

Die `@keyframes` Regel ist nicht nur auf ein `from` und `to` beschränkt. Die einzelnen Animationschritte können auch mit Prozentangaben definiert werden. (von 0% bis 100%).

CSS

```
@keyframes animationsName { 0 - 100%{...} }
```

```
@keyframes bewegung {
  0% {top: 0px; left: 0px; background: red;}
  25% {top: 0px; left: 200px; background: blue;}
  50% {top: 200px; left: 200px; background: yellow;}
  75% {top: 200px; left: 0px; background: green;}
  100% {top: 0px; left: 0px; background: red;}
}
```

Verzögerung

CSS

```
animation-delay: [Wert];
```



Die Eigenschaft bestimmt die Verzögerung des Animationsstarts.
`animation-delay: 3s;` wartet drei Sekunden bis die Animation startet.

```
#dasDIV {width:200px; height:200px; background:green; position:fixed;
  animation-name:bewegung; animation-duration:3s;
  animation-delay:5s;}
```

```
<div id="dasDIV">Warte 5 Sekunden</div>
```

Wiederholungen

CSS

```
animation-iteration-count: [Wert];
```



Die Eigenschaft bestimmt die Wiederholungen der Animation.
`animation-iteration-count: 4;` wiederholt die Animation viermal.
`animation-iteration-count: infinite;` wiederholt ohne Ende.

```
#dasDIV {width:200px; height:200px; background:green; position:fixed;
  animation-name:bewegung; animation-duration:3s;
  animation-iteration-count:3;}
```

```
<div id="dasDIV">Drei Wiederholungen</div>
```

Zustand

CSS

```
animation-play-state: ;
```



Bestimmt ob eine Animation pausiert oder läuft.
`animation-play-state: paused;` Die Animation pausiert.
`animation-play-state: running;` Die Animation läuft (Standardwert)

```
#dasDIV:hover {animation-play-state:paused;}
```

```
<div id="dasDIV">Stoppe mich mit der Maus</div>
```