

# Animaciones

## Propiedad animation

- **animation-name:** Especifica el nombre de la regla @keyframes que describe los fotogramas de la animación.
- **animation-delay:** Tiempo de retardo entre el momento en que el elemento se carga y el comienzo de la secuencia de la animación.
- **animation-direction:** Indica si la animación debe retroceder hasta el fotograma de inicio al finalizar la secuencia o si debe comenzar desde el principio al llegar al final.
- **animation-duration:** Indica la cantidad de tiempo que la animación consume en completar su ciclo (duración).
- **animation-iteration-count:** El número de veces que se repite. Podemos indicar infinite para repetir la animación indefinidamente.
- **animation-play-state:** Permite pausar y reanudar la secuencia de la animación
- **animation-timing-function:** Indica el ritmo de la animación, es decir, como se muestran los fotogramas de la animación, estableciendo curvas de aceleración.
- **animation-fill-mode:** Especifica qué valores tendrán las propiedades después de finalizar la animación (los de antes de ejecutarla, los del último fotograma de la animación o ambos).

## @keyframes

- **Identifier:** Nombre que identifica la lista de keyframe. Debe coincidir con **animation-name**.
- **fromDesde:** (por ejemplo: desde 0%).
- **toHasta:** (por ejemplo hasta 100%).
- **Percentage:** Porcentaje intermedio de las veces que va a ocurrir una animación.

## Canvas

### Pasos para crear un Canvas:

- 1) Crear un lienzo (espacio rectangular vacío)

```
<canvas id="lienzo" width="500" height="300">  
  El navegador no soporta canvas  
</canvas>
```

- 2) Accedemos al elemento <canvas> desde Javascript:

Accedemos al DOM normalmente, a través del método getElementById, y posteriormente, utilizamos el método getContext para obtener el contexto de dibujo, sobre el cual, se puede dibujar.

```
var ctx=null, canvas=null;  
function iniciar()  
{  
    canvas=document.getElementById('lienzo');
```

```
        ctx=canvas.getContext('2d'); // Con esto obtenemos un contexto para dibujar en 2
dimensiones.
    }
    window.addEventListener("load", iniciar, false);
```

## Ejercicios

- Crear un documento HTML en la cual incluiremos una imagen. Mediante el uso de @keyframes la imagen tiene que estar rotando de manera indefinida.
- Incluir un texto el cual debe deslizarse por el navegador desde la derecha hasta su posición base al recargarse la pantalla.
- Incluir algún elemento que modifique su tamaño y posición durante X tiempo.

Haciendo uso de los ejercicios del capítulo anterior del reproductor de video, hay que a crear un ambientlight con canvas.

- Ejemplo: <http://media.chikuyonok.ru/ambientlight/>