Плавні пер ди

transit erty - E ан я css в СТİ, буде ект пер Јек пере ду. М ДЛЯ оду бути по кретна вла ивіст ь к

transicion-duracion задає час в секун, або мілісекундах, скільки повинна тривати анімація переходу до її завершення дорівнює 0s, це означає, при дорівнює образовниться відбувається миттєво.

transition-timing-f стоп тановлює, функцію зміни значення перех

transition-timingматематичну до жи яка показує, як идк а часом змінюється вказач сез transition-pro rty значення властивості.

transition-tim

eps | cubic-h

Плавні переходи

transition-proper тановлює ім'я сss властивості, для якої буде ефе пе коду ефекту оже попе, all, або я

transiti тах або час ь мілісек ах, ЛЬКИ тривати мація П Hin переходу до її зершення. заг зчуванням зн ення ої анімації нема дорівнює 0s, ц значає, що н рехід відбуває TTEBO.

transition-timing-functic

transition-timi досі математичы Щоб використати анімар роекті, треб бити дві речі:

- 1. Створити анімау
- 2. Зв'язати її з ед енто що анім ься, казати потрібні вдості.

Аніма – це на клю их кад , або ейфреймів, що зберіг ся в CSS:

```
@keyfra zva_a atsii
{ 0% { width: *перший кадр*/
100% { width: 150p } /*останній кадр*/ }
```

Ключове слово @keyframes означає саму анімацію. Потім йде ім'я анімації, в нашому випадку – nazva_animatsii. У фігурних дужках міститься список кейфреймів. Ми використовуємо початковий початковий 100% (їх також можна записати як from i to).

Щоб зв'яза по з елементо

animation- те - Встановлює од або вка аг ацій, які застосовую я до елементу. Явл соб ім'я, з'язане з правилом (уframes, воно в свої задає п ідориість руху.

<u>animation-duration</u> - Задає час в секундах або мілісекундах, скільки повинен тривати один цикл анімації. За замовчуванням значення дорівнює 0s, це означає, що ніякої анімації немає.

animation-timing-function - Встановлює, згідно якої функції часу повинна відбуватися анімація кожного циклу між ключовими кадрами. Можливі значення: linear (рівномірно) | ease (починається повільно, потім прискорюється і закінчується повільно) | ease-in (починається повільно і прискорюється до кінця) | ease-out (швидко починається, сповільнює кінці).

<u>animation-delay</u> - Встановлює час очікування перед запуском циклу анімації.

animatio citeratio unt - Властивість визначає, скільки разів по равати ил аніма до її зупинки. Значення за замову чням 1. чення ін іте означає, що анімація буде

можливі значен гтан (відтворюється з початку) аlternate (відтворюється з початку) аlternate (відтворюється з початку) аlternate-reverse | reverse (відтворюється з кінця)

animation-fill-mode - Визначає, які стилі повинні застосовуватися до елементу, коли анімація не програється. Можливі значення: none, forwards, backwards, both.

animation-play-state - Властивість визначає, програвати анімація вити її на паузу. Можливі значення: running, paused

Скор варіант:

animation - трива (3. animation-timing-function tic lay - пауза перед початком) (5. animation-direction - напрямок уди-назад»)

Властивість transform може отримувати значення:

translateX(x) - зсув по горизонталі (вісь X). Дозволені від'ємні значення. Додатне значення зсовує вправо, від'ємне вліво.

translateY(y) - зсув по вертикалі (вісь Y). Дозволені від'ємні значення. Додатне значення зсовує вниз, від'ємне вверх.

rotate(angle RETRACTION)

