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:

```css
/* 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
```

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

Wert	Bedeutung
none	Standard: springt nach der Animation zurück

Wert	Bedeutung
`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 **Treppen-Effekt**:

```css
/* 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:

```css
.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:

```vue
<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)

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

```css
.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

```css
@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:

```css
/* Per CSS – z. B. bei Hover: */
.spinner:hover {
  animation-play-state: paused;
}
```

```javascript
// 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; }
}
```

Demo-Seite



Demo-Seite mit Keyframe-Animationen und Transistions

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

Last update: **2026/05/31 22:50**