

# Anime Js - AOS

**DigitalHouse** >  
Coding School



**Certified Tech  
Developer**  
The Ultimate Degree

# Índice

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

# 1 | Anime Js

# Para que servem?

Essas bibliotecas nos permitem incluir **animações** em nosso aplicativo para poder dar feedback visual e melhorar a experiência do usuário.

Com elas, podemos dar vida à nossa aplicação, introduzindo vários tipos de animações e efeitos de uma forma simples e eficaz.



# Instalação mediante CDN

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

Inserimos o **script** com o url para introduzir a biblioteca.



# Pronto!

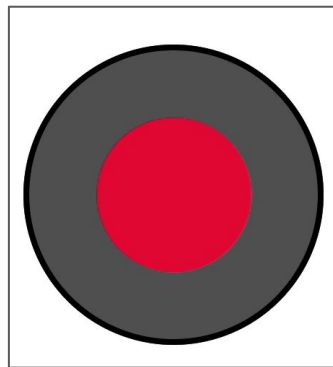


Uma vez realizada a instalação, podemos usar a biblioteca.



# Sintaxe básica

```
anime({  
  // O seletor que desejamos  
  // animar  
  targets: ".circulo-carga",  
  // A propriedade css que queremos aplicar  
  scale: 1.9,  
  // Define a direção  
  direction: "alternate",  
  // Propõe a repetição (loop)  
  loop: true,  
  // Define a curva da velocidade  
  easing: "easeInOutSine"  
});
```



# Anime JS

<b>Como selecionamos os elementos?</b>	Usando a propriedade <b>target</b> . Esta propriedade pode receber um seletor CSS, um Nó ou Lista de Nó previamente selecionados em JavaScript — ex: com <code>document.querySelector()</code> — e ainda podemos incluir um objeto JavaScript com pelo menos um valor de tipo numérico. Podemos incluir mais de um elemento, se passarmos um array como um valor dentro do alvo.
<b>Que propriedades podemos animar?</b>	Qualquer propriedade CSS — ex: <code>backgroundColor</code> . Por outro lado, as diferentes propriedades de <b>transform</b> podem ser animadas individualmente. É possível animar um objeto e qualquer atributo do DOM que contenha um valor numérico (ex: o valor de uma entrada), entre outros.
<b>Que tipo de animações podemos fazer?</b>	Esta biblioteca nos oferece uma grande variedade de recursos para animar nossos elementos. Recomendamos ver as diferentes propriedades e valores disponíveis, revisando a <a href="#">documentação oficial</a> .



# 2 | Animate on Scroll (AOS)

# Animate on Scroll

Esta biblioteca nos permite incluir animações em nossos elementos, conforme o usuário rola a página. Desta forma, podemos fazer com que esses elementos apareçam na tela de forma dinâmica, através do uso de animações.



# Instalação mediante CDN

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-br" dir="ltr">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Olá 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>
```

Inserimos os **estilos** para poder utilizar a biblioteca



Inserimos o **script** com o url para utilizar a biblioteca



Inicializamos a biblioteca



# Sintaxe básica

## TAG HTML

A etiqueta que contém o elemento que queremos animar.

## Animação

Escolhemos o tipo de animação.

html

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

## Atributo HTML

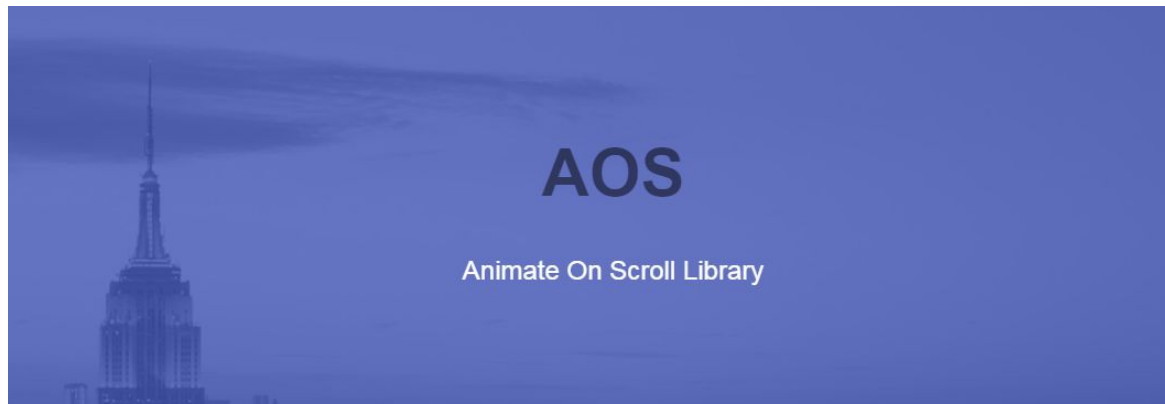
Esse atributo permite uma identificação por parte da biblioteca.

# Sintaxe avançada

```
<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 o comportamento das animações.

## Exemplo:



Podemos ver exemplos e a documentação do AOS nesse link: <https://michalsnik.github.io/aos/>

DigitalHouse>  
Coding School