

HTML 5 y CSS3

Transiciones

transition

```
#footerMenu{

position: relative;
margin-left: 100%;
transition: margin-left 0.2s linear;
/* Firefox 4 */
-moz-transition: margin-left 0.2s linear;
/* Safari y Chrome */
-webkit-transition: margin-left 0.2s linear;
/* Opera */
-o-transition: margin-left 0.2s linear;
}
```

Estructura:

- 1.- Propiedad
- 2.- Duración
- 3.- Como la velocidad durante la transición será calculada.
- 4.- Retraso

Nota: No funciona en versiones de IE anteriores a la 10, para los otros navegadores hace falta poner los prefijos correspondientes.



```
clearminds-it
```

```
transition: opacity 1s ease, height 1s linear,
                  box-shadow 0.2s linear, border-radius 1s, margin-left 1s
                  ease-in-out:
                     /* Firefox 4 */
                      -moz-transition: opacity 1s ease, height 1s linear,
                  box-shadow 0.2s linear, border-radius 1s, margin-left 1s
                  ease-in-out;
Ejemplo:
                      /* Safari y Chrome */
                      -webkit-transition: opacity 1s ease, height 1s linear,
                  box-shadow 0.2s linear, border-radius 1s, margin-left 1s
                  ease-in-out:
                     /* Opera */
                      -o-transition: opacity 1s ease, height 1s linear,
                  box-shadow 0.2s linear, border-radius 1s, margin-left 1s
                  ease-in-out;
```



transition

Valor	Descripción
linear	Especifíca una transición con la misma velocidad de principio a fin $(equivalente a cubic-bezier(0,0,1,1)).$
ease	Especifíca una transición con un comienzo lento, luego rapido, y al final lento (equivalente a cubic-bezier(0.25,0.1,0.25,1)).
ease-in	Especifíca una transición con un comienzo lento (equivalente a cubicbezier(0.42,0,1,1)).
ease-out	Especifíca una transición con un final lento (equivalente a cubicbezier(0,0,0.58,1)).
ease-in-out	Especifíca una transición con un comienzo y final lento (equivalente a cubic-bezier(0.42,0,0.58,1)).
cubic-bezier(n,n,n,n)	Definimos nuestros propios valores para la función cubic-bezier . Solo se aceptan valores entre 0 y 1.