

</> Web

# ■ CSS: Animasjon

*Skrevet av: Lars Klingenberg*

*Oversatt av: Stein Olav Romslo*

*Kurs: Web*

*Tema: Tekstbasert, Nettside, Animasjon*

*Fag: Matematikk, Programmering, Kunst og håndverk*

*Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole*

## Introduksjon

I denne oppgåva skal du lære å animere HTML-objekt ved hjelp av CSS. Under ser du korleis resultatet vil bli til slutt:



Før me startar å lage animasjonen over må me lære om korleis animasjon fungerer ved hjelp av CSS. Så la oss starte med det grunnleggjande!

**For å lære mest mogleg bør du åpne ei tom .html -fil og skrive koden for hand når du les oppgåva, då kjem du til å bli ein racer i CSS-animasjon!**

## Steg 1: Animasjons-attributten

Animasjon i CSS er ganske enkelt. I utgangspunktet har animasjonen to stadium: start og slutt. Mellom start og slutt kan du leggje inn ulike faser, det skal me sjå på seinare. Animasjonen vil heller ikkje få i loop (altså gjenta seg sjølv) med mindre du fortel at den skal gjere det.

Før me skal sjå på eit enkelt døme skal me sjå på animation -attributtar. Me skal bruke desse:

```
#id {  
  animation-name: eit-namn;  
  animation-duration: 1s;  
  animation-timing-function: linear|ease|ease-in|ease-out|ease-in-out  
|step-start|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 : Namnet på animasjonen.
- ☐ duration : Kor lenge (i sekund) skal animasjonen vare.
- ☐ timing-function : Korleis mellom-fasane er berekna.
- ☐ delay : Kor lang forseinking det skal vere før animasjonan startar. Standard er 0 sekund.
- ☐ iteration-count : Kor mange gonger animasjonen skal bli gjenteke.
- ☐ direction : Bestemmer om animasjonen skal gå baklengs eller ikkje.
- ☐ fill-mode : Kva stilar som er lagt til før og etter start av animasjonen.

Her er eit enkelt døme på ein boks som går frå venstre til høgre:

```

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

```

### La oss sjå nærare på koden over:

Me har ein <div> med ID boks , den er 50x50px med blå bakgrunnsfarge. Posisjonen er relative , som vil seie at me har moglegheita til å flytte på den.

animation -attributtane:

- ☐ name : fram-og-tilbake
- ☐ duration : 2s (sekund)
- ☐ timing-function : Ikkje gjeve, er ease som standard.
- ☐ delay : Ikkje gjeve, sidan me vil at animasjonen skal starte med ein gong og standard er 0s .

- ☐ `iteration-count` : `infinite` (uendeleg, så den vil ikkje stoppe).
- ☐ `direction` : `alternate` (for at den skal gå fram og tilbake)
- ☐ `fill-mode` : Ikkje gjeve, sidan animasjonen startar med ein gong og aldri sluttar treng me ikkje ein `fill-mode` før eller etter animasjonen.

`@keyframes fram-og-tilbake` er det me brukar for å spesifisere kva som skal skje under animasjonen. I dette tilfellet har me sett namnet til animasjonen med `animation-name`: `fram-og-tilbake`, så me brukar `@keyframes fram-og-tilbake` for å beskrive animasjonen.

No kan me spesifisere kva me vil at animasjonen skal gjere. Det gjer me innanfor `@keyframes`. Me har to fasar, ein start og ein slutt. `0%` er starten på animasjonen og `100%` er slutten. Difor vil boksen vår starte til venstre (`left: 0px`) og slutte lengre til høgre (`left: 100px`).

**NB!** Verdiane i `animation`-attributtane kan òg skrivast som ei eiga linje, men då er det litt vanskelegare å finne ut kva som er kva:

```
#boks {  
  animation: fram-og-tilbake 2s ...;  
}
```

## Utfordring

- ☐ Skriv koden inn i favoritt-teksteditoren din, lagre den som ei `.html`-fil og gjer oppgåvene under.
- ☐ Få animasjonen til å byte farge frå blå til raud undervegs.
- ☐ Klarar du å få boksen til å flytte seg nedover og oppover?
- ☐ Prøv å få boksen til å bevege seg i ein firkant.

# Steg 2: @keyframes

La oss sjå nærare på @keyframes . @keyframes er CSS som fortel kva steg ein animasjon består av.

Her kjem nokre døme:

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

Dette dømet får eit objekt til å gå diagonalt sidan det startar 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`-attributten.



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

Merk at i dette dømet har me lagt inn `50%`. Dette er eit døme på at du kan dele inn animasjonen i fasar mellom `0%` og `100%`. Du kan leggje til så mange fasar du vil ved å bruke `%`.

**Merk** at du ikkje kan endre på kor lenge animasjonen varar med `@keyframes` og `%`, då må du endre på `animation-duration`.

## Steg 3: Pakke ut filene

No skal me animere øksa og Minecraft-logoen:





- ☐ Last ned og pakk ut minecraft\_animasjon.zip (minecraft\_animasjon.zip).
- ☐ Åpne `index.html` i favoritt-teksteditoren din og i ein nettlesar.

No vil du ha ei nettside som ser slik ut:



---

I koden til `index.html` har me eit bakgrunnsbilete og 3 div-ar med følgjande ID: `pickaxe`, `minecraft` og `block`. Alle desse ID-ane er eit bilete på nettsida, bakgrunnsbiletet ligg i CSS-en under `body`.

**Dette skal me programmere:**

- ☐ `pickaxe`-a skal kome flygande inn og treffe blokkene.
- ☐ Når øksa har treft blokkene skal logoen kome inn.

## Steg 4: Flygande øks

No skal me få `pickaxe`-a til å fly. Me startar med å beskrive animasjonen med `keyframes`.

### Sjekkliste

- ☐ Lag ein `@keyframes` med animasjonsnamnet `move-pickaxe`.
- ☐ La figuren starte utanfor skjermen. **Hint:** bruk ein negativ verdi av `left`.
- ☐ La `pickaxe`-biletet bevege seg bort til blokkene. Klarar du å finne ut kor langt det er? **Hint:** positiv verdi av `left`.
- ☐ Legg til rotasjon med `transform: rotate(antall grader)`.
- ☐ Kan du tenke deg kor `transform: rotate()` bør vere? I 0% eller 100%?  
**Eksempel:** `transform: rotate(20deg)`
- ☐ Prøv deg fram med kor mange gradar du treng for at den skal bli riktig. **Hint:** 360 gradar er ein gong, og 720 gradar er to gonger, rundt seg sjølv.

Så legger me til animasjonen til øksa.





## Sjekkliste

- ☐ Finn `#pickaxe` i CSS-en.
- ☐ Legg til animasjonsnamnet frå `keyframes` med `animation-name`.
- ☐ Legg til `animation-duration` på 2s.
- ☐ Legg til eit `animation-delay` på 1s.
- ☐ Set `animation-timing-function` til `linear`.
- ☐ Set `animation-fill-mode` til `forwards`.

Forslag til kode så langt

## Steg 5: Flygande logo

No som du har klart å få `pickaxe` til å flyge inn med rotasjon er den neste oppgåva di å få `#minecraft` til kome flygande inn etter at `pickaxe` har stoppa.

- ☐ Bruk det du har lært i oppgåva til no, og prøv å få logoen til å kome inn når `pickaxe` er ferdig med animasjonen sin.

Forslag til kode for Minecraft-logo

**Gratulerer!** Du har laga din fyrste animasjon!

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