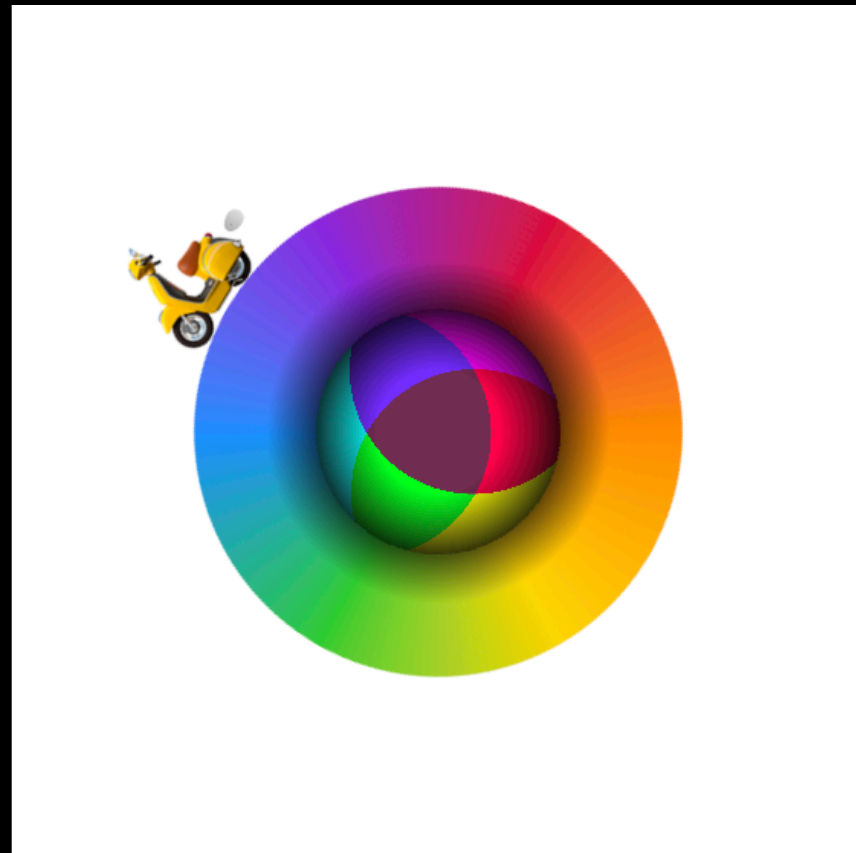


FED 24/25

# Oefening animeren



# Inhoud



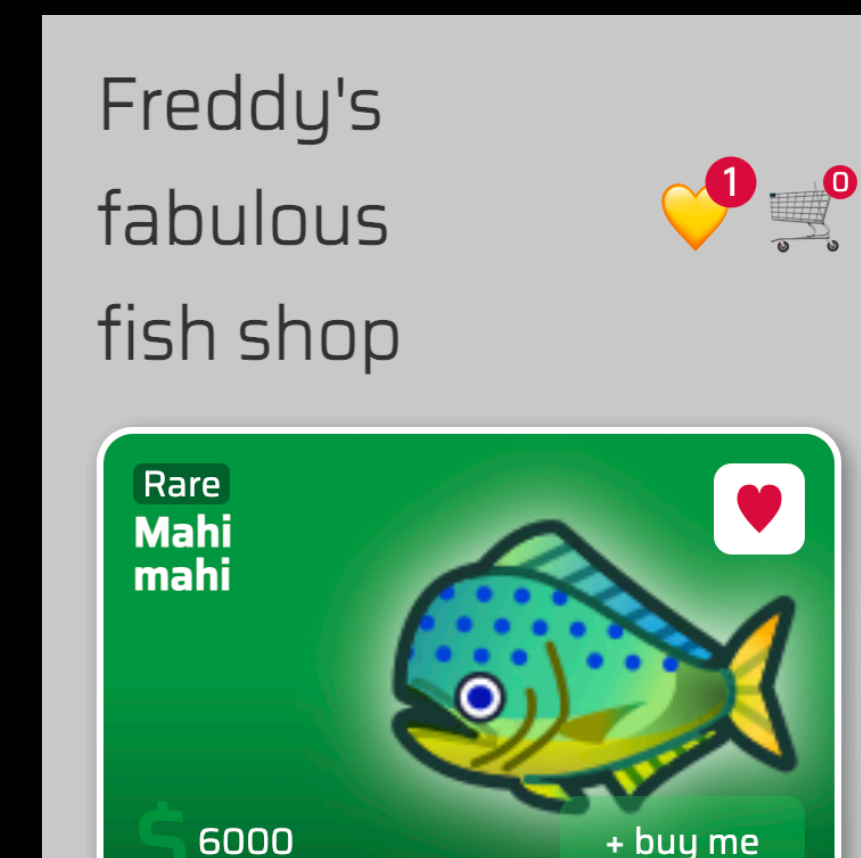
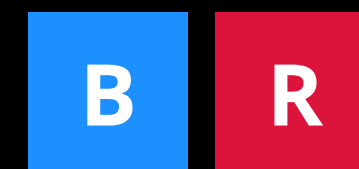
## Oefening 1

Meet the animation properties



## Oefening 2

Aandacht vestigen



## Oefening 3

Feedback geven



# Defining 1

## Meet the animation properties

## Animeren - Oefening 1

# Meet the animation properties <sup>1/4</sup> properties

Maak de 12 animaties na - van goed te doen tot diep diep zwart.

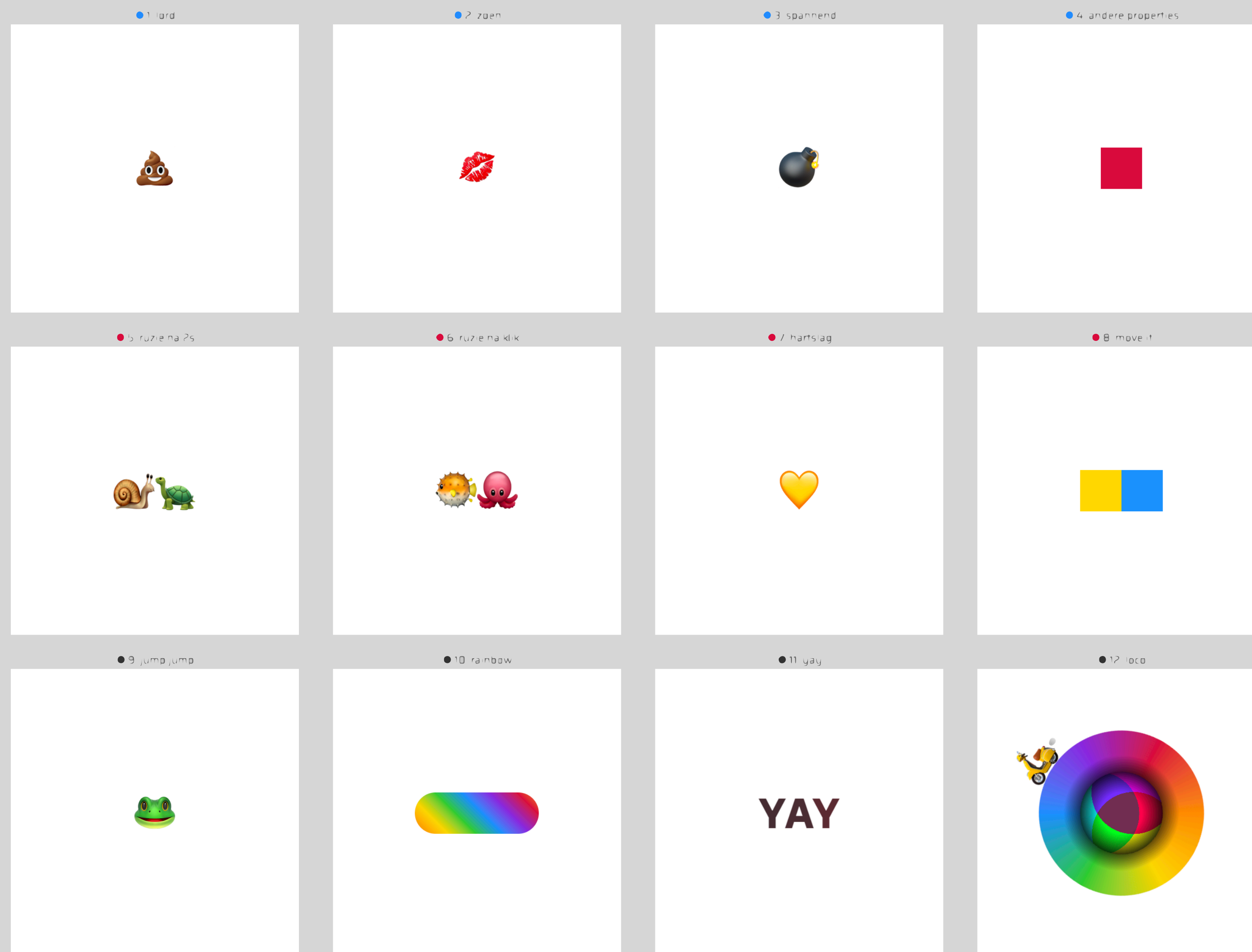
De code voor jou:

[codepen.io/shoof/pen/poXVGdd](https://codepen.io/shoof/pen/poXVGdd)

Uitwerking:

[codepen.io/shoof/pen/wvLjNPo](https://codepen.io/shoof/pen/wvLjNPo)

Voor de  
**blauwe**, **rode**  
en **zwarte** piste



## Animeren - Oefening 1

# Meet the animation properties <sup>2/4</sup>

Maak de 12 animaties na - van goed te doen tot diep diep zwart.

De code voor jou:

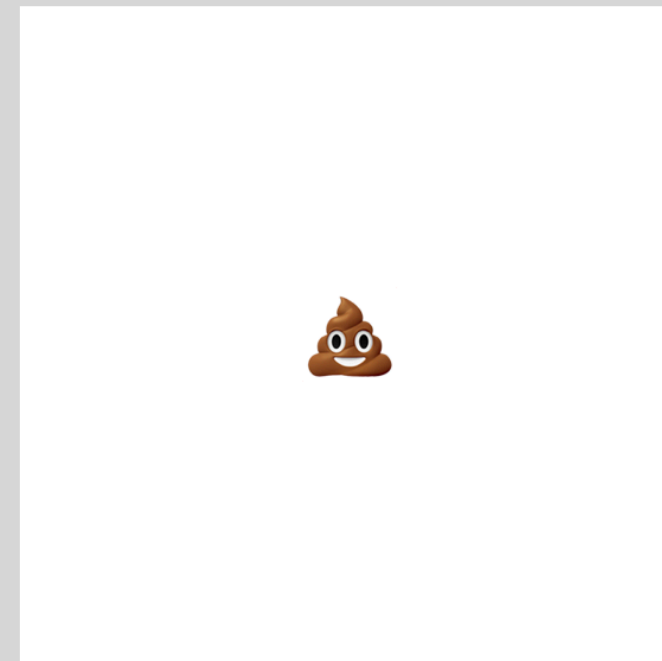
[codepen.io/shoof/pen/poXVGdd](https://codepen.io/shoof/pen/poXVGdd)

Uitwerking:

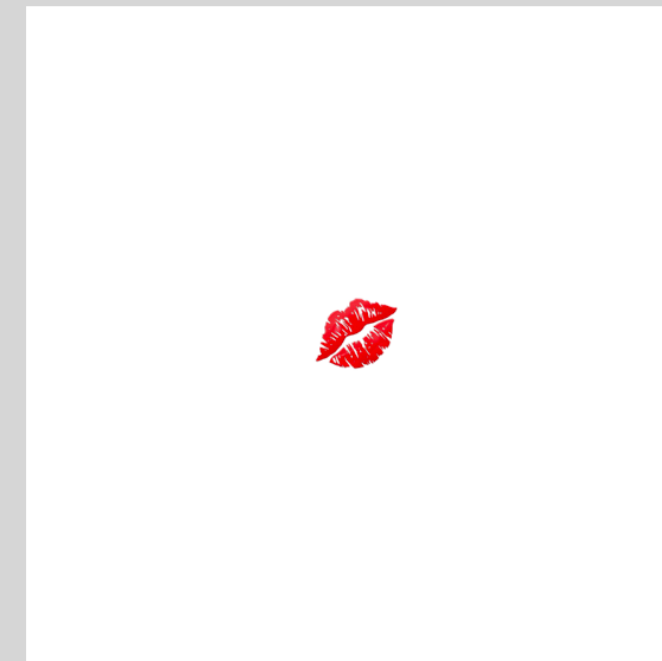
[codepen.io/shoof/pen/wvLjNPo](https://codepen.io/shoof/pen/wvLjNPo)

Voor de  
**blauwe**, **rode**  
en **zwarte** piste

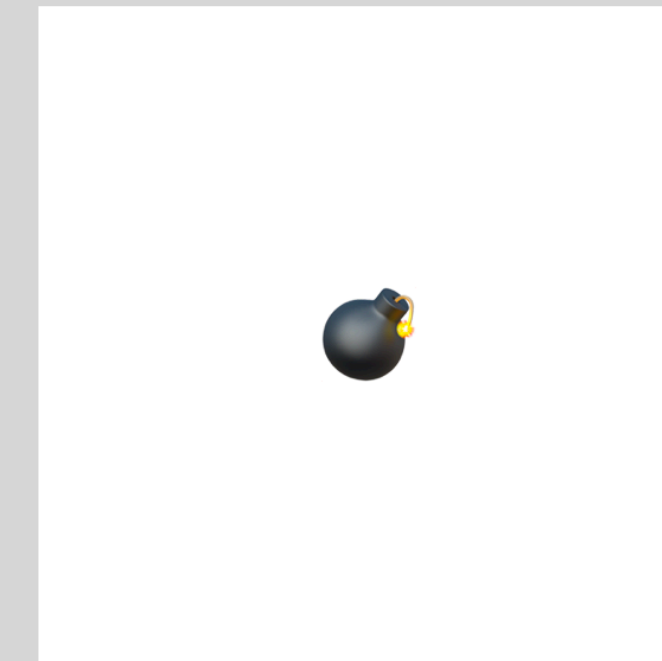
Als de gebruiker over de section.lord hooft.  
Draai de emoji 180deg in 1 seconde.



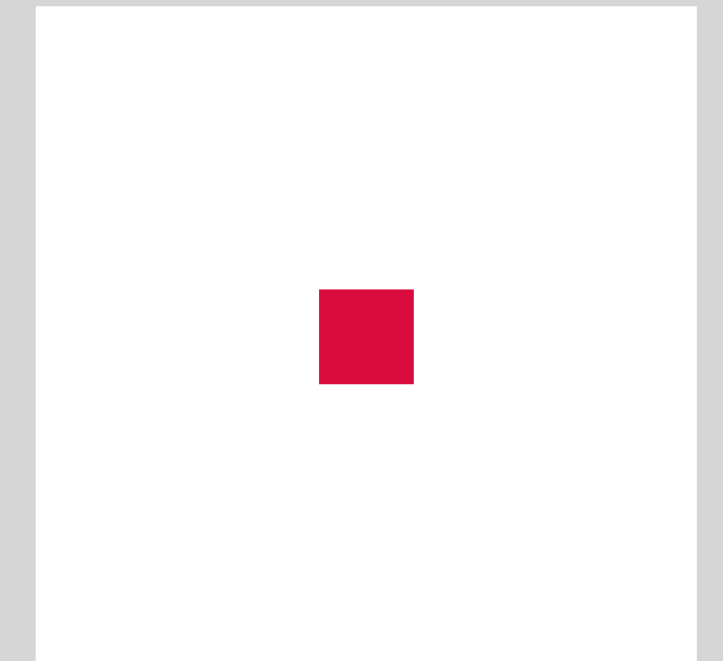
Als de gebruiker over de section.zoen hooft.  
Schaal de emoji (2x zo groot) in 1 seconde.



Als de gebruiker over de section.spannend hooft.  
Schaal de emoji (2x zo groot) en weer terug in 1 seconde.  
Herhaal de animatie 5x (animation-iteration-count).



Als de gebruiker over de section.andere-properties hooft.  
Maak de div breder, rond de hoeken af en verander de achtergrondkleur en weer terug in 1s.  
Herhaal de animatie eindeloos (animation-iteration-count).



## Animeren - Oefening 1

# Meet the animation properties <sup>3/4</sup>

Maak de 12 animaties na - van goed te doen tot diep diep zwart.

De code voor jou:

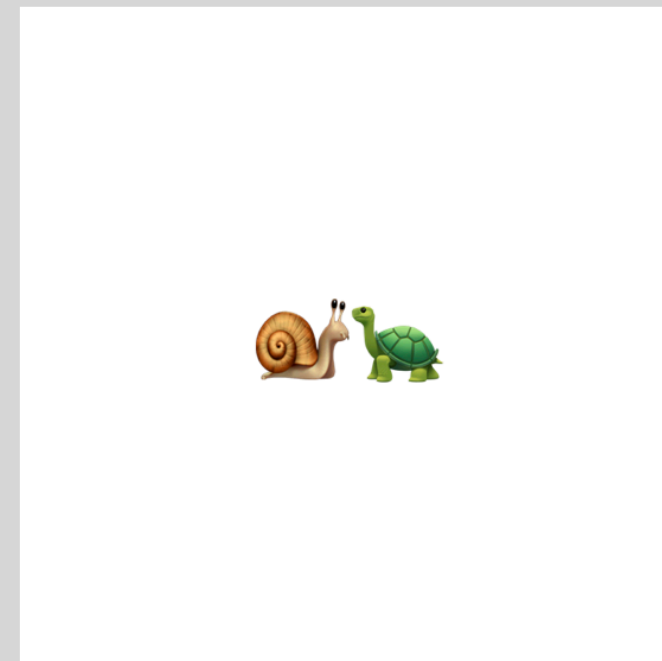
[codepen.io/shoof/pen/poXVGdd](https://codepen.io/shoof/pen/poXVGdd)

Uitwerking:

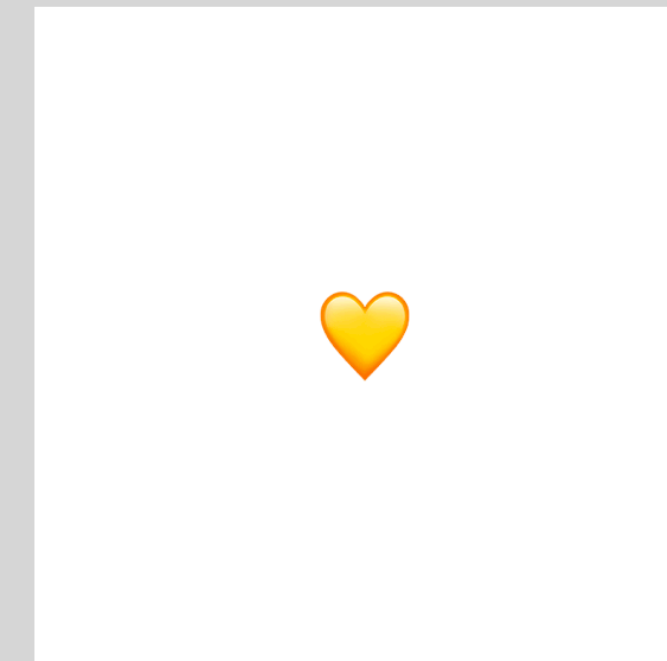
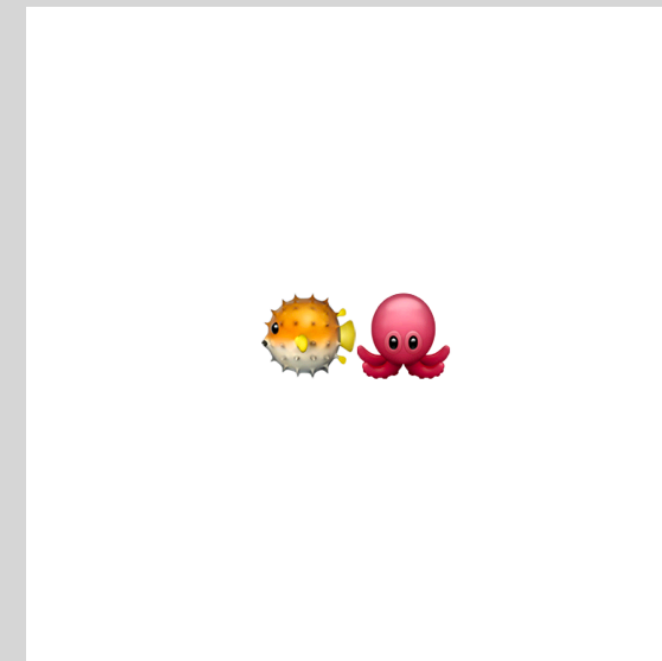
[codepen.io/shoof/pen/wvLjNPo](https://codepen.io/shoof/pen/wvLjNPo)

Voor de  
**blauwe**, **rode**  
en **zwarte** piste

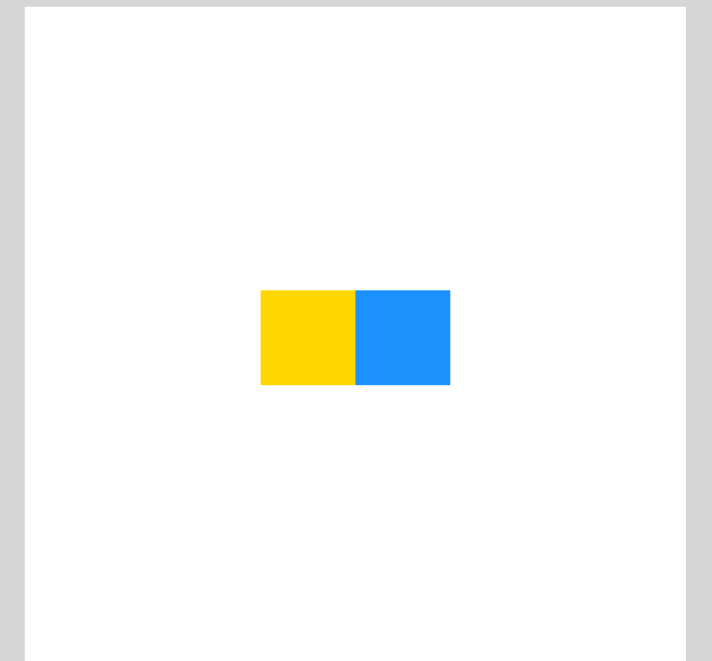
Definieer 2 animaties (1 voor de slak en 1 voor de schildpad).  
Draai de slak in 0.3s 360deg met de klok mee en draai de schildpad de andere kant op.  
Start de animaties 2 seconden nadat de gebruiker over de section hooft (animation-delay).



Definieer 2 animaties (1 voor de blowfish en 1 voor de octopus).  
Draai de blowfish 360deg en de octopus de andere kant op.  
Start de animaties als de gebruiker op de section klikt (JS 3-stap krijg je gratis).



De truc is om het hartje in 30% van de animatie 2x te laten kloppen met scale, om het daarna tot 100% dezelfde maat te houden. Hierdoor ontstaat een pauze tussen de hartslagen. De duur is 2s.



Maak twee animaties en verplaats de divs daarin met translate.  
Je kunt het voorbeeld namaken, maar feel free to go wild met je eigen ideeën.



## Animeren - Oefening 1

# Meet the animation properties <sup>4/4</sup> properties

Maak de 12 animaties na - van goed te doen tot diep diep zwart.

De code voor jou:

[codepen.io/shoof/pen/poXVGdd](https://codepen.io/shoof/pen/poXVGdd)

Uitwerking:

[codepen.io/shoof/pen/wvLjNPo](https://codepen.io/shoof/pen/wvLjNPo)

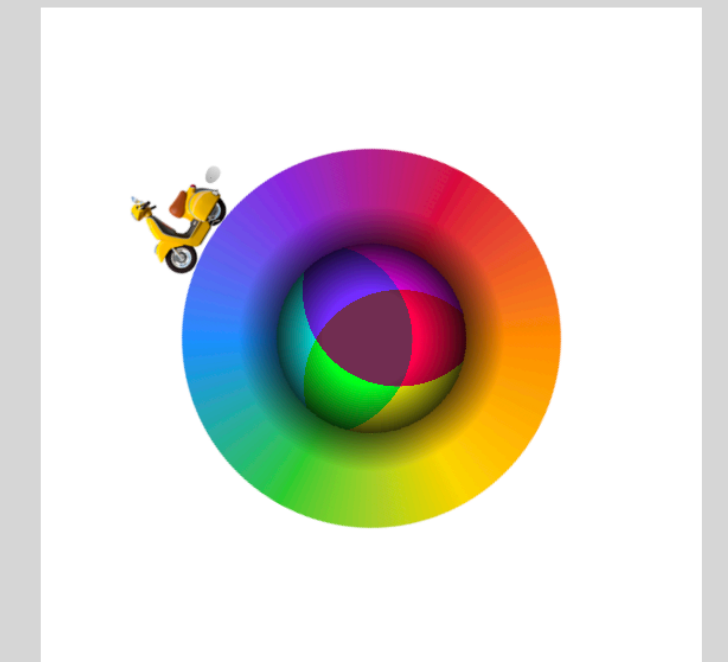
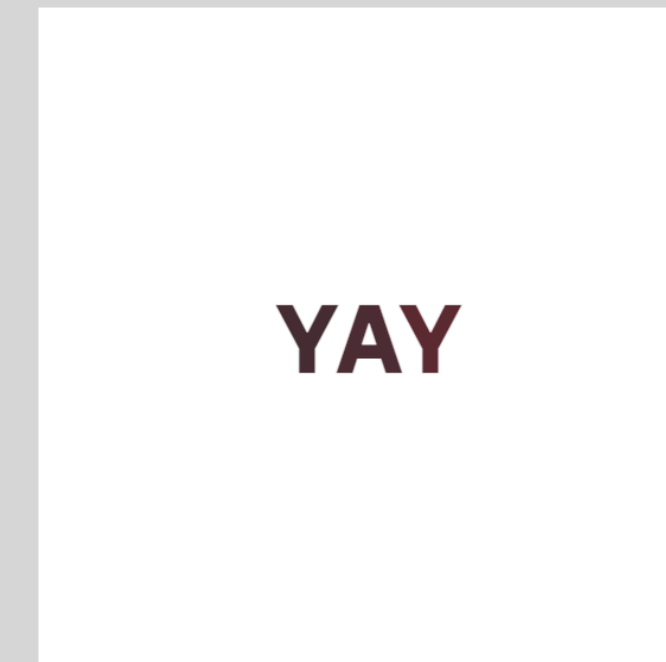
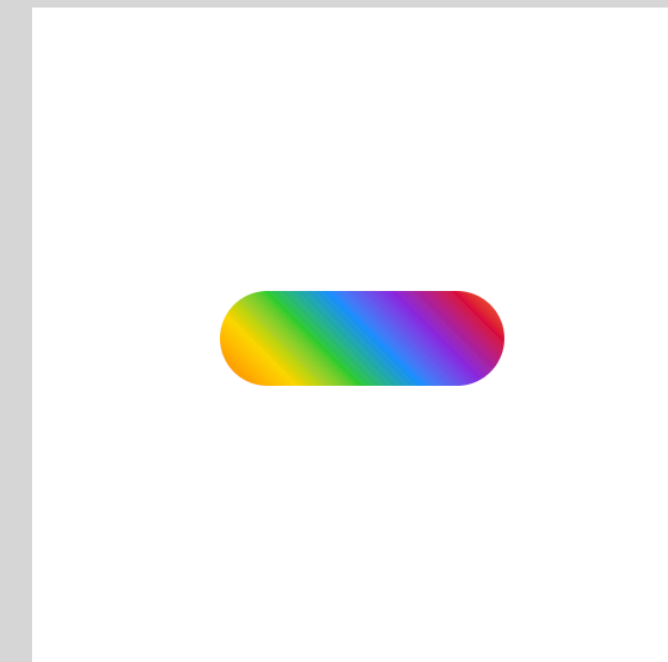
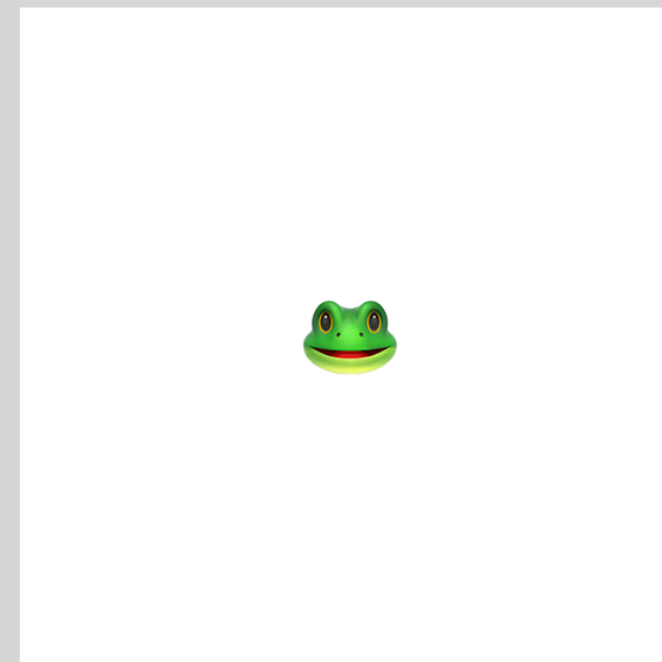
Voor de  
**blauwe**, **rode**  
en **zwarte** piste

Om de versnelling goed te krijgen moet je aan de slag met cubic-bezier().

Met easing spelen: <https://matthewlein.com/tools/ceaser>

Met animation-direction:alternate kun je de animatie om-en-om heen en weer laten gaan.

De truc is om de achtergrond-image 2x zo hoog en breed te maken als het element. In de animatie kun je de achtergrond-image met background-position van linksonder naar rechtsboven verplaatsen (en dat dan eindeloos).



Maak een toffe animatie met de drie losse letters.  
Het voorbeeld is slechts inspiratie.

Maak een toffe animatie met de scooter.  
Het voorbeeld is slechts inspiratie.

# Oefening 2

## Aandacht vestigen



Animeren - Oefening 2

Aandacht vestigen 1/4

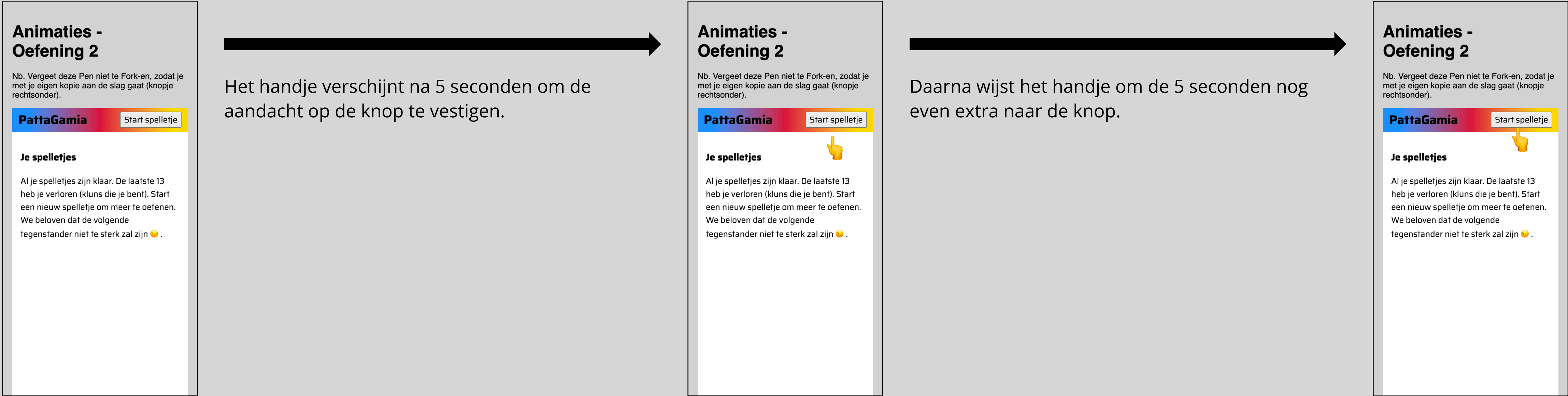
Voorbeeld:

[codepen.io/shooft/live/OJeZdvR](https://codepen.io/shooft/live/OJeZdvR)

De code voor jou:

[codepen.io/shooft/pen/bGPMzvq](https://codepen.io/shooft/pen/bGPMzvq)

Zorg dat het handje na 5 seconden om de 5 seconden even naar de knop wijst



Animeren - Oefening 2

Aandacht vestigen 2/4

Voorbeeld:

[codepen.io/shooft/live/OJeZdvR](https://codepen.io/shooft/live/OJeZdvR)

De code voor jou:

[codepen.io/shooft/pen/bGPMzvq](https://codepen.io/shooft/pen/bGPMzvq)

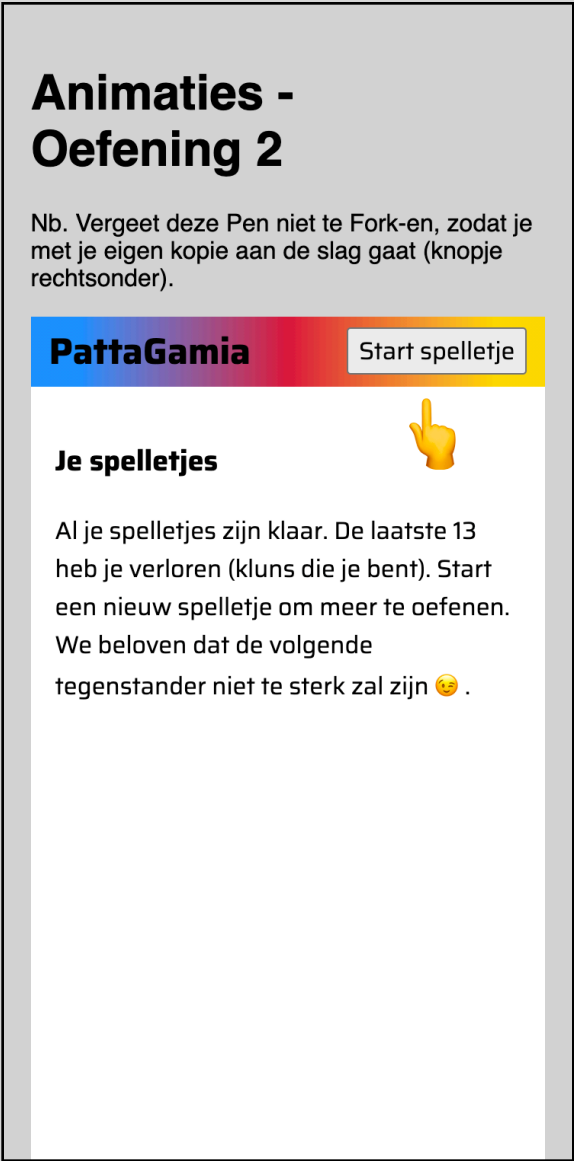
Zorg dat het handje na 5 seconden om de 5 seconden even naar de knop wijst



1/5 → Handje op plek

Deze stap krijg je gratis.

Het handje (main header div) wordt met absolute, top en right en een beetje styling onder de knop gepositioneerd.



Voor de blauwe en rode piste

Animeren - Oefening 2

Aandacht vestigen 3/4

Voorbeeld:

[codepen.io/shoof/live/OJeZdvR](https://codepen.io/shoof/live/OJeZdvR)

De code voor jou:

[codepen.io/shoof/pen/bGPMzvq](https://codepen.io/shoof/pen/bGPMzvq)

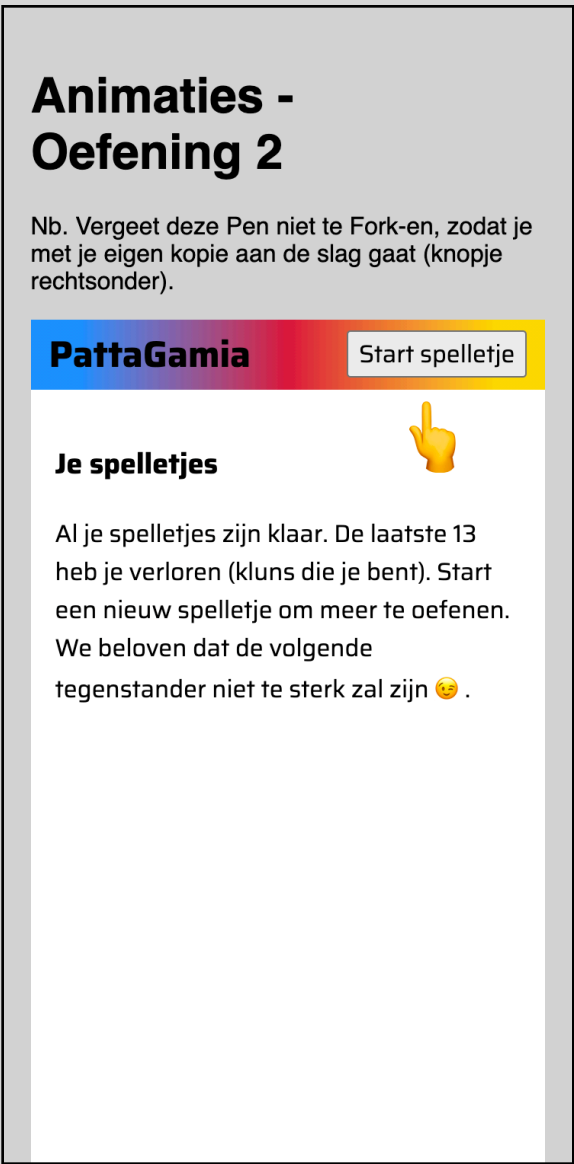
Zorg dat het handje na 5 seconden om de 5 seconden even naar de knop wijst



2/5 → 1<sup>e</sup> keyframes

De 'onthul-hand-animation' definiëren.

- Neem 3 stappen op: 0%, 90% en 100%
- Van 0% t/m 90% is de opacity: 0;
- Richting 100% wordt de opacity: 1;

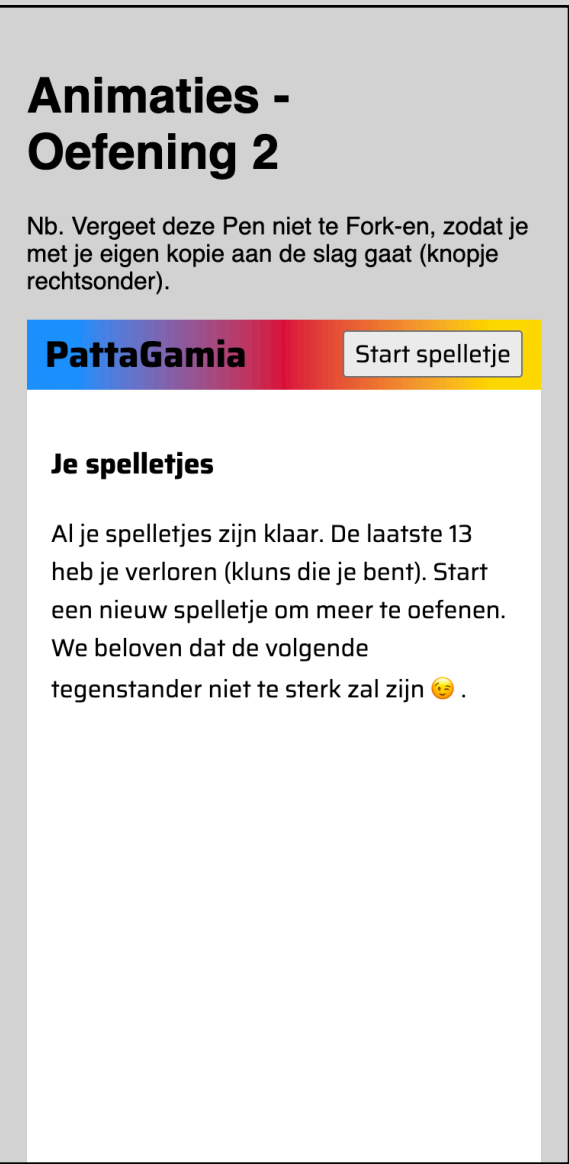


3/5 → 1<sup>e</sup> keyframes koppelen

De 'onthul-hand-animation' koppelen in de 'main header div' selector.

- De naam van de animatie is 'onthul-hand-animation'.
- De duur van de animatie is 5 seconden.
- De animatie moet 1 keer uitgevoerd worden.

Het resultaat is, dat het handje in het begin is verborgen, dan na 4,5 seconden begint te faden en na 5 seconden helemaal zichtbaar is.



## Animeren - Oefening 2

# Aandacht vestigen 4/4

Voorbeeld:

[codepen.io/shooft/live/OJeZdvR](https://codepen.io/shooft/live/OJeZdvR)

De code voor jou:

[codepen.io/shooft/pen/bGPMzvq](https://codepen.io/shooft/pen/bGPMzvq)

Zorg dat het handje na 5 seconden om de 5 seconden even naar de knop wijst

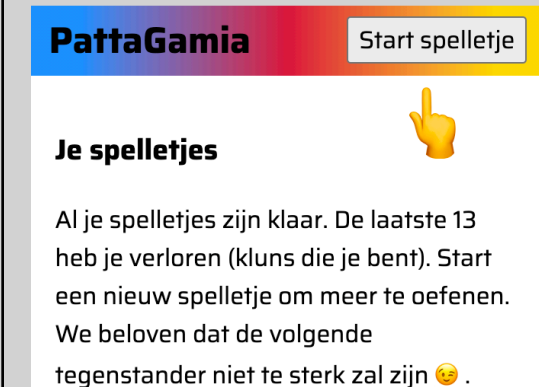
### 4/5 → 2<sup>e</sup> keyframes

De 'wijs-naar-knop-animation' definiëren.

- Neem 5 stappen op: 0%, 45%, 50%, 55% en 100%
- Van 0% t/m 45% is er geen verplaatsing.
- Richting 50% schuift de hand 1rem omhoog.
- Van 55% t/m 100% is er weer geen verplaatsing.

### Animaties - Oefening 2

Nb. Vergeet deze Pen niet te Fork-en, zodat je met je eigen kopie aan de slag gaat (knopje rechtsonder).



### 5/5 → 2<sup>e</sup> keyframes koppelen

De 'wijs-naar-knop-animation' koppelen in de 'main header div' selector.

Het is mogelijk om meer animaties aan één element te koppelen. Dit kun je doen door de waardes te scheiden met een komma. Bijv:

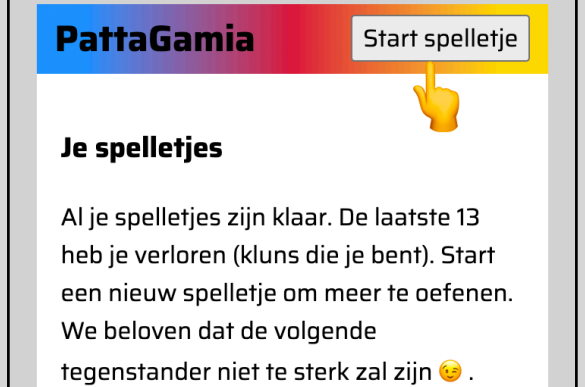
- animation-name: onthul-hand-animation, wijs-naar-knop-animation;
- Dit werkt op dezelfde manier voor de andere properties.

- De duur van de animatie is 5 seconden.
- De animatie moet eindeloos uitgevoerd worden.

Het resultaat is, dat het handje in het begin is verborgen, dan na 4,5 seconden begint te faden en na 5 seconden helemaal zichtbaar is. En daarna elke 5 seconden even naar de knop wijst.

### Animaties - Oefening 2

Nb. Vergeet deze Pen niet te Fork-en, zodat je met je eigen kopie aan de slag gaat (knopje rechtsonder).



# Oefening 3

## Feedback geven

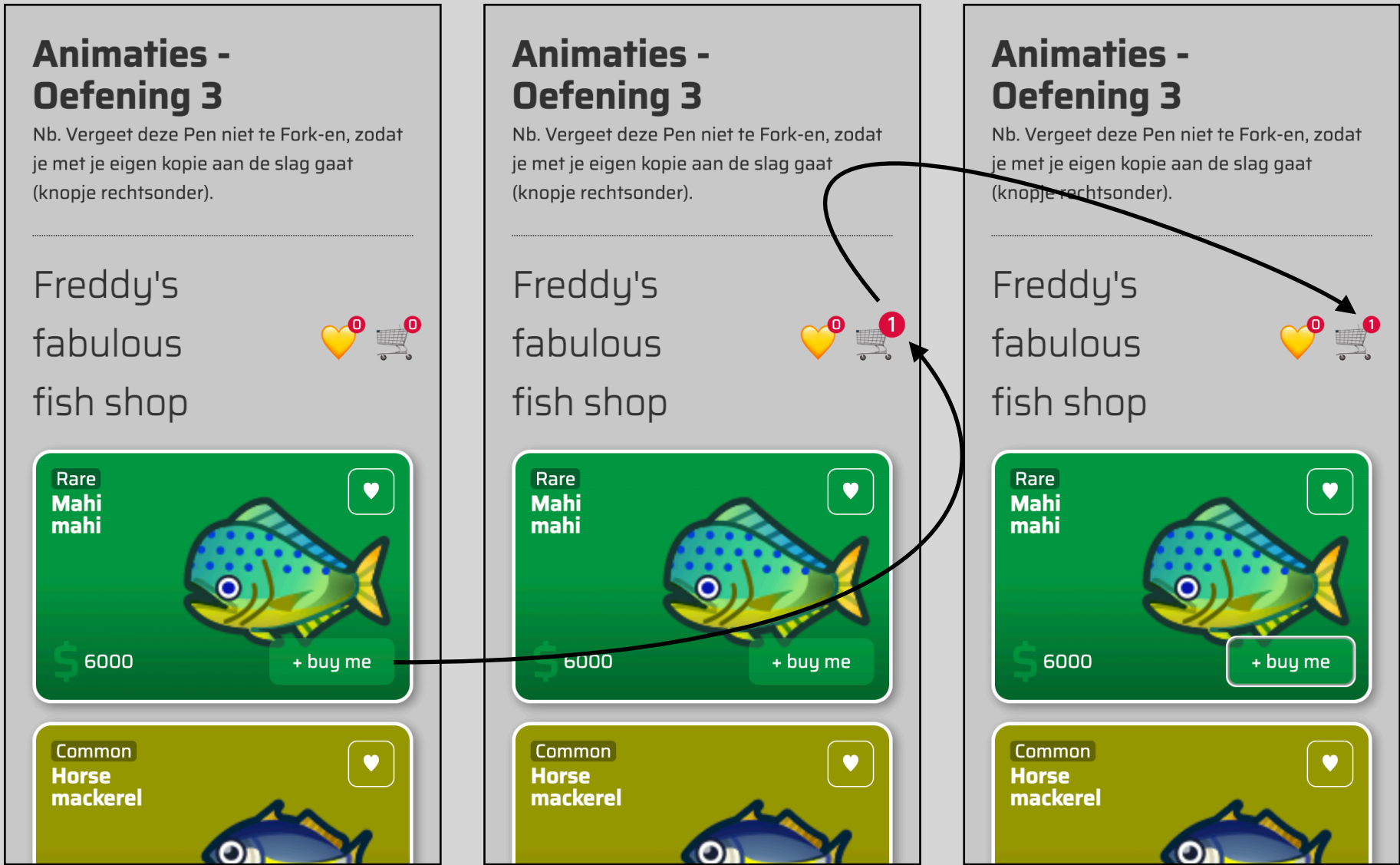
Animeren - Oefening 3

Feedback geven 1/2

Maak een van de voorbeelden na.

De code voor jou:  
[codepen.io/shoof/pen/wvLjNjg](https://codepen.io/shoof/pen/wvLjNjg)

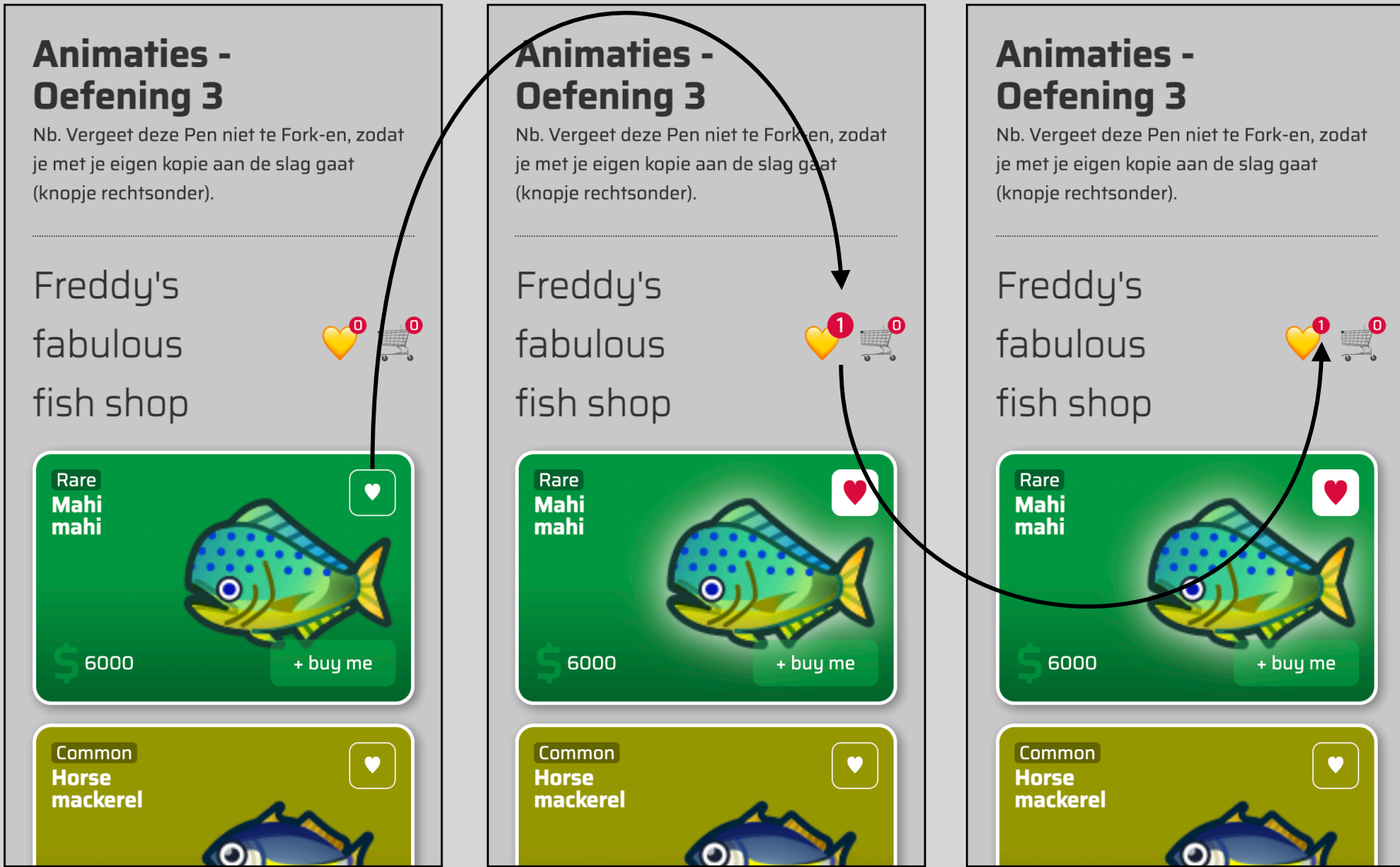
Optie 1 → Shopping cart even groter



Voorbeeld:  
[codepen.io/shoof/live/jOjxdxG](https://codepen.io/shoof/live/jOjxdxG)  
Tips op volgende slide

