Background Универсальное свойство background позволяет установить одновременно несколько характеристик фона.

*Background : background-image || background-position [ / background-size ]? || background-repeat || background-attachment || background-origin || background-clip*

background-color Определяет цвет фона элемента. Начальное значение дочери устанавливается прозрачным, цвет фона совпадает с цветом фона родительского элемента.

background-image Устанавливает фоновое изображение для элемента. Если одновременно для элемента задан цвет фона, он будет показан, пока фоновая картинка не загрузится полностью. То же произойдет, если изображения не доступны или их показ в браузере отключен.

*background-image: url(<адрес>) | none[, url(<адрес>) | none]\**

linear-gradient() Функция добавляет линейный градиент к фону элемента. Она выступает значением свойства background-image или background.

*background-image: linear-gradient([<угол> | to <позиция>]?, <цвет> [, <цвет>]\*);*

1. <угол> Задаёт угол наклона градиентной линии, который показывает направление градиента. Вначале пишется положительное или отрицательное значение угла, затем к нему слитно добавляется deg. Нулю градусов (или 360º) соответствует градиент снизу вверх, далее отсчёт ведётся по часовой стрелке. Отсчёт угла наклона градиентной линии показан ниже.
2. <цвет> Представляет собой значение цвета (см. цвет), за которым идёт необязательная позиция цвета относительно оси градиента, она задаётся в процентах от 0% до 100% или в любых других подходящих для CSS единицах.
3. <позиция> Для записи позиции вначале пишется to, а затем добавляются ключевые слова top, bottom и left, right, а также их сочетания. Порядок слов не важен, можно написать to left top или to top left. В табл. 1 приведены разные позиции и тип получаемого градиента для цветов #fff и #000, по другому от белого к чёрному.
4. to top 0deg Снизу вверх.
5. to left 270deg -90deg Справа налево.
6. to bottom 180deg Сверху вниз.
7. to right 90deg -270deg Слева направо.
8. to top left От правого нижнего угла к левому верхнему.
9. to top right От левого нижнего угла к правому верхнему.
10. to bottom left От правого верхнего угла к левому нижнему.
11. to bottom right От левого верхнего угла к правому нижнему.

repeating-linear-gradient() Создаёт бесконечно повторяющийся линейный градиент, образуя тем самым фоновый узор. По своему действию похожа на функцию linear-gradient() и имеет те же параметры.

*background-image: repeating-linear-gradient([<угол> | to <позиция> ,] <цвет> [, <цвет>]\*);*

1. <угол> Задаёт угол наклона градиентной линии, который показывает направление градиента 30deg Нулю градусов (или 360º) соответствует градиент снизу вверх, далее отсчёт ведётся по часовой стрелке.
2. <цвет> Представляет собой значение цвета, за которым идёт необязательная позиция цвета относительно оси градиента, она задаётся в процентах от 0% до 100% или в любых других подходящих для CSS единицах.
3. <позиция> Для записи позиции вначале пишется to, а затем добавляются ключевые слова top, bottom и left, right, а также их сочетания. Порядок слов не важен, можно написать to left top или to top left.
4. to top 0deg Снизу вверх.
5. to left 270deg -90deg Справа налево.
6. to bottom 180deg Сверху вниз.
7. to right 90deg -270deg Слева направо.
8. to top left От правого нижнего угла к левому верхнему.
9. to top right От левого нижнего угла к правому верхнему.
10. to bottom left От правого верхнего угла к левому нижнему.
11. to bottom right От левого верхнего угла к правому нижнему.

radial-gradient() Функция добавляет радиальный градиент к фону элемента. Цвет переходит в другой словно круги по воде вокруг точки.

*background-image: radial-gradient([ circle || <радиус> ] [ at <позиция> ]? ,*

*| [ ellipse || [<радиус> | <проценты> ]{2}] [ at <позиция> ]? ,*

*| [ [ circle | ellipse ] || <размер> ] [ at <позиция> ]? ,*

*| at <позиция> ,*

*<цвет> [ , <цвет> ]\*)*

1. circle Радиальный градиент круглой формы.
2. ellipse Создаёт градиент эллиптической формы. Эта форма установлена по умолчанию.
3. <радиус> Радиус градиента в доступных для CSS единицах. Одно значение указывает радиус круга, два значения — радиус эллипса по оси x и его же радиус по оси y. Если радиус явно не указан, градиент будет заполнять собой весь фон элемента.
4. <позиция> Задаёт начальную точку откуда исходит градиент. Позиция точки пишется аналогично значениям свойства background-position с помощью ключевых слов или доступных единиц измерения вроде пикселей или процентов; ниже приведены возможные сочетания.
   1. top left = left top = 0% 0% (в левом верхнем углу);
   2. top = top center = center top = 50% 0% (по центру вверху);
   3. right top = top right = 100% 0% (в правом верхнем углу);
   4. left = left center = center left = 0% 50% (по левому краю и по центру);
   5. center = center center = 50% 50% (по центру) — это значение по умолчанию;
   6. right = right center = center right = 100% 50% (по правому краю и по центру);
   7. bottom left = left bottom = 0% 100% (в левом нижнем углу);
   8. bottom = bottom center = center bottom = 50% 100% (по центру внизу);
   9. bottom right = right bottom = 100% 100% (в правом нижнем углу).
5. <цвет> Представляет собой значение цвета (см. цвет), за которым идёт необязательная позиция цвета относительно оси градиента, она задаётся в процентах от 0% до 100% или в любых других подходящих для CSS единицах.
6. <размер> Устанавливает размер градиента. В табл. 1 перечислены возможные значения размера с их описанием и результатом для белого и чёрного цвета. Код и вид дан для кругового и эллиптического градиента.

closest-side Градиент совпадает с ближайшей к нему стороной блока (для круга) или одновременно совпадает с ближайшими горизонтальными и вертикальными сторонами (для эллипса).

*background: radial-gradient(circle closest-side at 30px 20px, #fff, #000);*

closest-corner Форма градиента вычисляется на основании информации о расстоянии до ближайшего угла блока.

*background: radial-gradient(circle closest-corner at 30px 20px, #fff, #000);*

farthest-side Похож по своему действию на closest-side, но градиент распространяется до дальней стороны блока.

*background: radial-gradient(circle farthest-side at 30px 20px, #fff, #000);*

farthest-corner Форма градиента вычисляется на основании информации о расстоянии до дальнего угла блока.

*background: radial-gradient(circle farthest-corner at 30px 20px, #fff, #000);*

repeating-radial-gradient() По своему действию похож на радиальный градиент, который делается функцией radial-gradient(), и имеет с ним схожий синтаксис. Но цвета градиента бесконечно повторяются во всех направлениях образуя узор, заполняющий фон элемента.

*background-image: repeating-radial-gradient([ circle || <радиус> ] [ at <позиция> ]? ,*

*| [ ellipse || [<радиус> | <проценты> ]{2}] [ at <позиция> ]? ,*

*| [ [ circle | ellipse ] || <размер> ] [ at <позиция> ]? ,*

*| at <позиция> ,*

*<цвет> [ , <цвет> ]\*)*

1. circle Радиальный градиент круглой формы.
2. ellipse Создаёт градиент эллиптической формы. Эта форма установлена по умолчанию.
3. <радиус> Радиус градиента в доступных для CSS единицах. Одно значение указывает радиус круга, два значения — радиус эллипса по оси x и его же радиус по оси y. Если радиус явно не указан, градиент будет заполнять собой весь фон элемента.
4. <позиция> Задаёт начальную точку откуда исходит градиент. Позиция точки пишется аналогично значениям свойства background-position с помощью ключевых слов или доступных единиц измерения вроде пикселей или процентов; ниже приведены возможные сочетания.
   1. top left = left top = 0% 0% (в левом верхнем углу);
   2. top = top center = center top = 50% 0% (по центру вверху);
   3. right top = top right = 100% 0% (в правом верхнем углу);
   4. left = left center = center left = 0% 50% (по левому краю и по центру);
   5. center = center center = 50% 50% (по центру) — это значение по умолчанию;
   6. right = right center = center right = 100% 50% (по правому краю и по центру);
   7. bottom left = left bottom = 0% 100% (в левом нижнем углу);
   8. bottom = bottom center = center bottom = 50% 100% (по центру внизу);
   9. bottom right = right bottom = 100% 100% (в правом нижнем углу).
5. <цвет> Представляет собой значение цвета (см. цвет), за которым идёт необязательная позиция цвета относительно оси градиента, она задаётся в процентах от 0% до 100% или в любых других подходящих для CSS единицах.
6. <размер> Устанавливает размер градиента.

closest-side Градиент совпадает с ближайшей к нему стороной блока (для круга) или одновременно совпадает с ближайшими горизонтальными и вертикальными сторонами (для эллипса).

*background: radial-gradient(circle closest-side at 30px 20px, #fff, #000);*

closest-corner Форма градиента вычисляется на основании информации о расстоянии до ближайшего угла блока.

*background: radial-gradient(circle closest-corner at 30px 20px, #fff, #000);*

farthest-side Похож по своему действию на closest-side, но градиент распространяется до дальней стороны блока.

*background: radial-gradient(circle farthest-side at 30px 20px, #fff, #000);*

*background: radial-gradient(farthest-side at 30px 20px, #fff, #000);*

farthest-corner Форма градиента вычисляется на основании информации о расстоянии до дальнего угла блока,

*background: radial-gradient(circle farthest-corner at 30px 20px, #fff, #000);*

*background: radial-gradient(farthest-corner at 30px 20px, #fff, #000);*

background-position Задаёт начальное положение фонового изображения, установленного с помощью свойства background-image. Допустимо указывать несколько значений для каждого фона, перечисляя значения через запятую.

*<позиция> = [left | center | right | <проценты> | <размер>] || [top | center | bottom | <проценты> | <размер>].*

1. top left = left top = 0% 0% (в левом верхнем углу)
2. top = top center = center top = 50% 0% (по центру вверху)
3. right top = top right = 100% 0% (в правом верхнем углу)
4. left = left center = center left = 0% 50% (по левому краю и по центру)
5. center = center center = 50% 50% (по центру)
6. right = right center = center right = 100% 50% (по правому краю и по центру)
7. bottom left = left bottom = 0% 100% (в левом нижнем углу)
8. bottom = bottom center = center bottom = 50% 100% (по центру внизу)
9. bottom right = right bottom = 100% 100% (в правом нижнем углу)

background-position-x Задаёт положение фонового изображения внутри элемента по горизонтали. Если для элемента установлено несколько фоновых изображений, то можно изменять положение каждого изображения, перечисляя значения через запятую.

*background-position-x: [ left | center | right | <проценты> | <размер> ]#*

background-position-y Задаёт положение фонового изображения внутри элемента по вертикали.

*background-position-y: [top | center | bottom | <проценты> | <размер>]#*

1. top Выравнивает фон по верхнему краю. Эквивалент записи 0 или 0%.
2. center Выравнивает фон по центру вертикали. Эквивалент записи 50%.
3. bottom Выравнивает фон по нижнему краю. Эквивалент записи 100%.
4. <проценты> Задаёт положение фона в процентах от высоты элемента. Значение 0% или 0 выравнивает верхний край фонового изображения по верхнему краю элемента. Значение 100% выравнивает нижний край рисунка по нижнему краю элемента.
5. <размер> Задаёт положение фона в любых доступных для CSS единицах — пиксели (px), сантиметры (cm), em и др. относительно верхнего края элемента.

background-size Масштабирует фоновое изображение, согласно заданным размерам.

