# CSS: Animasjon

Skrevet av: Lars Klingenberg

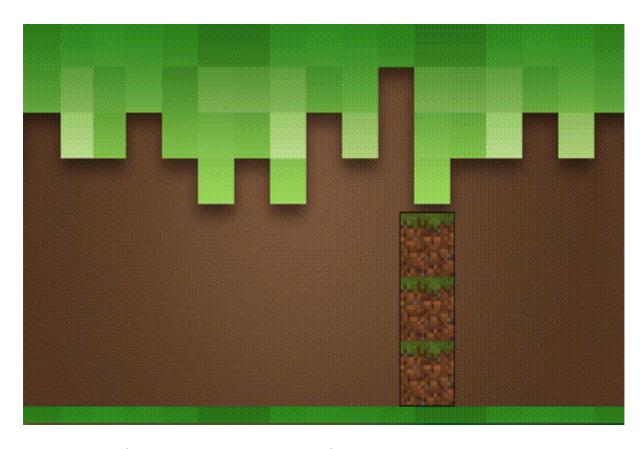
Kurs: Web

Tema: Tekstbasert, Nettside, Animasjon

Fag: Matematikk, Programmering, Kunst og håndverk Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole

### Introduksjon

I denne oppgaven skal du lære å animerer HTML-objekter ved hjelp av CSS. Under ser du hvordan resultatet vil bli til slutt:



Men før vi starter å lage animasjonen over må vi lære om hvordan animasjon fungerer ved hjelp av CSS. Så la oss starte med det grunnleggende!

For å lære mest mulig bør du åpne en tom .html -fil og skrive koden for hånd når du leser oppgaven, da kommer du til å bli en racer i CSS-animasjon!

# Steg 1: Animasjons-attributtet

Animasjon i CSS er ganske enkelt, i utgangspunktet har animasjonen 2 stadier: start og slutt. Mellom start og slutt kan du legge inn forskjellige faser, som vi skal se på litt senere. Animasjonen vil heller ikke gå i loop (altså gjenta seg selv) med mindre du forteller at den skal gjøre det.

Før vi skal se på et enkelt eksempel skal vi se på animation -attributter. Vi skal bruke disse:

```
#id {
    animation-name: et-navn;
    animation-duration: 1s;
    animation-timing-function: linear|ease|ease-in|ease-out|ease-in-out|step-s
tart|step-end;
    animation-delay: 1s;
    animation-iteration-count: nummer|infinite;
    animation-direction: normal|reverse|alternate|alternate-reverse;
    animation-fill-mode: none|forwards|backwards|both;
}
```

- name : Navnet på animasjonen.
- duration: Hvor lenge (i sekunder) skal animasjonen vare.
- timing-function: Hvordan mellom-fasene er kalkulert.
- delay: Hvor mye forsinkelse det skal være før animasjonen starter. Standard er 0 sekund.
- iteration-count: Hvor mange ganger skal animasjonen gjentas.
- direction : Bestemmer om animasjonen skal gå baklengs eller ikke.
- fill-mode: Hvilke stiler som er lagt til før og etter start av animasjonen.

Her er et enkelt eksempel på en boks som går fra venstre til høyre:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<style>
    #boks {
        height: 50px;
        width: 50px;
        background-color: blue;
        position: relative;
        animation-name: frem-og-tilbake;
        animation-duration: 2s;
        animation-iteration-count: infinite;
        animation-direction: alternate;
    }
    @keyframes frem-og-tilbake {
        0% {
            left: 0px;
        }
        100% {
            left: 100px;
        }
    }
</style>
</head>
<body>
    <div id="boks"></div>
</body>
</html>
```

#### La oss se nærmere på koden over:

Vi har en <div> med ID boks, den er 50x50px med blå bakgrunnsfarge. Posisjonen er relative som vil si at vi har muligheter for å flytte på den.

animation -attributtene:

- name : frem-og-tilbake
- duration: 2s (sekunder)
- timing-function: lkke oppgitt, er ease som standard.
- delay: Ikke oppgitt, siden vi ønsker at animasjonen skal starte med en gang og standard er øs.

0	iteration-count : infinite (uendelig, så den vil ikke stoppe).		
0	direction : alternate (for at den skal gå frem og tilbake)		
0	fill-mode: Ikke oppgitt, ettersom animasjonen starter med en gang og aldri slutter trenger vi ikke en fill-mode før eller etter animasjonen.		
anim frem	frames frem-og-tilbake er det vi bruker for å spesifisere hva som skal skje under asjonen. I dette tilfellet har vi satt navnet til animasjonen med animation-name: -og-tilbake, vi bruker derfor @keyframes frem-og-tilbake for å beskrive asjonen.		
faser	n for @keyframes kan vi nå spesifisere hva vi vil at animasjonen skal gjøre, vi har to , en start og en slutt. 0% er animasjonens start og 100% er animasjonens slutt. or vil boksen vår starte til venstre (left: 0px) og slutte lengre til høyre (left: <a href="https://www.com/color.org/left">c ).</a>		
<b>NB!</b> Verdiene i animation -attributtene kan også skrives som en egen linje, men det er da litt vanskeligere å finne ut hva som er hva:			
#bo }	ks { animation: frem-og-tilbake 2s;		
l	Jtfordring		
[	Skriv koden inn i din favoritt teksteditor, lagre det som en .html -fil og gjør oppgavene under.		
(	Få animasjonen til å bytte farge fra blå til rød underveis.		
(	Klarer du å få boksen til å flytte seg nedover og oppover?		
(	Prøv å få boksen til å bevege seg i en firkant.		

# Steg 2: @keyframes

La oss nå se nærmere på @keyframes . @keyframes er CSS som forteller hvilke steg en animasjon består av.

Her kommer noen eksempler:

```
@keyframes diagonalt {
    0% {
       top: 0px;
       left: 0px;
    }
    100% {
       top: 100px;
       left: 100px;
    }
}
```

Dette eksempelet får et objekt til å gå diagonalt siden det starter på top: 0px; left: 0px; og ender på top: 100px; left: 100px;.