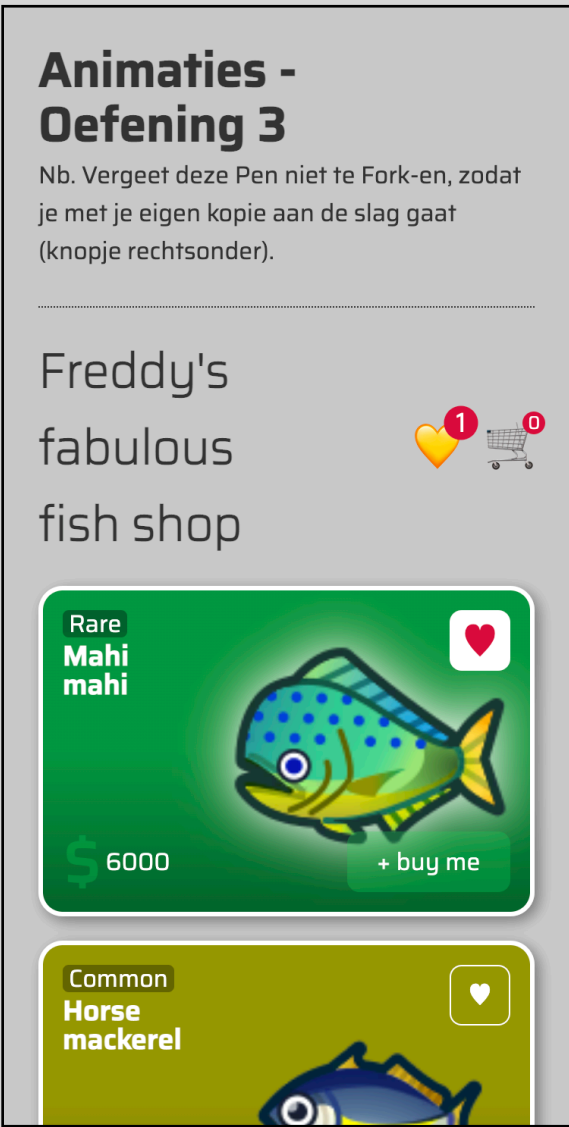
Voor de **rode** en  
**Zwarte** piste

Optie 2 → Wishlist even groter



Voorbeeld:  
[codepen.io/shoof/live/yLdjZjv](https://codepen.io/shoof/live/yLdjZjv)

Optie 3 → Alles



Voorbeeld:  
[codepen.io/shoof/live/MWMGLGV](https://codepen.io/shoof/live/MWMGLGV)



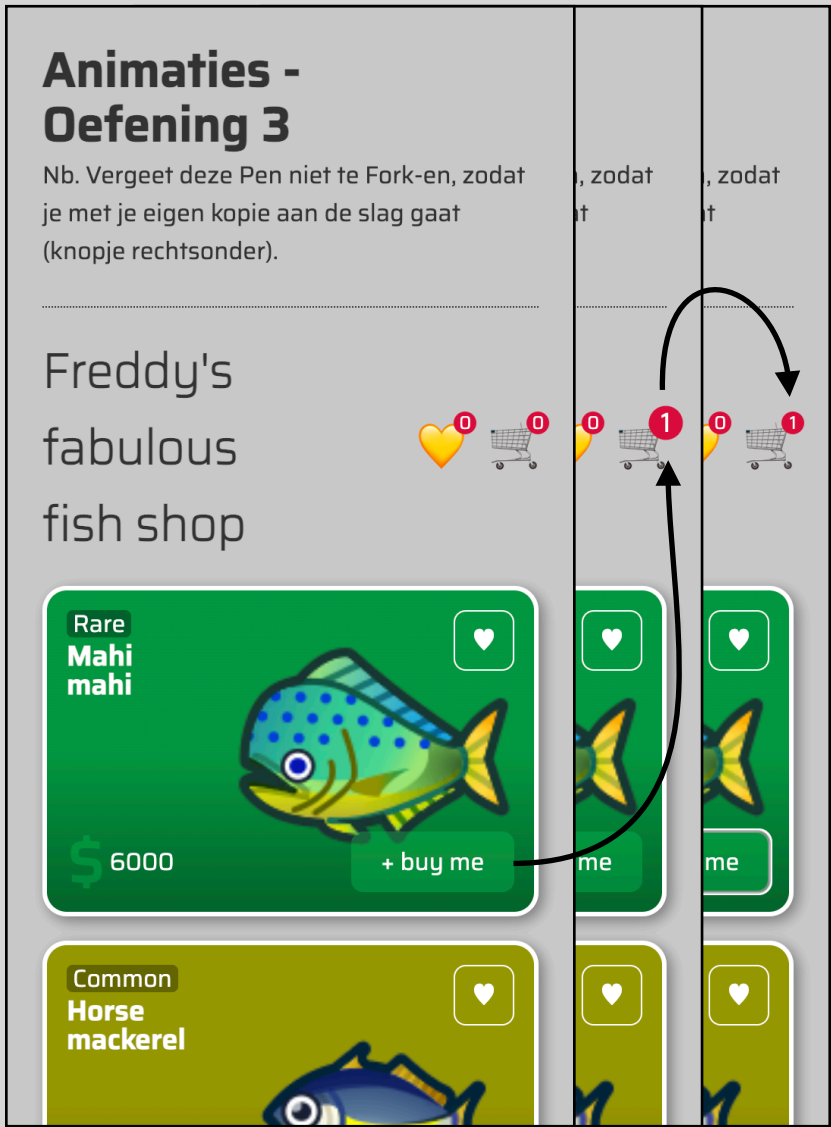
# Animeren - Oefening 3

# Feedback geven 2/2

Maak een van de voorbeelden na.

De code voor jou:  
[codepen.io/shoof/pen/wvLjNjg](https://codepen.io/shoof/pen/wvLjNjg)

## Optie 1 → Shopping cart even groter



## De shopping cart met 1 verhogen

Dit is hetzelfde als bij de JS 3-stap - oefening 3  
Deze code krijg je 'gratis' :-)

## De shopping cart animeren

Beginnen met de **JS**

Verder in de functie `addToShoppingCart` nadat het rode bolletje met 1 verhoogd is.

- Voeg met `classList` de class **updated** toe aan de `shoppingCartAmount`.

Dan verder met de **CSS**

De animatie definiëren

- In de `@keyframes` `updated` 3 stappen aanmaken: **0%, 50% en 100%**.
- **Verander de grootte** van 1 naar 1.5 en weer terug naar 1. Tip: `scale`;

De animatie koppelen

- In de selector `main header a span.updated` de **animatie toevoegen**.
- Zet de **tijd** op **.2s**.
- Laat de animatie **2x afspelen**.

De animatie speelt nu af als je op een koopknop drukt.

## De shopping cart weer animeren

In de **JS** verder in de functie waar je gebleven was.

Om de animatie weer af te laten spelen als er nogmaals op een koopknop wordt gedrukt, moet de class `updated` verwijderd worden als de animatie klaar is met spelen. Dan kan de class weer vers toegevoegd worden bij de volgende keer. Daarmee kan de animatie weer opnieuw getriggerd worden.

**De class 'updated' verwijderen** nadat de animatie klaar is kan op 2 manieren:

Optie 1:

- Met `window.setTimeout()` een 0.4s timer starten. Als de timer afgaat de class `updated` uit de `classList` van de `shoppingCartAmount` verwijderen.

Optie 2:

- Het is **mooier** om een **animationend event** te gebruiken. De `shoppingCartAmount` met `addEventListener` laten luisteren naar het einde van de animatie. Als het event afgaat de class `updated` uit de `classList` verwijderen.

Voor de **rode** en  
**Zwarte** piste

Interessant voor de  
**Zwarte** piste om mee  
aan de slag te gaan.



# ԳՆԱՊԵԼԵՆ ՕՇԷՆԱՆՑ ԷԷԸ ՆՎ\ՆԸ

