

CSS-Animation

Atributos:

Transform: translateX(value)-> movimento no eixo X

translateY(value)-> movimento no eixo y

translate(x,y)-> movimento nos eixos x e y

scaleX(value)-> aumento de escala no eixo x

scaleY(value)-> aumento de escala no eixo y

scale(value)-> aumento de escala nos eixos x e y

rotate(deg or turn)-> rotação

skewX(deg)-> inclinação no eixo x

skewY(deg)-> inclinação no eixo y

skew(deg)-> inclinação no eixo x e y

Podemos combinar quantas diretivas quisermos

Transition:

transition-property-> permite escolher qual propriedade css irá passar na transição.

transition-duration-> permite definir a duração da transição

transition-delay-> permite um delay antes da transition

transition-timing-function:

ease-in->suavização no inicio

ease-out->suavização no fim

ease-in-out->suavização no início e no fim

cubic-bezier()->função personalizada,

Podemos combinar quantas diretivas quisermos

Keyframes:

Keyframes são pontos em uma determinada time line que através da interpolação criam uma animação.

@keyframes-> função de animação

@keyframes nomedafunção {

0%{

//inicio da animação

}

100%{

//fim da animação

}

}

Propriedades Animation:

As funções de animação devem ser declaradas no componente junto com o seu tempo.

animation-name-> liga o componente a determinada função de animação pelo seu nome.

animation-duration-> determina o tempo das animações.

animaton-delay-> determina o delay para a animação começar.

animation-timing-function-> trata-se do mesmo atributo eu o transition-timing-function porém para as animações.

animation-iteration-count-> Define o número de vezes que uma animação sera repetida ate parar, podemos colocar infinite para ser infinita.

animation-direct-> Define a direção da animação:

reverse-> animação do fim para o inicio.

alternate-> animação do inicio para o fim e depois o inverso.

alternate-reverse-> alternate porem começa no fim.

animation-fill-mode-> Define quais valores são aplicados antes e depois da animação.

forwards-> fica no estado final da animação.

backwards-> fica no estado inicial da animação.

Both-> ambos.

animation-play-state-> define se a animação esta pausada: paused ; ou esta acontecendo: running .

animation-> forma de declarar todos os atributos Animation na mesma ordem que está aqui.