KEYFRAMES CSS: L'ANIMAZIONE PERSONALIZZATA

1. DEFINIZIONE DELL'ANIMAZIONE

UTILIZZO DELLA REGOLA @KEYFRAMES

LA REGOLA @KEYFRAMES PERMETTE DI DEFINIRE IL NOME DELL'ANIMAZIONE E I SUOI KEYFRAMES

```
@keyframes mymove {
from {left: 0px;}
to {left: 200px;}
}
```

IDENTIFICAZIONE DEI KEYFRAMES

OGNI KEYFRAME È IDENTIFICATO DA UN VALORE PERCENTUALE O DA UN NOME SPECIFICO

```
@keyframes mio-pulsante
{
0% { background-color:
blue; transform: scale(1); }
50% { background-color:
green; transform:
scale(1.2); } 100% {
background-color: blue;
transform: scale(1); } }
```

2. APPLICAZIONE ALL'ELEMENTO

PROPRIETÀ CHIAVE DELLA PROPRIETÀ ANIMATION

vanno messe in questo ordine:
animation:
nome_animazione durata
timing-function delay
iteration-count direction
fill-mode play-state

ESEMPIO DI PROPRIETÀ ANIMATION

ANIMATION: MYMOVE 5S INFINITE;
DOVE MYMOVE È IL NOME DELL'ANIMAZIONE, 5S È LA DURATA E INFINITE INDICA CHE L'ANIMAZIONE SI RIPETE ALL'INFINITO

3. PROPRIETÀ CSS ANIMABILI

TRANSFORM, OPACITY, BACKGROUND-COLOR, WIDTH, HEIGHT, BORDER-RADIUS E BOX-SHADOW