1. <размер> Задаёт размер в любых доступных для CSS единицах — пикселях (px), сантиметрах (cm), em и др.
2. <проценты> Задаёт размер фоновой картинки в процентах от ширины или высоты элемента.
3. auto Если задано одновременно для ширины и высоты (auto auto), размеры фона остаются исходными; если только для одной стороны картинки (100px auto), то размер вычисляется автоматически исходя из пропорций картинки.
4. cover Масштабирует изображение с сохранением пропорций так, чтобы его ширина или высота равнялась ширине или высоте блока.
5. contain Масштабирует изображение с сохранением пропорций таким образом, чтобы картинка целиком поместилась внутрь блока.

background-repeat Определяет, как будет повторяться фоновое изображение, установленное с помощью свойства background-image.

*<повторение> = repeat-x | repeat-y | [repeat | space | round | no-repeat]{1,2}*

Допустимо указывать два значения, первое ключевое слово задаёт повторение по горизонтали, второе по вертикали.

1. no-repeat Устанавливает одно фоновое изображение в элементе без его повторений, положение которого определяется свойством background-position (по умолчанию в левом верхнем углу). Аналогично no-repeat no-repeat.
2. repeat Фоновое изображение повторяется по горизонтали и вертикали. Аналогично repeat repeat.
3. repeat-x Фоновый рисунок повторяется только по горизонтали. Аналогично repeat no-repeat.
4. repeat-y Фоновый рисунок повторяется только по вертикали. Аналогично no-repeat repeat.
5. space Изображение повторяется столько раз, чтобы полностью заполнить область; если это не удаётся, между картинками добавляется пустое пространство.
6. round Изображение повторяется так, чтобы в области поместилось целое число рисунков; если это не удаётся сделать, то фоновые рисунки масштабируются.

background-attachment Устанавливает, будет ли прокручиваться фоновое изображение вместе с содержимым элемента. Изображение может быть зафиксировано и оставаться неподвижным, либо перемещаться совместно с документом. Можно указать несколько значений для ряда фоновых изображений, перечисляя значения через запятую. Не наследуется

1. fixed - Делает фоновое изображение элемента неподвижным.
2. scroll - Позволяет перемещаться фону вместе с содержимым.
3. local - Фон фиксируется с учётом поведения элемента. Если элемент имеет прокрутку, то фон будет прокручиваться вместе с содержимым, но фон, выходящий за рамки элемента, остаётся на месте.

background-origin Определяет область позиционирования фонового рисунка. Это свойство не применяется, когда значение background-attachment задано как fixed.

1. padding-box Фон позиционируется относительно края элемента с учетом толщины границы.
2. border-box Фон позиционируется относительно границы, при этом линия границы может перекрывать изображение.
3. content-box Фон позиционируется относительно содержимого элемента.

background-clip Определяет, как цвет фона или фоновая картинка должна выводиться под границами. Эффект заметен при прозрачных или пунктирных границах.

1. padding-box Фон отображается внутри границ.
2. border-box Фон выводится под границами.
3. content-box Фон отображается только внутри контента.
4. text Фон отображается только внутри текста.

background-blend-mode Определяет режим наложения фонового изображения на фоновый цвет или другие фоновые изображения. Допустимо указывать несколько значений через запятую, при этом они будут применяться к фоновым изображениям, перечисленных в background-image, в том же порядке.

