day14

一.过渡

1.属性

|  |
| --- |
| 1.transition-property  2.transition-duration  3.指定过渡时间曲线函数  transition-timing-function:  取值 1.ease 默认值，慢速开始，速度加快，慢速结束  2.linear 匀速  3.ease-in 慢--快  4.ease-out 快--慢  5.ease-in-out 慢速开始，慢速结束，中间先加速后减速 |
| 4.指定过渡元素的延迟时间  transition-delay  取值，以s/ms为单位的数字 |
| 5.过渡属性编写的位置  5.1将过渡放在元素声明的样式中，有去有回  5.2将过渡放在触发的操作中(hover),只管去，不管回 |
| 6.过渡的简写方式  transition：property duration timing-function delay;  一个过渡最简洁方式是transition:duration; |

练习

|  |
| --- |
| 起点：一个黄色div,200\*200 福 10px  终点：先旋转2160deg,位移500px,红色背景，圆形div，福 font-size? |

二.动画(终点\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*)

1.什么是动画

|  |
| --- |
| 使元素从一种样式逐渐变为另一种样式  就是将多个过渡效果结合到一起 |

2.动画是通过"关键帧"，来控制动画的每一步

|  |
| --- |
| 关键帧  1.动画执行的时间点  2.在该时间点上的样式 |

3.动画的使用步骤

|  |
| --- |
| 1.声明动画(定义很多关键帧)  @keyframes 动画名称{  0%{动画开始时的样式}  25%{动画执行到1/4时的样式}  50%{动画执行到1/2时的样式}  100%{动画结束的时候的样式}  } |
| 2.调用动画  2.1指定动画名称  animation-name:change;  2.2指定动画播放的一个周期  animation-duration:3s;  2.3指定动画播放的速度时间曲线函数  animation-timing-function  ease/linear/ease-in/ease-out/ease-in-out  2.4指定动画的延迟  animation-delay  2.5动画的播放次数  animation-iteration-count:infinite;  取值1.具体次数，数字  2.infinite无限次  2.6动画的执行方向  animation-direction:alternate;  取值 normal,默认值，正常播放 0-100  reverse 逆向播放 100-0  alternate 轮流播放 奇数次正向，偶数次逆向  2.7简写方式  animation:name duration timing-function delay iteration-count direction  最简洁方式animation:change 3s;  2.8 animation-fill-mode:  规定动画在播放前或者播放后的显示状态  none 默认值，不显示  forwards 动画播放完成后，保存最后一帧的状态  backwards 动画播放之前，在延时的过程中，动画显示第一帧  both 是同时设置forwards和backwards  2.9 animation-play-state:  设置动画是处于播放还是暂定的状态上  paused  running |

练习：钟表

动画的兼容性

|  |
| --- |
| 如果要低版本浏览器兼容，需要在动画声明之前加前缀  @keyframes 动画名称{关键帧}  @-webkit-keyframes 动画名称{关键帧}  @-ms-keyframes 动画名称{关键帧}  @-moz-keyframes 动画名称{关键帧}  @-o-keyframes 动画名称{关键帧} |