



Animations

"Göra levande"

Tre olika sätt

1. Transitions
2. Keyframes
3. JS (som använder CSS)

transitions

Övergång mellan två olika stadier

transition

- läggs på elementet som det ska animera **ifrån**
- flera egenskaper samtidigt / enskilda
- ett gäng under-egenskaper, ex. delay

keyframe animations

Övergångar mellan två eller flera stadier

animation

- läggs på elementet som ska animeras
- flera egenskaper samtidigt / enskilda
- Varje *keyframe* = stadie
- ett gäng under-egenskaper, ex. *iteration* etc

JS libraries

anime.js || *velocity.js*

JS Animation Library

- Programmatisk animering
- Chaina flera animeringar
- Lättare att göra avancerade animering

anime JS