



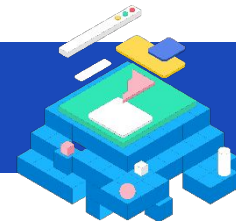
#ШПАРГАЛОЧКИ

# СОЗДАНИЕ САЙТОВ FRONT-END РАЗРАБОТКА

Материалы подготовлены отделом методической  
разработки

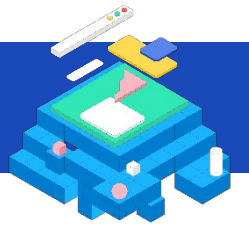
## Базовый уровень





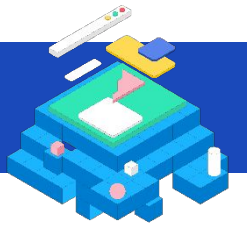
# Работа с анимацией





# Анимация

Ты уже знаком с анимацией и со свойством `animation`. Но у этого свойства есть два значения, которые мы еще не разбирали, такие как: направление анимации (**`animation-direction`**) и определение того, как будет применяться стили до и после анимации (**`animation-fill-mode`**).



# animation-direction

Чтобы понимать, где необходимо указывать значения этого свойства, давай вспомним свойство `animation`, которое является краткой записью всех остальных свойств используемых в анимации. В рамках `animation` они называются подсвойства.

**animation:** name duration timing-function delay iteration-count **direction fill-mode**

Видишь, в конце выделено жирным два подсвойства? Именно там и необходимо указывать их значения.

Теперь давай разберемся, для чего нужно указывать направление анимации. Здесь все просто, т.к. данное свойство определяет, должна ли анимация воспроизводиться вперёд, назад или попеременно вперёд и назад. Значения данного свойства:

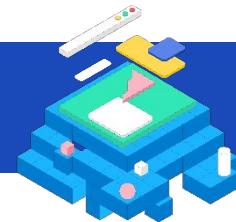


**normal** - по умолчанию. Движение происходит вперед по кадрам указанным в **@keyframes**;

**reverse** - анимация проигрывается в обратном порядке, т.е. все то, что прописано в **@keyframes** проигрывается не от **0%** к **100%**, а наоборот от **100%** к **0%**;

**alternate** - если предыдущие значения определяли направление только в одну сторону и после каждого прохода по кадрам анимации, все начиналось с начала, то это значение позволяет прийти к примеру от **0%** до **100%**, затем двигаться обратно от **100%** к **0%** (как в примере с инопланетянином, который выглядывал из-за Марса);

**alternate-reverse** - анимация начинает проигрываться с конечного положения и доходит до начального, а в следующем цикле продолжая с начального переходит в конечное, в зависимости от количества итераций анимации **animation-iteration-count**.



# animation-fill-mode

Данное свойство предназначено для того, чтобы определять какие стили будут в начале анимации, а какие после.

Принимает следующие значения:

- **none** - по умолчанию. Стили анимации не будут применены к элементу до и после её выполнения;
- **forwards** - по окончании анимации элемент сохранит стили последнего ключевого кадра;
- **backwards** - при таком значении элементом будут сохранены стили первого ключевого кадра на протяжении периода, который установлен в значении свойства **animation-delay**.