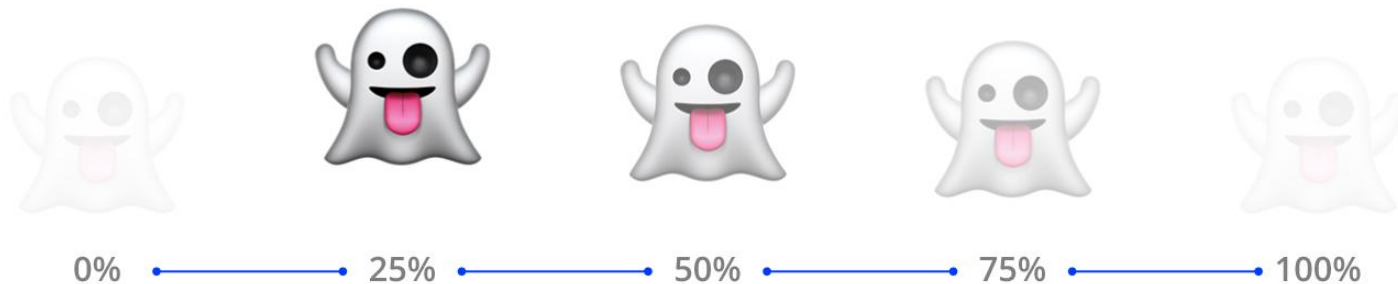


Animaciones

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