ease fonction par défaut) | Accélération rapide décélération plus lente |
| Cubic Bezier | Accélération et décélération personnalisables : cubic-bezier (.00, 0, .00, 0) ; |
| Transform Scale() | Agrandir ou rétrécir un élément. Entre parenthèses les parametres de transformation.  Un paramètre pour modifier l’ensemble de l’élément, ou plusieurs pour changer la largeur (X premier chiffre) et la hauteur (Y deuxième chiffre). |
| Transform ScaleX() | Pour ne bouger qu’horizontalement |
| Transform ScaleY() | Pour ne bouger que verticalement |
| Transform translate() | Déplacement d’un élément. Prends deux valeurs en paramètre, la première pour l’axe X horizontal et l’axe Y verticale. Plusieurs unités acceptées (px, vh, em, %) |
| Transform translateX() | Idem |
| Transform translateY() | Idem |
| Transform Rotate() | Rotation , exprimé en deg ou en turn |
| Transform Skew(), skewX(), skewY() | Pencher les bords horizontaux et verticaux |
| Transform Perspective() |  |