

CSS Animation 1

- animation
- transition

animation과 transition의 차이?

	animation	transition
성능	비슷하겠지....	비슷하겠지....
사용성	어렵다	쉽다
키프레임	O	X
속성	animation이 빠지면 keyframes에있던 속성도 다 해제된다.	변화 X

animation 속성

- animation-name: 이름
- animation-duration: 플레이 시간
- animation-iteration-count: 반복 횟수
- animation-direction: 진행 방향
- animation-timing-function: 타이밍펄스
- animation-fill-mode: 시작 또는 끝에 일어날 행동
- animation-delay: 딜레이
- animation-play-state: 플레이 상태

name

이름

keyframes 이름을 나타낸다. keyframes를 먼저 등록해야 animation을 쓸 수 있다.

direction

진행 방향

- normal(default): 정방향
- reverse: 역방향
- alternate: 왕복
- alternate-reverse: 역방향으로 왕복

alternate가 붙은 것은 iteration-count가 1보다 커야 효과를 볼 수 있음

[https://www.w3schools.com/cssref/playit.asp?
filename=playcss_animation-direction](https://www.w3schools.com/cssref/playit.asp?filename=playcss_animation-direction)

iteration-count

반복 횟수

- 0 ~ n
- infinite

숫자는 실수이다. 1.5는 1번과 반(0.5)만 재생이 된다.

https://www.w3schools.com/cssref/playit.asp?filename=playcss_animation-iteration-count&preval=1

duration

플레이 시간

플레이 시간은 keyframes가 0%부터 100%까지 진행하는 시간을 말한다.

::총 플레이 시간이 아니다

timing-function

재생되는 속도 매직

- linear: 직선 일정한 속도
- ease-in: 점점 빨라진다
- ease-out: 점점 느려진다
- ease : 빨라지다 느려짐
- ease-in-out: 빨라지다 느려짐 (ease보다 자연스러운 느낌적인 느낌)

timing-function

bezier curve 공식을 이용한 프리셋이 제공되며 cubic-bezier css함수를 써서 바꿀 수 있다.

- 전체에 대해 함수가 적용된게 아니라 키프레임 사이마다 적용된다.
- 전시간과 다음시간에 대해 함수가 적용된게 아니라 전키프레임과 다음키프레임의 값에 대해 함수가 적용된다.

<http://cubic-bezier.com>

https://www.w3schools.com/cssref/css3_pr_animation-timing-function.asp

fill-mode

시작 또는 끝에 일어날 행동

시작은 애니메이션이 시작되는 전을 나타내며 끝은 애니메이션이 끝났을 때를 말한다.

- none: 시작하기 전엔 현재 가지고 있는 스타일을 유지하고 끝난 후에도 시작하기 전에 가지고 있던 스타일로 돌아간다.
- backwards: 시작하기 전(delay)에 막 시작하는 모습을 유지한다.
- forwards: 끝난 직후 모습을 유지한다.
- both: backwards와 forwards 둘 다 적용한다

https://www.w3schools.com/cssref/css3_pr_animation-fill-mode.asp.

보통 forwards 또는 both를 많이 쓴다.