

Les bases de l'animation CSS :

1. Définir les étapes de l'animation à l'aide d'une directive CSS @keyframes
2. Appliquer la propriété animation sur l'élément que vous voulez animer.

```
@keyframes monmouvement {  
    from {  
        margin-left: 25px;  
    }  
  
    to {  
        margin-left: 75px;  
    }  
}
```

Au début, on a la directive `@keyframes` qui permet de dire «je vais définir une animation». On doit lui donner un nom pour s'en resservir ensuite. Ici, il s'agit de «monmouvement».

```
p {  
    animation-name: monmouvement; ← tu appliques «monmouvement» sur la balise p.  
    animation-duration: 3s;  
}
```

Ensuite, on définit les étapes de l'animation. `from : «de» et to : «à»` donc au début et à la fin.

Gestion du «temps» de l'animation grâce aux pourcentages :

```
@keyframes masuperanimation {  
    0% {  
        background-color: red;  
    }  
  
    50% {  
        background-color: green rotate(30deg);  
    }  
  
    100% {  
        background-color: blue;  
    }  
}
```

les propriétés :

```
animation-name: example;  
animation-duration: 5s;  
animation-timing-function: linear;  
animation-delay: 2s;  
animation-iteration-count: infinite;  
animation-direction: alternate;
```

la super propriété :

```
animation: example 5s linear 2s infinite alternate;
```

animation-name: example;

Cette propriété permet de déclarer un nom qui pourra être utilisé comme référence à l'animation pour la règle @keyframes.

animation-duration: 5s;

Cette propriété définit la durée d'un cycle de l'animation.

animation-timing-function: linear;

Cette propriété configure la fonction de minutage d'une animation, autrement dit comment celle-ci accélère entre l'état initial et l'état final notamment grâce à des fonctions décrivant des courbes d'accélération.

animation-delay: 2s;

Cette propriété définit le délai entre le moment où l'élément est chargé et le moment où l'animation commence.

animation-iteration-count: infinite;

Cette propriété détermine le nombre de fois que l'animation est répétée. On peut utiliser le mot-clé infinite afin de répéter une animation infiniment.

animation-direction: alternate;

Cette propriété indique si l'animation doit alterner entre deux directions de progressions (faire des allers-retours) ou recommencer au début à chaque cycle de répétition.

animation-fill-mode: forwards;

permet d'indiquer à l'ordinateur comment l'objet doit s'afficher avant et après l'animation. Doit-il revenir à la position initiale ? A la position finale ?

Les valeurs possibles sont :

«none» (par défaut),

«forwards» (pour que l'élément reste à sa position finale)

«backwards» (pour que l'élément revienne à sa position initiale)