```
@keyframes ned {
     0% {
        top: 0px;
     }
     100% {
        top: 100px;
     }
}
```

Her går HTML-objektet nedover ved hjelp av top -attributtet.

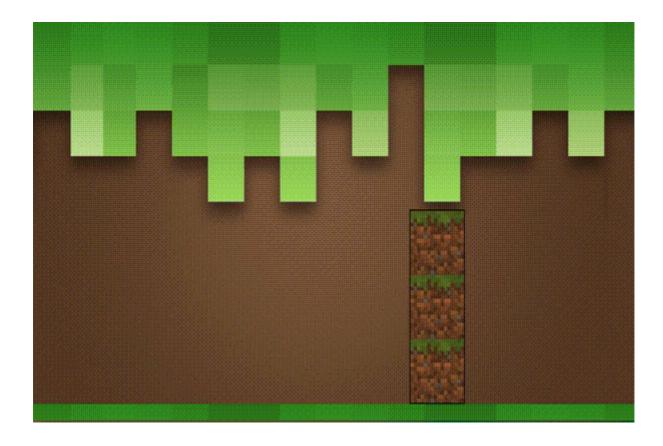
```
@keyframes skift-farge {
    0% {
       background-color: blue;
    }
    50% {
       background-color: yellow;
    }
    100% {
       background-color: red;
    }
}
```

Merk at i dette eksempelet har vi lagt inn 50%. Dette er et eksempel på at du kan dele inn animasjonen faser mellom 0% og 100%. Du kan legge til så mange faser du vil ved å bruke %.

**Merk** at du ikke kan endre animasjonens varighet med @keyframes og %, du må da heller endre på animation-duration.

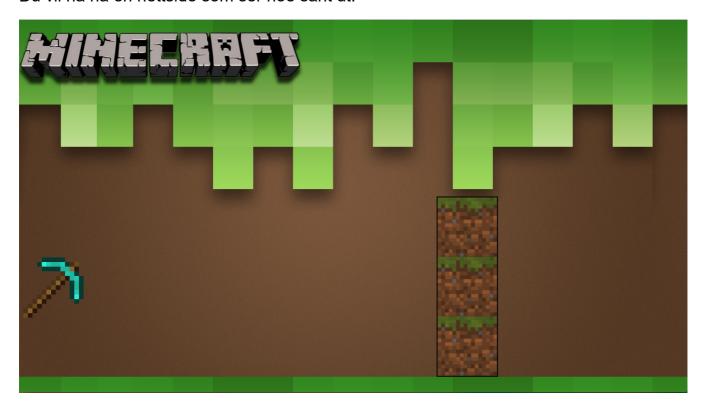
# Steg 3: Pakke ut filene

Nå skal vi animere øksen og Minecraft-logoen:



- Last ned og pakk ut minecraft\_animasjon.zip (minecraft\_animasjon.zip).
- Apne index.html i din favoritt teksteditor og i en nettleser.

Du vil nå ha en nettside som ser noe sånt ut:



I koden til index.html har vi et bakgrunnsbilde og 3 div-er med følgende ID: pickaxe, minecraft og block. Alle disse ID-ene er et bilde på nettsiden, bakgrunnsbildet ligger i CSS-en under body.

#### Dette skal vi programmere:

$\bigcirc$	pickaxe -en skal komm	ne flyvende ini	n og treffe blokkene.
------------	-----------------------	-----------------	-----------------------

Når øksen har truffet blokkene skal logoen skal komme inn.

### Steg 4: Flyvende øks

Nå skal vi få pickaxe -en til å fly. Vi begynner med å beskrive animasjonen med keyframes.



Lag en @keyframes med animasjonsnavnet move-pickaxe.
La figuren starte utenfor skjermen. <b>Hint:</b> bruk en negativ verdi av left.
La pickaxe-bildet bevege seg bort til blokkene. Klarer du å finne ut hvor langt de er? <b>Hint:</b> positiv verdi av left.
Legg til rotasjon med transform: rotate(antall grader).
Kan du tenke deg hvor transform: rotate() bør være? I 0% eller 100%?
Prøv deg frem med hvor mange grader du trenger for at den skal bli riktig. <b>Hint:</b>

360 grader er én gang og 720 grader er to ganger rundt seg selv.

Så legger vi animasjonen til øksen.



	Finn #pickaxe i CSS-en.	
	Legg til animasjonsnavnet fra keyframes med animation-name.	
	Legg til animation-duration på 2s.	
0	[]Legg til et animation-delay på 1s.	
	Sett animation-timing-function til linear.	
	Sett animation-fill-mode til forwards.	
Forslag til kode så langt		

# Steg 5: Flyvende logo

Nå som du har klart å få pickaxe til å fly inn med rotasjon er oppgaven din nå å få #minecraft til komme flyvende inn etter at pickaxe har stoppet.

Bruk det du har lært i oppgaven til å og prøv få logoen til å komme inn når pickaxe er ferdig med sin animasjon.

Forslag til kode for Minecraft-logo

Gratulerer! Du har nå laget din første animasjon!

Lisens: CC BY-SA 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed)