

# LU12b - CSS Keyframe Animationen

In dieser Lerneinheit lernen Sie, wie CSS Keyframe Animationen funktionieren — und wie Sie diese sinnvoll in eine Vue.js-Applikation integrieren.

## Transitions vs. Keyframes

CSS bietet zwei Wege, um Animationen zu erstellen. Der Unterschied liegt im Auslöser und in der Komplexität:

Merkmal	transition	@keyframes + animation
Auslöser	Zustandsänderung (z. B. :hover)	Läuft automatisch oder per Klasse
Zwischenschritte	Nur Start → Ende (zwei Zustände)	Beliebig viele Zwischenschritte (0%, 50%, 100%)
Wiederholung	Nicht möglich	infinite oder beliebig oft
Typische Anwendung	Hover-Effekte, UI-Feedback	Ladeanimationen, Einblendungen, Aufmerksamkeit

**Faustregel:** Brauchen Sie mehr als zwei Zustände, oder soll die Animation von selbst laufen? → @keyframes.

## Aufbau einer Keyframe Animation

Eine Keyframe Animation besteht immer aus zwei Teilen:

**1. Der @keyframes-Block** — definiert die Zwischenschritte der Animation:

```
@keyframes meinAnimation {  
  0%   { opacity: 0; transform: scale(0.8); } /* Start */  
  60%  { opacity: 1; transform: scale(1.05); } /*  
  Zwischenstation */  
  100% { opacity: 1; transform: scale(1); } /* Ende */  
}
```

**2. Die animation-Property** — verbindet den Block mit einem Element:

```
.element {  
  animation: meinAnimation 0.4s ease-out forwards;
```

```
/*           ↑Name           ↑Dauer ↑Timing ↑Fill-Mode */  
}
```

Die animation-Shorthand-Property fasst mehrere Werte zusammen:

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

## Keyframes vereinfachen: Partial Keyframes

Sie müssen nicht immer from / 0% und to / 100% angeben. Wenn nur ein Endpunkt definiert wird, startet die Animation automatisch vom **aktuellen CSS-Wert** des Elements:

```
/* Ausführlich: */  
@keyframes spin {  
  from { transform: rotate(0deg); }  
  to   { transform: rotate(360deg); }  
}  
  
/* Kompakter – gleiches Ergebnis: */  
@keyframes spin {  
  to { transform: rotate(360deg); }  
}
```

Dieser **Partial Keyframes-Trick** spart Code, wenn der Startwert dem CSS-Default des Elements entspricht. Er funktioniert auch bei komplexeren Animationen: Wenn Sie nur 40% und 80% definieren, interpoliert der Browser den Rest automatisch.

□ Kevin Powell erklärt diesen Trick in 5 Minuten: [Simplifying CSS animations](#)

## fill-mode: Was passiert nach der Animation?

Ohne fill-mode springt das Element nach der Animation auf seinen ursprünglichen Zustand zurück:

```
Zeit:      0ms _____ 400ms _____  
none:     opacity:0 → opacity:1 → opacity:0 ← springt  
zurück!
```

forwards: opacity:0 → opacity:1 → opacity:1 ← bleibt stehen

```
.element {
  animation: fadeIn 0.4s ease forwards;
  /*                               ↑ bleibt im End-Zustand */
}
```

Wert	Bedeutung
none	Standard: springt nach der Animation zurück
forwards	Bleibt im End-Zustand (häufigster Anwendungsfall)
backwards	Nimmt den Start-Zustand bereits während delay an
both	Kombination: forwards + backwards

## animation-delay: Gestaffelte Animationen

Mit animation-delay können mehrere Elemente zeitversetzt starten — der sogenannte **Stagger-Effekt**:

```
/* Fester Delay pro Element: */
.item:nth-child(1) { animation-delay: 0ms; }
.item:nth-child(2) { animation-delay: 100ms; }
.item:nth-child(3) { animation-delay: 200ms; }
```

Eleganter mit CSS Custom Properties — der Index wird per style-Attribut übergeben:

```
.item {
  animation: fadeIn 0.4s ease forwards;
  animation-delay: calc(var(--i) * 80ms);
  /* Item 0: 0ms, Item 1: 80ms, Item 2: 160ms, ... */
}
```

In Vue.js kann der Index aus v-for direkt als CSS-Variable übergeben werden:

```
<div
  v-for="(item, index) in faqItems"
  :key="item.id"
  class="item"
  :style="{ '--i': index }">
```

>

**Wichtig:** Stagger-Animationen mit `animation-delay` brauchen `animation-fill-mode: backwards` oder `both`, damit die Elemente während der Wartezeit noch im Startzustand (z. B. `opacity: 0`) bleiben und nicht kurz sichtbar aufblitzen.

## Ladeanimationen: zwei klassische Muster

### Spinner (Rotation)

```
@keyframes spin {
  to { transform: rotate(360deg); }
}

.spinner {
  width: 36px;
  height: 36px;
  border: 4px solid #e0e0e0;
  border-top-color: #444;
  border-radius: 50%;
  animation: spin 0.75s linear infinite;
}
```

Linear ist bei Spinners entscheidend: Ein `ease-in-out` würde das Drehen ungleichmässig wirken lassen.

### Bounce Dots

```
@keyframes bounce {
  0%, 80%, 100% { transform: translateY(0); }
  40%          { transform: translateY(-10px); }
}

.dot {
  width: 10px;
  height: 10px;
  border-radius: 50%;
  background: #888;
  animation: bounce 1.2s ease-in-out infinite;
}

.dot:nth-child(2) { animation-delay: 0.2s; }
```

```
.dot:nth-child(3) { animation-delay: 0.4s; }
```

Die 0%- und 100%-Keyframes sind identisch — das sorgt für eine fließende, endlose Wiederholung ohne abrupten Sprung.

## animation-play-state: Pausieren

Eine laufende Animation kann per CSS oder JavaScript pausiert werden:

```
/* Per CSS – z. B. bei Hover: */  
.spinner:hover {  
  animation-play-state: paused;  
}  
  
// Per JavaScript:  
element.style.animationPlayState = 'paused';  
element.style.animationPlayState = 'running';
```

## Performance-Hinweis

Animieren Sie wenn immer möglich nur `transform` und `opacity`. Diese Properties werden direkt auf der GPU berechnet und lösen kein teures **Reflow** (Neuberechnung des Layouts) aus:

```
/* ☐ Performant – GPU-beschleunigt: */  
@keyframes gut {  
  from { opacity: 0; transform: translateY(10px); }  
  to   { opacity: 1; transform: translateY(0); }  
}  
  
/* ☐☐ Langsamer – löst Reflow aus: */  
@keyframes langsam {  
  from { height: 0; margin-top: 20px; }  
  to   { height: 100px; margin-top: 0; }  
}
```

## Weiterführende Ressourcen

- ☐ [Kevin Powell – Simplifying CSS animations](#) (5 Min., Englisch)

- [MDN - @keyframes](#)
- [MDN - animation \(Shorthand\)](#)
- [Josh W. Comeau - Keyframe Animations](#) (sehr empfehlenswert)

From:  
<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:  
[https://wiki.bzz.ch/de/modul/m291/learningunits/lu12/theorie/b\\_keyframes](https://wiki.bzz.ch/de/modul/m291/learningunits/lu12/theorie/b_keyframes)

Last update: **2026/05/18 00:35**

