

Anime Js - AOS

DigitalHouse >
Coding School



**Certified Tech
Developer**
The Ultimate Degree

Índice

1. [Anime Js](#)
2. [AOS](#)

1 | Anime Js

¿Para qué sirven?

Estas librerías nos permiten incluir **animaciones** en nuestra aplicación para poder dar *feedback* visual y mejorar la experiencia de usuario.

Con ellas podemos dar vida a nuestra aplicación, introduciendo diversos tipos de animaciones y efectos de una manera simple y eficaz.



Instalación mediante CDN

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en" dir="ltr">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Hola Mundo</title>
  </head>
  <body>
    <script
      src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/animejs/3.2.1/anime.min.js">
    </script>
  </body>
</html>
```

Agregamos el **script** con la url para poder utilizar la librería.



¡Listo!

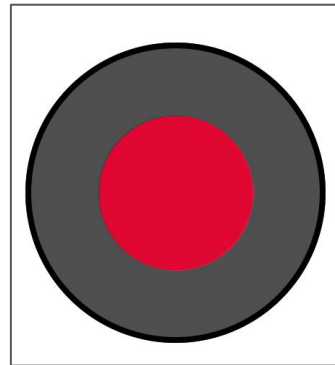


Una vez realizada la instalación estamos en condiciones de comenzar a utilizar la librería.



Sintaxis básica

```
anime({  
  // El selector css del elemento que deseamos  
  // animar  
  targets: ".circulo-carga",  
  // La propiedad css que deseamos aplicar  
  scale: 1.9,  
  // Define la dirección  
  direction: "alternate",  
  // Reitera la animación en forma indefinida  
  loop: true,  
  // Define la curva de velocidad  
  easing: "easeInOutSine"  
});
```



Anime JS

<p>¿Cómo seleccionamos los elementos?</p>	<p>Utilizando la propiedad target. Dicha propiedad puede recibir un selector CSS, un Nodo o Node List seleccionado previamente utilizando JavaScript (ej: con <code>document.querySelector()</code>) e, inclusive, podemos incluir un objeto de JavaScript con al menos un valor de tipo numérico. Podemos incluir más de un elemento si pasamos un array como valor dentro de target.</p>
<p>¿Qué propiedades podemos animar?</p>	<p>Cualquier propiedad CSS (ej: <code>backgroundColor</code>). Por su parte, las distintas propiedades de transform pueden ser animadas en forma individual. Es posible animar un objeto y cualquier atributo del DOM que contenga un valor numérico (ej: el <code>value</code> de un <code>input</code>), entre otros.</p>
<p>¿Qué tipo de animaciones podemos realizar?</p>	<p>Esta librería nos ofrece una amplia variedad de recursos para animar nuestros elementos. Recomendamos ver las distintas propiedades y valores disponibles revisando la documentación oficial.</p>

2

Animate on Scroll (AOS)

Animate on Scroll

Esta librería nos permite incluir animaciones en nuestros elementos, a medida que el usuario realiza un scroll de la página. De esta manera, podemos hacer que dichos elementos aparezcan en pantalla de forma dinámica mediante el uso de las animaciones.



Instalación mediante CDN

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en" dir="ltr">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Hola Mundo</title>
    <link rel="stylesheet" href="https://unpkg.com/aos@next/dist/aos.css"/>
  </head>
  <body>
    <script src="https://unpkg.com/aos@next/dist/aos.js"></script>
    <script>
      AOS.init();
    </script>
  </body>
</html>
```

Agregamos los **estilos** para poder utilizar la librería.



Agregamos el **script** con la url para poder utilizar la librería.



Inicializamos la librería.



Sintaxis básica

Etiqueta HTML

La etiqueta que contendrá el elemento que deseamos animar.

Animación

Elegimos el tipo de animación que deseamos utilizar en el elemento.

html

```
<div data-aos="fade-in"></div>
```

Atributo HTML

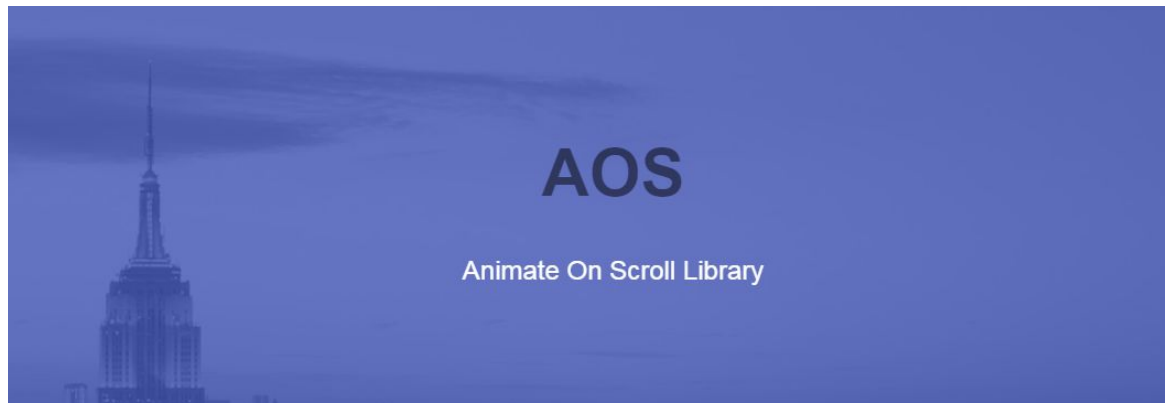
Este atributo permitirá a la librería identificar los elementos que deben animarse.

Sintaxis avanzada

```
<div
  data-aos="fade-up"
  data-aos-offset="200"
  data-aos-delay="50"
  data-aos-duration="1000"
  data-aos-easing="ease-in-out"
  data-aos-mirror="true"
  data-aos-once="false"
  data-aos-anchor-placement="top-center"
>
</div>
```

Podemos ajustar el comportamiento de la animación agregando otros atributos con el formato data-aos-*.

Ejemplo



Podemos ver ejemplos de las animaciones disponibles en el siguiente enlace:

<https://michalsnik.github.io/aos/>

DigitalHouse>
Coding School