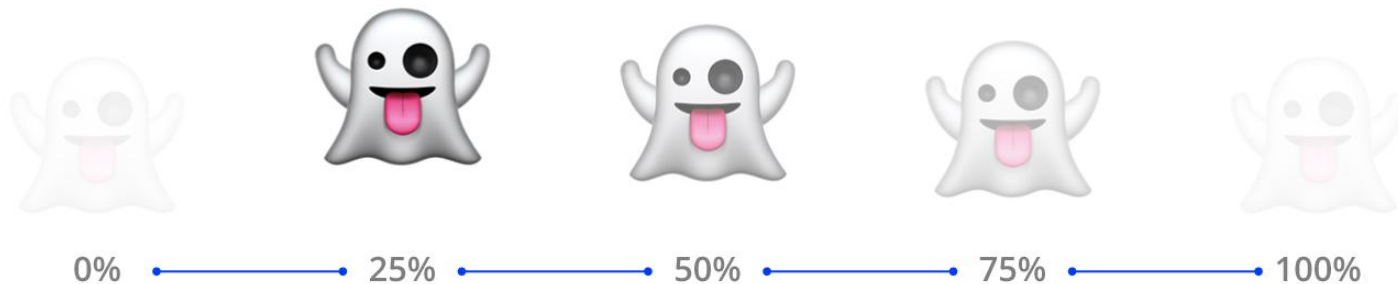


# Animaciones

**DigitalHouse** >  
Coding School

# Creando una animación

En CSS podemos crear una animación que se podrá reutilizar. Así como en las transiciones, deberemos indicar cómo serán los diferentes valores, pero esta vez **durante toda la animación en los puntos que queramos**. Todas las animaciones van desde **0%** a **100%**. Eso quiere decir que podemos determinar tanto el inicio, el final, como cualquier otro punto intermedio entre estos dos valores.



# Creando una animación

En primera instancia, tenemos que crear una animación en sí. Para ello vamos a usar la palabra reservada `@keyframes` y asignarle un nombre. En este ejemplo, el nombre será **fantasma**.

```
css  @keyframes fantasma {  
      /* Aquí definiremos los puntos de la animación */  
    }
```

# Creando una animación

Dentro de las llaves iremos modificando los valores de determinadas propiedades a lo largo de la animación: de **0** a **100%** en los puntos que queramos.

css

```
@keyframes fantasma {  
  0% { opacity: 0% }  
  25% { transform: translateY(-20px); opacity: 100% }  
  100% { opacity: 0% }  
}
```

# Asignando una animación

Por último, volvamos al selector del elemento. Algunas de las propiedades para configurar una animación son las siguientes:

## **animation-name**

Para definir cuál es la animación que queremos utilizar.

## **animation-duration**

Para establecer el tiempo que debe durar la animación. El valor puede ser en segundos (s) o milisegundos (ms).

## **animation-iteration-count**

Para definir la cantidad de veces que se repetirá la animación. Puede ser un número o la palabra `infinite` para que se reproduzca infinitamente.

# La forma abreviada

Existe una versión más corta para determinar las **diferentes propiedades en una misma línea**. Para ello, utilizaremos la propiedad `animation`.

css

```
.fantasma {  
    animation: fantasma 3s infinite;  
}
```

# Resultado

Si todo salió bien, obtendremos la siguiente animación:



DigitalHouse>  
Coding School