

¿POR QUÉ Y PARA QUÉ  
USAR ANIMACIONES  
EN LA WEB?

# ESTEFANY AGUILAR

- Frontend Developer en La Haus
- Tech Coach en Platzi Master
- Profe de algunos cursos en Platzi
- Creadora de contenido en Platzi

@teffcode



ALICE  
IN  
ANIMATIONLAND





# CONCEPTOS INICIALES





# PROPIEDADES PARA CREAR ANIMACIONES CON CSS y PROPIEDADES ANIMABLES







transform

transition

animation

# PROPIEDADES ANIMABLES

Animable: que sus valores cambian gradualmente durante un período de tiempo determinado.



**You won't remember me.**

**Oraculum = Cheat sheet**





# Vamos al navegador







# PSEUDO-CLASES y PSEUDO-ELEMENTOS

# Vamos al código





# TIMING FUNCTIONS

## PLANOS y EJES

# Timing functions





# Vamos al navegador



# Planos y ejes





# Maquetación base para nuestras animaciones (Parte 1)

# Vamos al código



# Maquetación base para nuestras animaciones (Parte 2)

# Vamos al código



# TRANSFORMACIONES EN 2D y 3D



# PROPIEDAD TRANSFORM Y MÉTODOS PARA TRANSFORMACIONES EN 2D



# Propiedad transform



# Método rotate()



# Método scale()





# Método skew()



# Método matrix()



# Propiedad transform con múltiples valores





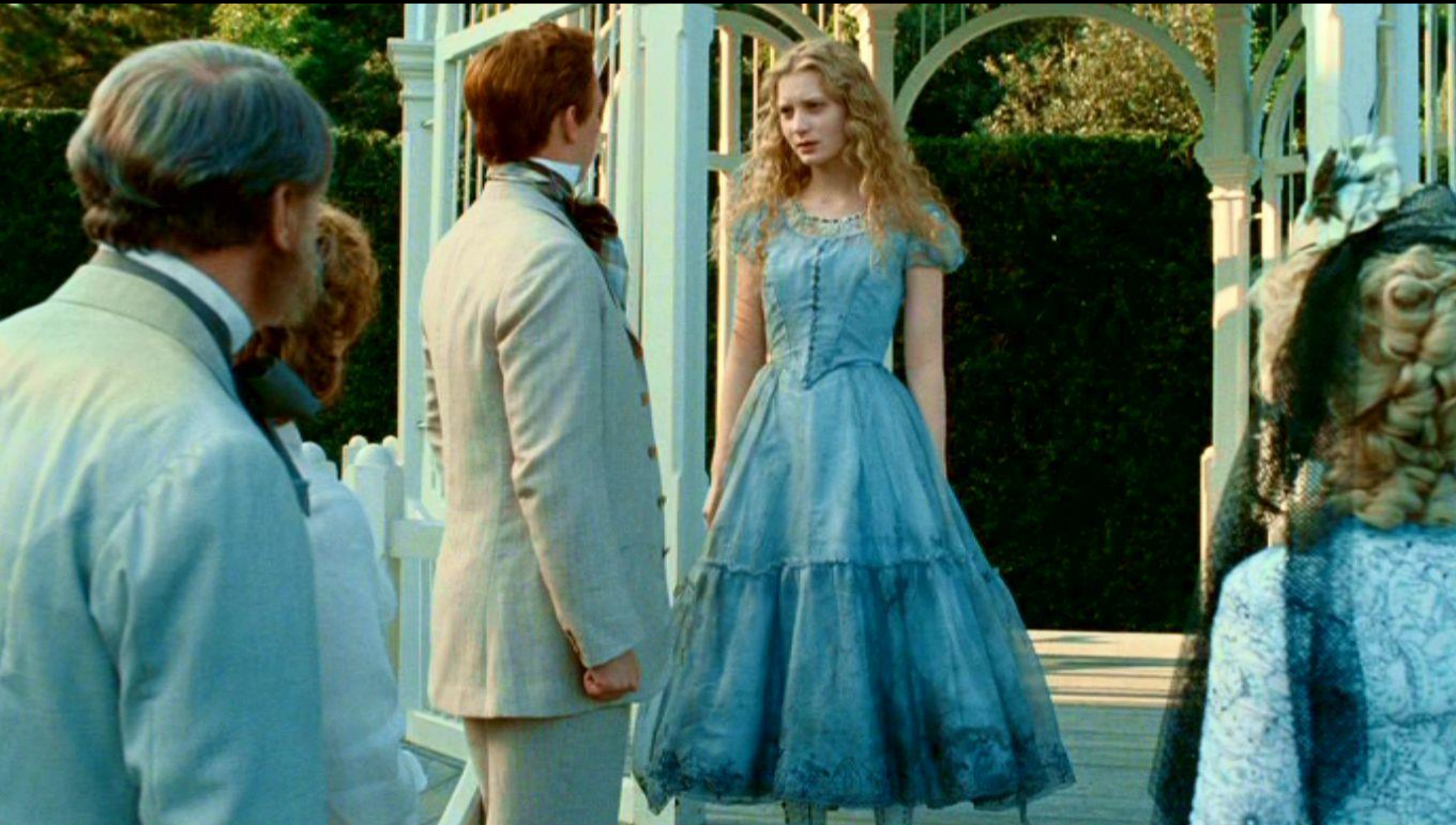
# Vamos al código





PROPIEDAD  
TRANSFORM-ORIGIN

# Propiedad transform-origin





# Vamos al código





TRASLADANDO ELEMENTOS

# Método translate()





# Vamos al código





# PROPIEDADES PARA TRANSFORMACIONES EN 3D

# Propiedad perspective



# Propiedad perspective-origin





# Propiedad backface-visibility





# Propiedad transform-style



# Vamos al código



# TRANSICIONES

LEWIS-CARROLL

**It's the wrong Alice?!**



# Vamos al código





PROPIEDADES  
TRANSITION-PROPERTY y  
TRANSITION-DURATION



# Propiedad transition-property



# Propiedad transition-duration



# Vamos al código



PROPIEDADES  
TRANSITION-TIMING-FUNCTION  
y TRANSITION-DELAY





# Propiedad transition-timing-function



# Propiedad transition-delay



# Vamos al código





PROPIEDAD TRANSITION  
CON MÚLTIPLES VALORES



# Propiedad transition con múltiples valores



# Vamos al código