1. normal Обычный. Не используется смешивание цветов. Режим по умолчанию.
2. multiply Умножение. В этом режиме значение основного цвета умножается на значение совмещённого цвета. Результирующий цвет всегда представляет собой более тёмный цвет.
3. screen Осветление. В этом режиме перемножаются обратные значения основного и совмещённого цвета. В качестве результирующего цвета всегда применяется более светлый цвет.
4. overlay Перекрытие. В этом режиме цвета умножаются или осветляются в зависимости от основного цвета. Узоры или цвета перекрывают существующие пиксели, оставляя неизменными светлые и тёмные участки основного цвета. Базовый цвет не заменяется, а смешивается с совмещённым цветом, что позволяет отразить наличие светлых или тёмных участков первоначального цвета.
5. darken Замена тёмным. В качестве результирующего выбирается основной или совмещённый цвет, в зависимости от того, какой из них темнее. Пиксели с цветом, более светлым по сравнению с совмещённым, заменяются, а пиксели с цветом, более тёмным по сравнению с совмещённым, остаются неизменными.
6. lighten Замена светлым. В качестве результирующего цвета выбирается основной или совмещённый цвет, в зависимости от того, какой из них светлее. Пиксели с более тёмным цветом по сравнению с совмещённым цветом заменяются, а пиксели с более светлым цветом по сравнению с совмещённым цветом остаются неизменными.
7. color-dodge Осветление основы. Основной цвет заменяется более ярким для отражения совмещённого цвета в результате уменьшения контраста между двумя цветами. Смешивание с чёрным цветом не приводит к появлению каких-либо изменений.
8. color-burn Затемнение основы. Основной цвет заменяется более тёмным для отражения совмещённого цвета в результате увеличения контраста между двумя цветами. Смешивание с белым цветом не приводит к появлению каких-либо изменений.
9. hard-light Направленный свет. В этом режиме цвета умножаются или осветляются в зависимости от совмещённого цвета. Полученный эффект аналогичен освещению изображения резким светом прожектора. Если совмещённый цвет (источник света) является более светлым, чем 50% серого, то изображение становится светлее, как после осветления. Этот эффект может применяться для добавления светлых участков к изображению. Если совмещённый цвет (источник света) является более тёмным, чем 50% серого, то изображение становится темнее, как после умножения. Этот эффект может применяться для добавления тёмных участков к изображению. Наложение чисто-чёрного или чисто-белого цвета приводит к получению чисто-чёрного или чисто-белого цвета.
10. soft-light Рассеянный свет. В этом режиме цвета становятся более тёмными или более светлыми в зависимости от совмещённого цвета. Полученный эффект аналогичен освещению изображения расплывчатым светом прожектора. Если совмещённый цвет (источник света) является более светлым, чем 50% серого, то изображение становится светлее, как после осветления. Если совмещённый цвет является более тёмным, чем 50% серого, изображение становится темнее, как после затемнения. Наложение чисто-чёрного или чисто-белого цвета создаёт отчётливые, более тёмные или более светлые зоны, но чистого чёрного или белого цвета не получится.
11. difference Разница. В этом режиме вычитается либо совмещённый цвет из основного цвета, либо основной цвет из совмещённого цвета в зависимости от того, какой цвет имеет большее значение яркости. Смешивание с белым цветом приводит к инвертированию значений основного цвета, смешивание с чёрным цветом не влечёт за собой каких-либо изменений.
12. exclusion Исключение. В этом режиме создается эффект, аналогичный создаваемому в режиме «Разница», но характеризующийся более низким контрастом. Смешивание с белым цветом приводит к инвертированию значений основного цвета. Смешивание с чёрным цветом не приводит к появлению каких-либо изменений.
13. hue Тон. В этом режиме создаётся результирующий цвет с яркостью и насыщенностью основного цвета и цветовым тоном совмещённого цвета.
14. saturation Насыщенность. В этом режиме создаётся результирующий цвет с яркостью и цветовым тоном основного цвета и насыщенностью совмещённого цвета.
15. color Цвет. Создаётся результирующий цвет с яркостью основного цвета и с цветовым тоном и насыщенностью совмещённого цвета. Этот режим сохраняет уровни серого в изображении и может применяться для раскрашивания монохромных изображений и добавления оттенков к цветным изображениям.
16. luminosity Яркость. В этом режиме создаётся результирующий цвет с цветовым тоном и насыщенностью основного цвета и яркостью совмещённого цвета. Этот режим создаёт эффект инверсии цвета.

mix-blend-mode Определяет режим наложения исходного цвета на фоновый цвет или фоновое изображение.

*mix-blend-mode: normal | multiply | screen | overlay | darken | lighten | color-dodge | color-burn | hard-light | soft-light | difference | exclusion | hue | saturation | color | luminosity*

color Определяет цвет текста элемента.

*color: <цвет> | transparent*