

Ayla Designs Motion System

Material Design 3 Expressive motion with spring physics. Click/hover elementos para ver animaciones.

Spring Configurations

Usa springs en lugar de duration/easing para movimiento más natural y expresivo.

snappy



Quick interactions (hover, tap, toggle). Fast, crisp response.

stiffness: 400

damping: 17

Click para ver la animación

smooth



Standard transitions (expand, collapse, modal). Natural, comfortable motion.

stiffness: 300

damping: 20

Click para ver la animación

bouncy



Expressive animations (like, success, celebration). Playful overshoot.

stiffness: 500

damping: 15

Click para ver la animación

gentle



Subtle entries (fade in, slide up). Soft, elegant motion.

stiffness: 200

damping: 25

*Click para ver la animación***stiff**

Immediate response (drag, resize). Minimal delay, direct control.

stiffness: 600

damping: 30

Click para ver la animación

Duration Tokens

Fallback durations para CSS transitions cuando springs no son apropiados. Click para ver duración.

instant

100ms

fast

200ms

normal

300ms

slow

500ms

slower

800ms

Easing Curves

CSS cubic-bezier curves para legacy support. Prefer springs cuando sea posible.

default**out**

cubic-bezier(0.4, 0, 0.2, 1)



cubic-bezier(0, 0, 0.2, 1)



in

cubic-bezier(0.4, 0, 1, 1)



inOut

cubic-bezier(0.4, 0, 0.2, 1)



sharp

cubic-bezier(0.4, 0, 0.6, 1)



Animation Variants

Pre-configured framer-motion variants para animaciones comunes. Click Replay para ver.

fade



Replay

scaleUp



Replay

slideUp

slideDown



Replay



Replay

slideLeft



Replay

slideRight



Replay

Interactive States

Hover/Tap states para elementos interactivos. Hover/click para probar.

hover

Hover

Scale 1.02

tap

Press

Scale 0.98

chipHover

Hover me

Scale 1.05

cardHover

Hover

Scale 1.01, Y -2px

like



shake

Error!

Scale [1, 1.3, 1]

X: [0, -10, 10, -10, 10, 0]

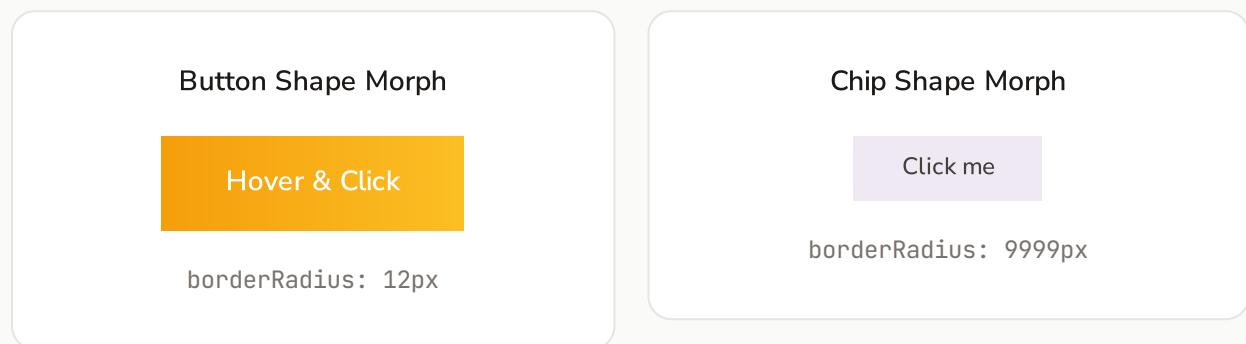
Shape Scale

Border radius scale (M3 Expressive). De badges pequeños a pills completos.



Shape Morphing

Transiciones de border-radius en interacciones. Hace que los elementos se sientan más vivos.



Guía de Uso

- **Prefer Springs:** Usa spring configs en lugar de duration/easing para movimiento natural
- **Match Context:** snappy para hover/tap, smooth para modals, bouncy para celebrations
- **Reduce Motion:** Respeta prefers-reduced-motion con useReducedMotion hook

- **Test Performance:** Limita animaciones simultáneas en mobile devices