

UNIDAD 5: Tarea

Contenidos multimedia en la Web: Animaciones

Ejercicio 4. Guía de estilo.

Para aplicar una animación a un elemento HTML, tendremos que definir una animación con la regla CSS **@keyframe**. Los pasos a seguir son los siguientes:

1. En la clase del elemento al que queramos aplicarle una animación, añadimos los atributos **animation-name** con el nombre de la aplicación definida (vista más adelante), **animation-iteration-count** con el número de iteraciones de la animación, **animation-timing-function** con la progresión de la animación durante su duración y **animation-duration** con el tiempo que va a tardar la animación en realizarse.

Es importante tener en cuenta que todas las propiedades mencionadas anteriormente pueden fusionarse en una misma propiedad llamada **animation**.

```
.foo {  
  bottom: 15%;  
  position: absolute;  
  animation-iteration-count: infinite;  
  animation-name: correr;  
  animation-timing-function: linear;  
  animation-duration: 5s;  
}
```

Lo mismo que:

```
.foo {  
  position: absolute;  
  left: 50%;  
  transform: translateX(-50%);  
  animation: correr 5s linear infinite;  
}
```

Otro punto a tener en cuenta es que **la posición NO puede ser estática**, ya que no se puede animar en ese estado.

2. Creamos la animación. Hay que tener en cuenta que el bloque de la regla **@keyframes** se divide, a su vez, en bloques que reflejan el porcentaje de ejecución de la animación. El **0%** puede ser sustituido por **from** y el **100%** puede ser sustituido por **to**.

```
@keyframes correr {  
  0% { /* puede ser from también */  
    left: 0; /* posicionamos al elemento al principio del  
contenedor */  
  }  
  48% {  
    transform: rotateY(0deg); /* prevenimos que el elemento  
realice el giro antes de tiempo */  
  }  
  50% {  
    left: calc(100% - 100px); /* el elemento realiza la  
animación hasta llegar al final de su contenedor menos */  
    transform: rotateY(180deg);  
  }  
  98% {  
    transform: rotateY(180deg); /* prevenimos que el elemento  
realice el giro antes de tiempo */  
  }  
  100% { /* puede ser to también */  
    left: 0;  
    transform: rotateY(0deg); /* giramos al elemento para dar  
fluidez a la animación */  
  }  
}
```

Como podemos ver, en los porcentajes determinamos lo que va a realizar la animación.

Si aplicamos la clase **foo** a un elemento, por ejemplo este:

```
<div class="foo">  
    
</div>
```

Obtendremos la animación adjunta en el archivo **animacion.mp4**: