

# Anime Js - AOS

**DigitalHouse** >  
Coding School



**Certified Tech  
Developer**  
The Ultimate Degree

# Índice

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

# 1 | Anime Js

# ¿Para qué sirven?

Estas librerías nos permiten incluir **animaciones** en nuestra aplicación para poder dar *feedback* visual y mejorar la experiencia de usuario.

Con ellas podemos dar vida a nuestra aplicación, introduciendo diversos tipos de animaciones y efectos de una manera simple y eficaz.



# Instalación mediante CDN

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

Agregamos el **script** con la url para poder utilizar la librería.



# ¡Listo!

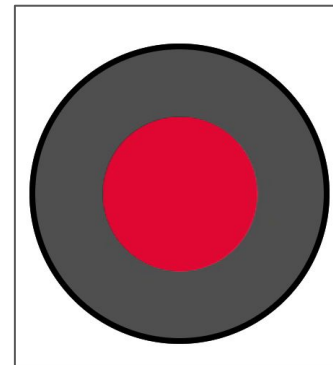


Una vez realizada la instalación estamos en condiciones de comenzar a utilizar la librería.



# Sintaxis básica

```
anime({  
  // El selector css del elemento que deseamos  
  // animar  
  targets: ".circulo-carga",  
  // La propiedad css que deseamos aplicar  
  scale: 1.9,  
  // Define la dirección  
  direction: "alternate",  
  // Reitera la animación en forma indefinida  
  loop: true,  
  // Define la curva de velocidad  
  easing: "easeInOutSine"  
});
```



# Anime JS

|   |  |
|---|--|
| <p>¿Cómo seleccionamos los elementos?</p>         | <p>Utilizando la propiedad <b>target</b>. Dicha propiedad puede recibir un selector CSS, un Nodo o Node List seleccionado previamente utilizando JavaScript (ej: con <code>document.querySelector()</code>) e, inclusive, podemos incluir un objeto de JavaScript con al menos un valor de tipo numérico. Podemos incluir más de un elemento si pasamos un array como valor dentro de <code>target</code>.</p> |
| <p>¿Qué propiedades podemos animar?</p>           | <p>Cualquier propiedad CSS (ej: <code>backgroundColor</code>). Por su parte, las distintas propiedades de <b>transform</b> pueden ser animadas en forma individual. Es posible animar un objeto y cualquier atributo del DOM que contenga un valor numérico (ej: el <code>value</code> de un <code>input</code>), entre otros.</p>   |
| <p>¿Qué tipo de animaciones podemos realizar?</p> | <p>Esta librería nos ofrece una amplia variedad de recursos para animar nuestros elementos. Recomendamos ver las distintas propiedades y valores disponibles revisando la <a href="#">documentación oficial</a>.</p>   |



2

## Animate on Scroll (AOS)

# Animate on Scroll

Esta librería nos permite incluir animaciones en nuestros elementos, a medida que el usuario realiza un scroll de la página. De esta manera, podemos hacer que dichos elementos aparezcan en pantalla de forma dinámica mediante el uso de las animaciones.



# Instalación mediante CDN

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en" dir="ltr">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Hola 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>
```

Agregamos los **estilos** para poder utilizar la librería.



Agregamos el **script** con la url para poder utilizar la librería.



Inicializamos la librería.



# Sintaxis básica

## Etiqueta HTML

La etiqueta que contendrá el elemento que deseamos animar.

## Animación

Elegimos el tipo de animación que deseamos utilizar en el elemento.

html

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

## Atributo HTML

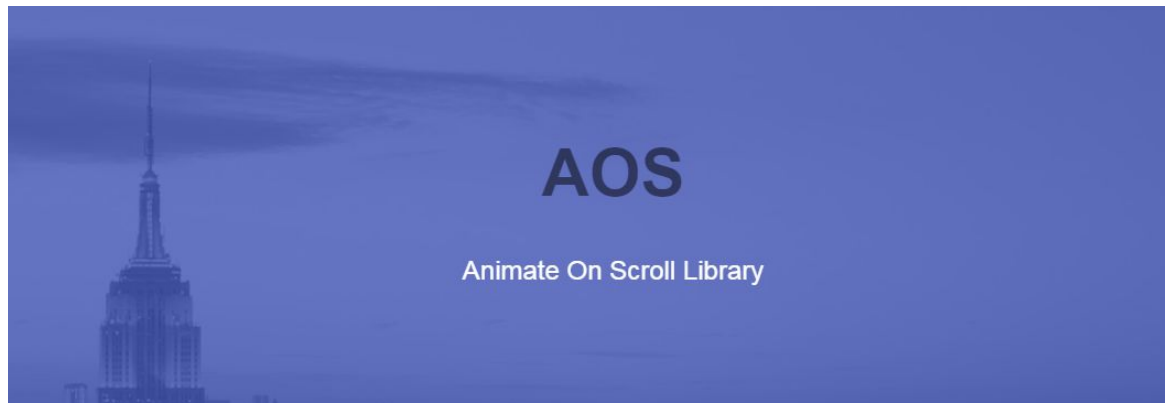
Este atributo permitirá a la librería identificar los elementos que deben animarse.

# Sintaxis avanzada

```
<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 el comportamiento de la animación agregando otros atributos con el formato data-aos-\*.

# Ejemplo



Podemos ver ejemplos de las animaciones disponibles en el siguiente enlace:

<https://michalsnik.github.io/aos/>

DigitalHouse>  
Coding School