Animaciones

Cheatsheet by @teffcode & @platzi

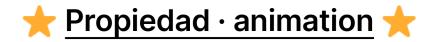
Visión general de las animaciones con CSS

| Aa Transformaciones | ■ Transiciones | Animaciones |
|------------------------|---------------------------------------|--------------------------------------|
| <u>transform</u> | transition | animation |
| transform-origin | transition-property | animation-name |
| transform-style | transition-duration | animation-duration |
| perspective | transition-timing-function (opcional) | animation-timing-function (opcional) |
| perspective-origin | transition-delay (opcional) | animation-delay (opcional) |
| backface-visibility | | animation-iteration-count (opcional) |
| <u>Untitled</u> | | animation-direction (opcional) |
| <u>Untitled</u> | | animation-fill-mode (opcional) |
| <u>Untitled</u> | | animation-play-state (opcional) |

Propiedades que veremos en este apartado:

- animation
- animation-name
- animation-duration
- animation-timing-function (opcional)
- animation-delay (opcional)
- animation-iteration-count (opcional)

- animation-direction (opcional)
- animation-fill-mode (opcional)
- animation-play-state (opcional)



· Sintaxis con 1 valor:

animation: initial | inherit;

· Sintaxis con más de 1 valor:

animation: [name] [duration] [timing-function] [delay] [iteration-count] [direction] [fill-mode] [play-state];



· Sintaxis con 1 valor:

animation-name: keyframename | none | initial | inherit;



· Sintaxis con 1 valor:

animation-duration: time | initial | inherit;



Propiedad · animation-timing-function

· Sintaxis con 1 valor:

animation-timing-function: linear | ease | ease-in | ease-out | ease-in-out | step-start | step-end | steps(int, start | end) | cubic-bezier(n, n, n, n) | initial | inherit;

Valores

| <u>Aa</u> Propiedad | ■ Significado |
|------------------------|---|
| <u>linear</u> | El elemento se mueve a una aceleración constante. |
| <u>ease</u> | Es el valor predeterminado si no se especifica la propiedad transition-timing- function. El elemento acelera inicialmente pero presenta mucha desaceleración. |
| ease-in | El elemento empieza lento pero termina rápido. |
| ease-out | El elemento empieza rápido pero termina lento. |
| ease-in- out | Es la combinación de <mark>ease-in</mark> y <mark>ease-out</mark> : El elemento empieza lento, a medida que avanza va acelerándose, pero termina lento. |
| step-start | steps(1, jump-start) |
| step-end | steps(1, jump-end) |

| <u>Aa</u> Propiedad | ■ Significado |
|--|---|
| steps(int, start end) | steps(n, <jumpterm>) Muestra la transición a lo largo de n paradas, mostrando cada parada durante períodos de tiempo iguales. <jumpterm> puede tener estos valores: ·jump-start: Denota una función continua a la izquierda, de modo que el primer salto ocurre cuando comienza la transición. ·jump-end: Denota una función continua a la derecha, de modo que el último salto ocurre cuando termina la animación. ·jump-none: No hay salto en ninguno de los extremos. En su lugar, mantenerse en la marca del 0% y en la marca del 100%, cada uno durante 1 / n de la duración. ·jump-both: Incluye pausas en las marcas 0% y 100%, agregando efectivamente un paso durante el tiempo de transición. ·start: Igual que jump-start. ·end: Igual que jump-end.</jumpterm></jumpterm> |
| <u>cubic-</u> <u>bezier(n,</u> <u>n, n, n)</u> | Se necesitan 4 números, que representan 2 puntos de control para formar la curva de aceleración deseada. |



Propiedad · animation-delay



· Sintaxis con 1 valor:

animation-delay: <time> | initial | inherit;

El tiempo puede estar dado en segundos (s) o milisegundos (ms).



Propiedad · animation-iteration-count

· Sintaxis con 1 valor:

animation-iteration-count: <number> | infinite | initial | inherit;





· Sintaxis con 1 valor:

animation-direction: normal | reverse | alternate | alternatereverse | initial | inherit;



· Sintaxis con 1 valor:

animation-fill-mode: none | forwards | backwards | both | initial | inherit;



· Sintaxis con 1 valor:

animation-play-state: paused | running | initial | inherit;