day14

一.过渡（过度\*\*\*\*\*\*\*\*\*）

|  |
| --- |
| 某元素的css属性值在一段时间内，平滑改变到另外一个值  过渡主要观察的是过程和结果 |

设置能够过渡的属性

|  |
| --- |
| 支持过渡效果的样式属性  颜色的属性  取值为数值  transform  渐变  visibility  阴影 |
| 指定本次过度生效的属性  transition-poperty:上面的css属性/all  指定过度的时长  transition-duration:过度的时长/s/ms  指定过度时间曲线函数  transition-timing-function:  1.ease 默认值，慢-->快-->慢 慢速开始，快速变快，慢速结束  2.linear 匀速  3.ease-in 慢-->快 慢速开始，快速结束4.ease-out 快速开始，慢速结束  5.ease-in-out 慢速开始，先加速再减速，慢速结束 |
| 指定延迟执行过度的时间  transition-delay: s/ms |
| 过度属性的编写位置  1.将过度放在元素声明的样式中(元素自己的样式里)，过度效果有去有回  2.将过度放在元素的触发操作中(hover),过度效果有去无回 |
| 过度的简写  transition:property duration timing-function delay;  最少的方式 transition: duration； |

练习，翻滚吧，牛宝宝

二.动画

|  |
| --- |
| 使元素从一种样式，改变到另外一种，再改变到其他样式.......  相当于将很多个过渡效果放到一起使用 |
| 关键帧  1.动画的执行时间点  2.该时间点上的样式 |

动画的实现步骤

|  |
| --- |
| 1.声明动画及动画关键帧  @keyframes 动画名称{  //定义关键帧  0%{动画开始时的样式}  .........  100%{动画结束时的样式}  }  2.调用动画  animation-name: 动画名称;  animation-duration: 动画播放一个周期的时间  3.动画的其他属性  animation-delay  4.动画的速度时间曲线函数  animation-timing-function  ease/linear/ease-in/ease-out/ease-in-out |