
Les bases de l'animation CSS :

1. Définir les étapes de l'animation à l'aide d'une directive CSS @keyframes
2. Appliquer la propriété animation sur l'élément que vous voulez animer.

```
@keyframes monmouvement {
```

```
  from {  
    margin-left: 25px;  
  }
```

```
  to {  
    margin-left: 75px;  
  }
```

```
}
```

Au début, on a la directive @keyframes qui permet de dire «je vais définir une animation». On doit lui donner un nom pour s'en resservir ensuite.
Ici, il s'agit de «monmouvement».

Ensuite, on définit les étapes de l'animation.
from : «de» et to : «à»
donc au début et à la fin.

```
p {
```

```
  animation-name: monmouvement;  
  animation-duration: 3s;
```

```
}
```

tu appliques « monmouvement » sur la balise p.

Gestion du «temps» de l'animation grâce aux pourcentages :

```
@keyframes masuperanimation {
```

```
  0% {
```

```
    background-color: red;
```

```
  }
```

```
  50% {
```

```
    background-color: green rotate(30deg);
```

```
  }
```

```
  100% {
```

```
    background-color: blue;
```

```
  }
```

```
}
```

les propriétés :

```
animation-name: example;  
animation-duration: 5s;  
animation-timing-function: linear;  
animation-delay: 2s;  
animation-iteration-count: infinite;  
animation-direction: alternate;
```

la super propriété :

```
animation: example 5s linear 2s infinite alternate;
```

```
animation-name: example;
```

Cette propriété permet de déclarer un nom qui pourra être utilisé comme référence à l'animation pour la règle @keyframes.

```
animation-duration: 5s;
```

Cette propriété définit la durée d'un cycle de l'animation.

```
animation-timing-function: linear;
```

Cette propriété configure la fonction de minutage d'une animation, autrement dit comment celle-ci accélère entre l'état initial et l'état final notamment grâce à des fonctions décrivant des courbes d'accélération.

```
animation-delay: 2s;
```

Cette propriété définit le délai entre le moment où l'élément est chargé et le moment où l'animation commence.

```
animation-iteration-count: infinite;
```

Cette propriété détermine le nombre de fois que l'animation est répétée. On peut utiliser le mot-clé infinite afin de répéter une animation infiniment.

```
animation-direction: alternate;
```

Cette propriété indique si l'animation doit alterner entre deux directions de progressions (faire des allers-retours) ou recommencer au début à chaque cycle de répétition.

```
animation-fill-mode: forwards;
```

permet d'indiquer à l'ordinateur comment l'objet doit s'afficher avant et après l'animation. Doit-il revenir à la position initiale ? A la position finale ?

Les valeurs possibles sont :

«none» (par défaut),

«forwards» (pour que l'élément reste à sa position finale)

«backwards» (pour que l'élément revienne à sa position initiale)