5.动画（重点）

1.什么是动画

使元素从一种样式逐渐变为另一种样式，即将多个过渡效果放在一起。

2.动画是通过"关键帧"，来控制动画的每一步

关键帧：

1.动画执行的时间点

2.在该时间点上的样式是什么

3.动画的使用步骤

1.声明动画

为动画起名

定义关键帧

@keyframes 动画名称{

定义关键帧

0%{

动画开始时元素的样式

}

25%{

动画执行到1/4时元素的样式

}

50%{

动画执行到一半时元素的样式

}

100%{

动画执行结束时元素的样式

}

}

2.调用动画

1.animation-name

作用：指定调用动画的名称

2.animation-duration

作用：指定动画一个周期的时长

取值：以s或ms为单位的数字

3.animation-timing-function

作用：指定动画的速度时间曲线函数

取值：ease/linear/ease-in/ease-out/ease-in-out

4.animation-delay

作用：指定动画的延迟时间

取值：以s或ms为单位的数字

5.animation-iteration-count

作用：指定动画的播放次数

取值：

1.具体数值

2.infinite:无限次播放

6.animation-direction

作用：指定动画的播放方向

取值：

1.normal 默认值，正常播放0%-100%

2.reverse 逆向播放100%-0%

3.alternate 轮流播放，奇数次正向播放，偶数次逆向播放

7.简写方式

animation:name duration timing-function delay iteration-count direction

8.animation-fill-mode

作用：规定动画在播放前或播放后的状态

取值：

1.none 默认值

2.forwards 动画播放完成后，将保持在最后一个动画的状态上

3.backwards 动画播放前，延迟时间内，动画保持在第一帧状态上

4.both 是forwards和backwardds的结合体。

9.animation-play-state

作用：指定动画是处于播放还是暂停的状态上

取值：

1.paused 暂停

2.running 播放

课后作业：

1.复习转换/过渡/动画，整理完善思维导图

2.完成"课后作业.png"的布局效果（用转换和动画）

3.预习bootstrap